

Play it again, PC

Computer eignen sich nicht nur zum fleissigen Arbeiten – auch für die Pause zwischendurch oder für einen langen Winterabend bieten sie Unterhaltung. Der PCtip gibt einen Überblick zum Thema PC-Spiele.

• von Michael Spittler

Vorsichtig tastet sich die Frau mit den zwei Pistolen in der Hand an der Wand entlang. Über ihr kreisen Fledermäuse, fünfzig Meter steil abwärts wabert eiskaltes Wasser. Merkwürdige Klänge erfüllen die modrige Luft des uralten Tempels, in dessen Gemäuern die junge Abenteuerin nach dem Dolch von Xian sucht. Plötzlich schlagen Kugeln pfeifend dicht neben ihr in die Mauer. Mit einem gewagten Sprung und wippendem Popf rettet sich die von grimmigen Gesellen, Wölfen, ja sogar Mumien verfolgte in eine schützende Nische.

Diese Frau heisst Lara Croft. Sie ist die Hauptfigur aus dem Kultspiel Tomb Raider von Eidos, dessen erste Version seit ihrem Erscheinen 1996 für Furore auf dem Spielemarkt sorgt. Die soeben erschienene Folge zwei des Abenteuer-Spektakels, in dem die attraktive Lara wie an geheimen Bindfäden auf dem PC gesteuert wird, ist über ein halbes Jahr das am sehnlichsten erwartete Computerspiel überhaupt gewesen. Lara hat eine weltweite Fangemeinde, mehrere Homepages (eine lange Liste findet sich unter <http://www.angelfire.com/ca/luke/world/linx.html>), hat es auf die Titelseiten von Frauenzeitschriften und mit der englischen Popgruppe U2 sogar auf die Bühne geschafft. Die vollbusige Tochter aus adeligem Hause gehört mit bisher 400'000 verkauften Exemplaren zu den grössten Erfolgen der Computerspiel-Geschichte. Dabei ist die schiessfreudige Lady im Grunde nicht mehr als ein weiteres 3D-Baller-Game in der Nachfolge des blutigen, in einigen Ländern verbotene Doom – ebenfalls mit riesiger Fangemeinde.

Was macht solche Spiele, spielen am PC überhaupt, attraktiv? Die Frage beschäftigt ganze Entwicklerhorden der Game-Schmieden mit klingenden Namen wie Electronic Arts, 7th Level, Bethesda, id, Maxis, Microprose oder Sierra. Sie alle haben Bestseller produziert, die noch heute zum Repertoire der Gamer-Gemeinde gehören (siehe Box «Klassiker»).

PC-Spieler, so Jean Claude Hurt, Geschäftsleiter des Centers für Spiel- und Lernsoftware in Zürich, lassen sich grob in zwei Gruppen einteilen. Da sind die Gelegenheitsspieler, die ab und zu in der Kaffeepause oder an einem einsamen Winterabend ein Spielchen wagen. Fast alle Computeranwender haben bereits das eine oder andere Spiel ausprobiert, ohne jenen «Kick» gespürt zu haben, von dem die andere Gruppe schwärmt. Das ist die stetig wachsende, eingeschworene Gamer-Gemeinde, der das Durchspielen von fesselnden PC-Abenteuern schlaflose Nächte bereitet und in der beim Erscheinen von jedem neuen Spiel heftige Debatten in den einschlägigen Foren des Internets über Vor- und Nachteile ausbricht. «Diese Gamer sind süchtig», meint Hurt. «Für sie können gar



nicht genug neu zu 300 Kunden in die 100 Spiele in den gehen täglich im Moment Str über Internet o sind: Mehrere S bel verbunden s Spielwelt, entw ter-Feind, oder bei Multiplayer Spielen je länge legenheit ist. Ein das Internet sell te Spross der bo

Fantasy-W
Spieler
interak

De
Z

nicht genug neue Spiele erscheinen.» Er zählt bis zu 300 Kunden pro Tag in seinem Geschäft. Um die 100 Spiele im Preis zwischen 69 und 99 Franken gehen täglich über den Ladentisch. «In» sind im Moment Strategiespiele, vor allem solche, die über Internet oder Netzwerk multiplayer-fähig sind: Mehrere Spieler, die mit Modem oder Kabel verbunden sind, bewegen sich in der gleichen Spielwelt, entweder als Team gegen den Computer-Feind, oder gar gegeneinander. Der Boom bei Multiplayer-Spielen deutet darauf hin, dass Spielen je länger, je mehr keine einsame Angelegenheit ist. Eine neue Game-Generation nutzt das Internet selbst als Spielfläche, wie der jüngste Spross der berühmten Ultima-Saga aus dem

ben PC-Spiele das Image des Anrühigen, Unseriösen verloren. Die Konsumenten und Konsumentinnen sind zunehmend über Gehalt und Qualität von PC-Spielen informiert. Sie kaufen vor allem Programme, die neue Technologien wie Pentium-MMX-Prozessoren oder die Windows-95-Multimedia-Schnittstelle DirectX (siehe unten) nutzen.

Der «Kick», der das Spielen am PC so spannend macht, ist schwer zu beschreiben. Zum einen ist da der Wunsch, eine Aufgabe zu lösen, seien es Rätsel, Geschicklichkeitsübungen oder komplexe Problemstellungen. Gerade dieser Reiz ist es, der Spiele auch als Werbeträger und zum Lernen attraktiv macht: Fast alle Multi-

Actionspiele werden gestartet und werfen einen sofort in eine Situation, in der gehandelt werden muss. Hier stehen die eigenen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund. Fast alle Spiele dieser Gattung sind Ballerspiele. Man findet sich in feindlichem Territorium wieder und muss sich einen Weg zum Ausgang des Levels, also in die nächste Spielebene, freischiessen. Viele dieser Spiele machen bedeutend mehr Spass, wenn sie multiplayer-fähig sind. Umstritten ist, ob Actionspiele – besonders jene, in denen virtuell blutig gemordet wird – mehr zum Abbau oder Aufbau von Aggressionen in der wirklichen Welt beitragen.

Strategiespiele sind Denkspiele, bei denen es um



Hause Origin. In Ultima Online, einer grafisch perfekten Fantasy-Welt, finden mehrere tausend Spieler gleichzeitig ihre virtuelle und interaktive Heimat.

Der Schweizer Markt, so Tanja Zehnder vom Spiele-Grosshändler ABC Spielspass, hinkt zwar dem deutschen oder gar amerikanischen hinterher, ist in den letzten zwei Jahren aber stark gewachsen. Längst ha-

media-Produkte, seien es Lernprogramme oder Nachschlagewerke, enthalten spielerische Elemente. Zum anderen treibt einen die Neugier, wie es weitergeht, von Level zu Level. Denn die meisten Spiele erzählen eine fortlaufende Geschichte, in der verschiedene Episoden mit immer schwieriger werdenden Aufgaben zu lösen sind. Und nicht zuletzt steckt ein gewisser sportlicher Ansatz in jedem Spiel: In die Highscore-Liste zu kommen, die höchste Punktzahl neben dem eigenen Namen zu erleben!

Computerspiele lassen sich in verschiedene Genres einordnen. Allerdings verschwimmen die Grenzen zwischen diesen mit zunehmender Variantenvielfalt und heutige Spiele enthalten oft Elemente aus verschiedenen Genres gleichzeitig. **Adventures** fordern vom Spieler, Gegenstände miteinander zu kombinieren, um Rätsel zu lösen, die im Spielverlauf immer anspruchsvoller werden. Geschicklichkeit, logisches Denken und manchmal eine gehörige Portion Humor gehören zu den Voraussetzungen, um die oftmals absurden Lösungen zu finden.

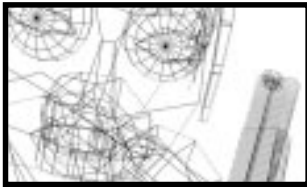
Rollenspiele bieten die Möglichkeit, in eine (oft in der dreidimensionalen Ich-Perspektive gezeigten) Rolle zu schlüpfen und so mit anderen Figuren des Spiels in Kontakt zu treten. Nach und nach wird allein oder in einer «Party» eine Geschichte erlebt, wobei die einzelnen Charaktere der Figuren weiterentwickelt werden können. Der Akzent bei diesen Spielen liegt auf der ausgefeilten Handlung und der angespannten Atmosphäre, die das Gefühl vermitteln soll, wirklich dabei zu sein.

die taktische Lösung von Aufgaben geht. Meist unter Zeitdruck muss der Spieler Armeen führen, eine Stadt aufbauen, Weltraumschlachten führen, dabei seine Ressourcen im Auge behalten und jeden Zug genau planen. Strategiespiele sind oft Wirtschaftssimulationen, in denen es um grosse ökonomische Zusammenhänge geht.

Sportspiele imitieren inzwischen fast alle bekannten Sportarten wie Tennis, Golf, Fussball, Autorennen auf dem Bildschirm. Das erste Computerspiel überhaupt war Pong, eine Art Mini-Tennis mit zwei beweglichen weissen Strichen, zwischen denen ein Punkt als Ball hin- und hersprang. Im Zuge neuer Grafiktechnologien werden Sportspiele immer wirklichkeitsnäher, bieten TV-ähnliche Szenen und Stadionatmosphäre, wie beispielsweise das neue Hockey-Spiel NHL 98, in dem man die Spieler bei Fouls nahezu wirklichkeitsgetreu fallen sieht und fluchen hört.

Simulationen stellen komplexe Missionen und Technik in den Vordergrund, wenn es darum geht, Flugzeuge, Autos, Motorräder, Panzer, U-Boote, Raumschiffe oder anderes so realitätsnah wie möglich nachzubilden. Der Fun liegt hier im geschickten Umgang mit diesen Maschinen – mit denen meist bestimmte Ziele erreicht werden müssen, seien das Flugplätze, feindliche Stellungen, Rennstrecken-Runden oder unterseeische Gebiete.

Karten- und Brettspiele sind Umsetzungen derselben Spiele auf dem PC. Wem ständig ein Bridge-Partner fehlt, wer Lust auf einen Samschtig Jass am Montag hat, wer ausgeklügelte Schach-



«Richtige PC-Gamer sind süchtig, für sie kann es gar nicht genug Neuerscheinungen geben.»

Jean Claude Hurt, Center für Spiel- und Lernsoftware

► strategien nachspielen möchte, ist mit diesen Spielen gut bedient. Oft verbirgt sich erstaunliche künstliche Intelligenz in diesen auf den ersten Blick einfach wirkenden Programmen.

DirectX eine Programmierschnittstelle entworfen, die unter Windows 95 den Direktzugriff auf die Hardware ermöglicht. DirectX besteht aus einer Sammlung von Multimedia-Treibern für ►



Links Golf

Spiele-Sammlungen schliesslich sind eigentlich keine eigene Kategorie, aber diese Angebote versammeln Shareware-Games, deren Ausprobieren gratis ist, und ältere, nicht mehr einzeln erhältliche Spiele in einer Schachtel. Hier lassen sich sehr günstig die schönsten Schnäppchen machen, vor allem dann, wenn der PC daheim nicht mehr ganz der jüngste ist.

Frägt man hartgesottene Gamer nach dem idealen Spiele-PC, winken sie nur ab. Vom feinsten, heisst es da, müssen einfach alle Komponenten sein. Denn PC-Spiele reizen die Hardware mit Videosequenzen, in Echtzeit bewegten Figuren, um 360 Grad drehbaren Perspektiven, Sound- und Bilddarstellungen so richtig aus. Da braucht es schon ein schnelles CD-ROM-Laufwerk, eine hervorragende Grafikkarte, einen fixen Pentium-Prozessor und eine voluminöse Festplatte. Auch die Soundkarte sollten Sie nicht vergessen, und je besser Ihre Lautsprecherboxen sind, desto satter klingen Hintergrundmusik und Spielgeräusche.

Zur Geschwindigkeitsoptimierung sind Spiele oft so programmiert, dass sie die Hardware direkt ansprechen können, ohne Umweg über das Betriebssystem – was der Grund dafür ist, dass Windows NT sich nicht und das gute, alte DOS nach wie vor am besten eignet, um Spiele auf dem PC laufen zu lassen. Denn NT schützt sämtliche Hardwarekomponenten vor dem direkten Zugriff, während DOS diesen in jedem Fall ermöglicht. Auch in der DOS-Box von Windows 3.x und Windows 95 laufen längst nicht alle Games. Aus diesem Grund hat Microsoft mit



Larry



SimCity

Spiele-Klassiker

Angejährt, doch ewig jung

Mit Computerspielen ist es ähnlich wie mit Büchern. Die meisten verschwinden innerhalb von wenigen Monaten auf Nimmerwiedersehen aus den Verkaufsregalen. Nur wenige schaffen den Sprung in den Olymp der Bestseller – diese allerdings erleben Neuauflage nach Neuauflage. Fast jeder PC-Shop führt diese Klassiker oder kann sie bestellen. Auch im Versandhandel (z.B. CD-ROM Vertrieb, Tel. 071/952 60 27 oder Thali AG, Tel. 041/917 01 11) lohnt sich die Nachfrage. Viele Bestseller werden in Spiele-Sammlungen oder in einer günstigen «Classic-Edition» wieder neu aufgelegt. Hier eine (aus Platzgründen weder vollständige noch repräsentative) Liste von Klassikern, die jeder Gamer kennt:

Civilisation (Microprose) ist ein Strategiespiel, in dem Sie als Häuptling eines kleinen Stammes von 4000 vor bis 2000 nach Christus Zeit haben, diesen aus der Steinzeit in die Raketen-technik zu führen – natürlich im Konkurrenzkampf mit anderen Zivilisationen.

Doom (id software) überzeugte erstmals durch eine konsequente und grafisch atemberaubende 3D-Ich-Perspektive. Das Action-Ballerspiel, in dem Sie gegen Monster und mutierte Marines antreten müssen, gründete ein ganzes Genre und wurde in verschiedenen Ländern wegen seiner blutrünstigen Szenen verboten. **Leisure Suit Larry** (Sierra) erlebt inzwischen Folge sieben seiner Abenteuer als Möchtegern-Playboy. Mit flotten Sprüchen versucht der smarte Larry, leichtbekleidete Ladys zu gewinnen und gegen Gangsterbosse zu bestehen, fällt dabei meist auf die Nase und behält immer eine gehörige Portion schrägen Humor.

Links Golf (Access) bietet eine realistische Golf-Simulation auf dem PC und gilt auch heute noch als Referenz. Wer sich den teuren Golfclub nicht leisten will oder keine Lust auf längere Spaziergänge hat, findet hier mehrere virtuelle Golfplätze – inklusive Schläger-Sammlung, unbegrenzter Ballzahl und Kamera für die schönsten Shots.

Flight Simulator (Microsoft) ist der Ur-Flugsimulator schlechthin. Er bietet in der Version 98 (siehe PCtip 11/97, Seite 11) handfestes

Fortsetzung Seite 37

Praxis

Spielen am Computer

Spiele-Klassiker

Flugtraining mit Chessna, Learjet oder Segelflugzeug. Starten können Sie alle sofort – zum Landen ohne Crash braucht's einige Übung.

Myst (Broderbund) brauchte mehrere Jahre Entwicklungszeit und war vor allem ein Mac-Klassiker, es gibt aber auch eine Windows-Version. Ein ganz und gar mystisches Abenteuer auf einer Insel, auf der eine Zeitmaschine steht, die Sie nur mit intensiver Suche und Kombinationsgabe in Gang setzen können. Eine Kurztest des Myst-Nachfolgers Riven finden Sie in dieser Ausgabe auf S. 14.

Pac Man (Namko) Ursprünglich für Arcade-Konsolen entwickelt, fand das Kugelwesen auch auf dem PC Verbreitung. Pac Man muss sich regelrecht durch ein Labyrinth voller Punkte fressen – und aufpassen, nicht selber von den darin herumhuschenden Monstern gefressen zu werden. Inzwischen gibt es etliche Varianten – zwei davon finden Sie im PCTip-Online-Dienst.

SimCity (Maxis) simuliert eine Stadt, deren Bürgermeister Sie sind. In Ihrer Entscheidungsgewalt liegt das Wachstum vom Kaff zur Metropole, Sie bauen Strassen, Schulen, Wohn- und Arbeitsquartiere. Die Simianer dankens Ihnen durch Häuserbau in von Ihnen angelegten Wohnzonen – und regelmässige Steuerzahlungen, die Sie in den Ausbau der Stadt investieren können.

Solitaire (Public Domain) ist das wohl meistverbreitetste, meistgespielte Spiel der Welt: Das Pacienlegen wird nämlich mit Windows mitgeliefert und füllt manche Arbeitspause in ansonsten gamefreien Büros. Das Spiel ist gerade wegen seiner Einfachheit so beliebt wie eh und je.

Tetris (Alexey Pajitnov) kennt fast jeder: Das Spiel der ewig fallenden Klötze wurde in Russland erfunden und ist in jeder Shareware-Spiele-Sammlung enthalten. Im PCTip-Online-Dienst haben wir eine interessante Variante des Uralt-Klassikers bereitgestellt (PCTip/AUSGABE 12/97).

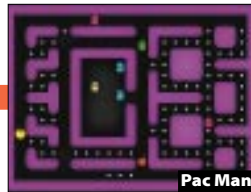
Ultima Underworld 1 und 2 (Looking Glass Technologies) gelten trotz ihres ehrfürchtigen Alters als die Rollenspiele schlechthin: Begleiten Sie den Avatar auf seiner Suche durch dreidimensionale düstere Dungeons (Höhlen, Keller und grausige Verliese), reden Sie mit unzähligen Nebenfiguren und besiegen Sie Zauberer, Drachen, Riesenspinnen und Orcs. (ms)



«Der Schweizer Spielmarkt hinkt zwar dem deutschen hinterher, ist in den letzten zwei Jahren aber stark gewachsen.» Tanja Zehnder, ABC Spielspass

► Grafik- und Soundkomponenten des PCs. Ihre Funktion ist es, die reibungslose Übergabe der Daten vom Spiel an den Bildschirm oder die Soundkarte zu gewährleisten – ohne dass andere

ber-Updates für den entsprechenden Hardwareteil erkundigen. Meist bietet die Internet-Homepage des Herstellers ihre aktuellen Treiber zum Update an. Einige Spiele können auch mit älteren



Pac Man



Myst

Windows-95-Programme damit in Konflikt geraten. Fast alle Spiele-Neuerscheinungen nutzen diese Schnittstelle, aber nicht alle älteren Hardware-Komponenten vertragen DirectX. Sollten Sie also ein Programm nicht installieren oder nach der Installation nicht spielen können, ist zunächst zu prüfen, ob die mitinstallierten DirectX-Treiber mit Ihrer Grafik- und Soundkarte umgehen können. Dazu starten Sie dxsetup.exe im Verzeichnis C:\Programme\directx\setup und überprüfen, ob alle Hardware-Komponenten den Vermerk «Autorisiert» erhalten haben. Falls nicht, müssen Sie sich beim Hersteller um Trei-

DirectX-Versionen nichts anfangen, weshalb sie während des Installationsprozesses die älteren Treiber gleich ganz gegen neue ersetzen – was unter Umständen zu Problemen mit Grafik- oder Soundhardware führen kann. Auch hier hilft nur die Überprüfung der DirectX-Autorisierung. Die aktuelle Version von DirectX ist übrigens Version fünf. Lassen Sie sich nicht von entsprechenden Treibernummern wie 4.05.00.0155 oder ähnlichem irritieren.

Viel Zubehör gibt es vor allem für die Steuerung von Spielen. Ein Joystick beispielsweise macht die Bewegung von Flugzeugen realistischer, wenn man sich an die ungewohnte Knüppelsteuerung erst einmal gewöhnt hat (siehe auch Seite 54/55). Im Computerhandel gibt es auch Fusspedale, mit denen wie im wirklichen Fahrzeug Gas gegeben und gebremst wird. Gamepads sind Steuerungsinstrumente, die für jedes Spiel beliebig angepasst werden können. Die Knöpfe auf dem Pad entsprechen den Tastaturbefehlen und der Mauseuerung.

Lara Croft hat sich inzwischen vorsichtig aus ihrer Nische hervor getastet und mit drei gezielten Schüssen Fledermäuse sowie den lauern den Bösewicht ausgeschaltet. Doch als sie weitergeht, bröckelt unter ihr der Tempelboden weg. Das letzte, was ich von ihr höre, ist ein gellender Schrei, als sie in die Tiefe stürzt. Zum Glück habe ich kurz zuvor den Spielstand gesichert. Ich bin froh, dass Lara nur ein mit Grafikflächen überzogenes Drahtmodell in meinem Arbeitsspeicher ist, das ich jederzeit wieder zum Leben erwecken kann.



Spiele, die für Windows 95 hergestellt wurden, nutzen die DirectX-Schnittstelle für direkte Hardware-Zugriffe.