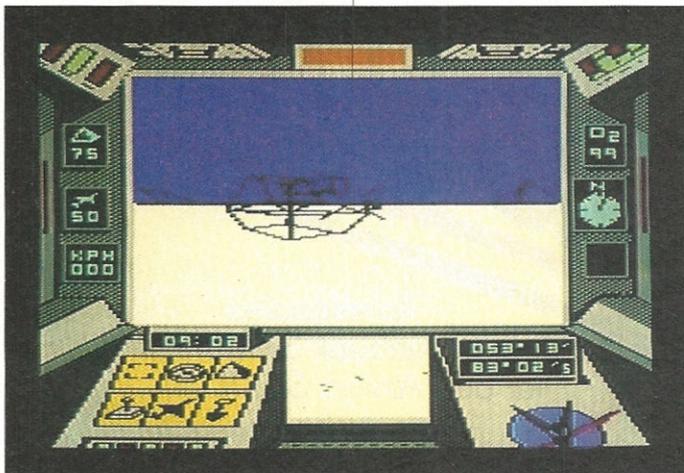


Laßt die Vektoren sausen!

64'er
Test

3D-Vektor-Grafik heißt das Zauberwort, das rasante Actionspiele und wirklichkeitsgetreue Simulationen verspricht.

Doch was steckt wirklich dahinter?



Außerirdische Panzerschlacht im ewigen Eis: »Arcticfox«

Wer ein dreidimensionales Spiel programmieren will, hat das Problem der grafischen Darstellung auf dem Bildschirm. Die einfachste Möglichkeit, dreidimensionale Gebilde auf den Computerschirm zu bringen, ist die 3D-Vektor-Grafik. Der Computer behandelt die Gebilde dabei, als ob sie aus einem Drahtgitter bestehen würden. So sind die Kanten des Objekts sichtbar, die Flächen sind jedoch durchsichtig, so daß man durch die Gegenstände durchsehen kann.

Vor kurzem sind nun zwei Actionspiele erschienen, die sich dieser Grafikform bedienen. In beiden Fällen muß eine Invasion außerirdischer Lebewesen abgewehrt werden.

Bei »Arcticfox« von Electronic Arts haben sich die E.T.'s in der Antarktis angesiedelt. Dort bauen sie riesige Türme mit Luftumwandlern auf, die unsere Atmosphäre in ein Methan/Ammoniak-Gemisch verwandeln sollen. Sie haben sich in einem kuppelförmigen Kraftfeld verborgen, durch das die Bewohner der Erde nur ein einziges Fahrzeug schleusen können: Den Arcticfox, ein 38-Tonnen-Panzer, der speziell für

eisige Einsätze konstruiert wurde.

Mit verschiedenen Waffen- und Tarnungssystemen machen Sie sich nun auf den Weg, um die Luftumwandler und das Hauptquartier der Außerirdischen zu vernichten. Dabei müssen Sie unter anderem auf das Gelände Rücksicht nehmen, denn Ihr Panzer könnte im Tiefschnee versinken oder gar in eine Gletscherspalte fallen.

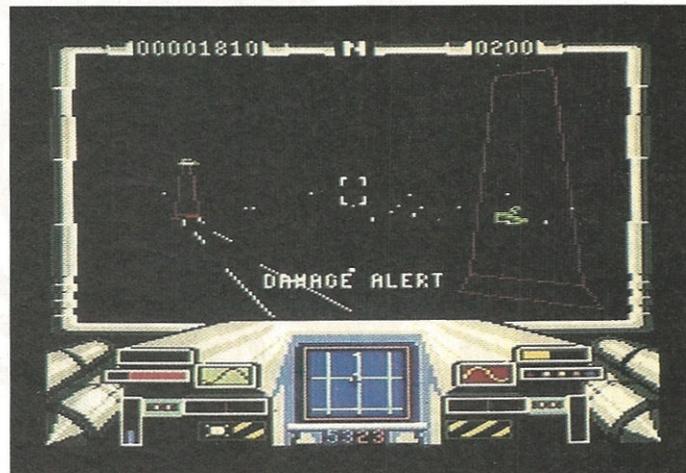
Wildes Ballern ist bei Arcticfox fehl am Platze, vielmehr ist strategisches Vorgehen gefragt. Sie müssen dem Feind den Nachschub abschneiden, Kommunikationsverbindungen unterbrechen und stets entscheiden, welche Ziele im Augenblick am wichtigsten sind. Da die Verteilung aller Gebäude stets gleich bleibt, können Sie verschiedene

Strategien erproben und sich so langsam eine Taktik überlegen, die Sie zum Hauptquartier führt.

Mehr auf Action ausgelegt ist »Starglider« von Rainbird. Der Planet Novenia ist von den bösen Egrons überfallen worden, die ihre Raumschiffe als Starglider (riesige Vögel, die durch Novenias

trieb benötigen, denn die erhält man in einem komplizierten Flugmanöver, bei dem man die unterirdischen Stromleitungen Novenias anzapft.

Auch hier gibt es viele verschiedene Gegner, die vernichtet werden sollen. Hauptziel ist es aber, das Flaggschiff der Egrons na-



Mit Museumsstück gegen feindliche Invasoren: »Starglider«

Sonnensystem streifen) verkleidet haben. So konnten sie das im All installierte Verteidigungssystem der Novenianer überlisten. Die Novenianer wären nun verloren, wenn es da nicht ein altes Museumsstück, den AGAV, gäbe. Sie schwingen sich in diesen Planetengleiter und versuchen, den Planeten zu retten.

Ihr AGAV kann einige Meter über der Planetenoberfläche mit der wahnsinnigen Geschwindigkeit von 2500 urads (was immer das sein mag...) dahinjagen, ist mit einer Laserkanone und zwei Raketen bestückt. Nachschub in Form von Energie für die Kanone und neuen Raketen sowie neue »Power« für die Schutzschilde gibt es in speziellen Hangars. Komplizierter wird es, wenn Sie neue Energie für Ihren An-

mens »Starglider One« abzuschießen.

Das gemeinsame Merkmal der beiden Spiele, die 3D-Vektor-Grafik, erweist sich aber auch als deren Problem. In beiden Fällen ist die grafische Ausführung nur sehr unbefriedigend, da sehr langsam. Die Angreifer bewegen sich nur sehr ruckartig über den Schirm. Das macht gerade beim Zielen Schwierigkeiten. Im wahren Sinne des Wortes hat man hier also gebremsten Spielspaß.

Beim Sound tut sich Arcticfox auch etwas schwer, da überhaupt keine Musik und nur ein paar mittelmäßige Explosionseffekte zu hören sind. Bei Starglider ist das schon etwas mehr los, da eine »fetzige« Titelmusik den Spieler begrüßt; die Effekte sind dann aber auch nur durchschnittlich.

Alles in allem muß man bei beiden Programmen sagen: schade drum. Tolle Ideen scheitern an einer mittelmäßigen Ausführung. Deswegen empfehlen wir beide Spiele nur den Strategen unter unseren Lesern.

Action-Liebhaber werden nicht auf ihre Kosten kommen.

(bs)

Titel	Arcticfox
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	strategisches Vorgehen nötig
Hersteller	Electronic Arts
Preis	59 Mark (Diskette)
Bezugsquelle	Ariolasoft, Postfach 1350, 4830 Gütersloh

Titel	Starglider
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	Deutscher Kurzroman
Hersteller	Rainbird Software
Preis	49 Mark (Kass.), 69 Mark (Disk)
Bezugsquelle	Ariolasoft, Postfach 1350, 4830 Gütersloh