

Der Schwerkraft trotzen

# Yarg

Yarg-Spieler gehen öfter mal an die Decke. Überkopf Strecken sind aber nur ein Teil der Schikanen des neuen Rennspiels.



Unter dem Dach der Hamburger Firma VCC haben sich einige der findigsten Köpfe der norddeutschen Demoszene versammelt, um gemeinsam in den Spielesektor vorzustoßen. Chefprogrammierer Dierk Ohlerich stellte GameStar das erste Projekt des jungen Teams vor: ein actionreiches, kurioses Rennspiel namens **Yarg**.

## Rollen statt Räder

Das Szenario ist eine Zukunft, in der die Menschheit dem Automobil abgeschworen hat. Der letzte Schrei sind magnetische Rennschlitten, Tripods genannt, die auf drei

frei beweglichen Kugeln über die Pisten rollen. Das Design der Fahrzeuge erlaubt Ihnen ungewöhnliche Manöver: »Unsere Tripods können sich um die eigene Achse drehen, während sie nach vorne fahren«, erklärt Ohlerich, »du kannst also während der Fahrt nach hinten sehen, auf Verfolger schießen und dich wieder zurückdrehen«. Ein in drei Stufen ausbaubares Waffensystem gehört ebenso zur Grundausstattung der Flitzer wie ein starker Elektromagnet. Wenn Sie den aktivieren, haften die Wagen kurzzeitig an der Fahrbahn. Das

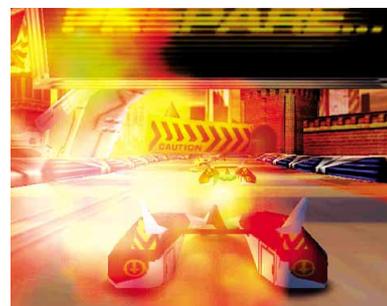
ist auch bitter nötig; die futuristischen Strecken schrauben sich nämlich in allen nur erdenklichen Windungen durch den dreidimensionalen Raum.

## Hals über Kopf

Einen kräftigen Magen sollten Sie schon haben: Mit Ihrem Tripod flitzen Sie auf den **Yarg**-Kursen an den Außenseiten eines Loopings entlang, kurven an der Decke herum oder legen mörderische Sprünge hin. Dierk Ohlerich: »Auf den Tripod wirken über zehn verschiedene Kräfte, mit denen sich der Spieler auseinandersetzen muß, zum Beispiel Erdanziehungskraft und Reibung.« Als Höhepunkt sollen Sie durch eine rotierende Raumstation rasen dürfen, auf der die Gravitation nach innen hin immer schwächer wird.

Damit die halsbrecherische Geschwindigkeit auch grafisch überkommt, stecken die

Hamburger viel Aufwand in die Optimierung ihrer hausgemachten 3D-Engine. Besonders stolz ist das Team auf den ausgefeilten Softwaremodus, unter dem **Yarg** auch auf Rechnern ohne 3D-Karte gut aussehen soll. Besitzer einer Beschleunigerkarte werden



Farbenfrohe Explosionen belegen: bei Yarg geht's heftig zur Sache.

trotzdem nicht zu kurz kommen: Für Voodoo-Boards mit zwei, vier oder acht Megabyte Texturspeicher wird **Yarg** speziell angepaßt, auch eine flotte Direct3D-Unterstützung ist in Arbeit. **CS**



Die magnetischen Tripods düsen über den gewundenen Hawaii-Kurs.

## Yarg

Genre: Action-Rennspiel  
Termin: 1. Quartal '99

Hersteller: VCC  
Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Yarg spielt sich sehr flott und wartet mit kuriosen 3D-Bahnen auf. Das schnittige Rennspiel könnte sogar Konsolentiteln Konkurrenz machen.«