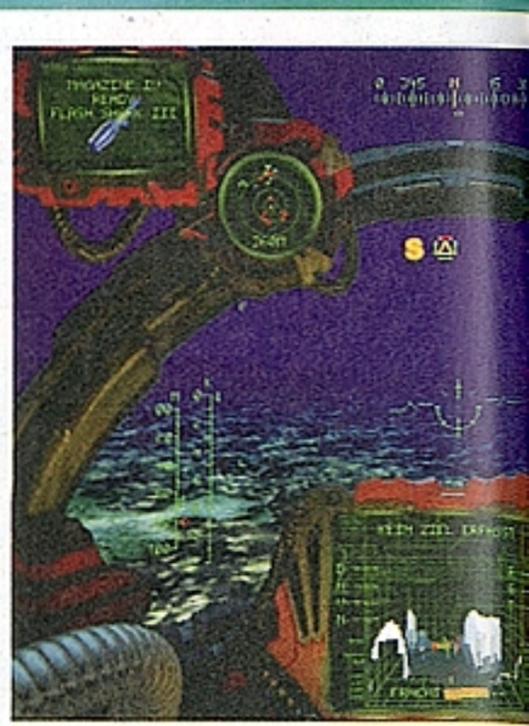


Schleichfahrt

# Die Tiefe

Als Söldner durch das Universum zu streifen, neue Galaxien zu erkunden und nebenbei einen Batzen Geld zu machen - dieser Gedanke fasziniert Programmierer schon seit dem C64-Klassiker Elite. Im Jahre 1993 fand auch das deutsche Entwicklerteam Massive Gefallen an dieser Idee und kreierte einen ersten Entwurf, der beim Publisher Blue Byte sofort auf Sympathie stieß. Allerdings wählte man nicht die unendlichen Weiten des Weltraums als Schauplatz, sondern das Element, das unseren Planeten zu mehr als 80% bedeckt: Schleichfahrt spielt unter Wasser, hat eine Hintergrundstory von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf.



In den ausgedehnten Kuppelbauten nahm das Leben allmählich wieder seinen „normalen“ Verlauf. Zwischen den einzelnen unterseeischen Staatenbünden, die denen des 20. Jahrhunderts nicht unähnlich waren (amerikanisch-europäisch, russisch-asiatisch und arabisch), entwickelte sich wieder ein reger Warenaustausch - und sogar den wirtschaftlichen Aspekt des Krieges hatte man wiederentdeckt. Alles in allem der beste Boden für draufgängerische Söldner, die unter wechselnder Flagge mal für diesen und mal für jenen Herren Dienst tun.

## Wichtig für den Einstieg ohne Ausstieg: Das Handbuch

Die Rolle eines dieser Haudegen übernehmen Sie. Ihr Alter Ego, Emerald „Dead Eye“ Flint, ist dabei keineswegs ein unbeschriebenes Blatt. Durch seine jahrelange Arbeit als Söldner ist er mit den verwirrenden politischen Verhältnissen unter Wasser bestens vertraut - was man vom Spieler sicherlich nicht erwarten

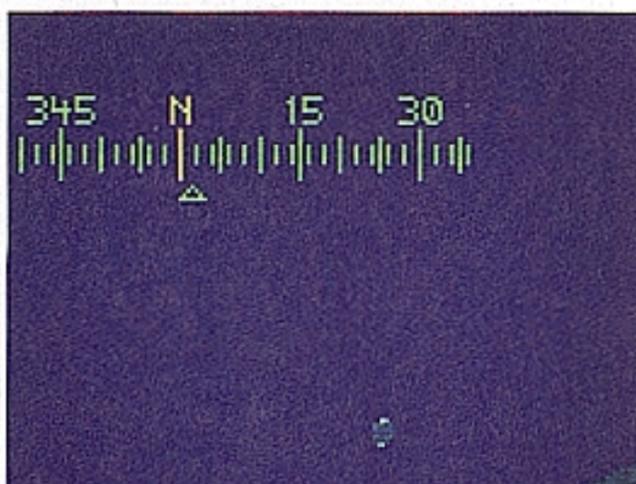
Overkill in den Händen hielt, kam es zum Big Bang. Der atomare Angriff eines Entwicklungslandes gegen ein anderes genügte, um das Pulverfaß Erde zu zünden. Nachdem die weltweiten Kriege um die letzten Bodenschätze gefochten waren, blieb den wenigen Menschen nur noch ein verseuchter Planet. Da sich die Idee der Besiedelung fremder Planeten leider als undurchführbar entpuppte, flüchteten sich einige zehntausend Pioniere in die Ozeane: riesige Förderplattformen auf dem Meeresgrund boten einem kleinen Bruchteil der Menschheit Unterschlupf, Nahrung und Sauerstoff. Knapp sechshundert Jahre später hatten die Aquanauten aus ihren Refugien eine zweite, künstliche Welt geschaffen.

Es hätte ja gar nicht anders kommen können: Als zu Anfang des 21. Jahrhunderts die Ressourcen der Erde immer knapper wurden, die Regenwälder endgültig der Wüste gewichen waren und selbst der kleinste Zwergenstaat den nuklearen



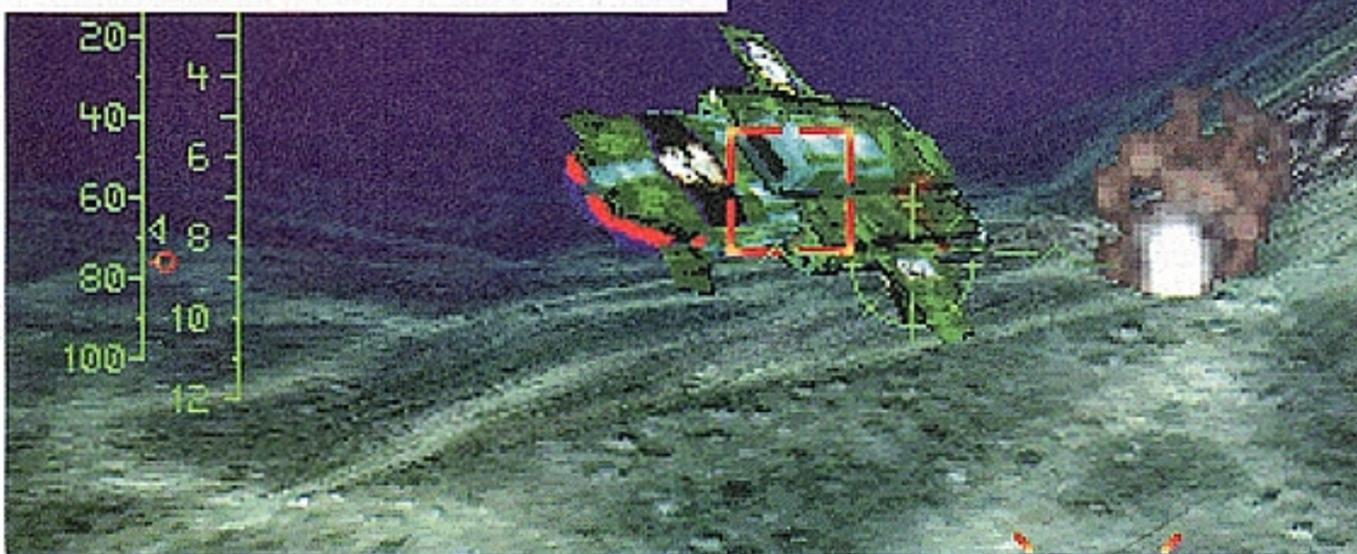


Der Meeresboden leuchtet feinpixelig in tausend Schattierungen, die Schiffe wirken aus der Nähe betrachtet hingegen etwas grob. Auf den Screenshots deutlich erkennbar: das Wasser verschluckt bei weit entfernten Objekten das rote Licht vollständig.



**Tolles SVGA in 16 Bit-Farben: Schleichfahrt** bietet eine Grafik-Engine, die fast jedem internationalen Vergleich standhält. Mit aktiviertem Cockpit genügt ein Pentium 90.

kann. Die über hundert Seiten umfassende Dokumentation sollte deshalb auf alle Fälle studiert werden, bevor man sich ins kühle Naß wagt. Ausgerüstet mit dem entsprechenden Hintergrundwissen sowie zahlreichen Fachbegriffen steigt man in Flints Unterseeboot - eine abgetakelte Freigatte, die ihre besten Jahre schon lange hinter sich hat. In den 60 Tiefsee-Stationen warten unzählige Kaufmänner, Militärs und Politiker, die Flint mit Aufträgen eindecken möchten. Anders als in Privateer oder Elite handelt der Spieler dabei allerdings nicht ganz eigenverantwortlich: Die (versteckte) Storyline aus aufeinander aufbauenden Missionen setzt sich vom ersten bis zum letzten Auftrag nahezu lückenlos fort. Da Sie als Söldner in erster Linie ums eigene Überleben kämpfen, arbeiten Sie im Verlauf der ca. 70 Missionen für unterschiedliche Auftraggeber und verschiedene politische Systeme. Wie sich schon bald herausstellt, steht bei dem Abenteuer aber mehr auf dem Spiel als Ihr finanzielles Wohlergehen: Eine unheimliche Macht, die



Bomber (links) sind ernstzunehmende Gegner. Nur wer die richtige Torpedo-Bewaffnung dabei hat, sollte diese Festungen attackieren.

## Realismus ganz groß geschrieben

Während in Spielen aus amerikanischer Produktion einfach alles möglich ist - man denke da an Schußgeräusche im Vakuum des Weltraums bzw. völlig unrealistische Flugmodelle -, versuchte Massive, sich möglichst eng an die physikalischen Gegebenheiten unter Wasser zu halten. Die wichtigsten Aspekte der Schleichfahrt-Engine haben wir für Sie in einer kleinen Tabelle von sinnvollen Nebensächlichkeiten zusammengefaßt:

- Strömungen unter Wasser beeinflussen die Fahrt des U-Bootes merklich.
- Wie in der Realität absorbiert Salzwasser die Farbe Rot am stärksten. D.h.: Alle Objekte wirken aus der Entfernung blaugrün, während sie aus der Nähe in ihren tatsächlichen Farben erstrahlen.
- Je nach Oberflächenform bewegen sich die Schiffe im Wasser unterschiedlich schnell und wendig.
- Motorengeräusche und Explosionen sind nur stark gedämpft hörbar.
- Die Seekarten wurden nicht erfunden, sondern entstammen echten Satellitendaten.
- Die meisten Zukunftstechnologien, die in der Storyline vorgestellt werden, sind sorgfältig recherchiert und technisch durchaus vorstellbar (Atmung in Flüssigkeiten, U-Boote ohne Ballasttanks usw.).

## Specs & Tec

### GESCHWINDIGKEIT

Trotz SuperVGA-Grafik und Hi-Color-Modus (16 Bit-Farben) läuft Schleichfahrt auf den meisten Rechnern der Pentium-Klasse annehmbar flüssig und ruckfrei. Die folgende Tabelle zeigt die Bildraten der 3D-Engine auf drei verschiedenen Rechnerkonfigurationen. Die Meßwerte können von den Ergebnissen auf Ihrem System abweichen. Zur Erklärung: in den beiden Halbzeilenmodi 1 und 2 überspringt das

Programm beim Bildaufbau jede zweite Bildschirmzeile (Interlacing). Die Abkürzung fps (frames per second) steht für die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde. Alle Messungen erfolgten im langsameren Vollbild-Modus. Schaltet man das gesamte Cockpit hinzu - was die Spielfläche erheblich verkleinert - so liegen die Meßwerte unter allen Konfigurationen zirka um 40% höher.

Konfiguration	Halbzeilenmodus 1 (3D-Engine interlaced, Cockpit interlaced)	Halbzeilenmodus 2 (3D-Engine interlaced, Cockpit normales SVGA)	Normales SVGA (640 x 480 x 65.563)
486DX2/66, 8 MByte RAM	5 fps	3 fps	2fps
Pentium 100, 16 MByte RAM	13 fps	10 fps	8 fps
Pentium 166, 32 MByte RAM	20 fps	15 fps	12 fps

### HARDWAREANFORDERUNGEN

Ab einem Pentium 90 aufwärts liegen Sie bei Schleichfahrt auf der Gewinnerseite. Das Spiel läßt sich zwar auch auf einem 486DX2/66 mit 8 MByte RAM starten, macht darauf aber sogar noch weniger Spaß als eine Urlaubsdia-Show bei den Nachbarn. Wer zwar einen Pentium, aber nur 8 MByte RAM hat, kann eine

abgespeckte Version mit gröberen Texturen und weniger Soundeffekten starten. Unsere empfohlene Optimalkonfiguration ist ein Pentium 120 mit 16 MByte RAM, einem QuadSpeed-CD-Laufwerk, einer Soundblaster 16-Karte und einem beliebigen 4-Tasten-Joystick.

DOKUMENTATION	SCHWIERIGKEIT	SPIELSTEUERUNG	INSTALLATION
Weniger als ein „sehr gut“ hat Blue Byte für die hundert unterhaltsamen Seiten nicht verdient. Während die Spielanleitung die Hintergrundstory und die Bedienung erklärt, findet man die Beschreibungen aller Schiffe und Waffen im Waffen-Handbuch.	Selbst im Anfänger-Modus ist Schleichfahrt ein harter Brocken. Das Programm regelt die Schwierigkeit unter anderem durch die Anzahl der Treffer, die das Spielerschiff verkrachtet. Hier hätte man auch den Anfängern mehr entgegenkommen müssen.	Die Steuerung des U-Boots ähnelt der Joysticksteuerung von Wing Commander 4. Zu bemängeln gibt es hier, daß die Geschwindigkeit nicht mittels einiger Hokeys eingestellt werden kann (z. B. Tasten 1 - 9), sondern nur mit zwei Tasten (schneller, langsamer) reguliert wird.	Weder unter Windows 95 noch unter DOS hatten wir Probleme mit der Installation. Die Nutzung der Autorun-Funktion von Windows bietet sich schon allein wegen der Deinstallationsroutine an. Schleichfahrt lief unter beiden Betriebssystemen sehr stabil.
<b>SEHR GUT</b>	<b>AUSREICHEND</b>	<b>GUT</b>	<b>GUT</b>



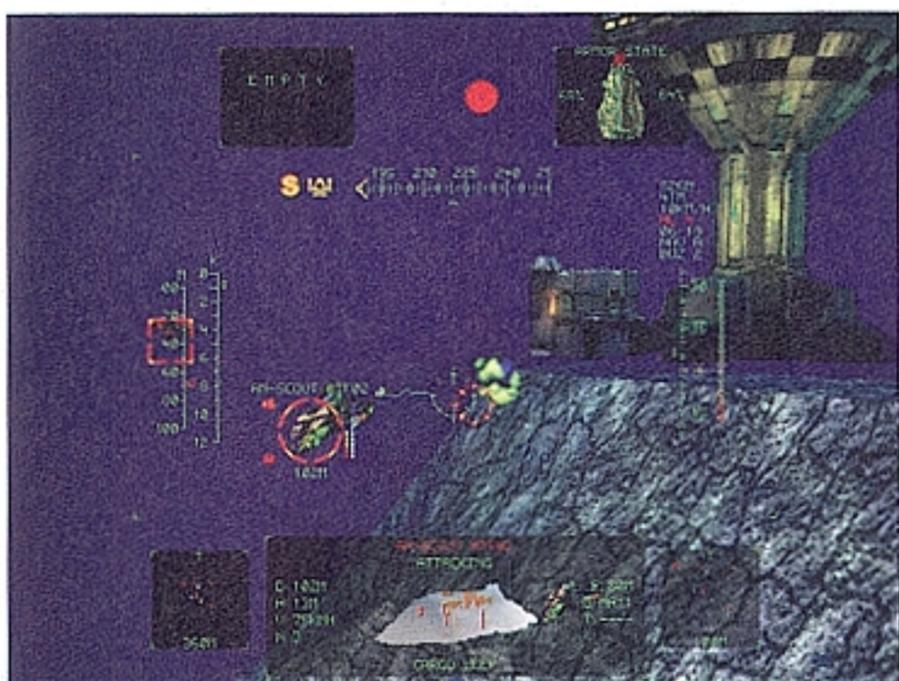
Realismus ohne Ende: wenn ein U-Boot zerstört wird, verschwindet es nach der Explosion nicht spurlos. Die Trümmer, die Ladung und sogar die tote Besatzung (!) treiben noch längere Zeit ziellos im Meer herum.

ihren Ursprung nicht in Aqua hat, droht alles Leben unterhalb des Meeresspiegels zu zerstören. Anscheinend kommt eben doch nicht alles Gute von oben...

### HiColor-Aquarium am Bildschirm

Während sich die Aufenthalte innerhalb der gasgefüllten Aquatorien ziemlich schlicht präsentieren und ausschließlich über Textmenüs abgewickelt werden (ca. 60.000 geschriebene Wörter in rund 260 Dialogen), bieten die ac-

tiongeladenen U-Boot-Missionen 3D-Kost vom Feinsten. In der bläulich-schimmernden Unterwasserwelt in 65.000 Farben gleitet man langsam über den zerklüfteten Meeresboden, durchschwimmt gigantische unterseeische Gebäudekomplexe und trifft auf volltexturierte Schiffe, die sich - wenn auch etwas pixeliger - hinter denen von Wing Commander 4 nicht verstecken müssen. Wenn es zum Kampf mit gegnerischen U-Booten kommt, erhellen Explosionen und Torpedoeinschläge die düstere Spielumgebung. Im



Bombardierungsmissionen (oben) gehören ebenso dazu wie Patroullenfahrten. Die 3D-Gebäude und Verteidigungsanlagen sind ein Augenschmaus. Weniger schön ist die Präsentation der Storyline. Die ganze Handlung spielt sich in langweiligen Textfenstern ab (links).

Überlebensfall sollten Sie Ihren Sold für die Erfüllung möglichst vollständig in die Verbesserung Ihres Schiffes stecken. Insgesamt stehen für diesen Zweck fast siebzig verschiedenen Systemkomponenten (Schilder, Bordgeschütze, Torpedo und Zubehör) zur Auswahl. Während gute Schilde und durchschlagskräftige Geschütze zur empfehlenswerten Grundausstattung eines Söldnerschiffes gehören, muß die Torpedo-Zuladung vom Aufbau der nächsten Mission abhängig gemacht werden. Will man beispielsweise ein gegnerisches Boot lediglich kampfunfähig machen, so empfiehlt sich ein „Betäubungs-Torpedo“ namens Flash Shark - einem großen Unterwasserbomber sollte man sich hingegen nur mit einem Arsenal von Sprengköpfen der Marke „Big Bang“ in den Weg stellen. Apropos Missionsaufbau: Simple „Fliege-zu-Punkt-1,-zerstöre-alle-Feinde-und-komm-zurück“-Aufträge, wie man sie aus Origins älteren Weltraum-Spielen zu Genüge kennt, sind bei Schleichfahrt eine Selten-

heit. Viele Missionen kann man ohne Nachdenken und eine Portion Spürsinn nicht auf Anhieb bewältigen.

### Schillernde, aber sprachlose Präsentation

Alle vier Schiffe, die Sie im Verlauf der Spielzeit von schätzungsweise 50 Stunden steuern dürfen, werden über ein unkompliziertes System aus Joystickbewegungen und Hotkeys gelenkt. Begleitet wird das Kampfgeschehen leider nicht von einem dynamisch gesteuerten General-Midi-Soundtrack, sondern von mehreren kurzen Techno-Stücken in einer Gesamtlänge von ca. 10 Minuten. Auch die Sprachuntermalung kann mit der Qualität der Grafik-Engine nicht mithalten: Nur die 26 Videofilme, die an entscheidenden Eckpunkten der Story eingeblendet werden, wurden mit Sprachausgabe unterlegt. Alle anderen Funksprüche und Dialoge erscheinen lediglich als Texteinblendung am Bildschirm.

Thomas Borovskis ■

## Statement

Das Wörtchen „Eintauchen“ hat sich Massive während der dreijährigen Entwicklungszeit wirklich zu Herzen genommen. Mit Schleichfahrt tauchen Sie in eine fesselnde Science-Fiction-Story ein, die genauso gut als Grundlage einer Romanreihe dienen könnte. Hier prallen Hauptkritikpunkt und Lob aneinander: Wer leichtverdauliche Actionspiele mag, wird sich von den unzähligen Charakteren, Randgeschichten und den Textwüsten bei den Dialogen und Missionsbeschreibungen möglicherweise erschlagen fühlen. Eine mit Filmclips untermalte Storyline à la Privateer 2 kann eben doch deutlich mehr fesseln als zierlose Texteinblendungen - seien diese auch noch so witzig. Andererseits bietet das Unterwasser-Epos buchstäblich V-I-E-L (und gut durchdachte) Unterhaltung fürs Geld. Der Grundsatz „Des einen Freud ist des anderen Leid“ trifft auch auf den Missionsaufbau zu: Die Aufgabenstellung in manchen Aufträgen ist dermaßen piffig, daß man an der einen oder anderen Stelle fast verzweifeln könnte. Für den eigentlichen Actionteil verdient Blue Byte allerdings nur Beifall. Eine SVGA-Engine, die (meiner Meinung nach) bedeutend schöner ist als die von Wing Commander 4 und die selbst auf einem Pentium 90 in HiColor noch flüssig läuft, wurde bisher von keinem anderen Hersteller präsentiert. Rechnet man kleine Minuspunkte, wie die unpassende Techno-Musik und die nur als Text eingeblendeten Funksprüche mit ein und berücksichtigt außerdem Pluspunkte wie den hohen Realitätsgrad, den Detailreichtum, die ausführliche Dokumentation und die einfache Steuerung, so kann man Schleichfahrt alles in allem guten Gewissens empfehlen. Ein glänzender Wing-Commander-Ersatz aus deutscher Produktion!



SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 44 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio
<b>REQUIRED</b>	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Action	
Grafik	92%
Sound	55%
Handling	88%
<b>Spielspaß</b>	<b>87%</b>
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 99,95
CD-Advantage	gut