

VERGLEICH

Game-Hardware

Spielzeug zum Abheben

Testpilot Chuck Yeager durchbrach seinerzeit als erster Mensch die Schallmauer. Dies wäre wohl kaum möglich gewesen, hätte er sein X-15-Raketenflugzeug mit einer Schreibmaschine gesteuert. Nicht anders ergeht es den spielenden Rekordjägern am PC. Neue, raffinierte Steuergeräte versprechen ein noch realistischeres Spielgefühl, ja sogar den Durchbruch in virtuelle Welten. Wir haben uns einige coole Neuheiten angeschaut.

■ Von Jürg Bühler/Wi



Collage: Sven Jenzer

Fast wie Jack Nicklaus: PC Golf

Wie heisst es so schön in einem typisch amerikanischen Spruch: No Equipment – No Fun. Auf eine PC-Golfsimulation bezogen kann man den Amis nur recht geben. Denn niemand kann ernsthaft behaupten, dass Golf spielen ohne Golfschläger auch nur im entferntesten Spass macht. Dank dem «PC Golf»-System des US-Herstellers Sport Sciences steht der entspannenden Runde Golf auf dem Büro- oder Heim-PC nichts mehr im Wege.

Das Herz des Systems besteht aus einer ca. A5 grossen Platte («Pad»), in die mehrere licht-

empfindliche Sensoren eingelassen sind. Das Pad wird über ein Kabel mit der seriellen Schnittstelle des PCs verbunden. Als Schläger dient ein knapp 70 cm langer Stock, an dessen unteren Ende ein ovales Kästchen mit einer batteriebetriebenen Lichtquelle sitzt. Zum Schlagen muss nun einfach der «Club» mit der richtigen Geschwindigkeit und im passenden Winkel über den auf dem Pad abgebildeten Ball geführt werden. An Software ist die bekannte Golfsimulation «Links 386 Pro» und ein spezieller Treiber für den PC-Golfschläger im Lieferumfang enthalten. Das Programm läuft unter DOS und besticht durch die gute Grafik und die vielen Soundeffekte, die von Vogelgezwitscher bis zu aufmunternden Kommentaren der Computer-Mitspieler reichen.

Die Gretchenfrage lautet nun: Wie echt ist das Abschlaggefühl? Ausser dass der Ball und die freie Natur des Golfplatzes fehlen – erstaunlich gut! Vor allem bei weiten Drives, wo es mehr auf den richtigen Schwung ankommt, fällt der fehlende Ball kaum ins Gewicht. Das Putten ist eher ungewohnt und auf dem computergeglätteten Green fast zu einfach. Gefallen hat die

Möglichkeit, den Club direkt durch eine bestimmte Bewegung auf dem Sensor-Pad zu wechseln. Dadurch entfällt der Gang zur Tastatur weitgehend. Klar, an eine echte Partie Golf mit all den subtilen Faktoren kommt ein Computergolf auch mit dem «PC Golf»-Schläger nie heran. Dafür ist der Golfclub auf dem PC Tag und Nacht geöffnet und die Mitgliedsgebühr mit Fr. 299.– vergleichsweise bescheiden.

Info: Media Markt, Tel. 01/745 19 17

Cockpit zu Hause: Virtual Pilot und Pro Pedal

Fliegen ist weder in der Wirklichkeit noch am Computer einfach. Auch wenn die Abstürze in der Simulation ohne Folgen bleiben – frustrierend sind sie allemal. Aber nicht mal Profis können einen Jumbo mit der Maus unter Kontrolle halten. Ernsthafte Wohnzimmerpiloten tun also gut daran, sich wenigstens nach einem «echten» Flugzeug-Steuerhorn und Pedalen umzusehen.

Unter dem Namen «Virtual Pilot» und «Pro Pedal» wird ein solches System angeboten. Schon beim Auspacken wird eines klar: Hier ist, wie überall in der Luftfahrt, nur das Beste gut genug. Die Komponenten sind aus robustem Kunststoff in nahezu originaler Grösse gefertigt. Die Steuereinheit wird mit Schraubklammern an der Tischkante befestigt. Die Pedale bleiben dank massiver Bodenplatte da, wo sie hingestellt wurden. Die Verbindung mit dem Computer erfolgt über den Joystick-Anschluss, wobei der Hersteller die Verwendung einer speziellen Gameport-Karte empfiehlt. ➤



Fotos: Mathias Hofstetter

Mit «PC Golf»-Schläger wird das Wohnzimmer zum «Green».

VERGLEICH

Game-Hardware

Was bietet ein moderner Steuerknüppel?

Zum Beispiel: Microsoft Sidewinder 3D Pro

Steuerknüppel mit berührungsfreien digital-optischen Sensoren. Dies soll im Vergleich zu herkömmlichen Joysticks mit analoger Technik eine präzisere und weniger träge Navigation ermöglichen. Neben dem neuen Steuerprotokoll «Digital Overdrive» kann der Microsoft-Stick aber auch den traditionellen Analog-Modus emulieren und ist damit zu älteren Spielen kompatibel.

Drehbarer Griff. Dadurch gewinnt man eine zusätzliche Achse, ideal um mit einer schnellen Seitwärtsbewegung feindlichen Raketen auszuweichen. In Flugsimulationen legt man die Ruderpedale auf diese Achse.

Leichtgängiger Gashebel. Zur Schubkontrolle ist kein mühsames Fingern auf der Tastatur notwendig.

«Hat-Switch». Mit diesem praktischen Vier-Weg-Daumenschalter wird normalerweise blitzschnell der Blickwinkel in die vier Richtungen umgeschaltet – Sie wissen Bescheid, was rundherum läuft.

Vier Standard-Feuerknöpfe. Sie lassen sich in jedem Spiel ansprechen – schneller Zugriff auf das «Waffenarsenal» ist somit gewährleistet.

Zusätzliche vier Funktionstasten. Sie lassen sich bis jetzt leider nur in speziell angepassten Windows 95-Spielen nutzen.



Jedes Flugsimulationsspiel, das für zwei Joysticks konfiguriert werden kann, ist auch für das «Virtual Pilot»/«Pro Pedal»-Gespann geeignet. Nach einer kurzen Justierung geht's ab zum Start. Neben den normalen Steuerfunktionen sind auch Schubregler und Rudertrimmung an der Konsole angebracht, so dass nach dem Lösen der Bremsen kein Griff zur Tastatur mehr nötig sein sollte. Spätestens nach dem Aufheulen des Motors wird selbst dem Laien klar, wozu Pedale am Flugzeug gut sind: Nämlich um den seitlichen «Drift» zu korrigieren. Durch die langen Wege ist die Steuerung viel träger als mit einem Joystick, was realistisch ist, denn beim Fliegen sind hektische Steueraussschläge nicht gefragt. Nach einem ungewöhnlich ruhigen und kontrollierten Flug über Arizona – wir flogen mit dem Simulationsprogramm «Flight Unlimited» – geht's zur grossen Prüfung, der Landung. Alle Einstellungen auf «volle Realität», also keine Tricks mit abgestelltem Seitenwind usw. Beim fünften Anflug klappte der Touch Down, zum Glück hatte es genügend Gras neben der Piste...

Wer Freude an dieser Art Unterhaltung und vor allem genügend Platz am und unter dem Schreibtisch hat, der wird mit «Virtual Pilot»



So hat Fliegen am PC buchstäblich «Hand und Fuss»: Virtual Pilot und Pro Pedal.

und «Pro Pedal» viele tolle Flugstunden erleben. Doch Fliegen ist auch am PC kein billiges Hobby: Schreibtischpiloten müssen Fr. 189.– für das Steuerhorn, Fr. 179.– für die Pedale sowie weitere Fr. 69.– für die Gamekarte abbuchen.

Info: Mega-Shop, Tel. 01/361 48 88

Joystick 95: Sidewinder 3D Pro

Das beliebteste Eingabeinstrument für Spiele ist immer noch der Joystick. Er hat sich seit der PC-Anfangszeit vom simplen Steuerknüppel zum multifunktionalen Waffen- und Bewegungskontrollsystem gemausert. Welche Funktionsvielfalt ein solcher Stick heute bietet, soll exemplarisch am topaktuellen «Sidewinder 3D Pro» von Microsoft gezeigt werden (siehe Bild).

Gutes Feeling, geringer Platzbedarf, einfache Installation und volle Unterstützung der einschlägigen Software – das erwartet man von einem modernen Joystick. Der Microsoft Sidewinder 3D Pro hat sich in unserem Praxistest mit verschiedenen Spielen bewährt und bietet mit einem Preis um Fr. 90.– vergleichsweise viel fürs Geld.

Info: Microsoft, Tel. 155 59 00



VERGLEICH

Game-Hardware

Helm für Cybernauten: VFX1

Zweifelloos das spektakulärste Teil unter dem hier vorgestellten Game-Zubehör ist der «Cyberhelm» VFX1 von Forte. Der VFX1-Helm ist dabei voll auf jene 3D-Spiele zugeschnitten, in denen die Spieler sich «frei» in Räumen und Landschaften bewegen können. Gegenstände und Details an Wänden und Gegnern werden dabei stets in der richtigen Perspektive und in verblüffender Qualität dargestellt. Nachteil bisher: Ein normaler Bildschirm und die Steuerung durch Joystick, Maus oder Tastatur lassen einen kaum wirklich in die virtuelle Realität abtauchen.

Hier verspricht der VFX1 Abhilfe: Der Bildschirm wird ersetzt durch zwei kleine LCD-Bildschirme, die im aufklappbaren Visier direkt vor den Augen platziert sind. Dadurch spielen sich die virtuellen Szenen nun gesichtsfeldfüllend vor dem Cybernauten ab – bei vielen Spielen sogar in stereoskopischer 3D-Darstellung! Dazu kommt die komplette akustische Abschottung durch die Kopfhörer, auf denen nur noch der Game-Sound zu hören ist. Damit sind die zwei wichtigsten Sinne völlig auf das Spiel «umgeleitet»: Instinktiv bewegt man nun den Kopf, um sich in der neuen Welt zu orientieren. Dazu sind im Helm «Head Tracking»-Sensoren eingebaut, die die Kopfbewegungen erfassen und ans Spiel leiten. Je nach Game wird jetzt tatsächlich der Blickwinkel verändert oder die ganze Spielfigur dreht sich. Körperbewegungen wie vorwärts, rückwärts, links und rechts steuert der «Cyberpuck». Dieses Steuergerät wird

Ultimativ: Spielen im Netzwerk

In der Szene hat es sich längst herumgesprochen: Den ultimativen Game-Thrill bringt erst das gemeinsame Spielen zu zweit oder zu mehreren, wobei die PCs über Modem bzw. Nullmodem-Kabel, übers lokale Netzwerk oder gar via Internet miteinander kommunizieren.

Eigentlich lässt sich die vielbeschworene virtuelle Realität bei einem simplen Modem-Spiel oder «Net-Game» am besten erleben. Knüller der Net-Game-Szene sind neben Flugsimulatoren vor allem 3D-Action-Spiele mit Kultstatus – Doom, Descent, Hi Octane usw. Gemeinsam wilde Schlachten durchste-

hen und Levels absolvieren, die man alleine nie geschafft hätte: Das ist Unterhaltung und Spass pur – und der Untergang der Telefonrechnung!

Eine Steigerungsmöglichkeit bietet der sogenannte «Death Match»-Mode, bei dem direkt gegeneinander gespielt wird. Hier lernt man sich schnell kennen, auch wenn man sich noch nie gesehen hat: Baut der Partner auf eine geschickte Fluchtstrategie oder ist er ein Draufgänger? Selbst die Gefühle des Gegners sind im virtuellen Raum erfahrbar. «Spiel mit mir ein Doom, und ich sag dir, wer du bist», könnte es schon bald heissen...

senkrecht in der Hand gehalten und für die Bewegungen gerollt bzw. gekippt. Drei Buttons dienen zur Bedienung der Waffen.

Vor den Praxiseinsatz fliesst beim VFX1 einiger Konfigurationsschweiss: Es beginnt beim Einbau der speziellen Schnittstellenkarte. Über diese wird das Bildsignal vom sog. Feature-Connector der VGA-Karte zu den LCD-Anzeigen im Helm geführt. Doch nur wenige Grafikkadaper mit Tseng- und S3-Chipsatz sind für den VFX1 überhaupt geeignet. Der Cyber-Freak

muss also unter Umständen seine bestehende Grafikkarte durch ein kompatibles Modell ersetzen. Weiter geht es mit der Installation der diversen speicherresidenten Treiber, die je nach Spiel in einer anderen Konfiguration geladen werden müssen. Hier sind virtuose DOS-Kenntnisse, Experimentierwille und viel Zeit unabdingbar. An Spielen, die den VFX1 unterstützen, mangelt es nicht. Auf der mitgelieferten CD befindet sich eine hochkarätige Auswahl, darunter Flight Unlimited, Magic Carpet, Doom II, Descent und die Neuentwicklung Darker.

Beim ersten «Tauchgang» macht sich Ernüchterung breit. Die Auflösung der LCDs ist zwar ausreichend, doch die Bildschärfe ist schwierig einzustellen und stark abhängig vom Abstand zwischen Augen und Okularen. Bei der geringsten Bewegung geht die Justierung wieder verloren. Dabei lebt das Spiel mit dem VFX1 ja davon, dass stehend gespielt wird und man bei Richtungsänderungen mit dem ganzen Körper mitgeht. Die heissesten Sessions erleben wir in Games, in denen die Kopfbewegungen nur die Blickrichtung verändert und wir mit dem Cyberpuck das virtuelle Vehikel steuern konnten.

Der Eindruck, den der VFX1 hinterlässt, ist zwiespältig. Zum einen sind da die technischen Unzulänglichkeiten und Konfigurationsprobleme. Auch ist das VFX1-System nicht eben kommunikationsfördernd: Wer sich den VFX1 überstülpt, meldet sich von der Aussenwelt für eine Weile komplett ab. Andererseits sind gelungene Cybersessions wirklich beeindruckend – beim normalen Gamen vor dem Bildschirm taucht danach immer wieder die Frage auf: Wie wäre es jetzt wohl mit dem VFX1? Der Preis von (leider nicht virtuellen) Fr. 1850.– wird jedoch viele zögern lassen, dieser Frage auf den Grund zu gehen.

Info: Terra Datentechnik, Tel. 01/910 35 55 ■



Virtual Reality total, aber noch mit Tücken: VFX1-Helm und Cyberpuck.