

## Neue Sidewinder-Gamepads

# Totale Kontrolle



Mit dem **Game Pad Pro** will Microsoft den Erfolg der Sidewinder-Gamepads fortsetzen.

Die Joysticks und Pads der Sidewinder-Reihe genießen in Spielerkreisen einen hervorragenden Ruf. Zwei neue Spielbretter sollen Microsofts Erfolg sichern.

**M**icrosoft hat beim Gamestock-Event (siehe Aktuell-Teil) nicht nur massig neue Spiele aufgeföhren, sondern auch zwei Entwicklungen aus den hauseigenen Hardware-Labors präsentiert. Während das **Game Pad Pro** das beliebte **Sidewinder Game Pad** ablösen soll, ist der auf den Codenamen **Zulu** getaufte 3D-Controller ein komplett neues Design.

Beide Geräte waren bei der Vorführung so gut wie fertig. Die Auslieferung soll dennoch erst im dritten Quartal '99 erfolgen, da Microsoft genügend Modelle produzieren will, um die Nachfrage befriedigen zu können. Die Ladenpreise stehen noch nicht fest, dürften aber zwischen 100 und 150 Mark liegen. Eine endgültige Bewertung reichen wir nach, sobald uns Serienmodelle vorliegen. Beide Pads werden übrigens nicht mehr über den Joystick-, sondern über einen USB-Port angeschlossen.

### Game Pad Pro

Mit dem **Game Pad Pro** stellt Microsoft den Nachfolger des erfolgreichen **Sidewinder-Gamepads** vor. Der neue Controller liegt durch die etwas schlankere Form noch besser in der Hand und ist mit seinem schicken silbergrauen Design eine echte Augenweide. Weniger auffällige, dafür entscheidende Neuerungen verbergen sich im Innern. So können Sie mit dem **Game Pad Pro** Ihre Spiele wahlweise digital oder analog len-

ken. Der Clou: Microsoft verwendet dazu keinen extra Knüppel, sondern realisiert beide Eingabemöglichkeiten über ein und dasselbe Steuerkreuz. Der Digitalmodus funktioniert wie gewohnt und eignet sich zum Beispiel für Jump-and-runs oder Sportspiele.

Im analogen Modus wird die Reaktion heftiger, je stärker Sie auf das Pad drücken. So können Sie in einem Rennspiel geföhlvoll beschleunigen, statt gleich voll aufs Gas zu steigen. Ansonsten findet sich mit sechs Feuerknöpfen nebst Shift-Taste und zwei Triggern bewährte Technik auf dem Pad.

### Der Zwitter: Zulu

Der Zwitter aus Joystick und Gamepad soll sich nach Aussage von Microsoft vor allem an Einsteiger richten, die mit der üblichen Maus-Tastatur-Steuerung in 3D-Actionspielen nicht zurechtkommen. Aber auch Fans von Action-Adventures wie **Tomb Raider 3** will Microsoft damit bedienen. Dazu haben die Entwickler quasi einen Joystick an eine Gamepad-Hälfte montiert: An dem H-förmigen Gebilde befindet sich links ein gewöhnliches Steuerkreuz nebst Shift-Taste und zwei Feuerknöpfen. Daran ist mit einem Kugelgelenk eine Art Flügel befestigt, auf dem vier weitere Buttons Platz finden. Während das Steuerkreuz zur Bewegung der Spielfigur dient, drehen Sie mit dem rechten Flügel Ihren Sichtwinkel. Beispielswei-

se laufen Sie mit Ihrem **Half-Life**-Helden zur Seite, indem Sie auf dem Steuerkreuz nach links drücken, während Sie gleichzeitig seinen Blick senken, indem Sie den Flügel nach unten schwenken. Microsoft demonstrierte den Zulu-Controller an **Quake 2** und **Tomb Raider 3**. Beide Spiele ließen sich erst nach längerer Eingewöhnungsphase einigermaßen gut kontrollieren. Laut Hersteller beträgt diese im Durchschnitt etwa eine halbe Stunde. Allerdings waren auch dann die Bewegungen ruckartig und ungenau, möglicherweise eine Auswirkung der noch nicht optimierten Treiber. Insgesamt erreichte das Spielgefühl bei weitem nicht die Qualität einer Maus-Tastatur-Kombination (**Quake 2**). Das Zulu ist eine interessante Neuerung, konnte aber beim Testspielen nicht recht überzeugen. **RS**



Das **Zulu**-Device ist für 3D-Actionspiele gedacht.