

von Matthias Fichtner

## Cross oder Out?

**E**ine synthetische Stimme hallt durch den Gleiter, Computer schalten sich ein, Neonröhren flackern auf. Schnitt. Die Schleuse einer Unterwasserstation wird eingeblendet, öffnet sich langsam und gibt den Blick auf den Gleiter frei. Dieser erhebt sich, begleitet von sphärischen Synthesizerklängen und entschwindet in die unendlichen Tiefen des Meeres.

**64'er TEST**

*Abys*s? Falsch. *Leviathan*? Auch falsch. Es handelt sich – auch wenn man dies zunächst fast nicht glauben mag – nicht um die Anfangsszenen eines Kinofilms. Vielmehr haben wir es mit einem neuen Spiel aus dem Hause Rainbow Arts zu tun: *X-Out*, gesprochen »Crossout«.

Ziel des Spiels ist, wie so oft, Ballern, was das Zeug hält. Neu ist dabei das Ambiente, alles spielt in den Tiefen der Meere. Auch ein nettes neues Feature haben sich die Programmierer einfallen lassen: Die Unterwasser-Armada des Spielers kann im *X-Out*-Shop selbst zusammengestellt und ausgerüstet werden. Hier kann man von der Anzahl, Art und Ausrüstung der zur Verfügung stehen-



Gerade ist er verschwunden, der U-Fighter

den Raumschiffe über die Anzahl und Funktionsweise der sie begleitenden Satelliten bis hin zur Feuerkraft der einzelnen Komponenten alles selbst bestimmen – natürlich nur bei entsprechender Liquidität, die wiederum vom aktuellen Punktestand abhängt.

Der Sound und vor allem die Musik von *X-Out* sind ganz hervorragend, bei der Grafik ergeben sich jedoch Kritikpunkte. Die Landschaften und Sprites sind zwar

durch die Bank sehr schön gezeichnet, auf technischer Seite hapert es jedoch gewaltig. Da kommt es schon mal vor, daß der Übergang zwischen Grafik und Score-Anzeige oder zwischen zwei zusammengesetzten Sprites flimmert, »hochpräzise« High-Tech-Raketen ruckeln irritiert über den Bildschirm und der wasserblaue Hintergrund weist um die Landschaft herum eckige, schwarze Löcher auf. So was geht natürlich auf Kosten des ansonsten möglicherweise hohen Spielspaßes und wirkt nicht sonderlich professionell.

Alles in allem leider nur ein Spiel von vielen, das bei besserer technischer Umsetzung sicherlich das Zeug zum Baller-Renner des Jahres gehabt hätte.

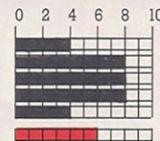
*X-Out*, Rainbow Arts, Preis: 39,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

### X-Out

**E**in Unterwasser-Ballerspiel mit eigenem Armada-Construction-Kit, ausgezeichnetem Sound und wirklich schön gezeichneter Grafik. Lediglich die programmtechnische Qualität gibt Anlaß zur Kritik. Was hier geboten wird, entspricht nicht dem hohen Standard anderer Rainbow Arts-Produkte.



Spielidee  
Grafik  
Sound  
Schwierigkeit  
Motivation  
64'er-Faktor



von Matthias Fichtner

**U**nd noch'n Autorennspiel«, dachte ich mir gelangweilt, als der *Stunt Car Racer* von Micro Style auf meinem Schreibtisch landete.

**64'er TEST**

Was ich dann jedoch zu sehen bekam, schlägt alles, was es auf dem C64 bisher an Renn-Simulation gab. Da fährt man nicht einfach nur über eine endlos lange Rennstrecke mit Kurven, Fähnchen, Bäumen und Öllachen, die Rennstrecke ist eine achterbahnartige Konstruktion mit Steigungen, Gefällen, Steilkurven und Sprungrampen. Kommt man von ihr ab, so dreht der Wagen sich nicht einfach ein paar Mal um sich

## Formel 1 hoch 10



Da wird jeder Stuntman blaß...

Profis antreten. Durch Rennsieg und Rundenbestzeiten kann er Punkte sammeln und so von Liga zu Liga aufsteigen.

Neben allen bereits genannten Features zeichnet sich *Stunt Car Racer* vor allem durch seine exzellente Grafik und den authentischen Sound aus. In schneller 3D-Darstellung flitzt man über die Fahrbahn, auf die man zuvor von einem Kran gehievt worden ist. Vor sich sieht man den bullenstarken V8-Motor, der beim Zuschalten des Turbo-Boosters wild Feuer speit. Steilkurven kommen auf einen zu gerast, in denen der Wagen realitätsgetreu in Schräglage geht, man donnert Rampen hinauf ohne zu sehen, was einen dahinter erwartet, und segelt unverhofft durch die Luft, wenn man eine Bergkuppe oder Steilkurve zu schnell angegangen hat. Das Ende solcher (unfreiwilliger) Flüge ist dann meistens eine gigantische Staubwolke, die der Wagen bei seinem Aufprall jenseits der meterhohen Rennstrecke verursacht.

Insgesamt ist *Stunt Car Racer* zu den absoluten Rennern dieses Jahres zu zählen. Es dürfte schwer sein, dieses brillante Autorennspiel noch zu überbieten.

*Stunt Car Racer*, Micro Style, Preis: 39,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

### Stunt Car Racer

**S**tunt *Car Racer* ist eines der interessantesten Autorennspiele, die es für den C64 gibt. Besonders zeichnet es sich durch die ausgefallene Spielidee und die hervorragende und vor allem schnelle 3D-Grafik aus. Auch die dem Spiel kostenlos beiliegende Armbanduhr trägt zur Freude bei.

selbst, er stürzt viele, viele Meter in die Tiefe. Auch bei dem Fahrzeug des Spielers handelt es sich nicht einfach um einen Formel-1-Wagen: Das Vehikel ist die wahre Rennrakete mit V8-Motor, Turbo-Booster, Überrollkäfing und einer Achsaufhängung, die selbst härteste Aufsetzer nahezu unbeschadet übersteht.

Beginnen wird das Spiel nach eigenen Trainingsrunden in der vierten Stunt-Car-Liga. Hier muß der Spieler gegen zwei erfahrene

