

# Fun Online

**SUPERGAMES!**

Top-Spiel  
jetzt fast geschenkt!

**12,99 DM**

**ORIGINAL  
VERSION**

**FÜR WINDOWS  
KOMPLETT  
IN DEUTSCH**

Nr. 02/97  
DM 12,99  
SFR 12.95  
ÖS 99,-



## DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE

**Computer  
Bild**  
Preis-Leistungs-Sieger



**Mehr Infos  
auf der Heft-  
Rückseite!**



# WILDE HATZ QUER DURCH EUROPA

Riesengroßer Spaßfaktor – Das alles hat unser Supergame zu bieten:

**Z**iel dieses aberwitzigen Rennens ist es, auf bis zu 300 Etappen Geld und Besitz zu scheffeln und natürlich als erster im Ziel anzukommen. Dazu gehört neben einer ordentlichen Portion Würfelglück auch Grips – denn nicht immer ist die kürzeste Route gleichzeitig die beste.

| Kaufen          | Verkaufen        | Karte       | Beenden       |
|-----------------|------------------|-------------|---------------|
|                 | Bistro           | \$250.000   | \$1.000 4,8%  |
|                 | Nachtclub        | \$500.000   | \$4.500 10,8% |
|                 | Kunstgalerie     | \$600.000   | \$4.500 10,8% |
|                 | Notre-Dame Hotel | \$750.000   | \$3.000 4,8%  |
|                 | Parfumerie       | \$1.000.000 | \$4.000 4,8%  |
|                 | Modeboutique     | \$1.000.000 | \$4.000 4,8%  |
|                 | Eiffelturm       | \$2.500.000 | \$10.000 4,8% |
|                 | Louvre           | \$5.000.000 | \$20.000 4,8% |
| <b>\$31.900</b> |                  |             |               |

**U**nd immer schön aufgepaßt: Wer am Ende einer Etappe noch am weitesten vom Ziel entfernt ist, hat prompt Dr. Drago im Nacken. Dieser fiese Kerl hat nur eins im Sinn: euch die sauer verdienten Talerchen ganz schnell wieder abzunehmen. Doch nicht nur Drago ist gefährlich – Schneestürme, Überschwemmungen, Steinschläge und allerlei seltsame Gestalten können den Rennverlauf ganz schön durcheinanderbringen.



**G**lücklicherweise seid ihr dem Treiben nicht völlig hilflos ausgeliefert. Mit den richtigen Ereigniskarten habt ihr auf (fast) alles eine Antwort. Sogar der Weihnachtsmann kommt bei der total verrückten Rallye auf Bestellung.



Durch heftigen Schneefall wird die Straße blockiert. Da müßte schon ein Schneepflug her!

**U**nd wer lieber ganz alleine seine Runden ziehen möchte, kann die anderen Mitspieler einfach wegsticken. Am meisten Laune macht „Die total verrückte Rallye“ aber mit Mitspielern aus Fleisch und Blut.



**8** Mitspieler gleichzeitig können sich die Krone des Rallye-Meisters streitig machen. Sitzt du alleine vor dem PC? Auch kein Beinbruch. Der Computer übernimmt gern die Rolle der anderen Mitspieler, zu erkennen an den Metallköpfen.



# spieLINSTALLATION

„Die total verrückte Rallye“ ist ein Windows-Spiel, also: vor der Installation muß „Windows“ gestartet werden.

## Windows 3.x

Klicke im Programm-Manager auf „Datei“ und „Ausführen“. Es erscheint ein Fenster mit einem Eingabefeld. Hier trägst du folgenden Text ein:

**D:\Rallye\INSTALL.EXE**  
bzw. einen anderen Buchstaben anstelle des „D“, wenn dein CD-ROM-Laufwerk mit einem anderen Buchstaben gekennzeichnet ist. Bestätige die Eingabe durch Klicken auf den „OK“-Button.

## Windows95

Klicke auf „Start“ und „Ausführen“. Hier erscheint ein Fenster mit einem Eingabefeld und dem blinkenden Cursor. Trage

**D:\Rallye\INSTALL.EXE**  
ein bzw. einen anderen Buch-

staben anstelle des „D“, falls dein CD-ROM-Laufwerk mit einem anderen Buchstaben gekennzeichnet ist. Bestätige die Eingabe durch Klicken auf den „OK“-Button.

Das Installationsprogramm läuft jetzt los und kopiert die notwendigen Dateien auf die Festplatte deines Computers. Folge bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm, dann kann eigentlich nichts mehr schiefgehen.

Solltest du trotzdem Probleme beim Installieren oder dem Betrieb des Spiels haben, hilft dir BlueByte von Montag bis Freitag von 14.30 bis 17.30 Uhr unter folgender Hotline-Nummer weiter:

**Blue Byte Deutschland**  
**0 20 8 - 45 08 88 8**

oder im Internet:  
**<http://www.bluebyte.com>**

## Dein PC benötigt ...

- ... bis zu 14 MB (Standardinstallation) freien Speicherplatz auf der Festplatte. Du kannst auch die Minimal-Installation wählen, die nur 800 KB Speicherplatz benötigt.
- ... mind. einen 80386er PC mit einer Taktfrequenz von 33 Mhz.
- ... 4 MB Hauptspeicher.
- ... eine VGA-Grafikkarte mit 256 Farben bei mindestens 640x480 Bildpunkten.
- ... ein CD-ROM-Laufwerk.

## Richtig Spaß macht das Spiel mit:

- einem 80486er PC mit 33 Mhz und 8 MB Hauptspeicher
- einer Soundkarte
- Joystick oder Joypad

## Grafik:

„Die total verrückte Rallye“ benutzt für eine schnelle Grafikdarstellung die Systemerweiterung „WinG“. Deshalb läuft das Spiel nur, wenn du deinen Bildschirm auf 256 Farben eingestellt hast.

In Windows 3.x findest du das entsprechende Menü unter „Hauptgruppe“/„Systemsteuerung“/„System“. Bei Windows 95 klickst du auf „Start“, „Einstellungen“, „Systemsteuerung“ und schließlich „Anzeige“.

Stelle sicher, daß du „WinG“ installiert hast. Sollte das Spiel trotzdem noch zu langsam laufen, kannst du im Spiel selbst unter „Optionen“ einige grafische Details ausschalten. Außerdem solltest du deinen Bildschirmschoner ausschalten, weil es hier manchmal zu Problemen kommt.



## SUPERGAMES

wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland von  
Egmont Interactive GmbH

Im Riedenberg 54  
70771 Leinfelden-Echterdingen

in Österreich vom  
Egmont Verlag Ges.m.b.H.  
Tivoligasse 52, A-1120 Wien

in der Schweiz von  
Egmont AG  
Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau

**Chefredakteur:** Hans Fuchs  
**Mitarbeit:** Hiltrud Schlüter

### Grafik:

Thomas Pohl (Art Director), Conny Näder, Günter Stahl

### Schulredaktion:

Konrad Müller

### Produktion:

Norman Nelson (CD-ROM)  
Rudolf Weeber, Renate Roscher

### Redaktionsanschrift:

Egmont Interactive GmbH, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart  
e-mails über <http://www.egmont.de>

### Marketing:

Tim Kaufhold (Ltg.)  
Volker Scheller: 0711 / 79 71-0

### Reproduktion:

IVR-Repro, Göppingen

### Druck:

J. Fink CTP Studio

### Vertrieb bundesdeutscher Handel:

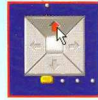
Egmont Ehapa Verlag GmbH, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart  
Telefon: 0711 / 79 71-0

## Steuerung:

„Die total verrückte Rallye“ kannst du über Tastatur, mit der Maus oder auch mit Joystick oder Joypad spielen. Hast du einen Joystick angeschlossen, fordert dich das Spiel bei jedem Start zum Kalibrieren auf.



Mit der Maus: Du bewegst deine Spielfigur, indem du sie mit der linken Maustaste anklickst und die Maus auf einen der Pfeile im Steuer-Icon ziehst. Deine Spielfigur bewegt sich jeweils eine Station weiter.



Wieviele Stationen du ziehen darfst, entscheidest du beim „Würfeln“ mit dem Spielauto-



maten. Mit der linken Maustaste (Tastatur: Return) bestätigst du eine Aktion, mit der rechten Maustaste (Tastatur: esc.) brichst du sie ab. Um zum Beispiel nach dem Kauf eines Grundstücks aus dem Menü „Kaufen“ wieder her-

auszukommen, klickst du zuerst mit der rechten Maustaste auf das Menü und anschließend mit der linken Maustaste auf „Beenden“.

|                  | Verkaufen | Karte   | Beenden   |
|------------------|-----------|---------|-----------|
| Panzerfuchs      | \$20.000  | \$300   | 10,8%     |
| Thermalbad       | \$100.000 | \$1.800 | 10,8%     |
| Thermalbad       | \$100.000 | \$1.800 | 10,8%     |
| Industrieanlagen | \$200.000 | \$3.600 | 10,8%     |
|                  |           |         | \$552.185 |

# start des Spiels

Du startest „Die total verrückte Rallye“ durch einen Doppelklick auf das entsprechende Programmsymbol im Programm-Manager (Windows 3.x) bzw. im Startmenü (Windows95). Nach dem Vorspann erscheint das Titelbild. Klicke mit der linken Maustaste oder der Return-Taste auf der Tastatur oder dem A-Button deines Joysticks/Joypads auf das Bild, und es erscheint das Startmenü.



Du hast die folgenden Möglichkeiten:

**Neues Spiel:** Hier kannst du ein neues Spiel beginnen.

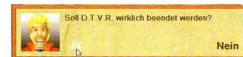
**Spiel fortsetzen:** Hier kannst du ein bereits begonnenes

Spiel dort fortsetzen, wo du es zuletzt beendet hast.

**Spiel laden:** Hier kannst du einen älteren Spielstand laden.

**Optionen:** Das Optionsmenü wird geladen.

**Demo:** Wenn du zuerst sehen möchtest, was dich bei der „Total verrückten Rallye“ erwartet, dann probier' mal diese Option aus.



**Rallye beenden:** Du beendest das Programm, und du kehrt zur Windows-Oberfläche zurück.

## DAS OPTIONS MENÜ



Im Optionsmenü kannst du verschiedene Einstellungen vornehmen, um das Spiel an dein System anzupassen und um die Gestalt und die Geschwindigkeit des Spiels zu verändern. Wenn in einem der Bilderrahmen ein großes, rotes Kreuz erscheint, ist diese Option ausgeschaltet. Bei langsamen Rechnern ist es zum Beispiel nützlich, grafische Details wie Animationen auf dem Spielfeld oder die Jahreszeiten auszuschalten, um mehr Rechnerleistung zu bekommen.



1.) Hier kannst du die Musik an- und ausschalten



2.) Schaltet die Soundeffekte an und aus



3.) Schaltet die Sprachausgabe an und aus



4.) Schaltet das Zeitlimit an und aus. Wenn du bei eingeschaltetem Zeitlimit zu lange überlegst, wohin du fahren möchtest, meldet sich unerfreulicher Besuch bei dir an



5.) Schaltet die Informationen über die auf dem Spielfeld verteilten Sehenswürdigkeiten an und aus



6.) Schaltet Animationen auf dem Spielfeld an und aus



7.) Schaltet die Waserbewegungen an und aus



8.) Anzahl der angeschlossenen Joysticks festlegen

Ist alles richtig eingestellt, dann klicke auf das kleine, grüne Auto rechts unten im Optionen-Bildschirm. Deine Änderungen werden übernommen, und du verläßt das Menü.





## DAS SPIELERMENÜ

Immer wenn du ein neues Spiel beginnst, mußt du deine Spielfigur auswählen. Bis zu acht Spieler können sich gleichzeitig zur Jagd quer durch Europa aufmachen. Um einen Spieler auszuwählen, klicke einfach auf einen der Bilderrahmen. Erscheint ein gezeichneter Kopf, so kann der Spieler von dir oder einem deiner Mitspieler gesteuert werden.



Natürlich kannst du auch alle acht Rallye-Teilnehmer selbst spielen. Er scheint ein Metallkopf, wird diese Figur vom Computer übernommen. Wenn du dir deiner Sache absolut sicher bist, kannst du ja mal gegen sieben Computergegner antreten. Beim Start sind acht Namen vorgegeben, aber du kannst natürlich neben jedem Porträt statt dessen den Namen des tatsächlichen Spielers eintragen. Übrigens: Jeder Computergegner hat verschiedene Spieleigenschaften. Du solltest sie also ruhig einmal ausprobieren.

## DER SPIELPLAN

Vor der Spielfigur des Spielers, der gerade an der Reihe ist, siehst du immer einen weißen Pfeil. Dieser signalisiert den kürzesten Weg zum Ziel der Etappe. Aber aufgepaßt: Nicht immer ist der kürzeste



Weg auch immer der beste. Manchmal empfiehlt es sich, einen kleinen Umweg zu machen, um ein paar Grundstücke zu kaufen oder die Reisekasse aufzubessern. Wer gerade an der Reihe ist, zeigt der Kopf rechts oben in der Ecke. Darunter siehst du eine der Ereigniskarten, die der



aktuelle Spieler zur Verfügung hat. In dem Fenster unten rechts wird der Spielstand dargestellt: Jahreszeit, Kontostand, Zahl der Züge bis zum Ziel (auf direktem Weg), Zahl der gewürfelten Züge und das Kartenfeld, auf dem der Spieler sich gerade befindet.

## WÜRFELN

Jedesmal, wenn ein Mitspieler an der Reihe ist, öffnet sich das Spielmenü. Wählst du „Würfel“, wird ein Spielautomat eingeblendet und du kannst seinen Hebel ziehen. Die Zahl der dargestellten

Punkte entspricht den Feldern, die du weiterziehen darfst.

Anstelle des Würfelns kannst du auch Ereigniskarten einsetzen und so Mitspieler außer Gefecht setzen oder den bösen Dr. Drago loswerden.

## FELDER

Gezogen wird immer von Feld zu Feld. Die verschiedenen Farben der Felder markieren bestimmte Eigenschaften. Hüte dich vor den roten Punkten, denn hier wird dir Geld abgeknöpft. Auf den blauen Stationen gibt es Geld, auf den gelben darfst du die oberste Karte vom Stapel nehmen, auf den violetten Feldern eine beliebige Ereigniskarte kaufen, und an den grauen Stationen kannst du Grundstücke oder Gebäude kaufen und verkaufen. Aktiv werden die Felder erst, wenn du den letzten Zug in dieser Runde gemacht hast. Du mußt immer genau die Zahl der gewürfelten Punkte weiterziehen, und dann den Punkt in der Mitte des Steuer-Menüs anklicken.



# ziel des Spiels

**W**eil sich ein junger Zeitungsverleger aus England wieder einmal langweilt, organisiert er eine Rallye quer durch Europa. Ziel ist, möglichst schnell am Ende jeder Etappe und am Ende als Sieger der Rallye anzukommen. Aber: Unterwegs muß so viel Geld wie möglich gescheffelt werden. Teilnehmer sind die Mitglieder eines vornehmen englischen Clubs.



Vor dem Start wird noch ein Erinnerungsfoto geschossen



Alle Zeitungen berichten über das Großereignis

Der Zeitungsverleger erzählt dir zu Beginn jeder Etappe, wohin die Reise gerade geht. Die gelben Punkte auf der Karte stehen für die Hauptstadt eines europäischen Landes – kennst du sie alle? Übrigens: Wie viele Etappen (und damit Ziele) deine Rallye um-



fassen soll, bestimmst du selbst am Anfang des Spiels.



Damit du den Überblick nicht verlierst, erscheint der Verleger immer wieder mit einer Bilanz sämtlicher Mitspieler.



Dr. Drago im Rückspiegel

Die Bilanz zeigt dir, wie gut oder schlecht du stehst. Zwar mußst du nicht jede Etappe gewinnen, um am Ende als Sieger auf das Treppchen zu steigen. Aber du solltest darauf achten, nicht am weitesten entfernt vom Etappenziel zu sein, denn sonst hängt sich dir Dr. Drago an die Fersen. Dieser nette Zeitgenosse gibt,



Vor dem Professor dagegen brauchst du keine Angst zu haben. Er bittet dich gelegentlich um Geld für seine Forschungen, und mit etwas Glück bekommst du ein Vielfaches deiner Investitionen wieder zurück.



solange er dir folgen kann, nach und nach dein sauer verdientes Geld aus.

Los wirst du ihn mit der richtigen Ereigniskarte oder indem du den führenden Rallyeteilnehmer überholst – Keine leichte Aufgabe!



Alles klar? Dann nix wie los! Viel Glück und viel Spaß bei „Die total verrückte Rallye“.



# HUGO und Hexana:

Da braut sich  
was zusammen.



<http://www.online1.de>

# Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:  
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABELN SICH  
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr



**KABEL 1**  
Muß ich sehen.

# tips and tricks

## OHNE MOOS NIX LOS:

Entscheidet euch bei der Spielerauswahl für „Armino Gesserti“ (rechte Spalte unten), ändert den Namen in „Armin Gessert“, und schon freut sich euer Geldbeutel. Denn spätestens beim Kauf eures ersten Hauses werdet ihr feststellen, daß euch beim Spielstart satte 500.000 Dollar gutgeschrieben wurden.



| Geburtsdatum für Januar |       |      |           |           |
|-------------------------|-------|------|-----------|-----------|
| Einheiten               | Milli | Taus | Hundert   | Tausende  |
| \$                      | \$20  | \$0  | \$200.000 | \$200.000 |
| \$                      | \$0   | \$0  | \$20.000  | \$20.000  |

Noch mehr Geld gibt es, wenn ihr an derselben Stelle das Geburtsdatum des Programmiers in der Form „130663“ einträgt: Eine volle Million und zusätzlich acht Ereigniskarten erleichtern euch den Start in die Rallye gewaltig.

## KREDITWÜRDIG

Ist trotz aller Tricks schon wieder Ebbe in eurer Reisekasse? Kein Problem! Mit diesem Trick könnt ihr nebenbei ein paar Millionen verdienen. Allerdings benötigt ihr dazu die folgenden Utensilien:

- Eine Verdopplungskarte
- Eine Flugzeugkarte
- Eine Kreditkarte
- Eine Verkaufskarte

Seid ihr im Besitz dieser Gegenstände, so setzt die Verdopplungskarte und danach die Flugzeugkarte ein, mit der

ihr nach London fliegt. In London angekommen, wechselt ihr im Kaufmenü auf den Punkt „Karte“ und setzt die Kreditkarte ein, um alles zu kaufen. Danach würfelt ihr ganz normal weiter.

In der folgenden Runde benutzt ihr nochmals die Flugzeugkarte, um nach London zu reisen. Dort ruft ihr erneut das Kaufmenü auf und setzt die Verkaufskarte ein. Jetzt könnt ihr alles zu 150 % verkaufen. Dieser Trick sollte immer am Anfang eines Jahres durchgeführt werden.



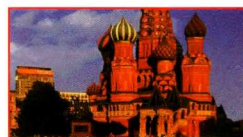
## GEHEIME PFADE

Es gibt einen Geheimweg, über den ihr nach New York fliegen könnt. Begeht euch dazu nach Island. Die Straßen dort haben die Form eines „T“. Auf dem blauen Feld in der linken unteren Ecke des „T“-Querbalkens biegt ihr nach unten ab. Ihr landet nach einem längeren Flug in

der Nähe von New York, zu erkennen an der Freiheitsstatue. Dort gibt es nur blaue und gelbe Felder, so daß ihr euch reichlich mit Geld und Ereigniskarten eindecken könnt. In New York selbst könnt ihr Grundstücke kaufen, die eine sehr hohe Rendite abwerfen. Zurück nehmt ihr dann denselben Weg, den ihr gekommen seid.

## IMMOBILIENHAIE

Setzt eine Platin- oder Goldkarte immer nur in den Metropolen ein, in denen Grundstücke sehr teuer sind. Solche Metropolen sind z.B. London, Paris, Moskau, Monaco, Luxemburg, Wien oder New York. Da ihr Grundstücke zu einem sehr niedrigen Prozentsatz einkaufen könnt, macht ihr dort den höchsten Gewinn. Ihr müßt allerdings dann auch genügend Geld auf dem Konto haben, um



möglichst viele oder gar alle der dortigen Grundstücke kaufen zu können. Wer in einer solchen Stadt ein Monopol besitzt, hat das Spiel schon so gut wie gewonnen.

am besten auf einem violetten Feld für 50 000 Dollar und wendet sie dann in dieser Stadt an. Damit verliert der Gegner alle seine Grundstücke ...



### GANZ SCHÖN GEMEIN

Besitzt einer eurer Mitspieler in einer – womöglich noch sehr teuren Stadt – ein Monopol und kassiert dadurch so viel Miete, daß das Spiel für euch aussichtslos erscheint, dann besorgt euch eine Erdbenkarte. Diese kauft ihr

### RALLYE-MEISTER

Wenn ihr nur über sehr wenige Etappen spielt, entscheidet meist der Ausgang der Master-Rallye über den Gesamtsieg. Um diese zu gewinnen, gibt es folgenden Trick:

Ihr benötigt dafür allerdings mindestens 110000 Dollar auf eurem Konto. In der Gegend, in der ihr beim Start der Master-Rallye abgesetzt werdet, befinden sich mehrere violette Felder. Fahrt auf direktem Wege eines davon an. Dort kauft ihr dann eine „Flugzeug“- sowie zwei „6 Felder“-Karten.

Fliegt beim nächsten Zug mit der Flugzeugkarte nach London und wendet dann hintereinander die beiden „6 Felder“-Karten an (ihr müßt an Paris vorbeifahren). Schon seid ihr in Brüssel und habt die Master-Rallye gewonnen.



### AUF DER FLUCHT

Dr. Drago sitzt euch mit seinem Fahrrad im Nacken? Halb so schlimm, wenn ihr darauf achtet, bei euren Zügen ein blaues Feld zu erreichen. Dann verliert ihr „nur“ so viel an Drago, wie ihr durch die blauen Felder eingenommen habt.

### GEFAHR AUS DER LUFT

Ab dem fünften Jahr erscheint Dr. Drago auch mit seinem Zeppelin, und das bedeutet, daß er ziemlich schlechte Laune hat. Mit diesem Fahrzeug kann er einen Spieler, dem er längere Zeit folgt, ruinieren. Solltet ihr also hinten liegen, versucht in jedem Fall, Dr. Drago dem führenden Mitspieler anzuhängen, und sucht dann schleunigst das Weite.

Um Dr. Drago buchstäblich abzuhängen, zieht ihr eure Spielfigur auf oder über eine Station, auf der sich der führende Mitspieler befindet. Durch den Schaden, den Dr. Drago dann anrichtet, werdet ihr bald in Führung sein. Ihr braucht dazu nicht einmal die Etappe zu gewinnen.

Wichtig: Haltet euch nur von Dr. Drago fern!



# EREIGNISKARTEN

**W**ürfelglück ist prima, gute Planung ist tod-sicher. Mit den richtigen Ereigniskarten in eurem Stapel kann euch fast nichts mehr passieren. Unsere Übersicht zeigt euch die (wichtigsten) Karten und wo man sie einsetzt. **Aber Vorsicht:** Ihr könnt immer nur acht Karten gleichzeitig behalten. Und jedes Ereignis gilt nur für die Dauer einer Runde.

**Weihnachten** Im Dezember eingesetzt, erscheint der Weihnachtsmann und bringt dem Spieler ein Geschenk.



kostenlos für ein Jahr von einem anderen Spieler mieten.

**Abkaufen** Der Spieler kann in einer Stadt einem Mitspieler Grundstücke abkaufen.

**Nimm** Der Spieler kann in einer Stadt das Grundstück eines anderen Spielers nehmen.

**Schulden** Ein Spieler wälzt seine Schulden auf einen anderen Spieler ab.

**Fiskus** Einem Mitspieler wird ein Steuereintreiber auf den Hals gehetzt.

**Konto** Die Konten aller Spieler werden auf einen Durchschnittswert gebracht.

**Zero** Der Kontostand des Spielers wird auf Null gesetzt.

**Steuerlos** Einem Mitspieler wird die Lenkung blockiert.

**Zucker** Einem Mitspieler wird Zucker in den Tank geschüttet, wodurch dessen Fahrzeug blockiert wird.

**Blockieren** Die Ereigniskarten eines Mitspielers werden blockiert.

**Schlafen** Einem Mitspieler wird ein Schlafmittel verabreicht, er setzt eine Runde aus.

**Nägel** Der Spieler wirft Nägel auf die Straße, wodurch die Strecke blockiert wird. Die Wurfrichtung kann angegeben werden.

**Tschüss** Ein Mitspieler oder auch eure eigene Spielfigur wird an einen anderen Ort gebracht.

**Punch** Ihr könnt einen Spieler, der hinter euch steht, auf die Seite stoßen.

**Konferenz** Alle Mitspieler versammeln sich dort, wo ihr euch gerade befindet.

**2 Walzen** Der Spieler würfelt an einem Spielautomaten mit zwei Walzen.

**5 Walzen** Der Spieler würfelt an einem Spielautomaten mit fünf Walzen.

**1 oder 2** Ihr würfelt eine Eins oder eine Zwei.

**1 Feld** Ihr könnt genau ein Feld fahren.

**2 Felder** Ihr könnt genau zwei Felder fahren.

**3 Felder** Ihr könnt genau drei Felder fahren.



**4 Felder** Ihr könnt genau vier Felder fahren.

**Hau ab** Mit dieser Karte könnt ihr Dr. Drago zu einem anderen Mitspieler schicken.

**Schneepflug** Schnee, Geröll und Wasserpfützen, die den Weg blockieren, können weggeräumt werden.

**Versicherung** Der Spieler ist gegen Naturkatastrophen versichert. Wird automatisch eingesetzt.

**Nägel weg** Nägel auf der Straße werden zur Seite geräumt.

**Nessie** Der Spieler ist gegen einen Schaden, den das Ungeheuer von Loch Ness anrichtet, versichert. Wird automatisch eingesetzt.

**Risiko** Der Spieler kann mit etwas Glück seine gewürfelten Punkte vervielfachen.



**Kaufen** Der Spieler kann alle Grundstücke in einer Stadt zu 75 Prozent des Normalpreises kaufen.

**Gold** Damit könnt ihr alle Grundstücke in einer Stadt zur Hälfte des Normalpreises kaufen.

**Platin** Alle Grundstücke in einer Stadt gehören nach Einsatz dieser Karte für nur zehn Prozent des Normalpreises euch.

**Mieten** Der Spieler kann in einer Stadt ein Grundstück



**2 STUNDEN GRATIS  
SURFEN!\***  
\*nur Telefonkosten

# DAS NETZ!



Hier könnt ihr mitreden, wie euch die Tastatur gewachsen ist! FUN ONLINE präsentiert euch die genialste Erfindung seit dem Telefon: den Online-Chat!



Erobere mit FUN ONLINE die dritte Spieldimension. Rasante Action fordert deine grauen Zellen und garantiert Spaß pur!



Flaschenpost geht dir nicht schnell genug? Mit FUN ONLINE zauberst du deinen Freunden in Sekundenschnelle witzige Nachrichten auf den Bildschirm



FUN ONLINE bringt Leben in die Bude: jede Menge Sounds, coole Animationen, 3-D-Effekte und geniale Videos



In FUN ONLINE findest du die Antwort auf alle deine Fragen. Spannende Infos gibt's zum Nachschlagen und Erleben



Täglich brandheiße News aus aller Welt. Außerdem aktuelle Facts aus der Fußballbundesliga, aus den Kinos und den Musikcharts

## FUN ONLINE PRÄSENTIERT ...

### ANGEBOT

**A**

### TURBO SURFEN

#### Direkte Verbindung zu FUN ONLINE

Du hast mit deinem Rechner noch keine Internetluft geschnuppert und möchtest jetzt deine eigene, **superschnelle** Verbindung zu FUN ONLINE - Das Netz einrichten?

#### Dann gibt's FUN ONLINE für

- 29,95 DM pro Monat
- + Telefonkosten
- kein Zeitlimit!

**Probe-Abo bis zum  
30.06.1997**

### ANGEBOT

**B**

#### Über andere Online-Verbindungen zu FUN ONLINE

Du hast mit deinem Rechner bereits Verbindung mit dem Internet aufgenommen oder bist Mitglied bei AOL oder einem anderen Online-Service?

#### Dann gibt's FUN ONLINE für

- 7,95 DM pro Monat
- + Telefonkosten
- kein Zeitlimit!

Übrigens:  
FUN ONLINE gibt's  
für fast alle zum  
günstigen Citytarif  
der Telekom!

#### ÜBRIGENS:

Auf der Netz-CD-ROM gibt's auch einen kurzen Demo-Film zu FUN ONLINE - Das Netz. Du startest die Demo je nach Betriebssystem mit einem Doppelklick auf die **intro.exe** im Verzeichnis Win95 oder Win31.



## WIE INSTALLIERE ICH FUN ONLINE?

Lege die Netz-CD-ROM in das Laufwerk deines Rechners ein. Wenn du Windows 3.1/3.11 als Betriebssystem hast, klickst du im Dateimanager die **folsetup.exe** doppelt. Bei Windows 95 funktioniert alles automatisch.

Wenige Sekunden später sitzt du im Zug, der dich in die Cyberstadt von FUN ONLINE bringt. Auf einem kurzen Stadtbummel lernst du die tollsten Plätze und die coolsten Inhalte von FUN

ONLINE kennen: News, Games, E-Mail, Chat, Infos und jede Menge Action.

Anschließend beginnt die Installation von FUN ONLINE, damit du alle wichtigen Dateien auf deiner Festplatte hast und das Surfen durchs Datenmeer beginnen kann. Jeden einzelnen Schritt bekommst du von uns erklärt, da kann gar nichts schiefgehen.

Alles klar? Na, dann ran an die Kiste!

## WAS BRAUCHE ICH FÜR FUN ONLINE?

### Um FUN ONLINE per Mausklick zu erkunden, brauchst du

- am besten einen Pentiumrechner, mindestens einen 486er
- Microsoft Windows 3.1/3.11 oder Windows 95
- ab 8 MB Arbeitsspeicher
- 20 MB (Win3.1/3.11) oder 50 MB (Win95) freien Festplattenspeicher
- ein leistungsfähiges Modem (14.4000 bps)
- ein CD-ROM-Laufwerk (double-speed)
- die CD-ROM von FUN ONLINE - Das Netz

Wenn du mit Microsoft Windows 3.1/3.11 arbeitest, funktioniert das coole Zusatzprogramm TVML leider nicht. TVML öffnet dir die Tür zu Games in 3-D-Grafik und zu Spielen im Netzwerk (siehe S.52).

## WIE WÄHLE ICH MICH BEI FUN ONLINE EIN?

### Erster Besuch in FUN ONLINE:

Erkundige dich beim Netzteam unter **0 18 05-26 26 47** nach deiner Registrierungsnummer und deinem Registrierungsnamen, damit du dich nach der Installation bei FUN ONLINE anmelden kannst.

### Über die superschnelle FUN ONLINE-Verbindung

- Klicke das FUN ONLINE-Symbol doppelt
- Gib deinen FUN ONLINE-Namen und dein persönliches Paßwort ein.
- Danach wählt sich dein Computer automatisch in das Netz von FUN ONLINE ein.

### Über andere Online-Verbindungen

- Wähle dich zunächst bei deinem Online-Service oder Internetanbieter ein.
- Klicke das FUN ONLINE-Symbol doppelt.
- Gib deinen FUN ONLINE-Namen und dein persönliches Paßwort ein.
- Danach wählt sich dein Computer automatisch in das Netz von FUN ONLINE ein.

Laß deine Netz-CD-ROM im Laufwerk, solange du durch FUN ONLINE surfst. Bilder und Sounds aus der Stadt bauen sich dann garantiert blitzschnell auf.



# DAS NETZ

## ANMELDUNG

Bitte per Fax 0 18 05 - 26 26 67 oder  
direkt an FUN ONLINE, Netzteam,  
D-66150 Saarbrücken senden.  
Bei Fax aus dem Ausland:  
0049 - 18 05 - 26 26 67

### Dieses Feld füllt du aus:

Bitte gut lesbar schreiben!

10102

Mein Fun Online-Name

Geburtsdatum

Telefon-Nummer

Mein richtiger Name

Mein richtiger Vorname

Straße / Nr.

Land / PLZ / Ort

Denke bitte daran: Die folgenden Daten müssen unbedingt von deinen Eltern angegeben werden, wenn du bei uns mitmachen willst!

### Dieses Feld füllen deine Eltern aus:

Bitte gut lesbar schreiben!

#### Vertragsangebot und Einzugsermächtigung des/der Erziehungsberechtigten

Geburtsdatum Erziehungsberechtigter

Hiermit erkläre ich,

Name

Vorname

Telefonnummer privat

Straße/ Nr.

PLZ / Ort

Telefonnummer tagsüber

daß mein/unser Kind im Rahmen **der umseitig abgedruckten Leistungsbeschreibung** und **zu den umseitig abgedruckten Nutzungsbedingungen** am Online-Service FUN ONLINE teilnimmt. Die Teilnahme erfolgt im Rahmen eines Probe-Abo **bis zum 30.06.1997**. Wir informieren Sie rechtzeitig zu welchen zukünftigen Bedingungen ein neues Abo möglich ist. Für die Benutzung werden folgende Benutzungsgebühren erhoben, wobei Sie die Wahl unter den folgenden Angeboten haben - bitte kreuzen Sie das Angebot Ihrer Wahl an:

**ANGEBOT A**  
Schnelle, direkte Verbindung über das  
**FUN ONLINE-eigene Netzwerk:**  
→ **29,95 DM** pro Monat  
→ kein Zeitlimit!

**ANGEBOT B**  
Zugang über einen bereits bestehenden  
**Internet-Zugang oder Online-Dienst:**  
→ **7,95 DM** pro Monat  
→ kein Zeitlimit!

Der/die Erziehungsberechtigten haften neben dem Benutzer für die Benutzungsgebühren. Zusätzlich zu diesen fallen bei der Benutzung Telefonkosten an (vgl. Ziff. 17 der **umseitig abgedruckten Nutzungsbedingungen**).

Ort \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_ **X** Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten \_\_\_\_\_

Ich erkläre mich einverstanden, daß die anfallenden Benutzungsgebühren wie folgt abgebucht werden:

☐ Kreditkarte

Kreditkartentyp (VISA, EURO-, MASTERCARD ...)

Kreditkartennummer

gültig bis: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Inhaber der Kreditkarte Name / Vorname

☐ Bankeinzug

Bankleitzahl

Kontonummer

Bankbezeichnung

Kontoinhaber Name / Vorname

Hiermit erteile ich der Egmont Interactive GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen, die Einzugsermächtigung.

Ort \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_ **X** Unterschrift des/der Konto-/Kreditkarteninhabers \_\_\_\_\_

Ich weiß, daß ich die Einzugsermächtigung jederzeit widerrufen kann.

Ort \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_ **X** Unterschrift des/der Konto-/Kreditkarteninhabers \_\_\_\_\_

## Leistungsbeschreibung

Fun Online ist ein Oberbegriff. Mit Fun Online soll sowohl ein Zugang zum Internet, als auch zu einem eigenen Online-Service-Netz geschaffen werden, das speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde.

1. Es soll zum einen ein Zugang zum Internet geschaffen werden. Das Internet ist ein separates, von dem Anbieter unabhängiges weltweites Computernetzwerk. Der Anbieter hat keinen Einfluss auf den Inhalt des Internets. Er ändert sich zudem laufend, da weltweit ständig Daten eingegeben, herausgenommen und verändert werden.

In Bezug auf das Internet ist die Leistung des Anbieters beschränkt auf die Schaffung des Zugangs zum Internet. Der Inhalt sowie die Richtigkeit und die Vollständigkeit der über Internet abgerufenen Informationen ist von dem Leistungsumfang des Anbieters nicht umfasst.

Der Anbieter behält sich vor, zu solchen Teilen des Internets keinen Zugang zu schaffen, die er für Kinder oder Jugendliche nicht für geeignet hält (vgl. dazu unter Ziffer 3 - Cyber Patrol).

2. Der Anbieter schafft eine Hotline unter der Tel.-Nr. 01805-26-26-47, der Fax-Nr. 01805-26-26-67 bzw. der E-Mail-Adresse netzeam@funonline.de (in der Postanschrift Fun Online, Netzeam, 66150 Saarbrücken). Die Hotline ist zur Zeit von 8.00 bis 23.00 Uhr (MEZ bzw. MEZ/Sommerzeit) besetzt. Bei allen Fragen zu Fun Online kann sich der Benutzer / Erziehungsberechtigte an die Hotline wenden.

Soweit der Nutzer/Erziehungsberechtigte über Fun Online Daten erhält, die er für Jugendliche nicht für geeignet hält oder die aus einem anderen Grunde missbilligt, wird er gebeten, dies über die Hotline zu melden. Der Anbieter wird diese Meldung nachgehen und die ihm erforderlich erscheinenden Maßnahmen treffen.

3. Immer wenn Fun Online gestartet wird, ist automatisch das Programm Cyber Patrol aktiv.

Cyber Patrol wird nicht vom Anbieter sondern von Microsystems Software, Inc. 600 Worcester Road, Framingham, MA 01702, United States of America angeordnet. Im Hinblick auf Cyber Patrol bestehen keine vertraglichen Beziehungen zwischen dem Benutzer und dem Anbieter.

Das Programm Cyber Patrol enthält eine Liste der Webserver, die weitere persönliche Informationen im Internet an Fun Online-Benutzer zu unterbreiten, die für Kinder oder Jugendliche nicht geeignet sind (gewaltverherrlichende, pornographische, politisch- oder religiös-radikale Informationen). Cyber Patrol funktioniert dabei - vereinfacht gesagt - so, daß es über eine sogenannte Not-Liste, die wöchentlich aktualisiert wird, den Zugriff auf Informationen unterbindet, die bestimmte Wörter/Begriffe enthalten. Eine absolute Garantie, daß kein Zugriff auf für Kinder nicht geeignete Informationen erfolgen kann, bietet dieses Programm - wie auch alle anderen derzeit auf dem Markt befindlichen Programme - jedoch nicht.

Durch Cyber Patrol wird der Zugriff auf die in der Not-Liste enthaltenen Wörter/Begriffe nicht nur für Fun Online, sondern grundsätzlich für alle Online-Programme des betreffenden Computers unterbunden. Der/die Erziehungsberechtigte(n) können diese Zugriffsbeschränkungen aber über ein Passwort freigeben (näheres dazu über die Hotline oder online). Zudem haben die Erziehungsberechtigten über Cyber Patrol die Möglichkeit, bestimmte Einstellungen, wie z.B. die tägliche und wöchentliche Online-Zeit der Benutzer, über ein Passwort festzulegen sowie den Zugang zum Internet zu sperren. Diese Einstellungen können die Erziehungsberechtigten über die Hotline veranlassen oder aber selbst online eingeben. Eine genauere Information über Cyber Patrol kann abgerufen werden über die Hotline oder online.

4. Telefonisch beantragte Änderungen des/die Erziehungsberechtigten bezüglich der zeitlichen Begrenzung des Zugangs zu Fun Online als auch zum Internet werden unter der Hotline (Tel.-Nr. 01805-26-26-47) täglich von 8.00 Uhr bis 23.00 Uhr entgegengenommen. Dies geschieht nach bestem Wissen und Gewissen.

5. Der Anbieter bietet zudem mit "Fun Online im eigentlichen Sinn" einen eigenen Online-Service (Netz) an, der speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde.

In dieses Netz werden Inhalte sowohl des Anbieters als auch von dritten Informationsanbietern - sowie natürlich von Benutzern (in Pinboards, Diskussionsforen = Chats, über E-Mails) - eingegeben. Der Anbieter überprüft die Inhalte der dritten Informationsanbieter daraufhin, ob sie seiner Ansicht nach für Kinder und Jugendliche geeignet sind. Eine Kontrolle der Richtigkeit und Vollständigkeit dieser Inhalte durch den Anbieter findet nicht statt.

Die Inhalte von Benutzern werden in regelmäßigen Zeitabständen vom Anbieter darauf überprüft, ob sie seiner Ansicht nach für Kinder und Jugendliche geeignet sind, wobei E-Mails dem Briefverkehr vergleichbar sind und vom Anbieter nicht kontrolliert werden. Eine Kontrolle der Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte der Benutzer durch den Anbieter findet nicht statt.

6. Der Anbieter liefert die Netz-CD-ROM, die die notwendige Software enthält.

7. Der Zugang zum Internet und/oder zum eigenen Netz kann zeitweise nicht oder nur eingeschränkt möglich sein, wenn technische Gegebenheiten - wie zum Beispiel die Notwendigkeit von Wartungsarbeiten, Fehlern im Programm - dies erfordern.

8. Der Zugang zu Fun Online ist nur durch Eingabe eines persönlichen Kennworts (Passwort) in Verbindung mit dem Fun Online-Namen (User-Name) des Benutzers möglich. Der Benutzer erhält vom Anbieter die beim erstmaligen Gebrauch notwendigen vorläufigen Registrierungsdaten. Während der erstmaligen Benutzung von Fun Online, vergibt sich der Benutzer dann den eigenen Fun Online-Namen und sein persönliches Passwort. Nur wer neben dem Fun Online-Namen auch das persönliche Kennwort kennt, kann Fun Online benutzen.

Das persönliche Passwort kann jederzeit durch den Benutzer geändert werden, um etwaigen Mißbrauch Dritter zu verhindern/erschweren.

## Nutzungsbedingungen

### 1. Definition

Soweit nachfolgend von Fun Online die Rede ist, ist damit sowohl der Online-Service (Netz) als auch der Zugang zum Internet gemeint.

### 2. Nutzungsbedingungen als Vertragsinhalt

Die nachfolgenden Nutzungsbedingungen werden Bestandteil des Vertrages des Benutzers (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) mit dem Anbieter.

## 3. Änderung der Nutzungsbedingungen

Soweit der Anbieter die Nutzungsbedingungen ändert, wird der Benutzer ausdrücklich darauf hingewiesen. Zugleich werden dem Benutzer die geänderten Nutzungsbedingungen zugänglich gemacht. Dabei wird der Benutzer besonders auf die geänderten Klauseln hingewiesen.

Die geänderten Nutzungsbedingungen werden Vertragsbestandteil, wenn der Benutzer (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) nicht innerhalb von vier Wochen nach Mitteilung der geänderten Nutzungsbedingungen widerspricht. Der Benutzer wird bei der jeweiligen Mitteilung der Änderung der Nutzungsbedingungen auf diese Folge des Unterbleibens eines Widerspruchs ausdrücklich hingewiesen.

Diese Regelungen gelten auch für Presandierungen.

### 4. Anwendbares Recht

Für diese Nutzungsbedingungen und die gesamten vertraglichen und deliktischen Rechtsbeziehungen zwischen Benutzer (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) und Anbieter gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

### 5. Haftungsausschluss/Haftungsbegrenzung

Der Anbieter haftet für sämtliche schuldhaft verursachte Schäden - insbesondere Schäden durch Fehler, Verzögerungen oder Unterbrechungen in der Übermittlung, durch unrichtige Inhalte, durch Verlust oder Löschung von Daten, durch Viren, durch Fehler der Zugangssoftware - nach den gesetzlichen Regelungen und Rechtsfiguren (wie z.B. positive Vertragsverletzung, Verschulden bei Vertragsverhandlungen) nur zu den nachfolgenden Bedingungen:

a) Der Anbieter haftet bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit sowie bei Fehlen einer zugesicherten Eigenschaft unbegrenzt auf Schadensersatz.  
b) Der Anbieter haftet bei einfacher Fahrlässigkeit nur bei Verzug oder bei Unmöglichkeit oder bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht. In all diesen Fällen einfacher Fahrlässigkeit ist die Haftung des Anbieters auf den voraussehbaren typischen Schaden (vertragstypischer Durchschnittsschaden) begrenzt.

c) Für alle übrigen schuldhaft verursachten Schäden ist die Haftung des Benutzers gegenüber dem Anbieter ausgeschlossen.

d) Der Anbieter haftet für seine Erfüllungsgehilfen nur in obigem Umfang.

e) Der Anbieter haftet auch im Rahmen eines Vertrages mit Schlichtung zu Gunsten Dritter im Falle der Einbeziehung Dritter in den Schutzbereich des vorliegenden Vertrages nur in obigem Umfang.

### 6. Verpflichtung des Benutzers zur Berücksichtigung von Belangen Dritter

Der Benutzer verpflichtet sich, bei der Teilnahme an Fun Online auf kulturelle und religiöse Belange anderer Teilnehmer sowie Nichtteilnehmer Rücksicht zu nehmen und insbesondere keine verletzenden, verleumdenden, beleidigenden, bedrohenden, obszönen, rassistischen, jugendgefährdenden oder in sonstiger Weise gesetzwidrigen Äußerungen zu verbreiten. Der Benutzer wird in jedem Falle der Berücksichtigung von Belangen Dritter prüfen, ob er den vorliegenden Vertrag kündigt.

### 7. Löschen von Inhalten

Der Anbieter ist berechtigt, Inhalte des Benutzers zu löschen, die seiner Ansicht nach Belange Dritter beeinträchtigen oder rechtlich bedenklich sind.

### 8. Beachtung von Schutzrechten.

Die über Fun Online angebotenen Inhalte können urheberrechtlich und/oder durch Marken oder durch andere Schutzrechte (nachfolgend "Schutzrechte") geschützt sein. Bei ihrer Nutzung sind die geltenden Urheber- und anderen Schutzrechte zu beachten.

Soweit im Einzelfall nicht anders bestimmt ist, hat der Benutzer grundsätzlich das Recht, eine angemessene Anzahl von Kopien von Teilen der Inhalte zum privaten Gebrauch herzustellen. Der Benutzer hat in jedem Fall sicherzustellen, daß alle Hinweise in den Inhalten auf die Schutzrechte in unveränderter Form bestehen bleiben.

### 9. Einspeisen von Daten

Soweit von den Nutzer Daten eingespeist werden, hat dies unter Beachtung von Rechten Dritter sowie sämtlicher gesetzlicher Bestimmungen zu erfolgen.

Insbesondere bei der Übernahme von fremden Daten ist zu überprüfen, ob Dritte daran Rechte - insbesondere Urheberrechte - haben.

Soweit der Nutzer Inhalte einspeist, hat der Benutzer Schutzrechte Dritter geschützt sein, muß er sich selbst zuvor davon vergewissert haben, daß der Rechtsinhaber vollständig und wirksam im alle notwendigen Rechte für diese Einspeisung in Fun Online eingeräumt hat. Notwendig ist insbesondere das Recht, die Daten in Fun Online zu vervielfältigen, abzurufen (auch on demand), zu verbreiten, zu ändern, zu bearbeiten, nachzuahmen, mit anderen Inhalten zu verbinden, zu veröffentlichen, zu senden, zu übersetzen, zu vermehren, sowie dem Anbieter und anderen Nutzern diese Rechte einzuräumen. Der Benutzer übernimmt die Haftung dafür, daß der Rechtsinhaber ihm vollständig und wirksam alle notwendigen Rechte im obigen Sinne eingeräumt hat. Der Benutzer stellt den Anbieter im Fall einer Mischung solcher Schutzrechte Dritter von etwaigen Ansprüchen Dritter frei. Mit der Einspeisung erteilt der Benutzer ggf. im Namen des Rechtsinhabers - dem Anbieter (unwiderruflich) das nicht-exklusive Recht, die eingespeisten Daten zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt (weltweit) in Fun Online abzurufen (auch on demand), zu vervielfältigen, zu verbreiten, zu ändern, zu bearbeiten, nachzuahmen, mit anderen Inhalten zu verbinden, zu veröffentlichen, zu senden, zu übersetzen, zu vermehren und anderen Nutzern diese Rechte einzuräumen.

### 10. Kündigung

Dieser Vertrag und damit die Benutzung von Fun Online kann jederzeit mit sofortiger Wirkung sowohl von dem Anbieter als auch von dem Benutzer gekündigt werden.

Bei Kündigung während einer laufenden Abrechnungsperiode bleibt der Benutzer zur Zahlung der Grundgebühr für diese Abrechnungsperiode verpflichtet. Dies gilt nicht bei fristloser Kündigung bei Vorliegen eines wichtigen Grundes. Die Kündigung gegenüber dem Anbieter ist zu richten an Fun Online, Netzeam, 66150 Saarbrücken und zwar schriftlich oder per Fax (01805-26-26-67) oder per Telefon (01805-26-26-47).

### 11. Zugang zum Internet

Der Benutzer nutzt das Internet auf eigene Gefahr und unterliegt dabei den nationalen oder international geltenden Gesetzen und Vorschriften. Wenn sich der Benutzer über Fun Online den Zugang zum Internet verschafft, verpflichtet er sich, sowohl die im Internet geltenden Regeln, insbesondere die dort geltenden Verkehrsregeln, als auch diese Nutzungsbedingungen einzuhalten.

## 12. Lizenz für das Fun Online-Netz

Die von Fun Online im Wege der - nicht ausschließlichen - Lizenz zur Verfügung gestellte Software dient nur zur Nutzung in unveränderter Form auf PC. Sie darf nur vom Benutzer zu den in der Leistungsbeschreibung genannten Zwecken und unter den in den vorliegenden Nutzungsbedingungen geltenden Bedingungen benutzt werden. Das Recht des Benutzers zur Nutzung von Fun Online erlischt mit Beendigung des vorliegenden Vertrages.

## 13. Lizenzen von Dritten / Verträge zu Dritten im Hinblick auf Cyber Patrol und Netscape

Für den Betrieb von Fun Online ist der Einsatz des Schutzprogrammes Cyber Patrol sowie der Einsatz des technischen Programmes Netscape erforderlich. Diese beiden Programme darf der Benutzer nur einsetzen, wenn er zuvor die dazu erforderlichen Lizenzen von Microsystems Software (Cyber Patrol) und Netscape Communications GmbH (Netscape) erworben hat. Wie der Benutzer diese Lizenzen erwirbt, ist auf Fun Online auf einer sogenannten Read-me-Datei festgelegt, die sowohl auf der Netz-CD ROM enthalten als auch online abrufbar ist. Falls der Benutzer Erziehungsberechtigte zum Aufwurf dieser Daten Fragen hat, so kann er sich diesbezüglich an die Hotline wenden. Der Benutzer verpflichtet sich, Fun Online nur zu benutzen, wenn er dazu die entsprechenden Lizenzbedingungen akzeptiert hat.

Der Benutzer erwirbt die Nutzungsrechte damit direkt von:  
**Microsystems Software Inc., 600 Worcester Road, Framingham, MA 01702, United States of America** (Cyber Patrol) und von  
**Netscape Communications Corporation, 501 East Middlefield Road, Mountain View, CA 94043, United States of America** (Netscape)

Diese Firmen stellen eigene Nutzungsbedingungen auf, die unter den oben angegebenen Fundstellen im einzelnen nachgesehen werden können. Diese Nutzungsbedingungen regeln die vertraglichen Beziehungen des Benutzer zu diesen beiden Firmen. Die für den Erwerb der Nutzungsrechte der beiden Programme anfallenden Lizenzgebühren sind in den Benutzungsgebühren für Fun Online bereits enthalten und werden intern zwischen dem Anbieter und den Lizenzgebern der beiden Programme verrechnet.

Der Anbieter ist insoweit - Betrieb von Cyber Patrol, Netscape - weder der Vertragspartner des Benutzers, noch sind die Firmen, die diese Programme anbieten, insoweit Erfüllungsgeldern des Benutzers. Die Nutzungsrechte von Cyber Patrol und Netscape erlöschen spätestens in dem Moment, zu dem der vorliegende Vertrag zwischen Benutzer und Anbieter beendet wird.

## 14. Weitere Verträge mit Dritten

Die Waren oder Dienstleistungen über den Online-Service von Dritten angeboten werden, kommen etwaige Verträge ausschließlich zwischen dem Benutzer und dem Dritten zustande. Etwaige Ansprüche aus solchen Geschäften richten sich ausschließlich gegen den Dritten.

## 15. Werbe-Mails

Der Benutzer erklärt sich damit einverstanden, daß der Anbieter - auch im Namen von Dritten - an die E-Mail-Adresse des Benutzers in Fun Online Werbe-Mails versendet.

Der Benutzer erkennt solche Werbe-Mails an einem spezifischen Merkmal.

## 16. Schutz des persönlichen Kennworts

Der Benutzer ist verpflichtet, das persönliche Kennwort vor dem Zugriff Dritter geschützt aufzubewahren.

Der Benutzer hat das von dem Anbieter zugewiesene persönliche Kennwort unmittelbar bei der ersten Einwahl in Fun Online abzuändern. Dem Benutzer wird geraten, das persönliche Kennwort zudem des öfteren zu ändern, um etwaigen Zugriff durch Dritte zu verhindern/erschweren.

## 17. Telefonkosten

Bei der Benutzung von Fun Online entstehen neben den Benutzungsgebühren Telefonkosten. Die Höhe richtet sich nach der Entfernung des Benutzers zum nächsten Einwahlnoten.

Ein Verzeichnis der Einwahlnoten ist abrufbar unter der Hotline oder online. Soweit der nächste Einwahlnoten im Bereich des Cyrtarries der Deutschen Telekom AG liegt, ist dieser maßgebend. Liegt der nächste Einwahlnoten außerhalb des Bereiches des Cyrtarries, so gilt der für die entsprechende Entfernung gültige Tarif.

## 18. Benutzungsgebühren

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte verpflichtet sich, die vereinbarten Benutzungsgebühren entweder über Lastschriftföhrung oder Kreditkartenzahlung zu begleichen. Mit der Angabe der gewünschten Zahlungswiese autorisiert er Fun Online zu einer Abbuchung von dem entsprechenden Konto oder der Kreditkarte (Zahlung gegen Rechnung ist nicht möglich).

Eine Übersicht über die bisherige kumulierte Online-Zeit der laufenden Abrechnungsperiode kann online eingesehen werden. Auf Wunsch kann eine detaillierte schriftliche Aufstellung der einzelnen Benutzungszeiten einer Abrechnungsperiode gegen eine Pauschale von DM 5,00 unter der Hotline angefordert werden.

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte ist auch für Entgelte, die andere Personen über sein persönliches Kennwort verursachen, verantwortlich. Der Benutzer/Erziehungsberechtigte haftet solange für die unberechtigte Nutzung Dritter, bis er das Fun Online-Netzteam unter der Telefonnummer 01805-26-26-47 oder schriftlich, (Fun Online, Netzeam, 66150 Saarbrücken) oder per Fax (01805-26-26-67) über die unberechtigte Nutzung informiert hat.

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte wird darauf hingewiesen, daß für die Mitgliedschaft in Fun Online die korrekten Adress-, Telefon- und Bankdaten angegeben werden müssen.

## 19. Datenschutz

Der Anbieter weist darauf hin, daß personenbezogene Daten im Rahmen der Vertragsdurchführung gespeichert werden.

## 20. Abtretung/Unterlizenzen

Der Anbieter ist berechtigt, die aus diesem Vertrag ergebenden Rechte und Pflichten auf Dritte zu übertragen oder Unterlizenzen einzuräumen. In diesem Fall hat der Benutzer - wie auch sonst - die Möglichkeit, ohne Einhaltung von Fristen zu kündigen.



BAHNHOF



CYBER CENTER



CINEDOME



POWER TOWER



POST



KIOSK



JOYSTICK



FUN PRESS

# FUN ONLINE DAS NETZ

SPIELE IM NETZWERK

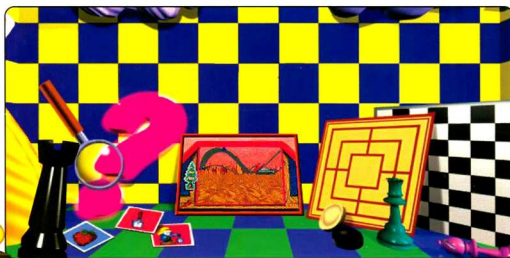
Anschrift:  
FUN ONLINE, Netzteam  
D-66150 Saarbrücken  
Hotline: 0 18 05 - 26 26 47

Du bist ein echter Spielefreak? Na dann kennst du im Joystick ja bestimmt schon jeden Winkel oder wirst ihn noch kennenlernen. Und mit FUN ONLINE gibt's auch für dich keine Langeweile. Ganz im Gegenteil: Wir sorgen immer wieder für Überraschun-

gen. Entdecke ab sofort Spiele einer neuen Dimension: Funke deine Freunde oder die FUN ONLINE-Redakteure per E-Mail an, fordere sie zu einer Partie Reversi oder Zapp am Computer heraus und schwatze während dem Spiel noch online mit

ihnen. Hau in die Tasten und verpasse jedem Zug deines Mitspielers den richtigen Spruch oder gib dem Armsten mal einen Tip, damit er nicht ganz so frustriert ist ... Aber Vorsicht: Spiele im Netzwerk machen null Komma nix süchtig!

**FUN ONLINE**  
auf allen Kanälen:  
Spielen und Chatten  
gleichzeitig!



Der Joystick – die coole Spielezentrale in FUN ONLINE



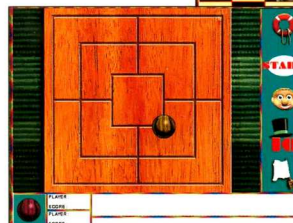
Verschiedene Spiele-Levels fordern deine grauen Zellen immer wieder aufs neue heraus



Wer ist der beste Spieler im Netz? Messe deine Kräfte im Wettbewerb mit anderen Mitgliedern



Natürlich gibt's in FUN ONLINE keine normalen Spielsteine: Hier kämpfen Frösche, Schlangen und Teufelchen gegeneinander und geben manchmal ziemlich ungewöhnliche Laute von sich ...



Insgesamt sieben Spiele in „Stereo“-Qualität verstecken sich hinter dem Mühle- und Schachbrett: Match, Zapp, Schach, Mühle, 4 in die Reihe, Dreh's um! und Isolation

# Fun Online

Nr. 03/97  
DM 8,40  
SFR. 8,40  
S 64,-  
LFRS 170

**MIT TOP  
CD-ROM!**

## Extra- Software

Bildschirmschoner  
zum Selberbauen

## PC-Spiel des Jahres

Alles über eure Sieger



## Formel 1

Spiel für Weltmeister



## The Darkening

Galaktische Lösung  
zum Mega-Game

## Star Wars

Neu: Yoda Stories  
mit Gewinnspiel



## GRAFIK-WETTBEWERB

mit der Print-Artist-Demo auf der CD-ROM

Top-Drucker und jede Menge Software zu gewinnen!

AB 21. MAI BEI DEINEM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER

# DAS COMPUTER- INFO-SPASS-PAKET MIT CD-ROM!



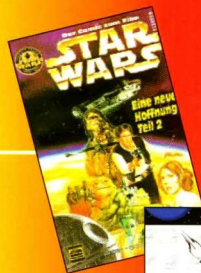
## DIE MAGAZIN-CD-ROM

Randvoll mit Shareware, Videos und spielbaren Demos. Beispiele gefällig: **Urmels großer Flug, POD, NBA Hangtime, Formel 1, Lomax u.v.m.** Und mit **Extra-Software** nur für FUN ONLINE-Leser.



## TASCHENGELD-GAMES

Nagelneue, komplette Spiele für 10 bis 20 Mark! Die Werbung macht's möglich! Zahnpasta, Knusper-Frühstück, Schokolade oder Sparkasse – für solche Sachen gibt's **witzige Games**, die ihr billig einsacken könnt. Wir sagen euch, welche Spiele es gibt und wie ihr sie bekommt.



## STERNEN-KRIEGER

„Das Imperium schlägt zurück“ heißt es im Kino und im neuesten **Star-Wars-Spiel** müßt ihr als Luke Skywalker spannende Abenteuer bestehen. Wir testen, ihr gewinnt: exklusive Star-Wars Comic-Alben haben wir für euch reserviert.

### Weitere Spiele im Test:

Der Natur-Simulator **SimPark**, die Basketball-Action **NBA Hangtime**, die Top-Rennspiele **POD** und **Formel 1**, das Jump'n Run **Isnogud** und das Spiel zum Megafilm **Independence Day** und viele mehr



## KNALL IM ALL

**The Darkening** ist das Knüller-Spiel für Raumschiff-Fans. Aber den Kampf gegen Piraten und andere Feinde gewinnt nur, wer unsere Lösung kennt! Wir verraten **alle Tricks**, mit denen ihr die meiste Galaxis-Kohle abräumt und finsternen Freibeutern das Fürchten lehrt.

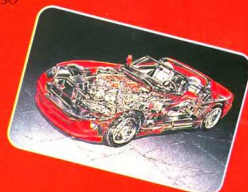


## EXTRA: SCREENSAVER- BAUKASTEN

Helden, Bösewichter, Monster, Bomben und schnelle Autos, dazu deine persönliche Nachricht an alle, die deinen PC sehen. Mit unserer Extra-Software auf der CD-ROM stellst du deinen persönlichen Bildschirmschoner zusammen. Coole Sache.

## PROZESSOR AUF RÄDERN

In jedem Auto sorgen Computer für Sicherheit und Spaß am Fahren. Werfen wir doch mal einen Blick in die Karossen und schauen, was die **schlaunen Chips** da so alles treiben.



## ALLE AN DIE MAUS!

Zusammen mit Sierra steigt in FUN ONLINE der große Grafik-Wettbewerb: Auf der CD-ROM findet ihr eine Demo von „**Print Artist**“. Damit könnt ihr eine Menge starker Grafik-Sachen machen. Und die schickt ihr uns. Ausgedruckt, auf Diskette oder per E-Mail. Zu gewinnen gibt's die neusten Drucker und viel frische Software von Sierra.

# GEWINNSPIEL

Hast du Lust, ein bißchen zu knobeln? Prima, dann haben wir genau das Richtige für dich!  
Gesucht wird der Name eines weltberühmten Autorennens

Kaufst du  
auf einem  
violetten  
Feld

Fieser,  
galligieriger  
Kerl in der  
Rallye

Wird auf  
roten  
Feldern  
abgeknöpft

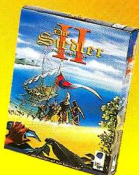
Vorname  
von  
Maserati

Pfiffiger  
Außer-  
irdischer

Ereigniskarte,  
die den Konto-  
stand auf Null  
setzt

Alle Rätsel haben mit „Die total verrückte Rallye“ und der Demo-Version von „Chevy“ auf der CD-ROM dieser Ausgabe zu tun. Die Lösung ergibt sich aus den rot umrandeten Feldern. Wenn du mal nicht weiter weißt, dann blättere ein bißchen im Heft ...

Das gibt's zu gewinnen:



10 X  
DIE SIEDLER II



3 X

DR. NEUHAUS-  
MODEM  
SMARTY 33.6TI



10 X  
CHEVY-ESCAPE

Anderer  
„Armino“  
ist ...

Chevy's  
grüne  
Gegner

Ungeheuer  
von Loch  
Ness

Ein  
Abschnitt  
der Rallye

Die  
wilde Jagd  
führt quer  
durch ...

Blockiert ein Fahr-  
zeug, wenn es in  
den Tank gekippt  
wird

Wo steht  
der Eiffel-  
turm?

Fahrbarer  
Untersatz  
von  
Dr. Drago

Mega-  
fähliche,  
rote Geheim-  
waffe

Spielfigur  
mit dem Vor-  
namen Jane

Ist das Rätsel geknackt? Dann schicke  
bis zum 30.5.1997 eine Postkarte mit  
der Lösung an:

Redaktion FUN ONLINE  
Stichwort:  
„Supergames-Gewinnspiel“  
Postfach 10 12 45  
70011 Stuttgart



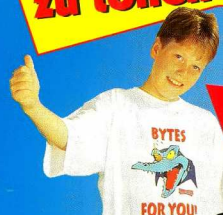
Mitarbeiter der Egmont-Gruppe und deren Angehörige dürfen nicht mitmachen. Gehen mehr richtige Lösungen ein als Preise zur Verfügung stehen, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# Fun Online

## KATALOG

**Gut informiert!  
Leicht bestellt!  
Schnell geliefert!**

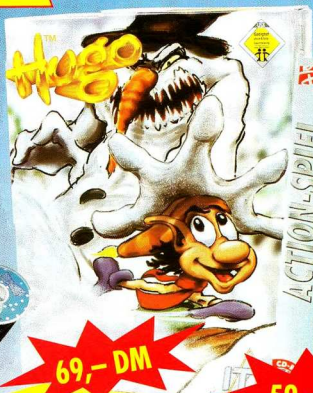
**Aktuelle Spiele  
zu tollen Preisen!**



**T-Shirt**  
Best.-Nr. 3880011  
Größe L  
19,90 DM

**CD-Case**  
Best.-Nr.: 3880009  
19,90 DM

**Mouse Pad**  
Best.-Nr. 3880003  
4,90 DM



**69,- DM**

**TV-Hit zum  
Top-Preis!**

Hugo 4 bietet dir weitere Abenteuer des kleinen TV-Helden. Bei FUN ONLINE jetzt so preiswert wie nie zuvor.  
Best.-Nr. 3403 017



**59,- DM**

**Kino-Knüller von  
Disney!**

Toy Story als total verrücktes Jump'n Run!  
Über 40 Stunden Spielspaß in 17 coolen Levels.  
Best.-Nr. 3403 020



**69,- DM**

**Comic - Premiere  
auf CD-ROM!**

Asterix und Obelix begegnen dir im Original-Comic „Die Odyssee“, sowie in Spielen und in einer riesigen Datenbank. Komplett in Deutsch, Englisch und Französisch. Ein Klassiker von FUN ONLINE.  
Best.-Nr. 2501 001

**Go Online!**

Mit diesem schnellen Creatix Modem geht bei dir zuhause die Post ab! Nutze diese preiswerte Gelegenheit und treffe dich mit anderen in der großen Online-Welt. FUN ONLINE - Das Netz und das Internet erwarten dich!

Creatix SG2834 turbo (3360 baud)  
Best.-Nr. 3811 003

**199,- DM**



**89,- DM**  
**Operation Hurricane**  
Best.-Nr. 2604001



**49,- DM**  
**Photo Safari**  
Best.-Nr. 2911001

**Weitere Fun Online Angebote:**

|                  |          |          |
|------------------|----------|----------|
| DillyBillys      | 2911 001 | DM 69,00 |
| Flug der Voyager | 2912 001 | DM 89,00 |
| Welt der Ozeane  | 3721 003 | DM 89,00 |
| Big Job          | 2903 001 | DM 89,00 |
| Wale             | 3599 004 | DM 89,00 |
| Haie             | 2901 001 | DM 89,00 |
| Auf dem Nil      | 3599 005 | DM 89,00 |

**Noch mehr Informationen  
findest du im Internet:  
<http://www.egmont.de>**

**Bestell dir deine Wunschsoftware!**

**05241-971971**

**Fax: 0 94 31 - 62 03 25, Internet: <http://www.egmont.de>  
Post: Egmont Interactive GmbH, Fun Online-Bestellservice  
Postfach 1018, D-92401 Schwandorf**

Bei Bestellung bitte deine vollständige Adresse, die Unterschrift des Erziehungsberechtigten, den Titel, die Bestellnummer und den Preis angeben!  
Mindestbestellwert 30,- DM, Versandkosten: von 30,- DM bis 200,- DM Bestellwert = 8,00 DM, ab 200,- DM Bestellwert kostenfrei.  
Deine Wunschprodukte erhältst du per Nachnahme!

Allgemeine Geschäftsbedingungen:

§1 Haftungsausschluß

(1) Schadenersatzansprüche des Bestellers einschließlich entgangenen Gewinn oder wegen sonstiger Vermögensschäden des Bestellers sind ausgeschlossen.

(2) Der Ausschluß gilt nicht,

a) wenn die Schadensursache auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruht,  
b) wenn der Besteller wegen des Fehlens einer zugesicherten Eigenschaft, Schadensersatzansprüche geltend macht oder  
c) für die Haftung des Verzeuges oder Unmöglichkeit.

(3) Wird eine vertragswesentliche Pflicht fahrlässig verletzt, so ist unsere Haftung auf den voraussehbaren Schaden begrenzt.

§2 Anwendbares Recht

Es gilt deutsches Recht.

## DEMO AUF DER CD-ROM!



Kundschafter erforschen  
unbekannte Länder

**P**lanung ist wichtig, das lästige Schuften übernehmen glücklicherweise andere. Als Herrscher eines ganzen Heeres von Wuselmännchen müßt ihr „nur“ darauf achten, daß jeder seine Arbeit richtig und vor allem zum richtigen Zeitpunkt tut. Aber die Planerei hat's in sich: Denn ohne Straßen wissen eure Untertanen nicht, wo's zur Baustelle geht, und ohne Sägewerk wird selbst aus dem schönsten Baum im Wald noch lange kein Bauholz. Transportwege für den Handel müssen er-

# DIE SIEDLER II

**Klein, aber oho! – In der Welt der Siedler arbeiten ganze Heerscharen emsiger Baumeister daran, das Römische-Reich zu errichten**

schlossen werden, und böse Räuber bekommen mit dem Katapult eins auf die Finger.

## Neidische Nachbarn

Unsere spielbare Demo führt euch mitten hinein ins Herrschervergnügen. In der sehr hübsch gezeichneten, aber

noch ziemlich leeren Landschaft wartet eine echte Herausforderung auf euch. Aber Vorsicht: Eure Nachbarn beäugen alles, was in eurem Reich vor sich geht – und sie werden schnell neidisch.



Setzt eure Entdeckungsreise  
auf dem Seeweg fort!

|             |                               |
|-------------|-------------------------------|
| Hersteller: | Blue Byte                     |
| Prozessor:  | 486er/ab 66 MHz               |
| Speicher:   | 8 Megabyte                    |
| Festplatte: | ca. 2 MB                      |
| System:     | DOS/Win 95                    |
| CD-ROM:     | ja                            |
| Mitspieler: | 1                             |
| Alter:      | ab 10                         |
| Grafik:     | sehr gut                      |
| Sound:      | Soundblaster<br>o. kompatible |
| Steuerung:  | Maus                          |

## INSTALLATION

**der Siedler II-Demo  
auf eure Festplatte**

1. Geht auf die DOS-Ebene und wechselt in das Verzeichnis eures CD-ROM-Laufwerks.
2. Tippt „cd siedler2“ ein und drückt „Return“
3. Tippt „setup“ ein (und wieder „Return“)

Das Installationsprogramm läuft nun los und kopiert die notwendigen Dateien auf eure Festplatte. Ist die Installation beendet und sind alle Einstellungen (z.B. Soundkarte) vorgenommen, könnt ihr das Setup-Programm wieder verlassen. Zum Spielen wechselt ihr auf der Dos-Ebene in das Verzeichnis, das ihr eben angelegt habt (z.B. bluebyte\siedler2) und tippt dann „s2“ ein (+ „return“). Viel Spaß!

## DEMO AUF DER CD-ROM!



Keine Chance: Der schlaue  
Reporter wird plattgequatscht

**Rosarot mit großer Klappe: Chewy, der pfiffige Außerirdische, läßt trotz seiner geringen Körpergröße seine Gegner ganz schön alt aussehen**

**D**ie häßlichen, grünen Borx jagen Chewy und seinen besten Freund Clint. Die beiden haben den fieseren Borx nämlich den roten Glump, eine megagefährliche Geheimwaffe, geklaut. Dummerweise stolpert Clint in ein

Dimensionstor und gerät unfreiwillig auf die Erde. Klare Sache, daß sich Chewy auf die Suche macht, immer die grünen Bösewichte im Nacken ...

Begleitet Chewy auf die wilde Jagd und helft ihm, seinen Freund zu finden. In der spielbaren Demo müßt ihr das Rätsel um das vergessene Tal und das Verschwinden des Schwarzweißfilms lösen. Witzig: die Steuerung mit den animierten Mauszeigern ist gut gelungen, und jede Menge Gags sorgen auch auf der Demo für viel Spielspaß.



**Zähneknirschen: Die häßlichen Borx möchten ihre Geheimwaffe wiederhaben**

|             |                               |
|-------------|-------------------------------|
| Hersteller: | Blue Byte                     |
| Prozessor:  | 486er/ab 33 MHz               |
| Speicher:   | 4 Megabyte                    |
| Festplatte: | ca. 2 MB                      |
| System:     | DOS ab 5.0                    |
| CD-ROM:     | ja                            |
| Spiele:     | 1                             |
| Alter:      | ab 10                         |
| Grafik:     | sehr gut                      |
| Sound:      | Soundblaster<br>o. kompatible |
| Steuerung:  | Maus                          |

## INSTALLATION

**der Chewy-Demo auf  
eure Festplatte**

1. Geht auf die DOS-Ebene und wechselt in das Verzeichnis eures CD-ROM-Laufwerks.
2. Tippt „cd chewy“ ein und drückt die Return-Taste
3. Tippt „setup“ ein (und wieder „return“)

Das Installationsprogramm läuft nun los und kopiert die notwendigen Dateien auf eure Festplatte. Wenn die Installation beendet ist und ihr alle Einstellungen (z.B. Soundkarte) vorgenommen habt, könnt ihr das Setup-Programm wieder verlassen. Zum Spielen wechselt ihr auf der Dos-Ebene in das Verzeichnis, das ihr angelegt habt (z.B. bluebyte\chewy) und tippt dann „chewy“ ein (+ „return“). Viel Spaß!

# BESTELLANGEBOT

HAST DU NOCH  
NICHT ALLE?



**MAGAZIN  
1/95**



**MAGAZIN  
1/96**



**MAGAZIN  
2/96**



**MAGAZIN  
3/96**

## EINE FUN ONLINE - AUSGABE VERPASST?

Kein Problem!

Du kannst das  
FUN ONLINE Magazin und  
die Fun online Supergames  
nachbestellen. Wir schicken  
dir deine Wunschmagazine  
direkt nach Hause.



**MAGAZIN  
4/96**



**MAGAZIN  
5/96**



**MAGAZIN  
1/97**

**TEL: 0711 - 72 52-235**

**FAX: 0711 - 72 52-333**

**POST: VERTRIEBSSERVICE  
EHAPA VERLAG  
POSTFACH 81 06 40  
70523 STUTTGART**

**NICHT VERGESSEN:**  
Name, Anschrift und Ausgabennummer(n)



**SUPERGAMES  
1/97**

**Fun Online  
SUPERGAMES!**

**SOVIEL SPIEL MUSS SEIN:**

**Vollversionen zum  
supergünstigen  
Taschengeldpreis!!!**

Zum normalen Kioskpreis  
(Magazin 8,40 DM , Supergames 12,99 DM)  
zahlst du lediglich die Versandkosten.

FUN ONLINE - das Magazin gibt's übrigens auch als Abo.  
Dein Vorteil: es ist noch preiswerter und du mußt  
nicht solange warten!

Das neue  
**FUN ONLINE SUPERGAMES**  
erscheint am **25. Juni 1997**  
Bei deinem Zeitschriftenhändler!

# DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE



**W**enn man mit ein paar Freunden einen regnerischen Nachmittag rumkriegen will, ist ein schönes Brettspiel gerade richtig. Besonders cool: Hier ist ein Brettspiel, das nur auf dem Computer stattfindet?

## Europa-Rallye in 300 Etappen

Bei „Die total verrückte Rallye“ geht es um eine wilde Jagd quer durch Europa. Auf bis zu 300 Etappen gilt es, als erster die jeweiligen Zielstädte zu erreichen und dabei soviel Geld wie möglich einzuheimsen. Sieger ist der mit dem dicksten Konto und dem größten Grundbesitz. Klare Sache, daß den Gegnern mit raffinierten Tricks der Weg verbaut



Seid auf der Hut vor Dr. Drago!

Auch auf dem Wasser läßt sich der fiese Drago nicht abhängen



## TIP

Es ist besser, wenn ihr euer Vermögen auf viele preiswerte Grundstücke verteilt anstatt wenige, dafür sehr teure Grundstücke zu besitzen. Da ihr bei negativem Kontostand Grundstücke zwangsverkaufen müßt und dabei nur 70 Prozent des tatsächlichen Wertes bekommt, macht ihr beim Verkauf billiger Grundstücke weniger Verlust.



Vorsicht Falle: Nicht immer ist der kürzeste Weg zum Ziel auch der schnellste



Riesen-Rallye: Es gibt eine Menge Stationen – und Europa ist groß ...

werden muß, denn den letzten beißt der fiese Dr. Drago. Dieser Fiesling wird vom Computer gesteuert und hängt sich unbarmherzig allen an die Fersen, die am Ende jeder Etappe am weitesten vom Ziel entfernt sind. Ist er mit dem Fahrrad unterwegs, hat er noch gute Laune und ärgert den Verfolgten, indem er nach jedem Zug ein wenig von seinem Geld ausgibt. Erst wenn er mit dem Zeppelin ankommt, wird's gefährlich; dann kann er die, auf die sein Auge gefallen ist, in den Ruin treiben. Grund genug, ihn schnellstens loszuwerden – und am besten dem Gegner anzuhängen, der in Führung liegt. Und als wäre Dr. Drago nicht genug, suchen auch noch Regenschauer,

**Keine Lust, alleine vor dem Computer zu hocken? Kein Problem: Hier dürfen bis zu acht Spieler mitmischen**

Schneestürme, Steinschläge und Dürreperioden die Spieler heim. Doch mit den richtigen Ereigniskarten läßt sich auch hier Schlimmeres vermeiden. Also vor jedem Zug gut nachdenken, denn mit der richtigen Taktik bleibt das Rennen spannend bis zum Schluß!



Unterwegs gibt es eine Menge über die Städte entlang der Rallyestrecke zu erfahren



Die erste Etappe ist geschafft – und die begeisterte Menge erwartet den Sieger



sehr gut!

|             |               |
|-------------|---------------|
| Hersteller: | Blue Byte     |
| Prozessor:  | ab 486/DX 266 |
| Speicher:   | ab 4 Megabyte |
| Festplatte: | 1 Megabyte    |
| System:     | Windows       |
| CD-ROM:     | ja            |
| Mitspieler: | 1-8           |
| Alter:      | ab 8          |
| Grafik:     | sehr gut      |
| Sound:      | sehr gut      |
| Fun-Faktor: | sehr gut      |

Glück 40%

Strategie 60%