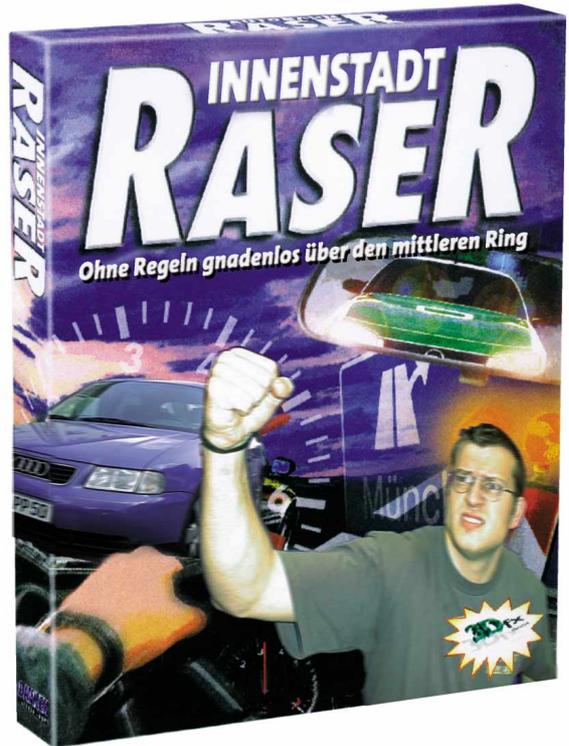


Die (Vor-) Letzte

Exklusiv-Preview

Der Innenstadt Raser

Der Autobahn Raser hat den Weg bereitet, nun ist der Markt reif für den **Innenstadt Raser** aus dem Hause GameStar. Ein Team der Vorletzten war vor Ort und ließ sich von Projektleiter Michael Galuschka seinen Geniestreich vorführen. »Das Konzept ist ganz einfach«, erklärt uns der Designer. »Der Spieler versucht, mit seinem blauen Audi heil über den Mittleren Ring zu kommen.« Der Pferdefuß: Tausende von computergesteuerten Fahrzeugen wollen das gleiche. »Das verspricht stundenlangen Spielspaß«, versichert uns Galuschka. Herzstück des Spiels ist die Routine zur Stauberechnung. Die leistungsstarke Engine erzeugt eine detailgenaue Simulation der Münchner Verkehrssituation, für jedes Gegnerauto wird ein Aggressionswert verwaltet. Zufällige Fußgänger berücksichtigt das Spiel ebenso wie ständig wechselnde Ampelschaltungen. Ortsunkundige stecken schnell in der zähesten Kolonne fest. »Ich halte den Redaktionsrekord«, verrät Galuschka und manövriert wild hupend einen Schulbus aus. Tief beeindruckt gönnen wir ihm gerne den Erfolg. **CS**



Chinesische Weisheiten

Diese Woche sollen Sie sich vor einem Autofahrer namens Martin hüten

Mick entdeckte diese Warnung zwischen den Keksbröseln. Ob Kollege Deppe in seinen Flitterwochen wirklich seinem Kollegen auflauert...?

Die IDG-Verlagskantine, legendär für Ihre beeindruckende Speisenvielfalt, zog auch diesen Monat alle kulinarischen Register: Zwar konnten »Chinesische Shrimpsmaultaschen

auf Basmati-Reis« den Beifall der GameStar-Redakteure nicht so recht wecken, dafür aber die dazu gereichten Glückskekse mit ihren weisen Orakelsprüchen...

A GREAT INCREASE IN BUSINESS IS ON ITS WAY

Oh, super: Das heißt dann wohl, daß künftig jeden Monat 40 statt 20 Programme in letzter Sekunde noch zum Test eintreffen.

SOON YOU WILL BE SITTING ON TOP OF THE WORLD

Charles sah sich in einer Allmachtsphantasie schon in Nepal Gesetzestexte redigieren, wurde aber von Jörg schnell wieder auf den Boden geholt.



Zwerg-Innovation

Unsere Strategieprofis hielten sich für Experten im Umgang mit Terranern, Zerg und Protoss – bis GameStar-Leser Daniel Hill uns mit einem

Schnipsel aus »Limit« eines Besseren belehrte. Die glitschigen Alien-Insekten wurden durch Wichtel ersetzt! Mit dem geheimnisvollen Mehr-

fachwaffensystem halten die aggressiven Gnome das Universum in Atem, während der Spieler sich mit seinen Feinden verbünden muß...