

# TUROK 2

## SEEDS OF EVIL

Unsere letzte Reise führte uns ins Land der Dinosaurier und Steinzeitmenschen, doch was wäre, wenn es die Dinosaurier auch in unsere Zeit führen würde?

Wenn eine Verzerrung des Raum- und Zeitkontinuums dazu führen würde, dass wir Besuch bekommen und nicht diese niedlich gefiederten Babies vom T-Rex, nein, humanoide Dinosaurier, die das Leben auf der Erde und dem ganzen Universum loswerden wollen!

Ob das „lost Land“ mit Nibiru gleichzusetzen ist, lässt das Spiel offen, jedoch befinden wir uns nun offiziell im Review von **Turok 2 – Seeds of Evil!**



Mit Golden Eye eines DER legendären Shooter für den Nintendo 64, aufregende 3D Grafiken, die sogar vom Expansion Pack unterstützt wird! Spannende Mehrspielergefechte mit euren Freunden, die eure Loyalität auf die Probe stellen wird!  
**BEWAREOBLIVIONISATHAND!**

Realistisches Kopfwackeln während ihr euch durch die Level bewegt!

Hm, einen Moment, stopp!

Stimmt, mir wurde beim spielen immer recht schnell schlecht, Motion Sickness, weil der Kopf beim Laufen ununterbrochen wackelt.

Die unbetitelten Remakes am PC und den Konsolen haben dies sogar abgeschafft.

Außerdem fehlt mir der N64-Adapter für den Retrode 2, ich kann also keine Screenshots aufnehmen und abfotografieren ist so amateurhaft...

Ich habe aber bereits Turok angekündigt, was mache ich denn nur...

Turok 2 – Seeds of Evil für den Gameboy!

Atemberaubende Gefechte und Action auf Plattformen mit klassischen und humanoiden Dinosauriern!

Aufregende 2D-Grafik, die sogar den Gameboy Color mit mehr Farben unterstützt!

Eine Zwischensequenz die die Geschichte voranbringt und Reittiere!

Ein Passwortsystem und viele verschiedene Waffentypen, um euch am Feind auszutoben!

*(Puh, gerade noch den Bogen bekommen!)*





Turok 2 erschien 1998 als kleiner Bruder des Ego Shooters auf dem N64, als solcher wurde es natürlich oft übersehen und die Wertungen, die es bekam, waren eher halbgar.

Hat es diese verdient oder haben wir eine untergegangene Perle? Schauen wir es uns an:

Man kann es kaum anders umschreiben, aber das Spiel beginnt wirklich schlecht, denn man rennt wehrlos durch eine Stadt und wird von irgendwelchen Passanten grundlos angegriffen.

In einem Warenlager entdeckt man dann auch zum ersten Mal die Dinosauriden, kommt man auch durch diese Sektion des Levels findet man ein Messer und siehe da, man verwandelt sich in einen Indianer und kann endlich Rache an den willkürlichen Angreifern nehmen, indem man sie nun gnadenlos absticht!



Wenn wir Select drücken erkennen wir dann doch einen Grund, denn es handelt sich bei den aggressiven Passanten wie bei George W. Bush um getarnte Echsenmenschen!

Um das Level zu beenden müssen wir jeden dieser Gesellen zu ihren urzeitlichen Artgenossen in die Extinktion schicken, damit einer von Ihnen uns in einer dramatischen Zwischensequenz in ihre kaltblütigen Machenschaften einweiht und dann können wir endlich durch das interstellare Tor in ihr Reich treten, um sie aufzuhalten.

Hier nimmt das Spiel dann an Fahrt auf und fängt an wirklich Spaß zu machen.

Als Action-Plattformer mit allerlei Waffen erinnert Turok 2 dann an Titel wie Duke Nukem 2, Turrigan oder Super Star Wars.

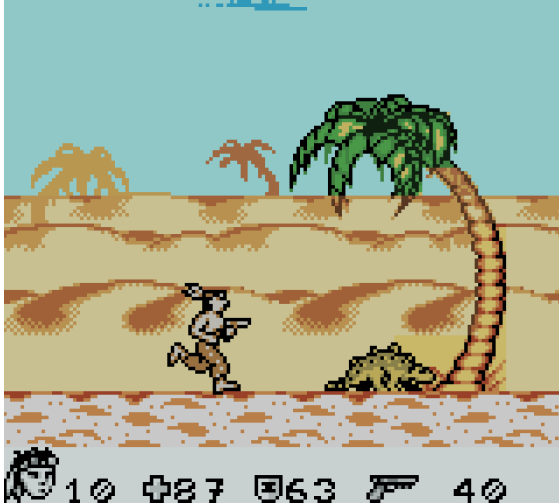
Die Musik von Alberto Gonzalez leistet hier ihren großen Teil dazu, denn die treibenden 8-Bit Sounds die aus dem Gameboy erklingen, sind wirklich gut komponiert und erinnern stark an alte Tage auf dem C64, ein Beispiel [hier](#) und [hier](#), einfach geil!

In Stereo hier am PC, hört sich dies noch viel besser an, als in Mono auf dem Sofa.





Doch kommen wir zu den Leveln und was uns alles dabei erwartet.



Vom Dschungel, in dem wir über stachelige Abgründe springen, über Unterwasserhöhlen durch die wir tauchen und Wüsten die wir durchqueren, gestalten sich die Orte visuell als recht Abwechslungsreich.

Vom Gameplay bleibt es dabei immer recht ähnlich, wir hüpfen und ziehen uns von Plattform zu Plattform, ob wir dies dabei von Baum zu Baum oder in den Bergen tun, bleibt relativ unerheblich.

Wir Rennen vor und ballern dabei jeden um, der uns in den Weg kommt.

Oft gibt es dabei Schalter zu suchen, damit sich uns ein Portal zum weiterkommen öffnet. Je nach Level kommen diese Sachen in unterschiedlicher Menge vor, was jedoch nichts schlimmes ist.

Denn genau dies macht an dem Spiel Spaß! Wir erledigen einen Gegner auf dem Baum, hüpfen über den gefährlichen Abgrund auf die andere Seite und finden eine neue Waffe. Run and Gun!

Waffen gibt es übrigens dann recht viele, vom Pfeil und Bogen, über die Schrotflinte hin zum Granatwerfer lässt das Spiel nichts zu wünschen übrig.

Selbst den Teilchenbeschleuniger vom großen Bruder auf dem N64 können wir finden, dieser veranstaltet zwar keine so tolle Show, macht aber viel Schaden, was wir vor allem bei den Bossen begrüßen.

Während ihr den Bogen und die Pistole nur stehend bedienen könnt, kann der rest auch in einem Sprung betätigt werden und machen die beiden Waffen recht schnell obsolet.

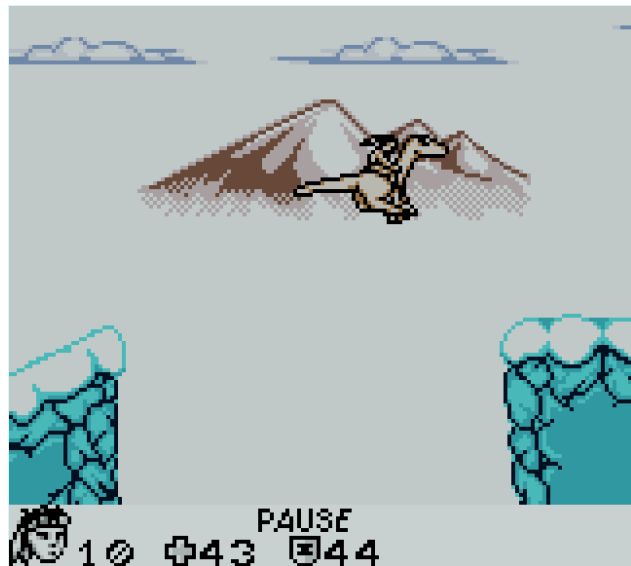
Außer Waffen und Munition können wir Leben und die aus Ego Shootern bekannten Rüstungen sammeln, welche uns zusätzlichen Schutz bieten.





Um Abwechslung ins Spiel zu bringen, spendiert uns Acclaim ein paar scrollende Level, in welchen wir auf einem Dinosaurier reitend Gegner ausschalten und über Schluchten springen müssen.

Und hier kommt das größte Ärgernis des Spiels zutage, denn die Sprünge müssen wirklich absolut Pixelperfekt sein! Wenn ihr nicht vom letzten Pixel abspringt, schafft ihr den Sprung schlicht nicht. Solche Sprünge kommen dann auch in den normalen Leveln vor. Ob ein Gerippe auf dem Boden oder um eine etwas weiter entfernte Plattform zu erreichen, ihr müsst exakt im letzten Moment abspringen. Haltet eure Flüche bereit, denn ihr werdet eine Menge davon abwerfen.



Ich sollte an dieser Stelle dann noch erwähnen, dass ihr bei einem sehr tiefen Fall ebenfalls das zeitliche segnet und ihr dies deshalb vermeiden solltet.

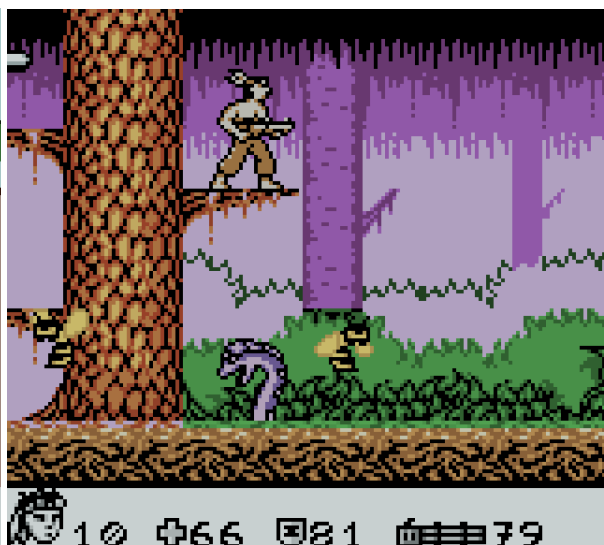
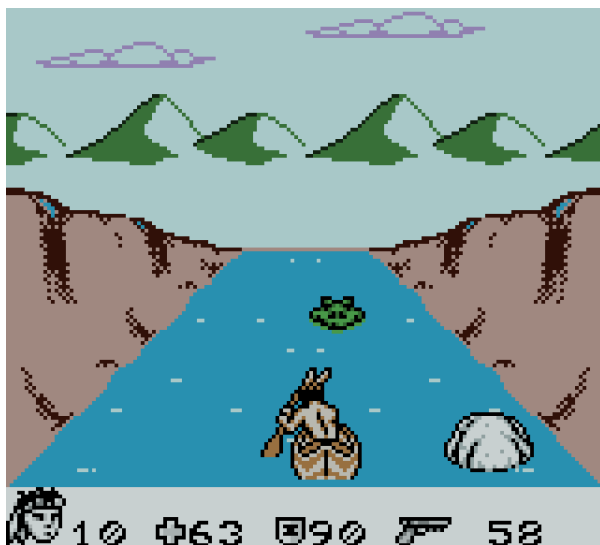
Eine ähnlich nervende Sektion kommt dann beim zweiten Boss auf, einem riesigen Sandwurm vor dem ihr wegrennt, während Steine vor euch auftauchen.

Das Ausweichen klappt hier natürlich eher suboptimal und ich habe hier die meisten meiner Leben opfern müssen.

Die Idee an sich ist zwar nett, nur leider funktioniert diese hier sehr schlecht.

In einem ähnlichen Level, in welchem ihr auf einem Boot flussaufwärts rudert, ist dies viel besser umgesetzt.

Man lernt mit diesen Mankos jedoch zu leben, vor allem, da sie nicht dauerhaft präsent sind.



# TUROK 2

SEEDS OF EVIL



Das Thema Endgegner habe ich oben ja bereits angeschnitten, außer dem aus Dune entwichenen Sandwurm gibt es dann noch klassischere Kumpanen, die wir schlicht mit genug Schusskraft und Ausweichvermögen in die Knie zwingen müssen.

Diese haben von der Größe her recht ansehnliche Sprites, gegen Später danken wir unserem Arsenal an Plasmagewehr und Granatenwerfer, dass sie uns den Hintern bei diesen Gesellen retten.

Doch während wir dann auf Flugsauriern reiten, Bunker durchqueren und Höhlen erkunden, kommen wir auch bereits zum Ende des Spieles und müssen wohl ein Fazit abgeben.

Und ich mache es kurz und schmerzlos, das Spiel ist trotz der wirklich nervigen Sprungpassagen spielenswert.

Durch die Level zu eilen, mit den verschiedenen Waffentypen die Gegner auszuschalten, sich Abhänge herunterhängenzulassen, um an Items zu kommen macht einfach Spaß.

Die Umgebungen sind recht abwechslungsreich und ein paar der anders gestalteten Level, wie die Flussfahrt oder auf dem Flugsaurier, sind durchaus ok und bringen Abwechslung hinein. Es erinnert hier und da an so manchen NES-Klassiker.

Auch ist das Spiel kurz genug, dass es insgesamt nicht doch zu monoton wird.

Ich würde Turok 2 dann sogar deutlich vor Megaman empfehlen, da letzteres im Vergleich deutlich mehr Frustpotential aufwirft.

Die geniale Chiptune-Musik habe ich ja bereits sehr gelobt, solltet ihr also irgendwie Lust auf was Neues für den Gameboy haben, dann gebt Spiel seelenruhig eine Chance.

Einen kleinen Tipp habe ich dann noch, dass Passwortsystem spiegelt an zwei Stellen die Anzahl eurer Leben wider, ihr könnt euch damit das Leben um einiges einfacher machen. Ist das Cheaten? Hmm nee, es ist in diesem Fall Gerechtigkeit!

