

CD-Inhalt 12/97

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 doppelt auf »STARTER.EXE« im Hauptverzeichnis der CD klicken

18 spielbare Demos...

bietet Ihnen unsere aktuelle CD, darunter Hämmer wie Age of Empires und Jedi Knight. Vor allem auf unsere Exklusiv-Demos sind wir stolz: Demonworld kann sich endlich einer breiten Öffentlichkeit präsentieren, die Unterwasserwelten von Sub Culture

machen Ihren Monitor zum Action-Aquarium. Das größte Highlight der CD ist zweifellos die Vollversion von Civilization for Networks: Sid Meiers CivNet ist nicht nur das erste und einzige Civi, das multi-playerfähig ist. Es ist gleichzeitig auch die neueste und schönste Version des Klassikers für Solospieler. Wir wünschen viel Vergnügen!

Vollversion

Civilization for Networks \Original\Civnet\Setup.exe
Online-Handbuch \Original\Civnet\Handbuch\Civnet.pdf

Exklusiv-Demos

Demonworld \Demos\Demworld\Demworld.exe
Sub Culture \Demos\Subcult\Scedudem.exe
Daytona USA Deluxe \Demos\Daytona\Setup.exe

Spielbare Demos

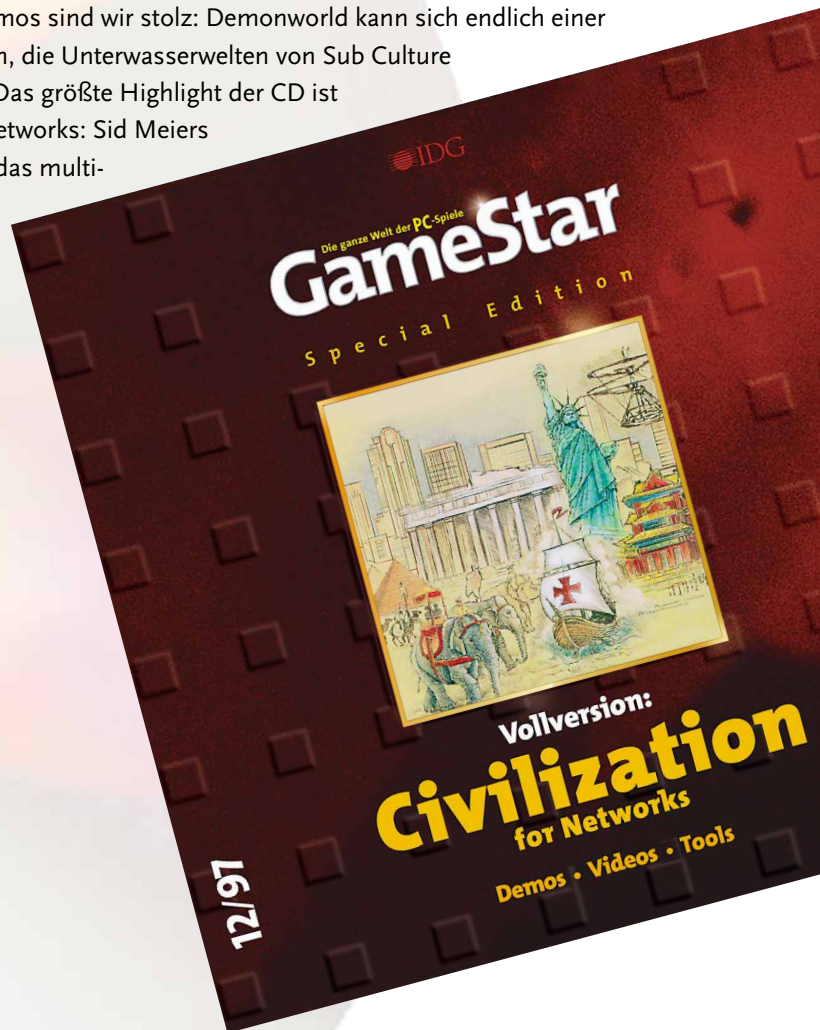
Age of Empires \Demos\Ageofemp\Msaoe.exe
Civil War Generals 2 \Demos\Civilwar\Setup.exe
Excalibur 2555 AD \Demos\Exkali\Ex_demo.exe
Fallout \Demos\Fallout\Falldemo.exe
Galapagos \Demos\Galap\Setup.exe
G-Police \Demos\Gpolice\Gpolice.exe
Jedi Knight \Demos\Jedi\Jedidemo.exe
Need for Speed 2 Special Edition \Demos\Need4spd\Nfs2sea.exe
Netstorm \Demos\Netstorm\Nst105.exe
Have a N. I. C. E. Day Track Pack \Demos\Niceday\Nicedemo.exe
Overboard \Demos\Obboard\Ob.exe
Pax Imperia: Eminent Domain \Demos\Paximp\Setup.exe
Schleichfahrt (3Dfx) \Demos\Sf3dfx\Install.bat
Seven Kingdoms \Demos\7kindoms\7k_demo.exe
Turok Dinosaur Hunter \Demos\Turok\Turok.exe

Programme

Acrobat Reader 3.0 \Original\Acrobat\Win95\Ar32d30.exe bzw. \Win31\Ar16d30.exe
DirectX 5 \Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
Display Doctor 5.3 \Diverses\Vesa\Sdd53a.exe
Game Wizard 32 \Diverses\Gamewiz\Install.bat
GameStar-Benchmark \Diverses\ldgbench\Setup.exe
Hex Works 32 \Diverses\Hw32\Hworks32.exe
Indeo Video \Diverses\Vid4win\Install.exe
Slowdown \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
T-Online-Software \Original\Telekom\Setup.exe
Tuckers Adventure 1 \Diverses\Tucker\Setup.exe
WinZip 6.2 \Diverses\Winzip62\Win95\Wzip32d.exe bzw. \Win31\Wzip16d.exe

Videos

GameStar TV Folge 3 \Videos\Gstv_i.avi
Special: Age of Empires \Videos\Age_i.avi
Special: Jedi Knight \Videos\Jedi_i.avi



Patches

Anstoss 2 \Patch\Anstoss\A2update.exe
British Open Championship Golf \Patch\Britop\Go.bat
Civilization for Networks \Patch\Civnet\Civnetp3.zip
Constructor \Patch\Construc\Setup.exe
Extreme Assault \Patch\Xassaul\120\Xa_r120.exe
Flying Corps \Patch\Fcorps\Fly.exe
Hexen 2 \Patch\Hexen2\109\Ph2v109.exe
Hexen 2 Rendition \Patch\Hexen2\Verite\Vh2.exe
Leviathan \Patch\Leviatha\Float.exe
Moto Racer \Patches\Motorace\Update.exe
Have a N. I. C. E. Day \Patch\Nicebon\Bonus.exe
Outlaws \Patch\Outlaws\OI_v11.exe
Outlaws Missions \Patch\Outlaws\Outweb20.exe
Schleichfahrt \Patch\Sf_120\Sfup120.exe
Schleichfahrt 3Dfx \Patch\Sf_3dfx\Sf3dfx.exe
Total Annihilation \Patch\Totalani\Tapatch.exe

12/97

Vollversion CivNet

Sid Meiers Civilization for Networks ist die jüngste Version des klassischen Civilization. Neben dem bewährten Solospiel bietet es umfangreiche Multiplayer-Optionen und zusätzliche Komfortfunktionen.



Das geniale Strategiespiel CivNet erlaubt Ihnen, alle Fenster beliebig zu positionieren und in der Größe zu verändern. Die Landkarten können in mehreren Stufen gezoomt werden.

Seit vielen Jahren gehört Sid Meiers Aufbau einer Zivilisation von der Steinzeit bis zur Weltraumfahrt zu den beliebtesten Computerspielen; Civilization 2 führt nicht umsonst unsere Strategie-Hitliste an. **CivNet** ist die neueste Version des ersten Teils und verwendet noch die liebgewonnenen 2D-Einheiten. Außerdem bietet es als einzige Civ-Variante Multiplayer-Unterstützung.

Aller Anfang ist leicht

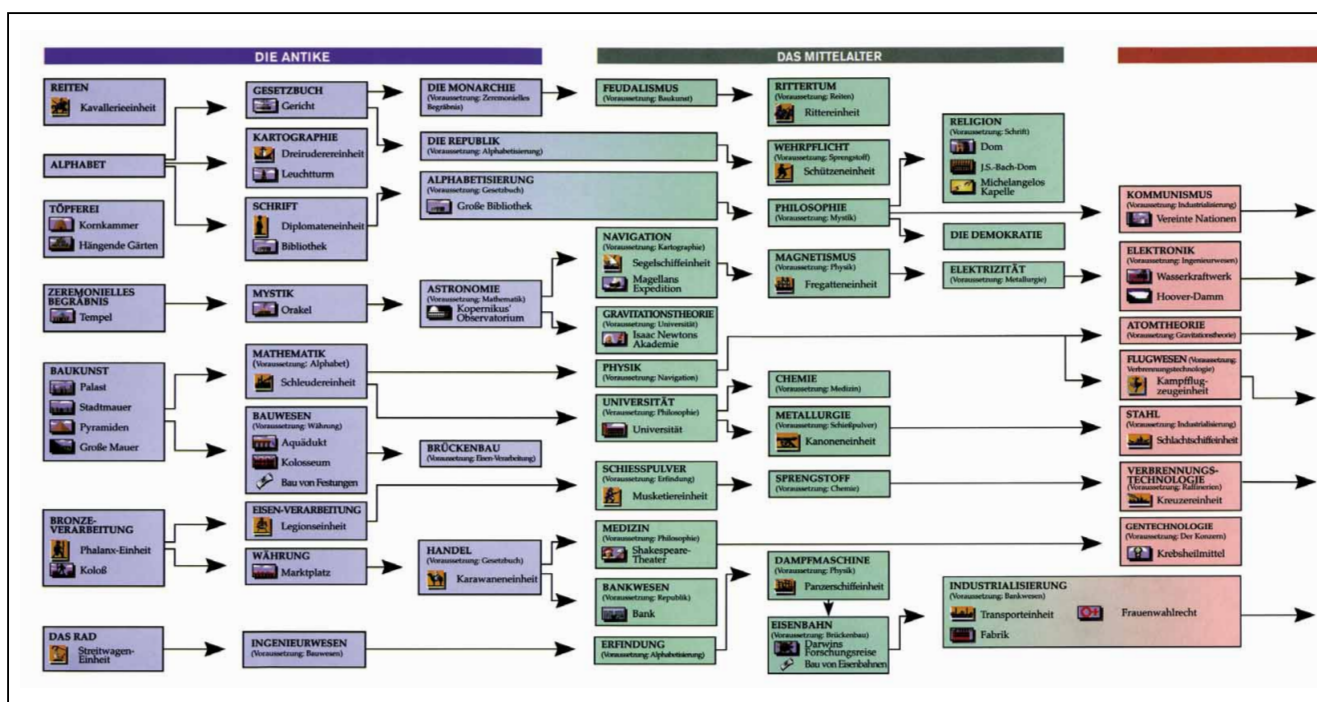
Nach Schwierigkeitsstufe, Gegnerzahl und Spielwelt steht die Wahl zwischen rundenweiser und gleichzeitiger Bewegung an. Im ersten Fall zieht jeweils ein

Spieler alle seine Einheiten, bevor der nächste drankommt. Im zweiten Fall ziehen alle Nationen zur selben Zeit. Nachdem Sie sich für ein Volk und einen Herrscher entschieden haben, starten Sie mit ein oder zwei Siedlern in einer unbekannten Umgebung. Bewegen Sie die Siedler mit der Maus, der »G«-Taste (Gehe zu) oder dem Zahlenblock. Errichten Sie in der Nähe von Wasser, Hügeln und Weideland Ihre erste Stadt, die zwei Milizen produzieren sollte. Die erste klärt das Umland auf, während die zweite als Wache zurückbleibt. Nun sollten Sie ein Getreidelager bauen. Steht dieses Gebäude noch nicht zur Verfügung, müssen Sie

erst die Töpferei erforschen. Der Weg durch die Jahrtausende kann beginnen...

Komfortfunktionen

Als schlechtes Windows-Spiel erlaubt **CivNet** die beliebige Positionierung aller Anzeigefenster. Der Statusbalken, die Übersicht sowie die Kartenfenster lassen sich verkleinern und vergrößern. Der Menüpunkt »Standard-Desktop« im Menü »Anzeige« stellt den ursprünglichen Zustand wieder her. Wenn Sie einen Siedler angewählt haben, können Sie ihm über das Menü »Befehle« und »Kluge Siedler schaffen« eine von fünf Aufgaben zuweisen, die er automatisch ausführt.





Den unkomplizierten **Karteneditor** CivMaps finden Sie im CivNet-Verzeichnis.



Komfortabel: Klicken Sie im Stadtfenster auf »Auto.« und »Individuelle Einstellung«. Dort bestimmen Sie, was Ihre Städte in welcher Reihenfolge **automatisch bauen**.

Installation

Klicken Sie auf »Originale«, »Civilization for Networks« und »Installation«. Vor dem ersten Spiel sollten Sie aus dem CD-Verzeichnis \PATCH\CIVNET den Patch installieren. Extrahieren Sie dazu (z.B. mit WinZip) alle Dateien in das von Ihnen gewählte Installationsverzeichnis. Sie können auch in einem DOS-Fenster vom Patch-Verzeichnis aus (s.o.) eingeben: PKUNZIP CIVNETP3 C:\CIVNET*. Wenn Sie ein anderes Installationsverzeichnis gewählt haben, geben Sie dieses statt C:\CIVNET\ an. Beim ersten Start können Sie die Sprache auswählen, die sich nachträglich (im CivNet-Menü »Spiel«) ändern läßt.

Handbuch

Klicken Sie auf »Originale«, »Civilization for Networks« und »Handbuch«. Ist der Acrobat Reader bereits installiert, wird das Handbuch sofort angezeigt. Ansonsten installieren Sie bitte zuerst den Reader im Menü »Originale«. Bei Problemen können Sie das Handbuch auch direkt aufrufen: Öffnen Sie nach Start des Acrobat Readers im CD-Verzeichnis \ORIGINAL\CIVNET\HANDBUCH\ die Datei CIVNET.PDF. Zum Durchlesen empfehlen wir, im Acrobat-Menü »Anzeige« den Punkt »Fensterbreite« anzuwählen. Sie können CivNet und Acrobat Reader gleichzeitig laufen lassen – unter Windows 95 schalten Sie bei gedrückter ALT-Taste mit TAB zwischen beiden Programmen um.

Mit der Taste »F5« rufen Sie die letzten Berichte (etwa über Unruhen) auf. Im »Spiel«-Menü konfigurieren Sie **CivNet** über »Optionen« nach Wunsch.

Mehrspieler-Reigen

Neben dem kompletten Civilization enthält **CivNet** einen umfangreichen Multiplayer-Modus. Bis zu sieben Spieler nehmen per Netzwerk, Internet oder Hotseat (abwechselnd an einem PC) teil, bis zu zwei per Nullmodem. Der Clou ist, daß Sie nicht nur ein neues Spiel starten, sondern auch einen beliebigen Spielstand laden können. Das erlaubt Ihnen, aus einer Solopartie einen Multiplayer-Reigen zu machen, oder eine als Hotseat begonnene Partie im Netzwerk fortzusetzen. Es kommt aber noch besser: Beim Laden eines Spielstands darf sich jeder Teilnehmer seine Nation neu aussuchen. Somit ist es möglich, eine aussichtslos gewordene Position gegen eine wesentlich bessere auszutauschen.

GELÄNDE-ÜBERSICHT							
Geländeart	Bewegungs-punkte-Einsatz	Verteidigungs-bonus	Grundsätzliche Ressourcen*	Bewässerungs-bonus oder -auswirkung	Bergbau-bonus oder -auswirkung	Straßen-bonus**	Max. Ressourcen***
Arktis	2	0%	Keine	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine
Wüste	1	0%	1 Schild	+1 Weizen	+1 Schild	+1 Doppelpfeil	1 Weizen, 3 Schilde, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Wald	2	50%	1 Weizen, 2 Schilde	Veränderung in Ebene	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	1 Weizen, 3 Schilde (EB)
Weideland	1	0%	2 Weizen, 50%ige Chance auf 1 Schild	+1 Weizen	Veränderung in Weideland	+1 Doppelpfeil	4 Weizen, 1 Schild, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Hügelland	2	100%	1 Weizen	+1 Weizen	+3 Schilde	Keine Auswirkung	1 Weizen, 3 Schilde (EB, BB)
Dschungel	2	50%	1 Weizen	Veränderung in Weideland	Veränderung in Wald	Keine Auswirkung	1 Weizen
Geirige	3	200%	1 Schild	Keine Auswirkung	+1 Schild	Keine Auswirkung	3 Schilde (EB, BB)
Meer	1	0%	1 Weizen, 2 Doppelpfeile	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	3 Doppelpfeile (R)
Ebene	1	0%	1 Weizen, 1 Schild	+1 Weizen	Veränderung in Wald	+1 Doppelpfeil	3 Weizen, 1 Schild, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Fußlandschaft	1	50%	2 Weizen, 50%ige Chance auf 1 Schild, 1 Doppelpfeil	+1 Weizen	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	4 Weizen, 1 Schild, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Sumpflandschaft	2	50%	1 Weizen	Veränderung in Weideland	Veränderung in Wald	Keine Auswirkung	1 Weizen
Tundra	1	0%	1 Weizen	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	1 Weizen

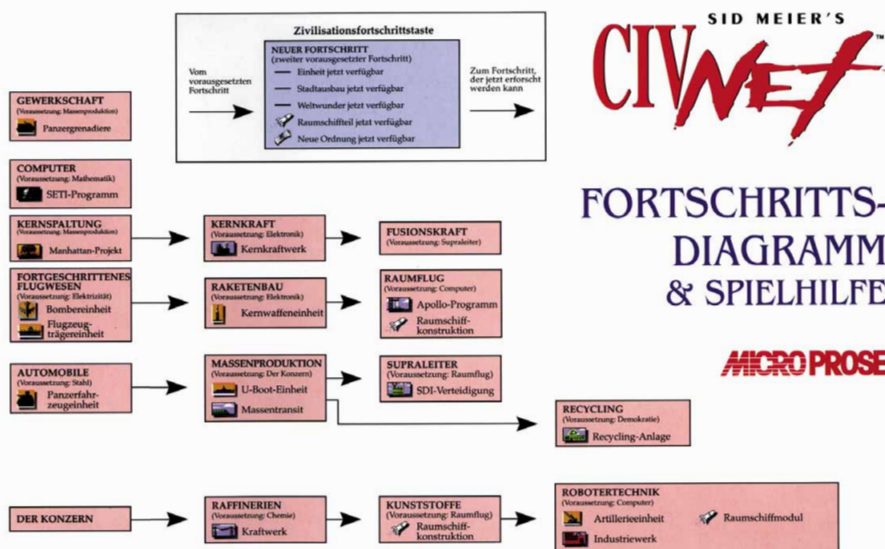
SONDERGELÄNDE-ÜBERSICHT							
Geländeart	Bewegungs-punkte-Einsatz	Verteidigungs-bonus	Grundsätzliche Ressourcen*	Bewässerungs-bonus oder -auswirkung	Bergbau-bonus oder -auswirkung	Straßen-bonus**	Max. Ressourcen***
Reiter	1	0%	3 Weizen	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	4 Weizen (EB)
Kuhle	2	100%	1 Weizen, 2 Schilde	+1 Weizen	+3 Schilde	Keine Auswirkung	1 Weizen, 3 Schilde (EB, BB)
Wald	2	50%	3 Weizen, 2 Schilde	Veränderung in Pferdgelände	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	4 Weizen, 3 Schilde (EB)
Fisch	1	0%	3 Weizen, 2 Doppelpfeile	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	3 Weizen, 3 Doppelpfeile (R)
Edelsteine	2	50%	1 Weizen, 4 Doppelpfeile	Veränderung in Weideland	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	1 Weizen, 7 Doppelpfeile (EB)
Gold	3	200%	1 Schild, 6 Doppelpfeile	Keine Auswirkung	+1 Schild	Keine Auswirkung	3 Schilde, 10 Doppelpfeile (R, EB, BB)
Pferde	1	0%	1 Weizen, 3 Schilde	+1 Weizen	Veränderung in Wildgelände	+1 Doppelpfeil	3 Weizen, 4 Schilde, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Oase	1	0%	3 Weizen, 1 Schild	+1 Weizen	+1 Schild	+1 Doppelpfeil	6 Weizen, 1 Schild, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Oil	2	50%	1 Weizen, 4 Schilde	Veränderung in Weideland	Veränderung in Wildgelände	Keine Auswirkung	1 Weizen, 6 Schilde (EB, BB)
Robben	2	0%	2 Weizen	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	3 Weizen (EB)

* Ihre aktuelle Staatsform beeinflusst die Ressourcen, die von den Bürgern pro Geländequadrat produziert werden. In einer Anarchie oder im Despotismus erhält jede Geländeart, die drei oder mehr Ressourcen produziert, eine Strafe von -1 Einheit. Eine Republik oder Demokratie dagegen bekommt einen Handelsbonus von +1 Einheit für jede Geländeart, die bereits einen Ertrag von mindestens einem Doppelpfeil-Ikon aufweisen kann.

** Die Bewegung auf der Straße kostet die Bodeneinheiten 1/3 Bewegungspunkt pro Quadrat.

*** Der höchste Ressourcenwert ist eine Gesamtsumme der besten Fortschrittsbonuse, (R) bezeichnet einen Regierungsbonus für eine Republik oder eine Demokratie, (EB) zeigt einen Eisenabbaubonus (50% mehr der aktuellen Ressourcen abgerundet), (S) einen Straßenbonus, (B) stellt bewässertes Gelände dar und (BB) Bergbaubonuse. Die Bewegung mit der Eisenbahn kostet Bodeneinheiten 0 Bewegungspunkte.

DIE MODERNE



MOBILE EINHEITEN							
FLUG-EINHEITEN							
Bomber	12/1/8 (16)	Schlachthochflur	18/12/4	Fregatte	2/2/5	U-Boot	8/2/5
Kampfflugzeug	4/2/10	Flugzeugträger	1/12/5	Panzerschiff	4/4/4	Transportschiff	0/5/4
Kernwaffe	99/0/16	Kreuzer	6/6/6	Segelschiff	1/1/3	Dreadnuder	1/0/3
BODEN-EINHEITEN							
Panzerfahrzeug	6/1/1	Schleuder	6/1/1	Diplomat	0/0/2	Panzergranadiere	6/6/3
Artillerie	12/2/2	Infanterie	2/1/2	Ritter	4/2/2	Miliz	1/1/1
Kanone	8/1/1	Stromwagen	4/1/2	Legion	3/1/1	Musketiere	2/5/1
Karawane	0/1/1	Befestigte Einheit	Wachinheit	Einheit am Rundenende			
STÄDTAUSBAU							
Aquädukt	120/2	Fabrik	200/4	Kernkraftwerk	160/2		
Bank	120/3	Kornkammer	60/1	Palast	200/5		
Naserne	40/1	Wasserkraftwerk	240/4	Kraftwerk	160/4		
Dom	160/3	Bibliothek	80/1	Recycling-Anlage	200/2		
Stadtmauer	120/2	Industriewerk	320/6	SDI	200/4		
Kolosseum	100/4	Marktplatz	80/1	Tempel	40/1		
Gerecht	80/1	Massentransit	160/4	Universität	160/3		
WELTWUNDER							
WELTWUNDER DER ANTIKE							
Kolos	200	Kopernikus Observatorium	300	Apollo-Programm	600		
Große Bibliothek	300	Darwins Forschungsgesellschaft	300	Kreisbahnsystem	600		
Große Mauer	300	Isaac Newtons Akademie	400	Hooverdamm	600		
Hängende Gärten	300	J.S.-Bach Dom	400	Manhattan-Projekt	600		
Leuchtturm	200	Magellans Expedition	400	SETI-Programm	600		
Orakel	300	Michelangelos Kapelle	300	Vereinigte Nationen	600		
Pyramiden	300	Shakespeare-Theater	400	Frauenwahlrecht	600		
WELTWUNDER DES MITTELALTERS							

Exklusivdemos

► Demonworld

System: Windows 95, DirectX 5,
486 DX4/100, 8 MByte RAM,
115 MByte Festplatte



Zwei Trupps haben sich komplett ineinander verkeilt.

Weltexklusiv präsentieren wir Ihnen die Demoversion des GameStar-prämierten Fantasy-Strategiespiels Demonworld. Zwei volle Schlachten erwarten Sie ohne Einschränkungen. Hier kontrollieren Sie ganze Formationen. Einmal in den Nahkampf verwickelt, kämpfen die Soldaten vollautomatisch bis zum Sieg oder zur Niederlage. In Kampf Nummer 1 lauern abtrünnige Ordenskrieger auf Sie und Ihre Mannen. Das zweite Gefecht führt Sie in einen Hinterhalt. Der Gegner scheint in der Übermacht zu sein. Stellen Sie sich dem Kampf oder fliehen Sie über die Nordstraße?

Linke Maustaste: Einheit auswählen
Linke Maustaste: ... Bewegungs-, Beschussziel wählen
Rechte Maustaste (Auf Einheit): Einheitenmenü aufrufen
Rechte Maustaste (Auf Karte): ... Große Übersichtskarte aufrufen
Rechte Maustaste: Hauptmenü aufrufen

Sub Culture



Unser Kampf-U-Boot in Betrachtung einer Schildkröte.

► Sub Culture

System: Windows 95, DirectX 5, P/90,
16 MByte RAM, 40 MByte Festplatte

Nur GameStar-Leser kommen diesen Monat in den Hochgenuss von Sub Culture. Am Anfang sollten Sie sich auf das grüne Rechteck zubewegen und an die Station andocken. Dort bekommen Sie den Auftrag, ein verschollenes U-Boot zu suchen. Dazu müssen Sie in die Tryton-Höhlen im Westen fahren. Wenn Sie in dem Felslabyrinth festsitzen, versuchen Sie sich den Weg freizuschießen. Die Sub-Culture-Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

A/Y/S/X: Vorwärts, rückwärts, hoch, runter
Pfeiltasten: Drehung
B/: Waffenauswahl
Leertaste: Schießen
U/+: Werkzeugauswahl
STRG: Werkzeug aktivieren
F1-F4: Perspektive wechseln

Daytona USA Deluxe



Hoffentlich gut versichert: Nach einigen Crashes ist unser Wagen leicht ramponiert

Daytona USA Deluxe

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 54 MByte Festplatte

Brandneu und hochexklusiv nur bei uns: In der Demo können Sie mit einem von zwei Wagen ein paar Runden im Dinosaur Canyon drehen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Automatik und Handschaltung.

X/Y: Gas geben, bremsen
Pfeiltasten: Hochschalten, runterschalten, rechts, links
C: Perspektive wechseln
F3: Menüleiste aufrufen

Fallout



Dieser Mutant lacht bestimmt nicht mehr lange.

Spielbare Demos

► Age of Empires

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 45 MByte Festplatte

Age of Empires gibt Ihnen die Möglichkeit, einen antiken Stadtstaat zu schaffen.

Linke Maustaste: Einheit auswählen
Linke Maustaste, Kasten ziehen: Gruppe wählen
Rechte Maustaste: Zu Ziel bewegen, Gegner attackieren
G: Gruppieren
U: Gruppierung auflösen
L: Einheiten aufladen (auf Transporter)

Age of Empires



Age of Empires ist die neue Echtzeit-Referenz.

► Civil War General 2

System: Windows 95 oder 3.1, 486 DX2/66,
8 MByte RAM, 13 MByte Festplatte

Kommandieren Sie ein Scharmützel lang Konföderierte oder Unionstruppen im amerikanischen Bürgerkrieg.

► Excalibur 2555 AD

System: Windows 95, DirectX 5, P/100,
16 MByte RAM, 8 MByte Festplatte

Das legendäre Schwert Excalibur ist gestohlen worden. 3D-Beschleunigerkarten werden von der Demo unterstützt.

► Fallout

System: Windows 95, DirectX 5, P/90,
16 MByte RAM

In diesem Endzeit-Rollenspiel werden Sie auserwählt, um nach Jahren der Finsternis wieder ans Licht der Sonne zu gehen.

Rechte Maustaste: Zwischen Bewegungs-, Aktions-, Kampfmodus umschalten
Linke Maustaste: Zu Ziel gehen
Linke Maustaste (auf Ziel): Aktionsmenü öffnen

► Galapagos

System: Windows 95, DirectX 5, P/90,
16 MByte RAM, 45 MByte Festplatte

Helfen Sie Mendel, einer kybernetischen Spinne, aus einem Forschungskomplex zu entkommen. 3Dfx-Karten werden unterstützt.

► G-Police

System: Windows 95, DirectX 5, P/166,
16 MByte RAM

Setzen Sie sich in einen der hypermodernen Helikopter und befreien Sie ein ganzes Areal von Kriminellen. 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt.

Pfeiltasten: Links, rechts, Nase heben, senken
Rechte SHIFT-Taste: Schub geben
Rechte STRG-Taste: Schub vermindern
Linke STRG-Taste: Feuern
Leertaste: Perspektive wechseln
C: Ziel anvisieren

► Jedi Knight

System: Windows 95, DirectX 5, P/133,
16 MByte RAM, 38 MByte Festplatte

Demo des Action-Hits: Schleichen Sie sich an Bord eines Frachters oder bestreiten Sie einen kompletten Multiplayer-Level. 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt.

Pfeiltasten: Vorwärts, rückwärts, rechts, links
SHIFT: Rennen
STRG: Schießen
0-9: Waffe auswählen



Mit 3Dfx ist Need for Speed 2 noch schöner.

► Need For Speed 2 (Jetzt für 3Dfx)

System: Windows 95, DirectX 5, P/90,
16 MByte RAM, 10 MByte Festplatte,
3Dfx-Karte

Die hübsche Demo bietet Ihnen eine Strecke auf einer tropischen Insel.

► NetStorm

System: Windows 95, DirectX 5, P/90,
16 MByte RAM, 15 MByte Festplatte

Echtzeit-Strategie-Spiel fürs Internet oder gegen einen Computer-Gegner. Achtung:

Nach der Installation erfolgt eine Fehlermeldung, die Sie ignorieren können.

► Have a N. I. C. E. Day: Track Pack

System: Windows 95, DirectX 5,
486 DX4/100, 8 MByte RAM,
11 MByte Festplatte

Befahren Sie die neue Toblerone-Strecke aus dem Track Pack.

Pfeiltasten: Beschleunigen, bremsen, rechts, links
SHIFT/STRG: Hochschalten, runterschalten
1-0: Waffenauswahl
Leertaste: Waffe abfeuern



Dieses Boot der Küstenwache ist Fischfutter.

Overboard

System: Windows 95, DirectX 5, P/90,
3D-Beschleunigerkarte, 16 MByte RAM

Gondeln Sie mit Ihrem Action-Kahn durch eine waffenstarrende Hafenanlage.

Pfeiltasten:Beschleunigen, bremsen, rechts, links
, und /.:Links/rechts feuern
J:Waffe umschalten
SPACE:Karte
TAB:Perspektive wechseln
ALT+F-12:Beenden

Pax Imperia 2

System: Windows 95, DirectX 5, P/90,
16 MByte RAM, 67 MByte Festplatte

Beim Strategiespiel Pax Imperia geht's wenig friedlich zu. Aber auch Diplomatie, Forschung und Wirtschaft sind wichtig.

Schleichfahrt (3Dfx)

System: MS-DOS, 486 DX4/100,
8 MByte RAM, 17 MByte Festplatte

Als Söldner »Dead Eye« Flint kämpfen Sie sich im U-Boot durch vier Trainingsmissionen. Neben der 3Dfx-Version ist auch eine unbeschleunigte Variante der Demo der tollen Action-Simulation enthalten.

Pfeiltasten:Drehung
A/Y:Beschleunigen, bremsen
T:Ziel auffassen
Leertaste:Geschütze abfeuern
TAB:Torpedo abfeuern

Seven Kingdoms

System: Windows 95, DirectX 5,
486 DX4/100, 16 MByte RAM,
24 MByte Festplatte

Leiten Sie Ihren Stamm in dieser Mischung aus Echtzeit-Strategiespiel und Civilization.

Turok

System: Windows 95, DirectX 5, P/120,

Turok



Wer nicht hören will, muß fühlen.

16 MByte RAM, 11 MByte Festpl. 3Dfx Karte
Endlich fertig: Die Demo zur mächtigen
Dinohatz – leider nur für 3Dfx-Karten.

Pfeiltasten:Vorwärts, rückwärts, rechts, links
STRG:Feuer

Patches

Anstoss 1.30

Pfad: \Patch\Anstoss\A2update.exe
Mit diesem Anstoss-Patch sollen nun endgültig alle Bugs bereinigt sein.

British Open Golf

Pfad: \Patch\Britop\Go.bat
British Open bekommt mit diesem Patch intelligentere Computergegner.

CivNet

Pfad: \Patch\Civnet\Civnetp3.zip
Behebt kleinere Fehler in unserer Vollversion des Kultklassikers Civilization for Networks.

Constructor

Pfad: \Patch\Construc\Setup.exe
Macht aus dem DOS-Programm Constructor ein Windows 95-Spiel.



Folge 3: Die Rückkehr der Redi-Ritter. Wie rückt man der Redaktion den Kopf wieder zurecht? Und wer hat Mick ans Steuer des Raumschiffs gelassen?

Extreme Assault 1.20

Pfad: \Patch\Xassaul\V120\Xa_r120.exe

Upgrade von Version 1.10 auf 1.20. Verbessert ein paar kleine Ungereimtheiten.

Flying Corps 1.11

Pfad: \Patch\Fcorps\Fly.exe

Die gepatchte Version 1.11 bietet neue KI-Routinen und 3Dfx-Unterstützung.

Hexen 2

Pfad: \Patch\Hexen2\Verite\Vh2.exe

\Patch\Hexen2\V109\Ph2v109.exe

Die neueste Version des Actionspiels und ein Patch für Rendition-Karten.

Leviathan

Pfad: \Patch\Leviatha\Float.exe

Verbessert die Gegnerintelligenz des ungewöhnlichen Echtzeit-Weltraumspiels.

Motoracer

Pfad: \Patch\Motorace\Update.exe

Update für Grafikkarten mit einem 3D-Beschleuniger-Chip.

Have a N. I. C. E. Day

Pfad: \Patch\Nicebon\Bonus.exe

Bonus-Strecke für Besitzer des in dieser Ausgabe getesteten Track Packs.

Outlaws

Pfad: \Patch\Outlaws\Ol_v11.exe bzw.

Outmiss\Outweb20.exe

Die neueste Version von Outlaws plus einige Zusatz-Missionen.

Schleichfahrt

Pfad: \Patch\Sf_120\Sfup120.exe bzw.

\Sf_3dfx\Sf3dfx.exe

Patcht Schleichfahrt auf Version 1.20 und unterstützt 3Dfx-Karten.

Total Annihilation

Pfad: \Patch\Totalani\Tapatch.exe

Der Total Annihilation Patch bietet zahlreiche Detailverbesserungen.

Programme

Achtung! Einige der auf der CD enthaltenen Programme sind Shareware. Nach einer gewissen Testzeit müssen Sie sich registrieren lassen. Lesen Sie dazu bitte auch die Textdateien in den Ordnern.

Acrobat Reader 3.0

Pfad: \Original\Acrobat\Wing5\Ar32d30.exe

bzw. \Win31\Ar16d30.exe

Den Acrobat Reader benötigen Sie für das Handbuch zu Civilization for Networks. Zwei Versionen für Win 3.1 und Win 95.

Display Doctor 5.3

Pfad: \Diverses\Vesa\Setup.exe

Das bekannteste VESA-Tool für alle Lebenslagen: Ihre Grafikkarte macht, was Sie wollen.

Direct X 5

Pfad: \Diverses\DirectX5\DX5ger.exe

Die Runtime-Version (voll funktionsfähig) der neuesten Auflage von Direct X 5.

GameStar Benchmark

Pfad: \Diverses\ldgbench\Setup.exe

Der GameStar-3D-Benchmark. Genaue Beschreibung siehe übernächste Seite!

Game Wizard 32

Pfad: \Diverses\Gamewiz\Install.bat

Universal-Tool, um beispielsweise Speicheradressen zu verändern.

Hex Workshop 32

Pfad: \Diverses\Hw32\Hworks32.exe

Hex-Editor, mit dem Sie Speicherstände verändern können. Achtung: Nur für Profis!

SlowDown

Pfad: \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe

Die gnadenlose Software-Bremse für Windows 95 in der neuesten Version von unserem Leser Robert A. Hanne.

T-Online Zugangssoftware

Pfad: \Original\Telekom\Setup.exe

Die aktuellste Version des T-Online Dekoders inklusive den 16- und 32-Bit Versionen von Netscape Navigator und Internet Explorer.

Tuckers Abenteuer

Pfad: \Diverses\Tucker\Setup.exe

Selbstprogrammiertes Geschicklichkeitsspiel von unserem Leser Frank Basner.

Video for Windows

Pfad: \Diverses\Vid4win\Setup.exe

VfW-Treiber für Windows 95 und 3.1. Besitzer von Windows 3.1 müssen (wenn noch nicht vorhanden) diese Treiber installieren, um unsere Videos genießen zu können.

WinZip 6.2

Der Windows-Packer schlechthin. Beachten Sie bitte auch das Readme-File im Installationsverzeichnis.

Videos

GameStar TV 12/97

Folge 3: Rückkehr der Redi-Ritter

Im dritten Teil der Kult-Serie durchqueren unsere Helden wagemutig einen Spielwutgefährdeten Bezirk und erkennen, daß AT-ST kein Modem-Befehl ist.

Age of Empires

Erleben Sie eine spannende Schlacht zwischen Martin Deppe und Jörg Langer.

Jedi Knight

Im großen Jedi-Knight Video-Special führen wir Ihnen die wichtigsten Facetten des genialen 3D-Action-Titels vor.

Der 3D-Grafik auf den Zahn gefühlt

GameStar-Benchmark

Wie schnell Ihr Rechner ist, was Ihre 3D-Karte taugt – beides können Sie mit unseren GameStar-Benchmarks genau überprüfen.

Unser Benchmark (programmiert von Markus Oberrauter) spielt eine 20 Sekunden lange Szene ab und mißt dabei, wieviele Bilder das Rechner-Grafikkarten-Gespann in dieser Zeit darstellen konnte. Zur besseren Unterscheidung zwischen Prozessorlei-

tiert werden. Ob Ihre Karte 3D-Beschleunigung per Hardware unterstützt und der D3D-Treiber korrekt eingebunden ist, erkennen Sie am unteren Pull-Down-Menü. Hier sollte die Option »Direct3D HAL« anwählbar sein.

Da nicht jede 3D-Karte alles beherrscht (die weitverbreitete Mystique von Matrox kann zum Beispiel keine Texturen filtern) sind die meisten Features einzeln abschaltbar. Können Sie einzelne Punkte nicht auswählen (zum Beispiel Alpha Blending), so wurde dem Benchmark über den D3D-Treiber mitgeteilt, daß dieses Modell das Feature prinzipiell nicht unterstützt. Über das Abschalten einzelner Punkte können Sie zum Beispiel auch herausfinden, welche 3D-Option Ihre Karte besonders viel Rechenaufwand kostet. So werden 3Dfx-Boards auch ohne Alpha Blending nicht schneller, während Riva128-Karten wie die Elsa Victory Erazor hier noch mal ein paar Frames zulegen. Umgekehrt sind bei ihr die

Werte mit und ohne Z-Buffering gleich, wohingegen Voodoo-Modelle durch das Z-Buffering einige Frames Geschwindigkeit einbüßen.

Da die Meßwerte des GameStar-Benchmarks neben der Grafikkarte natürlich auch stark vom Prozessor abhängen, hier nur ein allgemeiner Anhaltswert: Ab ca. 13-14 Bildern pro Sekunde können Sie bei den meisten D3D-Spielen von einer flüssigen Grafik ausgehen, bei über 20 Bildern stellen auch aufwendige Programme für Ihr

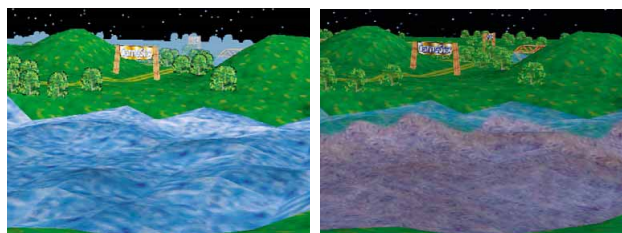
Equipment kein Problem dar und Sie können beruhigt in die nahe Zukunft blicken.

DOS-Benchmark

Mehr auf die Prozessorleistung ausgerichtet ist der DOS-Benchmark. Das gleiche Szenario ist ausschließlich Software-gerechnet, es werden keinerlei 3D-Funktionen von Grafikkarten unterstützt. Deshalb existiert hier auch kein Auswahlmenü; Sie können lediglich durch Eintippen in der Kommandozeile Auflösung, Farbtiefe (8 oder 16 Bit) und die Verwendung des linearen Framebuffers (Zwischenspeicher für schnellere Bildwiedergabe) bestimmen. Das Kommando »gsdbench 800x600x16/nolbf« bedeutet also 800 mal 600 Bild-



Die gleiche Textur, einmal mit Filterung und einmal ohne.

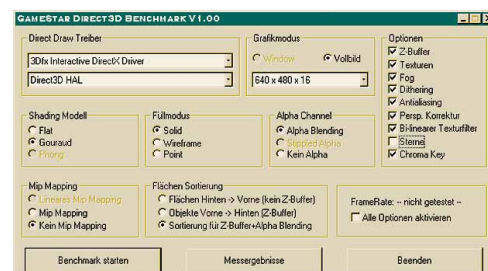


Mit Alpha Blending sind wunderschöne Transparenzeffekte möglich. Den Unterschied zu normalen Texturen erkennt man deutlich am Wasser.

stung und Geschwindigkeit der Grafikkarte ist unser Meßtool zweigeteilt.

Direct3D-Benchmark

Der **GameStar-Bench** unter Windows 95 mißt die Fähigkeiten Ihrer 3D-Grafikkarte unter Microsofts Schnittstelle Direct 3D. Unterstützt Ihre Hardware D3D nicht beziehungsweise hat keine entsprechenden Treiber, muß das aufwendig gestaltete Test-Szenario (vor allem das animierte Polygonwasser frisst viel Rechenpower) per Software emu-



Die Oberfläche des Direct3D-Benchmarks.

punkte bei 65.000 Farben (16 Bit) ohne linearen Framebuffer. In der Tabelle finden Sie Meßwerte von Redaktionsrechnern bei 640 mal 480 Punkten und 16 Bit Farbtiefe unter Verwendung des linearen Framebuffers. Beachten Sie, daß unsere Computer auch innerhalb ihrer Prozessorklasse ziemlich schnell sind; deshalb könnten die Ergebnisse bei Ihnen nach unten abweichen. **MG**

DOS-Bench: So schnell sind die Redaktionsrechner.

486/66:1,7 fps
Intel Pentium 90:5,8 fps
Intel Pentium 133:7,8 fps
Intel Pentium 166:9,0 fps
Intel Pentium 200 MMX:11,2 fps
AMD K6/233:12,8 fps
Pentium II 233:12,9 fps
Pentium II 300:15,9 fps