Alles was Ihr schon immer wissen wollet über

„Turrican“

Welcome to Turrican ..... Wer kennt es nicht, ich glaube wer diesen Namen noch nicht gehört hat, hat niemals wirklich gute Games gespielt. Denn derjenige welcher hatte wohl oder übel einen IBM-PC. Naja, nobody is perfect, jedoch für diese Spiel hätte sich der kauf eines Amiga alleine schon gelohnt. Ich habe es gezockt, Wochen-, nein, Monatelang. Es macht süchtig, sehr süchtig. Und öfter ist es auch der Garant für schlaflose Nächter und (reale) Freundinnen die Sauer sind weil das Bett nicht vorgewärmt ist. Wenn man sich um 10 Uhr Abends mit der Ausrede vom Fernseher verzieht, das man doch arg Müde sei und Morgen wieder viel schaffen müsse.

Nun gut, genug aus der Beziehungswelt geplaudert, und einen Blick ins Spiel geworfen:

Mr. Turrican formerly known as Turrican ist die Hauptperson dieses Games.

Wat? Wie sieht der eigentlich aus? Erdenklich einfach! ***SO:***

Wat fürn schnieker junger Kerl, oder etwa nicht? Nicht wirklich, sondern eher mit Vorsicht zu genießen! Er treibt es meistens wilder als wild, hat Weiber ohne Ende, ach ne, nich ich, zurück zu Mr Turrican. Ja er ist cool, kann schießen, springen und schweißen (Har Har) und muss während Ihr ihn durch unzählige Level steuert diverse Arten von Monstern erledigen. Geht er drauf, isser Tot, dann fängt er am Level Anfang wieder an.

Die ersten Level gestalten sich noch recht einfach, werden aber Schritt für Schritt schwerer, bis man schlieslich an wegen eines kaputten Armes oder einem zerbrochenen Competition Pro's aufgeben muss. Das wird jedem Zocker in der Anfangszeit passieren, da dieses Spiel in meinen Augen eines der schwersten Jump and Runs seiner Zeit iss. Gut Apydia mal ausgelassen. Das erscheint mir noch viel schwerer (dazu mehr in einer anderen Ausgabe).

Mal ein kleiner Blick in ein Level wo man durch muss, ob man will oder nicht:

Yep, wie man schön sieht, hier auch fast nur noch halbe Lebensenergie, was normal ist bei diesem Spiel :-)

Wie ich vorher schon erwähnte kann er auch Schiessen. Und zwar mit verschiedenen Waffen die während des Spiels erweitert werden können, indem man Icons aufsammelt die Upgrades enthalten.

Die zwite Wunderwaffe des Big Boss ist sein Schweissgerät. Dieses „Ding“ lässt sich um 360°

drehen. Dafür hat der Cheffe Hagbard natürlich auch einen Screenshot parat.

Da zeigt er seine lange Lunte, die eine recht große zerstörerische Wirkung hat und effektiv gegen normale Feinde und Endgegner eingesetzt werden kann.

Aha! Jopp, es gibt auch Endgegner, denn was wäre ein Ballerspiel, wenn man es schaffen könnte tatsächlich ans Ende zu kommen? Nichts! Also muss man es schwer machen dort hinzukommen. Hier waren die Entwickler wirklich sehr kreativ, und haben sich einiges einfallen lassen. So zum Beispiel eine Hand:

oder natürlich einen Fisch:

Und während man sich durch das Spiel kämpft, entdeckt man mehr und mehr den Charme den diese kleine schnuckelige Figur ausmacht.

Zur Steuerung kann man einfach nur sagen: Gelungen! Springen geht leicht von der Hand, Ballern ist Super, und Schweißen durch langes halten des Feuerknopfes auch einfach gelöst.

Also Zocker, zum Abschluss der Geschichte unten noch ein paar Screenshots!

Hagbards Fazit

Das Spiel ist allen zu empfehlen die während der Amigazeit nicht wirklich dazu gekommen sind es zu Zocken. Spielspaß und Handling reichen immer noch an heutige PC-Spiele ran, was manchen Programmieren heutzutage zu denken geben sollte ;-)