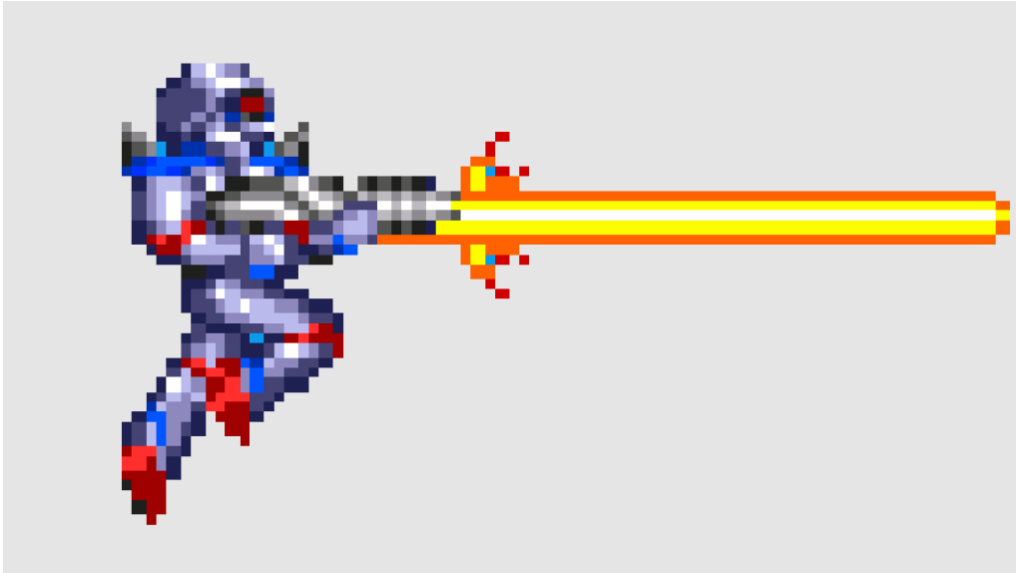


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>

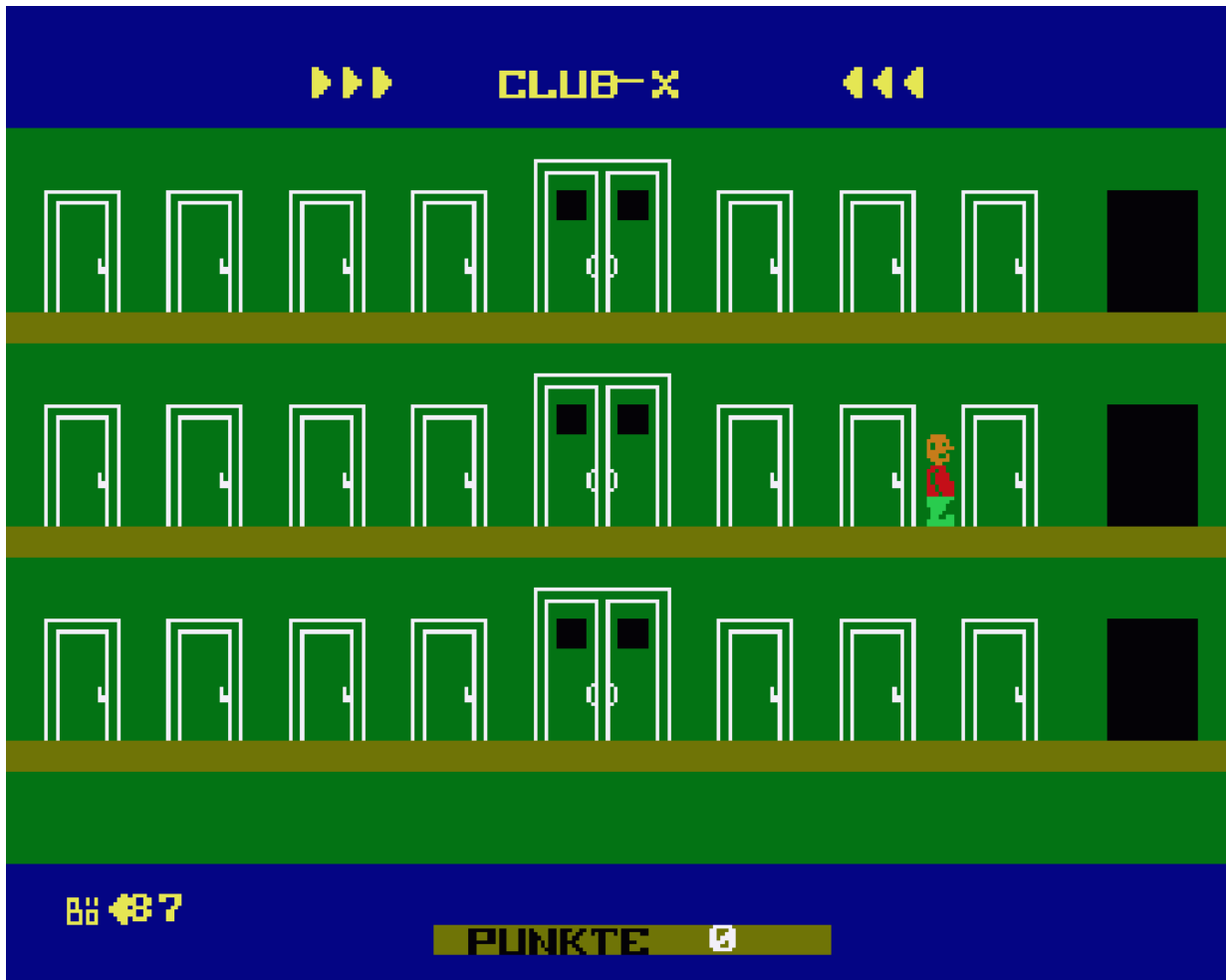


Turrican – But remember: shoot or die!

Christian Nielebock am Samstag, dem 28. Mai 2016

Ich bekam meinen C64 zum 12. Geburtstag. Dazu komme ich aber später, denn ich war schon etwas länger davor fasziniert von diesem Computer. In unserer Stadt gab es einen Schülerklub in dem man nach der Schule seine Freizeit mehr oder weniger sinnvoll verbringen konnte (eher weniger sinnvoll, weil ich stets keine Hausaufgaben mehr erledigt hatte).

Dort waren anfangs noch die guten, alten Z1013 Selbstbaurechner der DDR aufgestellt; sehr urig mit aufgemalten Tastaturen und der Platine stets im Blickfeld. Auch einen Schwung KC-85 hatten wir gehabt, mit dem liebevollen Ladergeräusche (tuuut-krz-tuuut-krz-tuuut-krz-tuuut-krz). Hier spielte ich noch Abenteuer wie das Labyrinth, in dem man Spinnen und andere Gegner besiegen musste oder den Club-X (mein Favorit!). Später gesellten sich die ersten Atari-Konsolen, ich glaube, es waren die 2600er, dazu, in die man das klassische 32-in-1 Modul gesteckt hat. Wir durften selbst die Spiele nicht wechseln, denn für uns war das damals (etwa 1990) echt Neuland!



Club-X für den KC-85. (Bild: Götz Hupe, Elmar Klinder)

Der Schülerklub war ein zweistöckiges Gebäude und im oberen Bereich war neben der Bastelstube das „Computerkabinett der Stammgäste und Eingeweihten“. So habe ich mir das jedenfalls immer vorgestellt, denn man kam dort so gut wie nie hin und musste offenbar schon lange Gast im Schülerklub sein und zusätzlich einen Computerkurs belegt haben, der dort angeboten wurde. In dem Kabinett standen die Maschinen, die meine nächsten Lebensjahre (eigentlich bis heute) tief beeinflussen sollten, die COMMODORE C64!

Endlich habe ich meine Eltern nach langer Quengelei überzeugen können, dass so ein Computerkurs doch für mich ganz nützlich wäre, weil Computer ja immer mehr Einzug in den Alltag genommen haben. So kam ich dann in den Genuss des Kurses, in dem kurz BASIC angeschnitten wurde und später mit dem „OCP-Art-Studio“ Grafiken erstellt wurden. Es war wirklich nur ein rudimentärer Kurs, welcher die Funktionen der „neuen Kisten“ rüberbringen sollte. So konnte ich dann nach langer Zeit und täglichen Besuchen endlich auch meine Freizeit in dem Kabinett verbringen. Herrlich!

DDR-MINISPIELE

Der Z1013 war ein Selbstbausatz zu DDR-Zeiten, der Anfangs nur für bestimmte Personenkreise verkauft wurde. In dem genannten Labyrinthspiel ging es darum, natürlich den Ausweg zu finden und auf dem Weg die Gefahren zu meistern, die in Form von Spinnen und anderen Gegnern auftauchten. Pro Gegner benötigte man ein Schwert, welches man sich im Labyrinth suchen musste. Damit gezogen bezwang man die Gegner

und der Weg war frei.

Mein Favorit auf dem KC-85, Club-X, war eine Sammlung von mehreren Minispielen. Es ging darum, dass der Protagonist alle möglichen Spiele durchspielen will, die es zu entdecken gab. Dabei musste man aber stets aufpassen, nicht vom Hausmeister erwischt zu werden, der einem immer auf den Fersen war. Die Idee mit Minispielen in einem großen Spiel ist also schon deutlich älter.

Hier machte ich natürlich Bekanntschaft mit allerhand interessanten und abgefahreneren Spielen (damals war's halt ganz neu!). Darunter waren Giana Sisters, Buggy Boy, Last Ninja, Paperboy, Tetris und viele, viele, andere. Ein Titel aber hat besondere Faszination auf mich ausgeübt und das war der Held im elektronischen Kampfanzug, Cmdr. Bren Mc Guire a.k.a. Turrigan.

An diese Diskette ist man als „Anfänger“ so gut wie gar nicht herangekommen. Sie war in einer Spezialbox im Schrank eingesperrt und nur der Leiter des Schülerklubs hatte den entsprechenden Schlüssel und diesen auch nur an ausgewählte Besucher kurz ausgeliehen. So saß ich stundenlang immer neben irgendwem, der gerade Turrigan gespielt hatte. Die Grafik, die Sounds, der absolute Wahnsinn, technisch ein Meisterwerk bis heute!

Irgendwann war auch ich so weit, dass ich die Disketten aus dem Spezialfach nehmen durfte und zockte Turrigan bis zum Umfallen. Ich stand stets in der Hi-Score-Liste ganz oben, wusste, wo alle Leben versteckt waren und wo alle Geheimgänge und Extragegner sind (auch heute noch?). Mein Held!

Endlich kam mein 12. Geburtstag und meine Eltern schenkten mir tatsächlich einen nagelneuen Commodore C64. Ich war aus dem Häuschen und musste am Anfang nach Luft schnappen, was aber fix verging, als ich sah, dass dem Gerät „nur“ ein Datasette beigefügt war. Nun ja, ok, dann muss ich (erstmal) damit leben. Das erste Spiel war S.O.S., ziemlich seltsam mit eintöniger Musik, aber auch irgendwie witzig. Turrigan gab es nicht auf Kassette und so folgten noch ein paar andere Games, die immer einen schönen Loader mit Grafik davor geschaltet hatten. Am schönsten fand ich Batman mit dem Ocean Loader Song.

Es kam aber der Tag, an dem ich plötzlich ein 1541-1 Floppylaufwerk bekam. Ja, das ältere Gerät was noch schwerer als der C64 selbst war. Das war mir aber egal, Hauptsache ich konnte endlich Disketten laden und vor allem Turrigan. Ich bekam das Laufwerk allerdings erst am Abend, kurz vor dem „Ins-Bett-gehen“, weil meine Eltern es gebraucht vom Onkel kurz vorher für einigermaßen wenig Geld erstanden hatten. So konnte ich doch nicht schlafen! Morgens war ich früh wach, habe den Rechner an den Fernseher angeschlossen und die ersten Disketten ausprobiert: Giana Sisters (yeah!) und noch andere.

Dann endlich, mit feuchten Händen von der Aufregung, legte ich die Diskette mit der Aufschrift Turrigan ein.

```
LOAD " * " , 8 , 1
```

... ratter, ratter, ratter ...

Es kratzte aus den Lautsprechern des Fernsehers:

Hello and welcome to Turrigan. Be my guest. Another day, another try. But remember, shoot or die, hahahaha ...

Turrigan C64 Intro

Mein Herz machte Sprünge und schlug doppelt und dreifach so schnell. Die Stimme, aus meinem C64, aus meinem Fernseher und dann das Bild dazu, welches einem Album von Manowar abgekupfert war, denn Manfred Trenz, der Entwickler von Turrigan, war ein großer Fan dieser Metalgruppe. Es setzte die Melodie ein und die Schule war mir plötzlich egal, nur meinen Eltern nicht.

THE SOUND OF TURRICAN

Nicht nur die Grafik, die Steuerung, Soundeffekte und gute KI machten Turrigan zu einem technischen hervorstechendem Spiel. Denn der Soundtrack hat dem Spektakel den letzten und auch entscheidenden Schliff gegeben. Kein geringerer als der bekannte Spielemusiker Chris Huelsbeck war federführend in der Umsetzung beteiligt. Bis heute hat der unvergleichbare Stil Bestand und wurde auch schon mehrere Male von Huelsbeck als Remix oder Remake, teilweise durch Crowdfunding, auf dem Markt gebracht. Eine neue Orchestervariante mit limitierter LP-Auflage ist aktuell durch das Crowdfunding erfolgreich finanziert worden und wird im Dezember 2016 verfügbar sein.

Auf dem C64 für Turrigan 1 waren übrigens Stefan Hartwig und Ramiro Vaca ebenfalls als Musiker aktiv und haben entscheidend daran mitgewirkt. Für die Umsetzung haben die drei Musiker sich am 1986er Film „Transformers“ bedient, hier vor allem am Track „Escape“ (Titelmusik) und „Death of Optimus Prime“ (End Titles).

So war ich den ganzen Tag total unkonzentriert im Unterricht und konnte es kaum erwarten, nach Hause zu kommen, die Diskette zu laden, das geliebte Rattern zu hören und endlich den Joystick in die Hand zu nehmen und den Kampfhelden über den Bildschirm zu jagen. Welch eine Freude, jedoch ein Leid für meine Eltern, da der TV total okkupiert war. Ich musste halt irgendwann abrechnen und dann ein anderes Mal wieder von vorn anfangen (tja, Spielstände gab es damals nicht so wirklich). Leider stellte sich später heraus, dass meine Diskette defekt war und die zweite Seite nicht geladen werden konnte. Schade eigentlich, aber mir war es egal, ich hatte zumindest einen Teil des Spiels spielen können.



Turrigan auf dem Amiga. (Bild: hardcoregaming101.net)

Seit diesem Zeitpunkt habe ich so ziemlich alle Turrigan-Spiele ausprobiert und gespielt, die ich finden konnte. Die meisten jedoch im Emulator wegen fehlender Hardware. Darunter waren Versionen natürlich für den Amiga, den DOS-PC, SNES und auch das verkappte Universal Soldier für SNES, welches im ersten Level eigen war, später aber eine komplette Replik von Turrigan 2. Auch Hurrigan, ein Fan-Release für Windows hatte mich in den Bann gezogen, aber leider läuft es nicht auf dem Mac und ist mittlerweile auch nur noch schwer zu finden.

Auch heute, mit 36 Jahren, spiele ich immer wieder Turrigan (alles was mir unterkommt von 1-3, Super Turrigan und was auch immer), höre mir oft die Soundtracks an und genieße es, meinen Superhelden über den Bildschirm zu jagen und die Schergen der MACHINE entgegen zu treten.

Weiterführende Links

- [Turrigan im C64-Wiki](#)
- [Chris Huelsbeck Productions](#)
- [Mikrorechnerbausatz Z1013 von robotron Elektronik Riesa](#)
- [Der KC85 – das modulare 8bit-ComputerSystem des veb mikroelektronik 'wilhelm pieck' mülhausen](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 28. Mai 2016 um 20:39 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>