Nr. 01/95
DM 7,80
SFR. 7.80
S 59,–

Fun Online

DAS MAGA

NEU!
Magazin + CD-Rom
nur
7,80 DM

ACHTUNG SOFTWARE!

- Die neuesten Spiele
- Programme mit Köpfchen
- Tips und Tricks

auf 35 Seiten

Technik-Thema:

CD-ROM

Dein PC als Kino

Urmels Trickfilm-Studio

STAR TREK

Die Enterprise hört auf dein Kommando - großer Spiele-Bericht

Im Test:

JOY-STICKS

alles im Griff mit dem richtigen Knüppel

RIESEN GEWINNSPIEL
Superpreise: Compaq-PC + jede Menge Software

Das Magazin • Fun Online - Das Magazin • Fun Online - Das Magazin • Fun Online

OLLIS WELT

Ein Umwelt-Abenteuer mit Geschichten und Experimenten für Kinder von 3 bis 8 Jahren







CD-ROM für MAC + PC

Fordern Sie unsere kostenlose Demo-CD-ROM an

Olli, ein flotter Otter, führt Kinder und Eltern durch die (Um-)Welt. Spielend folgt die Familie Schritt für Schritt über 40 interessanten Experimenten: Vom Solar-Kocher bis zur lustigen Eiswürfel-Ralley. Ollis Welt beinhaltet ein Mal-Programm, mit dem kleinere Kinder Bilder kolorieren und ausdrucken können. Jedes Bild behandelt ein aktuelles Umwelt-Thema.
Olli hat viele Freunde und die erzählen Geschichten – alles in verblüffender Animation! Die interaktiven Gutenachtgeschichten machen es Eltern leicht, Ollis Welt mit Ihren Kindern zu teilen.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:

NAVIGO MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204



ihr seid in Computer-Laune und habt eine Menge Fragen? Was bringen die neuesten Spiele? Wie kann der PC bei Mathe oder Englisch helfen? Wie funktioniert so ein Computer überhaupt? Und wie wird eine CD-ROM gemacht? Herzlich willkommen bei FUN ONLINE! Das ist das neue Software-Magazin für alle, die Computer ganz locker kapieren wollen. Mit prallvoller CD-ROM natürlich. Auf den nächsten vier Seiten lest ihr, was alles drin ist im Heft und drauf ist auf der Scheibe. Wer noch kein CD-ROM-Laufwerk hat, wirft einfach den normalen CD-Player an: Drei coole Rap-Songs sorgen dann für heiße Ohren. Klar, daß ihr auch Zocky McHacker und seine Freunde kennenlernen müßt. Unser Comic-Held ist nicht nur der weltbeste Computerexperte, sondern auch Privatdetektiv und Präsident der internationalen Krokodilsvereinigung. Freut euch auf seine Abenteuer – die gibt es nur bei uns.

Euer FUN ONLINE-Team

DAS SUPERGAME

Auf zehn Seiten in diesem Heft findet ihr dicke, rote Balken mit der Aufschrift „Supergame". Hier bekommt ihr jedesmal eine knifflige Frage gestellt - kleiner Tip am Rande: Nehmt die Rätselseiten unter die Lupe. Hier stehen wichtige Infos für die Lösung. Für jede richtige Antwort gibt's einen Buchstaben, den ihr in die Kästchen unten auf dieser Seite eintragen müßt. Ruck, zuck habt ihr das Lösungswort. Was es zu gewinnen gibt? Blättert mal zu den einzelnen Fragen. Bei jeder Aufgabe stellen wir einen Preis vor. Als Hauptgewinn winkt ein ganz edler PC von Compaq im Wert von ca. 3.700 Mark. Wir drücken euch ganz fest die Daumen

PS: Vielleicht stolpert ihr im Heft mal über ein Wort, das ihr nicht versteht. Keine Panik! Ganz hinten im Heft haben wir ein Mini-Lexikon eingebaut, in dem ihr spicken könnt.



Ein Compaq Presario 7170 mit dem superschnellen Pentium-Prozessor P 90, 840 Megabyte-Festplatte und Modem. Ein Monitor gehört natürlich auch dazu!

Wenn ihr das Rätsel geknackt habt, schickt das gesuchte Wort bis zum 1. Dezember 1995 an:

Egmont Interactive
Stichwort „Supergame"
Postfach 30 01 19
D-70756 Leinfelden-Echterdingen

Hier kommt das Lösungswort rein:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

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.

DAS



DIE HEFT-CD-ROM

Comic, Kino-News, Datenbank und jede Menge heiße Spiele-Demos: Unsere Heft-CD-ROM ist randvoll mit jeder Menge Spaß und Infos. Was drauf ist und wie du sie installierst steht auf

Seite 6-7





NEWS



Diese schwarze Kiste ist kein Computer, sondern ein Transputer. Der Herr daneben hat weltberühmte Spiele für den PC erfunden. Und mit dieser Brille wird jedes Computerbild dreidimensional. Mehr darüber und viele weitere Nachrichten auf

Seite 8-10



JOY-STICKS

Welcher Joystick ist gut für welche Spiele-Art? Welcher liegt gut in der Hand und von welchem läßt man besser die Finger? Und wie funktioniert so ein Teil überhaupt?

Seite 28



ACHTUNG SPIELE!

Die FUN ONLINE-Tester legen los! Da muß sich ein Spiel schon ganz schön anstrengen, um gute Noten zu bekommen. Ein kleiner Vorgeschmack auf unsere 14 Testseiten: Action in der Luft mit „Magic Carpet II", Tempo auf der Rennpiste mit „The Need for Speed", knackige Rätsel mit „Simon the Sorcerer" und unendliche Weiten mit dem Raumschiff Enterprise.

Seite 22



INHALT

Supergame –
Großes FUN ONLINE-Gewinnspiel
Seite 3

Die Heft-CD-ROM –
Das ist drauf
Seite 6

News –
Computernachrichten aus aller Welt
Seite 8

Games –
15 Spiele im Fun Online-Test
Seite 11

Top Secret –
Geheime PC-Spiele-Tricks
Seite 26

Joy Sticks –
So findest du den richtigen Steuerknüppel
Seite 28

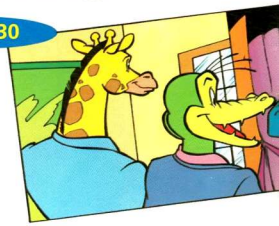
Comic –
Al I. Gator fliegt weiter
Seite 30

Poster –
Das starke Star Trek-Plakat
Seite 34

GATOR FLIEGT WEITER

Ein heikler Auftrag für Zocky und Crack: Sie sollen einen nagelneuen Super-Joy-Stick bewachen. Prompt wird ihnen das Teil unter der Nase weggeklaut

Seite 30



IST DRIN!

I.Q. –
10 schlaue Programme im FUN ONLINE-Test
Seite 36

CD-ROM –
So funktioniert die heiße Scheibe
Seite 50

Comic –
Der Jäger des Wolfes
Seite 52

Nussknacker –
Rätsel für Computer-Kenner
Seite 60

Future Kids –
Der coole Computerclub
Seite 62

Mailbox –
Du fragst, FUN ONLINE antwortet
Seite 64

Impressum –
Wer macht was bei FUN ONLINE
Seite 64

Taschengeld-Games –
Spiele von Nesquik & Co.
Seite 65

Spickzettel –
Das kleine Computer-Lexikon
Seite 66

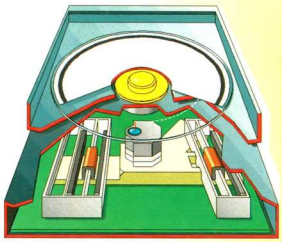




PROGRAMME MIT KÖPFCHEN

Mit dem richtigen Programm wird dein Computer ein Trickfilm-Filmstudio, ein Hausaufgaben-Helfer, ein Lexikon und und und – mach´ dich schlau ab

Seite 36



TECHNIK-THEMA

Die CD-ROM ist das ideale Speichergerät. Der Inhalt von 400 normalen Disketten paßt auf eine einzige Silber-Scheibe. Wie das Wunderding funktioniert steht auf

Seite 50-51

DER JÄGER DES WOLFES

In der CD-ROM-Fabrik hat sich jemand eingeschlichen und alle neuen Scheiben mit einem Computervirus infiziert. Zur gleichen Zeit verdient sich Al I. Gator mit einem Anti-Virus-Programm dumm und dämlich. Zocky schöpft Verdacht...



Seite 52



FUTURE-KIDS

Das ist der coole Computerclub, den es bald überall in Deutschland gibt. Mitmachen lohnt sich – warum steht auf

Seite 62



DAS IST

Die Heft-CD-ROM

Für die Fun Online CD-ROM, sollte dein Computer...

...**Windows 3.1** oder höher besitzen
...und am besten...
...**8MB Ram** Arbeitsspeicher oder mehr haben
...**256 Farben** oder mehr zeigen können
...eine Grafikkarte haben
...ein **Double-Speed**-CD-ROM-Laufwerk besitzen
...eine **Soundkarte** haben

CD-ROM FUNKTION

Im Hauptmenü siehst du eine Schalttafel (großes Bild in der Mitte). Du hast die Wahl zwischen **„CD-Player", „Spiele", „Videos", „Comic", „Demos" und „Ende"**. Klicke einmal auf die jeweilige Schaltfläche, um in die gewünschte Abteilung zu kommen. Wenn du auf „Ende" klickst, schaltet sich das Fun Online-Programm aus.

Wichtige Tips:

- Fahre in jeder Abteilung erstmal mit der Maus ohne zu klicken über den Bildschirm. Wir haben da eine „schlaue Hilfe" eingebaut: Wenn der Mauszeiger über ein aktives Feld fährt, wird ein kleines Fenster eingeblendet – es verrät dir, was du an dieser Stelle ausprobieren kannst.
- Wenn du eine Abteilung wieder verlassen möchtest, klicke einfach auf das rote Dreieck links unten. Prompt landest du wieder im Hauptmenü.

INSTALLATION

1. PC anschalten, „Windows" starten, CD-ROM einlegen.
2. Im Programm-Manager „Datei" anklicken. Dort den Befehl „Ausführen" wählen.
3. Klicke auf „Durchsuchen". Damit dein PC weiß, wo er suchen soll, gibst du ihm einen Tip: Unter „Laufwerke" klickst du auf dein CD-ROM-Laufwerk (meistens „d").
4. Gefunden: der Befehl „online.exe" erscheint. Einmal draufklicken und dann „O.K." geben.
5. Der Rechner fragt zur Sicherheit nochmal nach: „Ausführen"? möchte er wissen. Na klar, sagst du, und klickst auf „O.K." Los geht´s!

Wer „Windows ´95" hat, läßt alles den Computer erledigen – bei diesem Betriebssystem installiert sich unsere Fun Online CD-ROM nämlich von selbst.

MUSIK



Hier gibt´s starke Songs zu hören. Einfach draufklicken! Du kannst die Songs auch über den CD-PLayer eurer Stereoanlage abspielen.
Wichtig: Das Display zeigt dann vier Songs an – der erste ist der Datentrack dieser CD-ROM. Den kannst du nicht hören. Also nur die Songs **2-4** abspielen!





COMIC

„Gestatten – ich bin Zocky McHacker. Auf 16 Bildern lernt ihr mich, meine Freunde und unsere Erzfeinde kennen. Aufgepaßt: Wenn ich das Kommando gebe und sich der Mauszeiger über einer bestimmten Stelle verwandelt, könnt ihr per „Klick" ins Geschehen eingreifen.

DEMOS

Die gute Nachricht: Hier findest du den Lego-Bildschirmschoner und 10 Spiele in einer Probierversion (Demo) : NBA-Live ´95 • Virtual Pool • 3D-Lemmings • Tricky Quiky • Star Trek – A Final Unity • Hi Octane • Micro Macines II • Simon The Sorcerer II • The Need For Speed • Psycho Pinball

Zu diesen Spielen findest Du in diesem Heft Testberichte.
Die weniger gute Nachricht: Jede Demo verlangt bestimmte Einstellungen auf deinem Computer. Darauf haben wir von FUN ONLINE keinen Einfluß. Deshalb kann es passieren, daß manche Demos auf deinem PC nicht laufen. Hier sind einige wertvolle Tips, die dir dabei helfen, soviele Demos wie möglich zu starten:

1. Suche dir eine der Demos per Mausklick aus (mit der roten Raute am rechten Bildschirmrand kannst du die Liste auf- und abfahren).
2. Am unteren Bildschirmrand befinden sich zwei Felder. Ein Klick auf das linke startet die Demo, einer auf das rechte installiert die Demo auf deiner Festplatte. Manche Demos müssen erst installiert werden.
3. Bei der Installation fragt das Pro-



Achtung WINDOWS 95-User!
Achte darauf, daß Deine Video-Wiedergabe auf „Fenster" (Ausgangsgröße) eingestellt ist!

DRAUF!



DATENBANK

Hier kannst du zwischen vielen Spielen und schlauen Programmen stöbern. Einfach auf den Titel klicken, der dich interessiert und schon kriegst du ein Bild und jede Menge Infos von der **FUN ONLINE-Redaktion** geboten. Das Bild kannst du dir auch per Klick in voller Bildschirmgröße anschauen





VIDEOS

Hier kommen starke Videoclips von Kommissar Rex (auf Sat 1) und den Disney-Filmen „Pocahontas", „Santa Claus" und „Operation Dumbo". Einmal aufs Wunschvideo klicken; warten, bis es auf der „Leinwand" erscheint und dann auf die **„Startklappe"** klicken. Ein weiterer Klick auf die Leinwand und du kannst den Film in Bildschirmgröße ansehen.



Pocahontas
ab 16.11. im Kino



Operation Dumbo
ab Mai ´96 im Kino



Santa Claus
ab 2.11. im Kino



REX-SPIEL

Gleich nach dem Kommissar Rex-Video kannst du mit dem treuen Schäferhund einen Fall lösen: Du steuerst Rex mit der Maus durch die nächtlichen Straßen seiner Heimatstadt Wien. Klicke alles an, es warten etliche Überraschungen! Vier Plätze nimmt Rex genauer unter die Lupe – hier mußt du Scharfblick beweisen: Suche die Dinge, die der Täter vergessen hat. Klickst du daneben, knurrt Rex unzufrieden. Warst du erfolgreich, genehmigt er sich ein „Frolic". Ein Klick auf den „Sat-1-Ball" rechts unten beendet das Spiel.

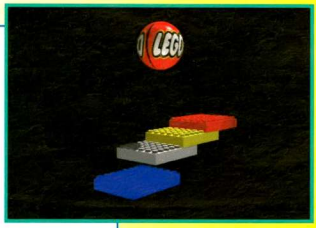




gramm, wo es die Demo installieren soll. Lege auf deiner Festplatte ein Verzeichnis „Spiele" an, in dem die Demos aufgeräumt werden.

4. Wenn du ein installiertes Spiel nicht gleich starten kannst, dann verlasse **„Windows"** und versuche es unter **„Dos"** noch einmal: **„cd C:\Spiele"**, danach **„Enter"** drücken, den Demo-Namen eingeben und wieder **„Enter"** drücken.

Den **Lego-Bildschirmschoner** holst du dir per Klick auf „installieren". Er richtet sich ganz nach der bisherigen Einstellung. Für besondere Einstellungswünsche findest du ihn in deiner Windows-Systemsteuerung unter **„Desktop"**.



SUPERGAME

Frage 1:
Wie heißt Zocky mit Nachnamen?

Das gelbe Kästchen markiert den 7. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

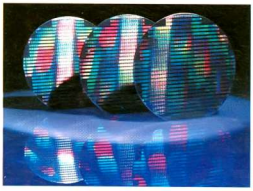
ZU GEWINNEN:
je 5x „Star Trek – A Final Unity"





NEWS

In der Welt der Computer passieren jeden Tag die tollsten Sachen. FUN ONLINE-Leser wissen, was los ist: Hier sind unsere News zum Mitreden.



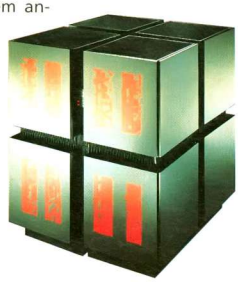
Glitzernder Schatz: Waben mit zigtausenden winziger Silizium-Scheiben.

Super-Stoff

Die wichtigsten Teile eines Computers (Chips, Speicher und Prozessoren) sind aus demselben Stoff gemacht, aus dem im wesentlichen auch Sand besteht: Silizium. Nun probieren Wissenschaftler das künstliche Material Galliumarsenid aus. Prozessoren aus diesem Stoff könnten nämlich schneller sein als solche aus Silizium. Durch seine Eigenschaften, Lichtsignale aufzunehmen und weiterzuleiten, könnte man in Zukunft Daten vielleicht auch mit Licht übertragen. Das geht schneller als mit der Post!

SUPERCOMPUTER

Ein Computer besteht aus Speicher, Eingabegerät (Maus, Tastatur) und einem Prozessor. Nach diesem Prinzip werden heute sowohl PCs für zu Hause als auch Supercomputer gebaut. Sie arbeiten brav einen Befehl nach dem anderen ab, und das kann oft ganz schön lange dauern. Das muß doch schneller gehen, dachten sich ein paar ungeduldige Computer-Experten. Sie erfanden diesen schwarzen Würfel mit ca. 1,5 Metern Kantenlänge. Darin sind nicht weniger als 65536 Prozessoren untergebracht, die alle nebeneinander arbeiten. Dieser sogenannte „Transputer" zerlegt ein großes Problem in viele winzige Problemchen, die dann ruck, zuck gleichzeitig abgearbeitet werden. Dieser Trick macht die „Connection Machine" zum Weltmeister im



Elektronische Augen

Unser Auge ist die größte Leistung der Natur. Nun haben amerikanische Wissenschaftler einen Computer entwickelt, der wie ein natürliches Sehorgan funktioniert. Das Gerät reagiert auf Helligkeitsschwankungen und Bewegungen und fällt sogar wie wir auf optische Täuschungen herein. Aber wozu braucht man so etwas? Mit diesen „Augen" können Computer endlich die Welt so sehen, wie wir es tun. Der Vorteil: Neue Brillen lassen sich z.B. leichter entwickeln.



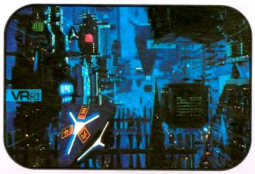
DAS KINO DER ZUKUNFT



Können sich leiden: Johnny und der Kopfgeldjäger.

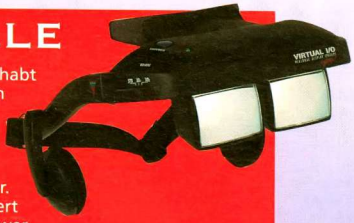


Datenaufnahme: Computer füttert Kopf.



Ungemütlich: die Megastadt der Zukunft.

3-D-BRILLE



Bei dieser plumpen Brille habt ihr keine Gläser, sondern kleine Monitore vor den Augen. Das Ding wird in den Computer gestöpselt und liefert sofort täuschend echte 3-D-Bilder. Verblüffend: Es funktioniert bei fast jedem Spiel. Und wer die „IO Glasses" an den Fernseher anschließt, wundert sich noch mehr: Alle Filme wirken plötzlich dreidimensional.

Was bedeutet „interaktiver Film"? In wichtigen Szenen entscheidest du per Maus oder Tastatur, was die Stars sagen oder tun sollen. So kannst du über den weiteren Verlauf der Handlung bestimmen.

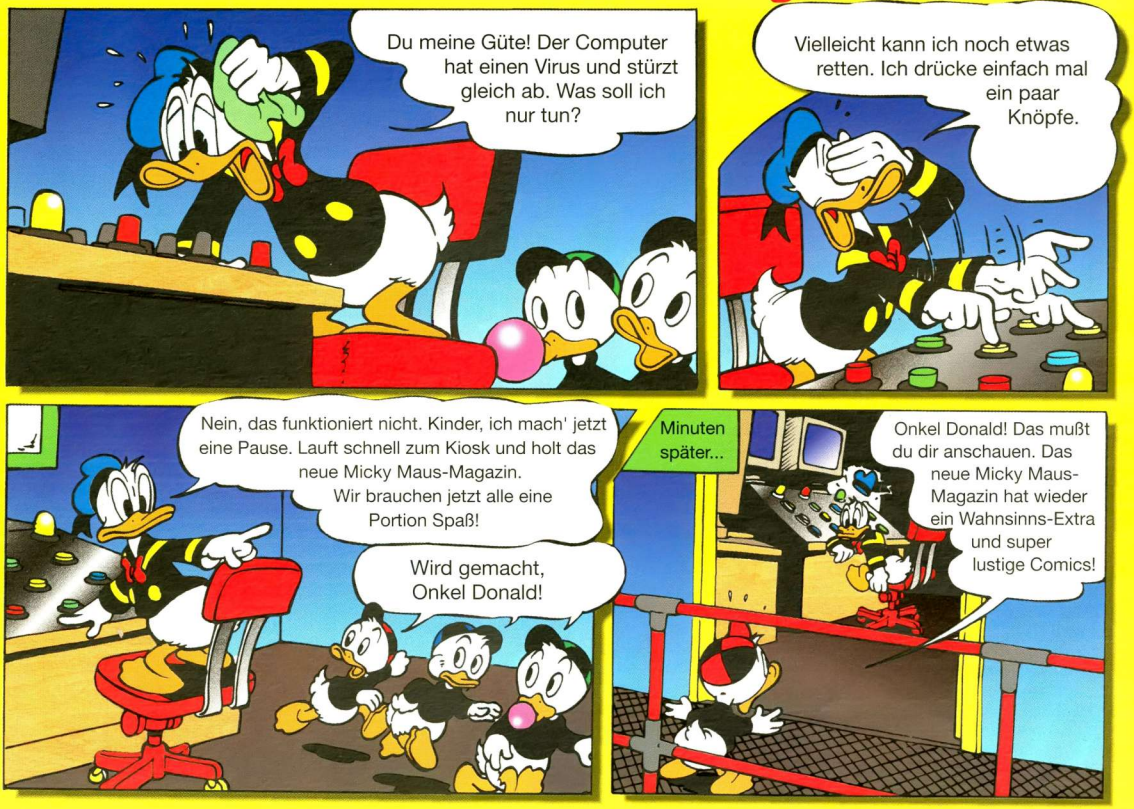
Gerade eben ist der Film „Vernetzt – Johnny Mnemonic" herausgekommen - im Kino und auf CD-ROM. Im Kino könnt ihr den Film bloß ansehen, auf der CD aber mit entscheiden, ob Johnny davonkommt.

Unser Held ist eine Art Postbote der Zukunft: Er bekommt geheime Daten eingepflanzt, die er von Asien nach Amerika transportieren muß. Blöderweise ist nun die halbe Welt hinter seinem Kopf her, und Johnny braucht dringend deine Hilfe.

Ein anderer „interaktiver" Film heißt „Silent Steel". Hier muß ein U-Boot vor Gefahr beschützt werden.

Bilder: Thinking Machines/Stephen Grohe, Zefa Bilderdienst

More Fun: Micky Maus



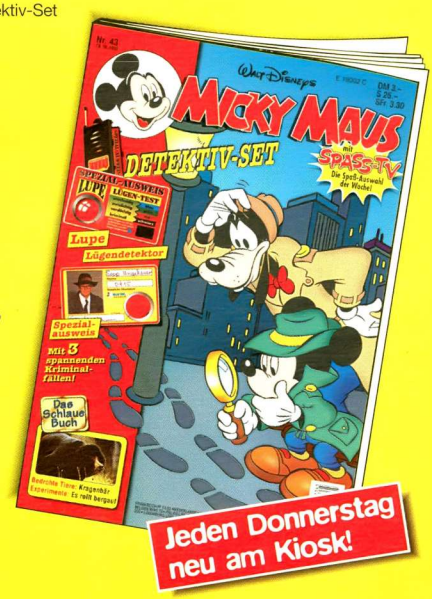
© DISNEY

Micky Maus - Das 72 Seiten dicke Spaß-Paket hat jede Woche neue Überraschungen für dich. Mit Super-Extras oder den spannenden Seiten für DAS SCHLAUE BUCH. Natürlich bringt dir Micky Maus auch jede Menge lustige Comics, das aktuelle Fernsehprogramm mit SPASS-TV und große Gewinnspiele mit klasse Preisen.



z. B. das Detektiv-Set





Walt Disney's MICKY MAUS

So viel Spaß muß sein.

NEWS

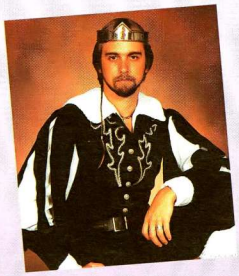




Weltberühmt: die Computer-Rollenspiel-Serie „Ultima" mit dem Helden Atavar.

Ultima geht weiter!

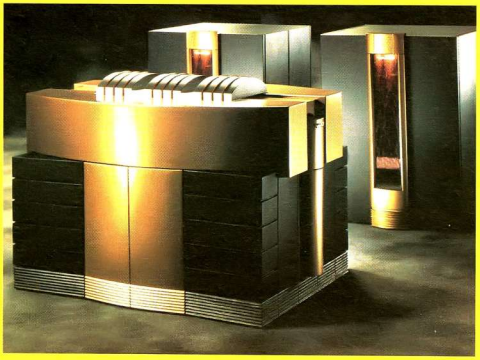
Wer Rollenspiele wie z.B. „Das Schwarze Auge" mag, kennt bestimmt auch die Ultima-Serie mit dem tapferen Helden Atavar. Davon hat die Firma Origin aus Texas schon acht Teile herausgebracht. Aber wer denkt sich so was bloß aus? Ein Ritterfan natürlich. Der heißt Richard Garriott. Sein Künstlername: Lord British.
Lange Zeit mußten die Fans der Ultima-Serie auf ein neues märchenhaftes Abenteuer von Atavar warten. Lord British war etwas faul in letzter Zeit. Aber wie wir hören, hat er endlich wieder zum Schwert – pardon – zum Computer gegriffen und arbeitet nun wie verrückt an Ultima, Teil neun.



So sieht einer aus, der Computer-Abenteuer erfindet: Richard Garriott als Lord British.

DIE DREI GROSSEN Bs

„Cray: Die schnellsten Computer der Welt!" So lautet einer der Werbesprüche der Firma „Cray Research". Tatsächlich baut man da auch einige der schnellsten Rechner der Welt.
Aber jetzt wird am Mega-Gerät gewerkelt: Bis zum Jahr 2000 wollen die Cray-Ingenieure einen Computer entwickeln, dessen Leistung sich mit drei großen Bs beschreiben läßt: eine Billion Rechenarbeiten pro Sekunde, eine Billion Bytes pro Sekunde Datenübertragung und eine Speicherkapazität von einer Billion Bytes. Das entspricht etwa der tausendfachen Leistung heutiger Computer. Junge, Junge, die haben sich aber ganz schön was vorgenommen.



RENN-CHIPS

Ein Computer-Prozessor ist kein Rennpferd. Der „Pentium" von Intel könnte aber glatt eins sein, so schnell ist der. Da bekommen sogar Großcomputer das Fürchten. Nun soll der Renn-Chip noch schneller werden: Ein Nachfolger ist unter dem Namen P6 in Arbeit und soll doppelt so fix wie der schnellste Pentium sein.
Auch andere Hersteller sind fleißig und bauen den Pentium nach. Diese abgekupferten Chips werden deutlich billiger sein als das Original. Deshalb gibt es sicher bald schnelle Pentium-Computer, die man echt bezahlen kann. Dann kann sich jeder so eine Renn-Kiste leisten.



Der Prozessor ist das Herz eines jeden Computers. Der Pentium ist zur Zeit der schnellste.

NEUES VOM KATZENKRIEG

Raumpiloten gegen Katzenkrieger: Toller Spielfilm, spannendes Strategie-Spiel, rasante Flugmanöver – „Wing Commander III" ist einfach genial. Neben der atemberaubenden Action war das Weltraum-Abenteuer schon durch die interaktiven Filmteile etwas ganz Besonderes. Wie vom Wing Commander-Erfinder Chris Roberts zu erfahren war, ist „Wing Commander 4" schon in Arbeit. Gerade werden mit Stars wie Mark Hamill (Luke Skywalker aus Star Wars) die Filmszenen dafür gedreht. Allein 10 Millionen Mark (dafür kriegt man 2 Mio. BigMacs) kostet die Entwicklung des neuen CD-ROM-Abenteuers.
Aus so vielen teuren Filmszenen könnte man doch glatt einen richtigen Film machen, oder? Korrekt! „Wing Commander" kommt außerdem ins Kino. 1996 ist es soweit, dann wird auch im Spielfilm gegen die wilden „Kilrathi"-Katzen geflogen.





Fun Online GAMES

TEST THE BEST

Was steckt in meinem Spiel?



Hoppla, was haben wir denn hier für einen kecken Kreis? Bitte respektvoll dreinblicken, Leute, denn hier seht ihr eine waschechte „Spielometer"-Grafik. Bei allen Game-Tests verrät sie euch, woraus das Spiel besteht. Gibt's jede Menge Action? Oder sind hier Abenteurer, Sportler oder kühle Denker gefordert? Am Spielometer könnt ihr sofort ablesen, ob ein Game eurem Geschmack entspricht.

Tücken der Technik

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1 - 2
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut

Dieser Kasten liefert Infos über die technischen Details des Programms. „Speicher" verrät, mit wieviel Megabyte RAM euer Computer bestückt sein muß. Die meisten Games brauchen 4 Megas, aber es gibt auch dicke Gesellen, die sich in 8 Megabytes breitmachen wollen.

Vorhang auf für den Test-Teil von Fun Online. Wir checken die besten Games und Multimedia-Programme.

Nicht ganz so dramatisch ist die Angabe unter „Festplatte". Sie sagt lediglich aus, wie viele Megabyte an Platz die Software auf der Festplatte belegt. Löscht man das Spiel irgendwann von der Platte, werden die belegten Megabyte wieder freigegeben.

Alle Infos auf einen Blick

Die nächsten Angaben sind kurz und klar: „DOS/Windows" gibt an, ob das Betriebssystem Windows benötigt wird, das auf den meisten PCs schon drauf ist. „CD-ROM/Diskette" sagt, ob's das neue Game nur auf CD oder auch auf Diskette gibt. Wie viele „Mitspieler" dabeisein können, verraten wir euch ebenso wie eine Altersempfehlung.



Gut, sehr gut, super gut!

Zocky und Co. bewerten Grafik, Sound und vor allem den Spaß-Faktor. Ein Daumen bedeutet „gut", zwei sagen „sehr gut" und drei Daumen loben „super gut". Übrigens: Schrottige Spiele und lasche Langweiler testen wir erst gar nicht. Was in Fun Online vorgestellt wird, gehört zum Besten. Überzeugt euch selbst.



SIM TOWN

Städtebauen leicht gemacht: Mit wenigen Mausklicks baut ihr Häuser und Geschäfte, errichtet Parks und Radfahrwege. Bald kommen die ersten Bewohner ...

Wie sieht die ideale Stadt aus? Viel Platz zum Spielen, schöne Häuser, wenig Autoverkehr ... und eine Eisbude wär' auch nicht schlecht! Aber euer neuer Job als Bürgermeister ist kein Zuckerschlecken.



Neugierig? Dann späht doch in die Häuschen hinein und beobachtet das Privatleben eurer Sim-Bürger.

In die neuen Häuschen ziehen keine Bewohner ein, denn es gibt nicht genug Arbeitsplätze! Durch das Aufstellen von Fabriken und Geschäften sorgen wir für Jobs, aber ihr müßt auch die Umweltbelastung im Auge behalten. Sim Town ist eine clevere Stadt-Simulation, bei der sich eure Entscheidungen sofort auf das Leben der Bürger auswirken. Klickt einen an, um Namen, Beruf und momentane Zufriedenheit zu erfahren. Unsere Bilder sind noch aus der englischen Version, es gibt jetzt aber auch eine in Deutsch.



Hier ist noch ein leeres Grundstück. Ein prima Haus muß her! Sucht euch eines im Menü am unteren Bildrand aus.



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	19 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Diskette:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut



• THE NEED FOR SPEED •

Um die Wartezeit auf den eigenen Führerschein zu überbrücken, könnt ihr mit diesem Fahr-Simulator üben. Porsche, Ferrari & Co. laden zu einer rasanten Spritztour ein. Absolute Spitzenklasse!





Der kleine Unterschied: Links seht ihr die Grafik im „Super VGA"-Modus. Die flutscht aber nur auf Top-PCs. Auf langsameren 486-Systemen genügt die niedrige Auflösung (rechts).



Quietschende Reifen beim Kavalierstart: Ihr legt die Gänge ein, gebt Gas, bremst vor Kurven und lenkt natürlich selbst

Volles Rohr auf der Landstraße: Die Corvette und der Porsche sind sich in der Innenkurve etwas zu nah gekommen. Der Porsche drückt die Corvette an die Leitplanke. Sie überschlägt sich, bleibt stehen – und gibt kurz darauf sofort Vollgas: Den Porsche-Schuft holen wir noch ein!
Autofahren am PC hat einige große Vorteile. Zum einen kann man ohne Gefahr für Leib und Seele brettern auf Teufel komm raus. Zum anderen will jeder gerne mal in einem Ferrari oder Lamborghini dahinflitzen – bloß kostet so ein Renner mal eben 300.000 Märker. Da ist es schon leichter, Papa für ein Games zu überzeugen, in dem acht der besten Autos der Welt stecken. Und die scheucht ihr über sieben verschiedene Rennstrecken. Super-Sound, deutsche Sprachausgabe und edel gestylte Menüs machen „The Need for Speed" zu einem Megagame. Tolles Extra: Zu jedem Auto gibt's Technik-Infos und Videos. Die realistische 3-D-Grafik hat allerdings einen Haken: Der schöne, hochauflösende Modus braucht einen schnellen PC. Keine Probleme mit Pentium-Kisten, aber schächere 486er geraten heftig ins Ruckeln. Diverse Details und die Bildauflösung lassen sich zwar runterschalten, aber dann sieht's nicht mehr so cool aus. Probiert am besten die Demo von unserer CD aus, um abzuchecken, wie gut „The Need for Speed" auf eurem PC läuft.

Acht Traumautos stehen zur Wahl. Vor dem Start könnt ihr noch die Leistungsmerkmale der Superkisten studieren.



So ein Crash strapaziert die dickste Knautschzone...



Diesen satten Überschlag gucken wir uns doch nochmal in Zeitlupe an.











Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	5 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1 - 2
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	super gut

COMIC. ACTION. ABENTEUER.

JEDEN MONAT NEU



LIMIT

TAKE IT!

ÜBERALL WO ES ZEITSCHRIFTEN GIBT.

3D-LEMMINGS



Ja, wo laufen sie denn? Hilflos tapsen die dummen Lemminge durch neue 3D-Welten. Findet Ihr einen Rettungsweg für Eure Schützlinge?

Lemminge sind eigentlich kleine Nagetiere und wohnen in Skandinavien. Ihre Computer-Verwandten sind ganz anders: Sie gehen aufrecht, haben grüne Haare und sind auf dem PC-Monitor zu Hause. Eines haben beide Lemming-Arten allerdings gemeinsam: Sie treten oft in Massen auf und kommen dabei in Gefahr.
Seid also wachsam, Ihr Spieler! Nur mit Eurer Hilfe finden die Lemminge den richtigen Weg. Kommt Euch das vielleicht bekannt vor? Kein Wunder, schließlich gibt´s Lemmings-Spiele schon lange. Diese Puzzle-Games gehören zu den größten Hits aller Zeiten.
Bisher war die Lemming-Welt immer „flach", also in „2D". Doch jetzt spielen wir in der 3. Dimension – ein völlig neues Spielgefühl.

Was für ein Zirkus!

An der Grundidee hat sich nix geändert: Einzelne Lemminge verwandelt Ihr per Mausklick. Nur durch Verteilung von Spezialtalenten läßt sich das Rudel zum Ausgang steuern. Es gibt satte 100 Missionen, die in verschiedenen witzigen Umgebungen angesiedelt sind – vom Zirkus über die Ritterburg bis zum Schokoladen-Land.

Erst nach genauem Justieren der Kamera wird klar, wer welche Talente braucht. Durch die neue 3D-Grafik wird die Aufgabe ganz schön vertrackt

TIP:



Ist die Grafik auf Eurem PC zu langsam, könnt Ihr notfalls einige Details wegschalten. Dann gibt's wieder mehr Speed. Zum Vergleich: Oben seht Ihr die Magerversion der Grafik; darunter die 3D-Welt mit allen Details.

Dieser Level läßt sich nur durch gute Planung lösen: An den entscheidenen Stellen müssen die strohdummen Lemminge umgeleitet und zu den richtigen Trampolins geschickt werden.
Vorsicht: Je stärker die die kleinen Wichte auf die Trampoline springen, um so weiter werden sie geschleudert.



Am unteren Bildrand seht Ihr die Talente für dieses Level. Links oben ist die Übersichtskarte eingeblendet, rechts die Kamera-Steuerung



Entscheidet per Mausklick, welcher Knirps „Umleiter", „Brückenbauer", „Kletterer", „Fallschirmspringer", „Buddler" u.s.w. wird.



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	13 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut



HI-OCTANE

Vollgas mit den High-Speed-Gleitern aus der Zukunft. Aber Vorsicht: Auf diesen Rennpisten sind alle Mittel erlaubt...

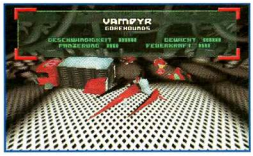
„Berserker", „Vampyr" oder „Speeder" sind nicht gerade Kleinwagen-Modelle von Opel. So heißen vielmehr einige der Schwebe-Flitzer, die auf den Rennstrecken von „Hi-Octane" unterwegs sind.
Sucht euch einen der Gleiter aus, um in spannenden Rennen um Meisterschaftspunkte teilzunehmen. Jeder Typ hat andere Fahreigenschaften. He, was ist das? Rempler von hinten? Wenn's das nur wäre - eine kleine Rakete ist im Heck eingeschlagen. Zum Glück sind wir selbst mit hübschen Feuerwerkskörpern ausgerüstet.
„Hi-Octane" ist ein spannendes 3-D-Rennen, das jedoch erst ab einem 486er PC hundertprozentig abgeht.



Einschußlöcher in der Windschutzscheibe und kaum noch Schutzschilde: Man könnte fast glauben, wir hätten ein kleines Problem...



Dieses Bild zeigt die tollste Grafik. Sie ist aber auf den meisten PCs zu langsam! Spielt lieber in der schnelleren Standard-Auflösung.



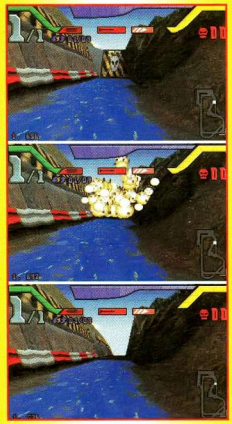
Jeder Gleiter hat bestimmte Stärkewerte in vier verschiedenen Kategorien

Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-8
Alter:	ab 12
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut

gut



TIP:



Auf den Pisten gibt's viel zu entdecken. Hier pusten wir eine Barriere in die Luft, um eine Abkürzung zu fahren.



BLOB

Eingeseift und zugematscht: Freche Tiere werfen mit Dreck, doch wir schlagen mit Seifenstücken zurück!

Saubere Sache: Wir sollen Schweinchen Bob und seinen Genossen das Handwerk legen, die den gesamten Weltvorrat an frischer Unterwäsche geklaut haben.
Mit Maus oder Tastatur geht's durch 10 Levels auf die Suche nach Unrat und schicken Extras. Jeder Treffer sabbert euch voll, und ist die Dreck-Anzeige erst einmal auf 100 Prozent, müßt ihr unter die kalte Dusche und von vorn anfangen.
Wichtig: Nicht wildes Ballern ist das Ziel, sondern schlaues Vorgehen gegen die putzigen Gegner. Schade, daß eine Mehr-Spieler-Option fehlt - im Team würde es noch mehr Spaß machen.

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut



Die Blob-Welt wird in 3D gezeigt. Heransegelnde Schlammklumpen und näher kommende Tiere kommen sehr dramatisch rüber.

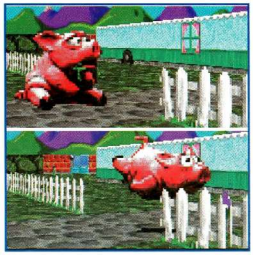


An diesen Automaten kauft man sich Seife und Wasserballons.



gut

Wir werfen mit Seife und Deorollern: Das putzige Schweinchen schwebt nach einem Treffer hilflos davon



ACTION SOCCER



Fußball-Fun mit tollen Toren: Bei Action Soccer wird munter gekloppt und gekickt.

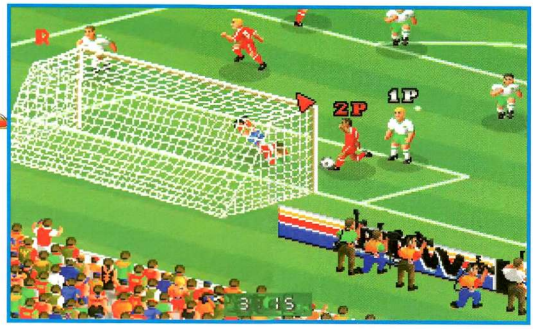


Nur noch wenige Minuten bis zum Anstoß. Das große Pokal-Endspiel wird gleich beginnen. Der Trainer spricht noch einige Worte zu seinen Spielern: „Vergeßt bloß die Schienbeinschützer nicht! Die tiefffliegenden Hamster sind ganz schön fiese Gegner!".

16 Teams sind dabei

Moment mal – „tiefffliegende Hamster"? Die 16 Mannschaften beim neuen Sports Game „Action Soccer" haben eben die wildesten Namen. Neben den Hamstern gibt es die „grimmigen Quarktaschen" oder die „stinkigen Socken". Jedes Team hat besondere Stärken: Die eine Mannschaft schießt besonders hart, die andere ist dafür im Zweikampf mächtig gut.

Kein anderes PC-Fußballspiel macht so viel Spaß wie Action Soccer. Die Steuerung hat man schnell gelernt. Schon nach kurzer Zeit produziert Ihr tolle Pässe, Volley-Schüsse oder Fallrückzieher. Am besten steuert Ihr Eure Fußballer mit dem Joystick. Knopf 1 dient zum Schießen, Knopf 2 für genaue Pässe. Aber auch per Tastatur macht´s mächtig Spaß. Der Computergegner ist ganz schön gut, aber am besten spielt Ihr gegen einen Freund. Da sorgen die Fouls nämlich für besonders viel Freude ...



„Unser wieselflinker Stürmer bekommt das Leder, tänzelt einen Gegner aus, schießt genau - TOOOOOR!!"
Bis zu acht Mitspieler können an einem Turnier teilnehmen



Das Wetter könnt Ihr beliebig einstellen. Neben Sonnenschein gibt's auch Regen und Schnee. Sogar das Spiel bei Nacht unter Flutlicht ist möglich. Der Sound klingt wie im richtigen Stadion.



Der Schiedsrichter sieht nicht jedes Foul und läßt oft weiterspielen. Besonders harte Jungs kriegen aber schon mal eine gelbe Karte.



Ist der Ball im Netz, wird gejubelt: die Fans auf der Tribüne feiern, der Gegner weint



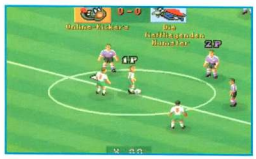


Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	13 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	6-66
Grafik:	gut
Sound:	Super
Fun-Faktor:	Super





Sucht Euch aus, ob Ihr im 2D- oder im 3D-Modus spielen wollt. Hier habt Ihr den direkten Vergleich: Anstoß mit beiden Grafik-Ansichten.

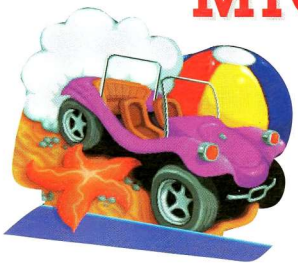


TIP:

Mit diesem Editor ändert Ihr die Namen und Stärkewerte aller 16 Mannschaften. Für den Anfang solltet Ihr vor allem auf Schnelligkeit achten. Die Kopfballstärke kann man hingegen vernachlässigen.



MICRO MACHINES 2



Kleine Spielzeugautos mit ganz viel Power! Die berühmten „Micro Machines" geben auch auf PC-Bildschirmen Gas. Ihr dürft sogar eigene Pisten basteln.

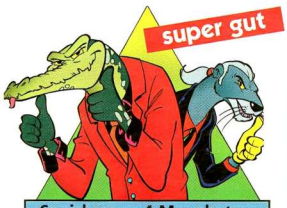


Die Zahl 4 über unserem Auto zeigt an, daß wir momentan auf dem vierten und letzten Platz sind. Damit würden wir nach diesem Rennen aus der Meisterschaft ausscheiden. Also Gas geben und alle Hindernisse umkurven.

Dicke Brummis, schnelle Rennautos, wendige Motorboote: Die flinken Flitzer der „Micro Machines"-Reihe gehören zur Zierde jedes Spielzeugladens. Eine Komplettsammlung der begehrten Renner zusammenzukriegen ist fast unmöglich: so viele Modelle, so wenig Taschengeld!

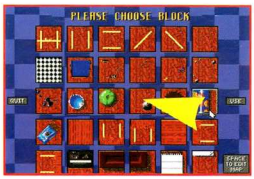
Vier Spieler gleichzeitig!

Zum Glück gibt's die „Micro Machines" auch als Rennsimulation für euren PC. Wenn ihr das neue Game „Micro Machines 2" kauft, erwartet euch ein ganzer Fuhrpark verschiedenster Rennsemmeln. Neben Computergegnern gibt es auch Team-Varianten – bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig ran. Unsere Spielzeugautos brettern über 30 witzige Pisten wie Frühstückstisch, Sandkasten oder Werkbank. Wer den Gegner wegschubst und besser mit den Kurven klarkommt, landet als erster im Ziel und gewinnt. Die Steuerung ist easy: Gas geben, bremsen und den Flitzer nach links oder rechts lenken. Richtig kreativ werdet ihr beim „Construction Set". Damit bastelt ihr ganz einfach neue Pisten. Komfortabel wählt man zwischen einzelnen Grafiksets, bestimmt das Tempo und klickt Bahnen und Hindernisse zusammen. Die Ergebnisse lassen sich auf Diskette kopieren und mit anderen Besitzern von Micro Machines 2 tauschen.



Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1 - 4
Alter:	ab 8
Grafik:	geht so
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut





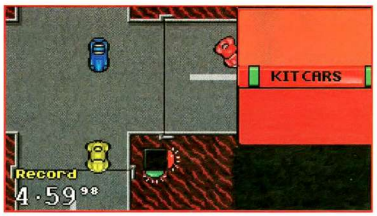
Eines der tollsten Extras von Micro Machines 2 ist der Editor, mit dem ihr eigene Strecken bastelt. Klickt mit der Maus ein Hindernis an, das ihr auf eurer Piste einbauen wollt.

An dieser Kreuzung solltet ihr etwas vom Gas runtergehen und vorsichtig steuern. Wer in eines der anderen Autos scheppert, verliert kostbare Sekunden.



Ein besonderer Spaß für zwei Spieler ist der Duell-Modus.

Wenn ihr den Gegner weit genug abhängt, gibt's einen Bonuspunkt



SUPERGAME

Frage 2: Was brauchen gute Fußballspieler jeden Tag?

T	R	A	i	N	i	N	G	

Das gelbe Kästchen markiert den 8. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

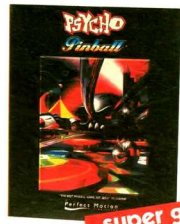
ZU GEWINNEN: je 5x Lederfußbälle von FC Bayern M. und Bor. Dortmund, mit Autogrammen



PSYCHO PINBALL

Flipper x 4: Nur mit viel Geschick knackt ihr die Bonus-Zielscheiben von „Psycho Pinball".

Hu-ha-ha! Ein fieser Clown lacht euch hämisch an – sind wir hier in der Geisterbahn? Aber nicht doch, „Psycho Pinball" ist ein witziges Flipper-Spiel für den PC. Vier sehr detaillierte Spielfelder und ein realistischer Kugellauf sorgen für echtes Flipper-Feeling.
Ausgangspunkt unserer Flipper-Tour ist der „Psycho Pinball", dem das Programm auch seinen Namen verdankt. Dieser Tisch zeigt einen verrückten Vergnügungspark. Wenn ihr bestimmte Ziele mehrmals trefft, öffnen sich die Tore zu drei anderen Pinball-Welten. Alle Tische bieten jede Menge Spezialeffekte und Action, wenn statt einer gleich haufenweise Kugeln rollen.



super gut

Jede Menge Flipper: Vergnügungspark, gruseliges „Trick or Treat, Unterwasserwelt und Wilder Westen

TIP:

Gönnt euch im Options-Menü gleich fünf Kugeln und den leichtesten Schwierigkeitsgrad. So wird Punktesammeln leichter, und ihr schafft es wesentlich schneller, den Zugang zu anderen Tischen zu erflippern.



Der sichtbare Bildausschnitt ist immer auf Höhe der Kugel.

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Diskette:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut





VIRTUAL POOL



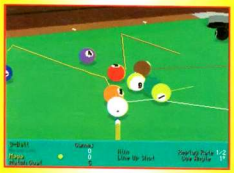
sehr gut

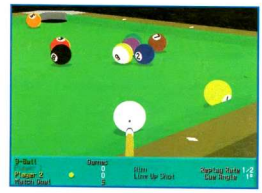
Pssst, nicht weitersagen: Tief im Inneren Eures PCs schlummert ein waschechter Billard-Saloon! Mit „Virtual Pool" werdet ihr zum Kugel-König.

Habt ihr mal den Film „Die Farbe des Geldes" gesehen? Tom Cruise ist hier der Schüler von Paul Newman. Er läßt sich alle Billard-Kniffe beibringen, um bei Turnieren groß rauszukommen.
Eigentlich sieht diese Sportart ja ganz gemütlich aus: Mit einem langen Holzstock, dem „Queue", stößt man eine weiße Kugel an. Die sollte wiederum eines der bunten Bällchen auf dem Tisch treffen und in eines der Löcher in den Ecken schubsen. Billard ist aber ein echter Sport voller technischer Finessen: Anschneiden, Kurven, Effet, Backspin ... da hilft nur üben!

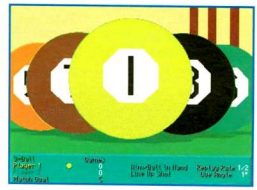
TIP:

Am Anfang solltet ihr üben und die „Tracking"-Linien dazuschalten. Dann seht ihr schon vor Ausführung des Stoßes, wie sich die Kugeln bewegen werden.





Wird das Spiel auf „hochauflösend" eingestellt, kommen die Kugeln ganz besonders scharf rüber.



Ihr könnt ganz nah an das Geschehen ranzoomen und den Blickwinkel ändern.

Mit realistischer 3-D-Grafik werden die Kugel-Karambolagen gezeigt. Klarer Fall: Virtual Pool ist die beste Billard-Simulation für den PC. Der wird damit zu einer echten Spielhalle, da will sogar Papa zum Billard-Profi werden. Paßt bloß auf, daß er nicht dauernd an eurem PC sitzt ...

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	sehr gut





3 Ausgaben PC PLAYER für nur DM 10,-

Drei Magazine zum super Sonderpreis – mit oder ohne CD

Weil's Spaß macht – so oder so!

100%

PC PLAYER

Testen Sie jetzt PC PLAYER – das Spiele-Magazin für den PC. Sie bekommen drei Ausgaben der PC PLAYER zum Kennenlernen für nur DM 10,-. Lesen Sie jeden Monat kritische Spiele-Tests, aktuelle Hard- und Software-Informationen, grundlegendes Basiswissen ausführliche Tips & Tricks und vieles mehr. Karte ausfüllen und einsenden.

PC PLAYER plus, die PC PLAYER mit CD

PC PLAYER plus ist PC PLAYER mit CD – das Spiele-Magazin mit CD ROM. Ideal, wenn Sie Spiele live auf Ihrem PC erleben wollen.

Oder 3 Ausgaben PC PLAYER plus für nur DM 25,-



Coupon ausfüllen, ausschneiden und absenden an:
DMV Verlag, PC PLAYER,
Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München, oder faxen:
089/20 24 02 15

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Testgutschein PC PLAYER/PC PLAYER plus

☐ Ja, ich will PC PLAYER testen. Senden Sie mir drei Ausgaben PC PLAYER für nur DM 10,- zu.

☐ Ja, ich will PC PLAYER plus testen. Senden Sie mir drei Ausgaben für nur DM 25,- zu.

Wenn ich von PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt der zweiten Ausgabe mit. Ansonsten senden Sie mir PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus regelmäßig per Post frei Haus mit 15 % Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Heft statt DM 7,-/PC PLAYER plus: DM 14,- pro Heft statt DM 16,50). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum/ 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift

CEH59

DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE



gut

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-8
Alter:	ab 8
Grafik:	geht so
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut



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

Wenn man mit ein paar Freunden einen verregneten Nachmittag rumkriegen will, ist ein schönes Brettspiel gerade richtig. Wie wär's mal mit einem, das auf dem Computer stattfindet?
Bei „Die total verrückte Rallye" geht es um eine wilde Jagd durch Europa. Jeder muß bestimmte Zielstädte erreichen und dabei viel Geld verdienen. Sieger ist der mit dem dicksten Konto. Klare Sache, daß den Gegnern mit raffinierten Tricks der Weg verbaut werden muß. Bequem: Der PC erledigt alle Züge und die Verteilung des Spielgeldes. Sogar die Würfel rollen digital, und das Programm paßt auf, daß keiner schummelt. Dazu übernimmt der PC die Rolle des fiesen Dr. Drago, der allen Spielern auflauert und üble Fallen stellt Nachteil: Allein gegen den Computer ist diese Rallye eher langweilig. Da müssen schon ein paar Mitspieler her, damit's richtig Spaß macht.



Mit dem Zeiger klickt man auf die Richtungspfeile, um seine Spielfigur zu bewegen.



Die Rolle der Würfel übernehmen Zahnräder, der Zweck bleibt der gleiche: Sie zeigen an, wie viele Felder ihr vorrücken dürft.

TIP:

Wenn Ihr eine Stadt erreicht, dürft Ihr Gebäude kaufen. Es lohnt sich auf Dauer, denn dann kassiert Ihr bei jedem Spielzug Mieteinnahmen!

Kaufen	Verkaufen	Karte		Beenden
	Bistro	$50.000	$700	16.8%
	Nachtclub	$50.000	$1.500	36.0%
	Kunstgalerie	$50.000	$1.500	36.0%
	Notre-Dame Hotel	$75.000	$1.500	24.0%
	Parfümerie	$100.000	$1.500	18.0%
	Modeboutique	$100.000	$1.500	18.0%
	Eiffelturm	$500.000	$5.000	12.0%
	Louvre	$1.000.000	$10.000	12.0%

DIE SCHLÜMPFE KOMMEN!

Der böse Gargamel hat Schlumpfinchen entführt. Rettet sie bei „Teletransportierschlumpf"!

Hilfe!" ruft Schlumpfine noch, doch es ist schon zu spät. Zauberer Gargamel hat die liebliche Schlumpfdame gefangen. Papa Schlumpf wälzt seine alten Zauberbücher und findet ein Gegenmittel. „Damit könnte es klappen", murmelt er. „Teletransportierschlumpf" heißt der magische Spruch.
Ob Schlumpfine gerettet wird, liegt in eurer Hand. Denn mit Joystick, Köpfchen und schnellen Reaktionen müßt ihr die nötigen Zutaten für den Spruch finden und Gargamels Fallen entgehen.
Noch gibt es dieses tolle Action-Abenteuer nicht zu kaufen, aber die Programmierer arbeiten wie wild, um es noch vor Weihnachten herauszubringen.

Vorbericht



Links: So sieht das Spielfeld aus. Euren Schlumpf steuert ihr mit dem Joystick durch die Landschaften. Dort trefft ihr viele Fallen und Feinde, aber auch freundliche Helfer, die euch tapfer zur Seite stehen.



In rasanter Fahrt geht es durch das Bergwerk. Hier müßt ihr schnell mit dem Joystick lenken, sonst rammt euer Schlumpf ein Hindernis und fliegt aus der Bahn.



Die magische Formel ist gefunden. Jetzt kann die nette Schlumpfine gerettet werden.



Papa Schlumpf untersucht die mitgebrachten Zutaten für den Zauberspruch. Erst wenn er alle Mittel hat, funktioniert der magische „Teletransportierschlumpf"-Spruch.

LUCASARTS TOP-ADVENTURES



In Day of the Tentacle schickt Dr. Fred Edison unsere drei Helden in verschiedene Zeitzonen.
Durch cleveres Teamwork schaffen wir es, die Weltherrschaft der Tentakel zu verhindern.

Diese Sammlung bietet gleich drei Spitzen-Adventures zum Preis von einem: „Day of the Tentacle", „Monkey Island 2" und „Indiana Jones" sorgen für den ganz langen Spielspaß.

Sauteuer: Eine leckere PC-Neuheit ist kaum unter einem Hunderter zu haben. Zum Glück haben die Softwarefirmen kapiert, auch mal was Gutes für wenig Geld zu spendieren: Bei den sogenannten „Compilations" müßt ihr zwar auch ca. 100 Mark investieren, aber dafür gibt's viel mehr Games fürs Geld. Die Sammlung



„LucasArts Top Adventures" bietet gleich drei Abenteuer aus der Ideenfabrik von Filmgenie George Lucas. „Indiana Jones", „Monkey Island 2" und „Day of the Tentacle" auf einer CD gepackt, macht nur noch rund 30 Mark pro Spiel. Und das sind keinesfalls Luschen, sondern drei der besten Adventures aller Zeiten.
Die stecken voller kniffliger Puzzles. Der hohe Knobelfaktor hat auch seine Vorteile: An diesem Adventure-Dreierpack werdet ihr monatelang ganz schön tüfteln. Tip: Mit Freunden geht's einfacher und macht mehr Spaß.

TIP:







In Day of the Tentacle ist ein Bonusspiel versteckt! Benutzt einfach den Computer im Zimmer von Ed. Schon landet ihr bei „Maniac Mansion", einem Oldie-Adventure, in dem die Vorgeschichte der Familie Edison erzählt wird.



Indiana Jones erlebt in „The Fate of Atlantis" sein größtes Abenteuer: die Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis.

Indy und Sophia forschen in einem Tempel und finden eine Königsgruft.



Raffinierte Puzzles und schräger Humor sind die Markenzeichen von „Monkey Island 2".



Monkey Island-Held Guybrush braucht die Hexenkünste dieser Voodoo-Priesterin.



Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut

A FINAL UNITY
STAR TREK

Alles klar mit Captain Picard: Die Enterprise-Crew erlebt brandneue Abenteuer, in denen ihr das Kommando übernehmt!

Einsatz am Rand der Neutralen Zone: Die Enterprise ist auf Patrouille. Plötzlich kommt Leben in die Bude: Ein kleines Raumschiff der Garidianer braucht Hilfe. Es wird von einem mächtigen Schlachtschiff verfolgt. Captain Picard greift ein, und das Abenteuer in den unendlichen Weiten des Weltraums beginnt...
Ihr habt die Kontrolle über die Enterprise, denn „A Final Unity" ist das Spiel zur TV-Serie „Star Trek - Das nächste Jahrhundert".

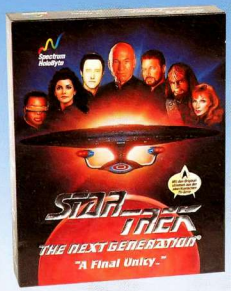
Sieben tolle Missionen

Einsätze auf Planeten und Raumstationen sind gefragt, Sonnensysteme anzufliegen und Raumschlachten zu bestehen. Ihr „seid" Captain Jean Luc Picard, könnt aber auch mal andere Hauptfiguren wie Data oder Riker steuern.



Navigation: Wir suchen mit dem Kurs-Computer einen Zielplaneten und werfen den Warp-Antrieb an.

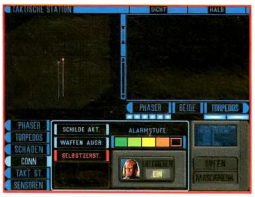
Neben vielen Rätseln, die es zu knacken gilt, müßt ihr an Bord viele Aufgaben erfüllen: Im Maschinenraum z.B. wird festgelegt, wieviel Energie die einzelnen Schiffssysteme bekommen. Im „Automatik-Modus"



übernimmt das der Computer. Die Handlung ist in sieben Rätsel-Missionen unterteilt. Ihr habt die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen, Star-Trek-Neulinge erhalten erst mal



Am unteren Bildrand seht Ihr Gegenstände, die Ihr bei euren Expeditionen einsetzt. Phaser und Tricorder dürfen da natürlich nicht fehlen.



Raumschlacht: Wird die Enterprise angegriffen, kriegen die Schurken ein paar Photonen-Torpedos vor den Bug.

eine ausgiebige Führung durch die Enterprise.
Die Texte werden übrigens von den Original-Schauspielern gesprochen; allerdings in Englisch. Ihr könnt aber deutsche Untertitel dazuschalten.



Auf der Brücke der Enterprise seid ihr Captain Picard. Ihr könnt den anderen Crew-Mitgliedern Befehle erteilen, Funkkontakt mit Raumschiffen aufnehmen oder eine andere Station an Bord der Enterprise besuchen.

TIP:



Falls ihr mal nicht weiter wißt, dann macht das, was Captain Picard sonst auch macht: die Crew-Mitglieder fragen. Ein Klick mit dem Sprechblasen-Icon, und sie verraten



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	13 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 12
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut



Noch mehr Star Trek:



Technical Manual: Wer die Enterprise aus der „Next Generation"-Serie mal ganz genau durchstöbern will, ist hier richtig. Der Bordcomputer erklärt alle Stationen und zeigt sogar Captain Picards Privatkabine. Der virtuelle Rundgang durch die „NCC 1701 D" ist wirklich toll.



„Star Trek - 25. Geburtstag": Dieses Abenteuer-Spiel von Interplay ist für die Fans der alten Enterprise-Crew. Zusammen mit Käpt´n James T. Kirk, Spock, McCoy & Co. habt ihr in verschiedenen Missionen knackige Rätsel zu lösen.
Die CD-Version ist klasse: Hier werden alle Dialoge gesprochen.



„After Dark - Star Trek Edition": Dieser Bildschirmschoner läßt die Herzen aller Enterprise-Fans höherschlagen. Mr. Spock betrachtet Raumschiffe, Käpt´n Kirk (Bild) hat Ärger mit den Tribbles usw. Klar gibt es auch eine „Next Generation"-Version.

+ + + SOS + + + Zeitloch-Unfall + + + Fremde Galaxie + + +

VOYAGER

sind 70 000 Lichtjahre von der Erde entfernt + + +



Kathryn Janeway hat das Kommando auf der Voyager. Ihr schwerer Auftrag: Sie muß einen Weg zurück zur Erde finden.



Das ist das neueste Sternenschiff der Föderation:
Die **USS Voyager** wird ab nächsten Februar auf Sat 1 durchstarten.

Neelix ist Talaxianer und Koch auf der Voyager. Alle mögen ihn: Er ist ein lustiger Geselle und weiß für jede Sorge einen Rat.



SUPERGAME

Frage 3: Der ?, unendliche Weiten

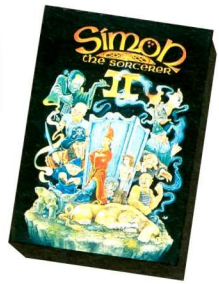


Das gelbe Kästchen markiert den 4. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: je 5x das irre Rennspiel „Hi Octane"



SIMON THE SORCERER II



Wer hat Angst vor bösen Zauberern? Simon bestimmt nicht! Mit Köpfchen und großer Klappe trickst er den miesen Sordid aus.



Not macht erfinderisch: Um eine Ladung Schlamm zu schöpfen, benutzt Simon ein Bungee-Seil.

Durch ein achtlos verbranntes Zauberbuch wird der Geist von Sordid beschworen. Der fiese Typ ist der Obermagier in einem fernen Märchenland. Nur Simon, ein Junge aus unserer Welt, kann ihn besiegen. Keine Frage: In „Simon the Sorcerer II" wird gehext auf Teufel komm raus. Trotz vieler Magier, Monster und anderen seltsamen Gestalten gibt es wenig Grund zum Fürchten. Unser lässiger Held hat nämlich für jede Situation einen flotten Spruch auf den Lippen. Bei diesem Abenteuerspiel werdet ihr öfters vor Lachen die Maus fallen lassen: Die Texte stecken nämlich voller lustiger Gags.

Mit 8 Symbolen, die am unteren Bildrand verstaut sind, gebt ihr Simon Befehle. Jedes steht für eine andere Tätigkeit: Mit der Lupe untersucht man einen Gegenstand, die Kiste steht für „öffnen/schließen", der Mund für „reden". Außerdem können viele Sachen mitgeschleppt werden, die wir später bestimmt einmal brauchen können.



Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut



Wie kann Simon das Baby beruhigen? Den Lolli will der Säugling nicht. Also besucht Simon den Sumpfling. Der hat ein paar Kinderchen, die sich über den Lolli freuen. Dafür gibt's eine Flasche Milch fürs plärrende Baby ...



So wird geredet: Klickt mit der Maus einfach den Satz an, den Simon sagen soll.

Piraten auf den Fersen

Die Bedienung ist schnell gemeistert, aber an den Rätseln werdet ihr lange knabbern. Das Spiel steckt voller kniffliger Probleme, die ihr am besten zusammen mit einem Freund angeht. Im Team kommen einem eher Einfälle.

Ihr werdet aber nicht nur wegen der knackigen Rätsel staunen. Simon erlebt auch eine ganze Menge: Er ist in einer Stadt unterwegs, erforscht das Königsschloß, wird zwischendurch von Piraten entführt und betritt schließlich Sordids Todesfestung.



Um an einen bestimmten Ort zu kommen, klickt ihr einfach auf der Karte herum. Zu Beginn erforscht Simon eine Stadt, später ist er im Reich des bösen Sordid unterwegs.

TIP:

Befestigt man drei Luftballons an einer bestimmten Stelle, hebt Simon ab – und fliegt aufs Schloßdach.



Magic Carpet 2



Teppiche sind nicht nur zum Klopfen da: Auf dem Sondermodell „Magic Carpet" fliegt man gekonnt durch die Lüfte. Der 2. Teil des 3-D-Actionspiels bietet neue, spannende Missionen und bessere Grafik.

In einer fernen Dimension kämpfen die Zauberer um die Macht. Die hohen Herren sammeln Bälle mit magischer Energie auf. Je mehr von diesem Zaubersprit getankt wurde, desto größer ist die Auswahl an Power-Sprüchen. Burgen können damit errichtet, Energieblitze abgeschossen und Monster beschwört werden. In einer so ausgeflippten Welt fahren die Herren Zauberer natürlich nicht mit dem Bus zur Arbeit. Vielmehr sind fliegende Teppiche angesagt. Na, Lust bekommen, selbst mal mit so einem rasenden Bettvorleger loszulegen? Dann wärmt schon mal den PC-Joystick an, denn „Magic Carpet 2" ist einer der heißesten Actionrenner der Saison.



Flugduell mit einem der gefährlichsten Monster im ganzen Spiel. Ihr müßt geschickt fliegen, um den Feuerbällen auszuweichen.





Weg mit der Burg! Ein bißchen Zauberei und schon ist der Neubau des lieben Nachbarn nix mehr wert.



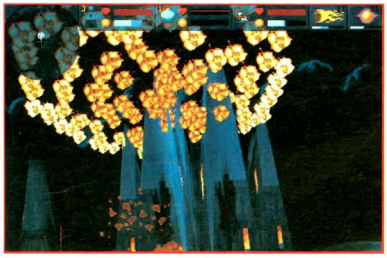
Auf dem Teppich bleiben!

Am Anfang lernt ihr erst mal die Teppichsteuerung. Um eine Mission zu gewinnen, muß man aber strategisch planen: magische Energie sammeln, das eigene Schloß verteidigen und neue Zaubersprüche einsetzen - die hammerharten Computergegner gönnen euch keine Atempause.

Magic Carpet 2 bietet auch Nacht-Levels, die mit besonders schönen Lichteffekten aufwarten. Jeder davonfliegende Feuerball erleuchtet seine Umgebung, Blitze zerschneiden die Schwärze, und Siedlungen in eurem Zauberreich befestigen Lampen an den Dachspitzen.

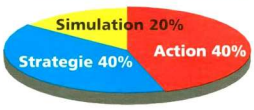


Der Zauberspruch „Erdbeben" macht seinem Namen alle Ehre. Jeder Magiekniff muß in drei Stufen gelernt werden.



Einige Level spielen bei Nacht und Nebel. Gerät ein Gebäude in Brand, sieht der Feuerzauber ziemlich beeindruckend aus.

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 12
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut



SUPERGAME

Frage 4: Jeder richtige Magier braucht 'nen Zauber ...?

S T A B

Das gelbe Kästchen markiert den 10. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: je 5x den tollen Fahrsimulator „The Need for Speed"



TOP SECRET!

Wer sonst: Al I. Gator und Wiesel verraten hier absolut geheime PC-Tricks. Weiterlesen auf eigene Gefahr!





VIRTUAL POOL

Angenommen, ihr wollt den weißen Ball so anstoßen, daß er die Zielkugel exakt so streift, daß sie ins Loch fällt. Dazu fahrt ihr einfach den View-Point zur Kugel und plaziert darauf das Zielkreuz. Während ihr noch die Taste für den View-Point haltet, drückt die Taste für den Zielmodus und laßt dann die erste Taste los. Trotzdem bleibt die Kugel weiterhin markiert, und ihr müßt nur noch den weißen Ball so spielen, daß er die markierte Kugel am Kreuz trifft – perfekt eingelocht!



WING COMMANDER 3

Hier ein etwas unfairer Trick: Startet das Programm ausnahmsweise mal mit dem Kommando „wc3 -mitchell". Wenn alles geklappt hat, hört ihr beim Start eine Stimme „Mitchell" rufen und ihr dürft während eines Flugs bequem mit „STRG+W" das aktuelle Ziel abräumen und mit „STRG+ALT+W" alle feindlichen Schiffe ausschalten.



MAGIC CARPET

Wird euch bei „Magic Carpet" ständig das letzte Mana geklaut? Stoppt den Teppich, tippt **„I"** ein und dann **„RATTY"** oder **„RATTZ"**. Schon sind diese Cheats verfügbar:

- ***„Alt+F1"*** verschafft alle Zaubersprüche
- ***„Alt+F2"*** erhöht euren Manavorrat
- ***„Alt+F3"*** zerstört alle Zauberer
- ***„Alt+F4"*** zerstört die feindlichen Burgen
- ***„Alt+F5"*** fackelt die Ballone ab
- ***„Alt+F6"*** heilt den Spieler
- ***„Alt+F7"*** putzt alle Monster weg
- ***„Shift+C"*** vollendet den Level

Außerdem startet man mit der Eingabe von ***„carpet - level x"*** direkt im x-ten Level.



JAZZ JACKRABBIT

Noch mehr Power für das Karnickel aus „Jazz Jackrabbit"? Ihr müßt „P" für Pause, danach „Backspace" (die große Taste mit dem Linkspfeil) drücken und schließlich den gewünschten Code eintippen.

Bouf	Unverwundbarkeit
Gunhed	100 Schuß für jede Waffe, fünf Stangen TNT und Dauerfeuer
Sable	Extrem schnelles Rennen oder normales Laufen
Bad	Vogel, der auf Gegner schießt
Cstrike	Airboard
Lamer	Springt zum nächsten Level
Hocus	Warpt zu zufälliger Stelle im Level
Hooker	Aktiviert Bonus-Level nach der aktuellen Runde
Ken	Verläßt das Programm

ALADDIN

Kennt ihr schon den Weg zu einem gut versteckten Extraleben im Kerker des Sultans? Spielt den Level bis zur dritten Vase, wo eine Stufe zu sehen ist, über der ein Herz schwebt. Springt auf diese Stufe und lauft dort entlang, bis Aladdin von dem Holzbalken, auf dem die nächste Stufe liegt, herunterfällt. Wenn wir hier nach links laufen, wartet hinter der nächsten Säule ein Leben.
Nun noch ein Tip, um im Sultanspalast den Käfig von Abu zu öffnen: Springt von links gegen den Käfig und schlagt ihn mit dem Schwert auf.





Der König der Löwen

Ihr steht auf Virgins Spiel zum Film „Der König der Löwen" und würdet gerne mal alle Levels sehen? Kein Problem, mit diesem Tip springt ihr bequem von Runde zu Runde. Gebt im Hauptmenü „DWARF" ein. Dann erscheint oben die Mitteilung „CHEAT ACTIVATED" und durch Druck auf die Taste „L" geht ihr immer einen Level weiter.

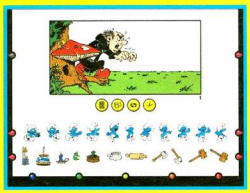


WACKY WHEELS

Die Ausrüstung zu Wacky Wheels gebt ihr beim Spielstart ein, im Anschluß an den üblichen Programmaufruf „ww". Also beispielsweise „ww turbo", um den Turbomodus zu kriegen. „Jump" läßt das Auto springen, wenn ihr gleichzeitig bremst und den Joystick nach oben drückt. „Hog" versorgt uns mit satten 99 Igel-Schüssen, „Ice" mit 99 Eiswürfel-Schüssen und „Fire" mit 99 Feuerbällen. Das alles läßt sich auch locker kombinieren, also z.B. „ww turbo jump fire".

COMIC BOOK ARTIST







DIE SCHLÜMPFE

CD-ROM/Disketten für MAC + PC

Fordern Sie unsere kostenlose Demo-CD-ROM an

Da staunen Deine Freunde: Ab sofort bist Du Dein eigener Comic-Künstler! Mit 200 verschiedenen Schlumpf-Figuren, Hintergründen, Elementen, die Du frei variieren kannst, erfindest Du eigene Schlumpf-Geschichten. Die Sprechblasen kannst Du mit Deinen Texten versehen und einfach im Bild bewegen. Knopfdruck genügt – schon hast Du den Ausdruck, quer oder längs. Der Seitenaufbau funktioniert vollautomatisch, die Seitenzahl ist unbegrenzt. Und wenn Du willst, kannst Du mit den vorgegebenen Erzählbeispielen üben.
Jede Menge Möglichkeiten für jede Menge Spaß!

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:

NAVIGO MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204





INTERAKTIVE LERNSPIELE MIT MARIO







CD-ROM/Disketten für PC

Fordern Sie unsere kostenlose Demo-CD-ROM an

Marios Zeitmaschine ist Spannung pur: Während Du Mario hilfst, reist Du durch die Zeit. Du löst schwierige Aufgaben und lernst eine Menge interessanter Leute kennen.
Marios Vorschule und ***Marios Rechenkünste:*** Mit Mario in der Welt der Zahlen und Zeichen, der Formen, Farben und Gegensätze. Schritt für Schritt kommst Du voran. So macht Lernen einfach Spaß.
Mario wird vermißt: Die Suche nach Mario führt in fremde Länder. Zuhause auf Deinem Bildschirm siehst Du die faszinierendsten Plätze. Und Du lernst, wie man Karten liest oder Spuren verfolgt. Lernen mit Action und Abenteuer.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:

NAVIGO MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204

MARIO

ALLES

Für jedes Game den richtigen schafft ihr mehr Punkte

Sticks für Sport und Action



Tor! Für Sportspiele wie „NHL Hockey '95" ist ein digitaler Joystick am besten geeignet .



Sportskanone: Das „Gamepad" ist klein, handlich und sogar bei Jump-and-Runs topfit.

Uwe Krupp schnappt sich den Puck an der eigenen Linie. Er spurtet los, schlägt einen Haken ...Toooor! Wenn ihr in „NHL Hokckey '95" auch so elegante Tore erzielen wollt, braucht ihr den passenden Joystick. Super ist das **„Gamepad"** von Gravis, das anstatt eines Knüppels eine Steuerscheibe hat. Und wenn ihr mal einen Knüppel wollt, schraubt einfach einen kleinen Stab in die Steuerscheibe. Der **„Competition Pro"** sieht nicht nur cool aus, sondern ist auch einer der stabilsten Joysticks. Dumm ist, daß man im Eifer des Gefechts versehentlich auf die kleinen Dauerfeuer-Knöpfe drückt. Dann sind Fehlpässe vorprogrammiert. Trotzdem: Ist euch die Form des Gamepads zu blöd, habt ihr mit dem Competition Pro den besten Joystick für Action- und Sportspiele.



FÜR ACTIONSPIELE beinahe unverwüstlich: Mit dem Competition Pro könnt ihr schnell reagieren. Sein Aussehen ist Geschmackssache, witzig ist sein durchsichtiges Gehäuse.

Klasse Knüppel für Simulationen



Simulationen wie „Flight Unlimited" steuert ihr mit einem speziellen Steuerknüppel fast wie ein richtiger Pilot.



DER KLEINE: Vor allem für Flugsimulationen eignet sich der „Jetstick". Damit steuert ihr weich und präzise, doch pfiffige Extrafunktionen hat er nicht.

DER SPEZIALIST: Optimal für Flugzeuge und Raumschiffe ist der „Flightstick Pro" mit Extra-Steuerknüppel zwischen den Knöpfen. Ihr müßt aber vorher testen, ob er für eure Hände nicht zu groß ist.

Gleich drei Kandidaten bieten sich an, euch sicher durch die Lüfte zu geleiten. Der **„Jetstick"** von CH ist am preiswertesten, bietet aber die wenigsten Möglichkeiten. Vorteil: Das Gerät ist klein, leicht und handlich. Die beiden Feuerknöpfe erreicht ihr bequem mit Daumen und Zeigefinger. Schnelle Kurven fliegt ihr locker und auch nach Stunden tut die Hand nicht weh. Reichen euch diese Funktionen, erhaltet ihr einen zuverlässigen Joystick, mit dem auch Linkshänder gut klarkommen.
Mit dem **„Flightstick Pro"** von CH habt ihr zwei Feuerknöpfe mehr. Außerdem findet ihr noch einen kleinen Extra-Steuerknüppel oben auf dem Joystick, der etliche Funktionen steuern kann. Im schweren Gehäuse steckt ein Rädchen, mit dem ihr in vielen Flug-Programmen die Triebwerke steuern könnt.
Klein und edel wirkt der **„Gravis Analog Pro"**. Er hat fünf Feuerknöpfe und ein Rädchen für die Triebwerke. Der schlanke Knüppel liegt gut in der Hand, die drei Buttons sind aber nicht optimal zu erreichen. Dafür läßt sich die Stärke der Rückholfedern einstellen. So bestimmt ihr den Kraftaufwand, mit der ihr den Hebel bewegt. Toll ist das für längeres Spielen, denn mit wenig Kraftaufwand tut die Hand nicht weh.

TECHNIK-INFO: analog und digital

Vorsicht beim Joystick-Kauf! Es gibt nämlich Steuerknüppel, mit denen ihr prima Flugzeuge lenken könnt. Doch bei einem Sportspiel versagt das teure Gerät. Es gibt nämlich sogenannte analoge und digitale Sticks, die völlig unterschiedlich funktionieren. Bei einem analogen Stick erfährt der PC, ob ihr den Hebel ganz oder nur wenig in eine Richtung drückt und wie schnell ihr das macht. Ein digitaler Steuerknüppel erkennt dagegen nur, ob der Hebel überhaupt bewegt wird. Es gibt nur „volle Pulle" oder „gar nichts".
Mit einem analogen Stick könnt ihr viel feiner steuern. Das braucht ihr zum Beispiel bei Flugsimulationen oder Autorennen. Bei einem digitalen Stick genügt ein kleiner Druck am Hebel, um die Spielfigur zu bewegen. Darum sind „digitale" besser bei Sport- und Actionspielen.

IM GRIFF

Joystick: Mit dem optimalen Knüppel und habt vollen Spielspaß.

Erst greifen, dann kaufen!

Die meisten Joysticks werden leider für große Hände gebaut. Darum solltet ihr unbedingt vor dem Kauf den Stick in die Hand nehmen. Probiert aus, ob eure Finger alle Knöpfe erreichen können. Wenn nicht, schaut euch nach einem anderen um.

TECHNIK-INFO: Kalibrieren

Wie wir unten links geschrieben haben, erfährt der PC bei einem analogen Joystick, wie weit der Hebel bewegt wird. Er zählt also bei Null beginnend solange, bis die Bewegung aufhört. Doch woher weiß der Computer, wo die Null ist? Schließlich hat jeder Joystick unterschiedlich lange Wege, die der Hebel zurücklegt. Darum wird der Steuerknüppel vor Beginn des Spiels eingestellt. Das nennt man „Kalibrieren". So lernt der PC, wo die „Null" ist und wie weit es bis zum höchsten Wert ist: Ihr müßt den Hebel einmal im Kreis drehen, oder bewegt ihn in die Ecke links oben und dann in die Ecke rechts unten. Jetzt noch „feuern" und das war's.

Irre: die Spezial-Sticks



Für Rennspiele und Flugsimulationen gibt es spezielle Geräte, die wie richtige Flugzeugsteuerungen oder wie die Pedale für Autos aussehen. Diese Mega-Joysticks sind richtig teuer, machen für bestimmte Spiele aber am meisten Spaß.



Wie kriegt man den besten Joystick zum Fliegen? Einfach den Steuerknüppel aus 'nem Flugzeug ausbauen und an den PC anschließen. Na, ganz so leicht ist das nicht, aber die Geräte vom Joystick-Spezialisten **„Thrustmaster"** sehen glatt so aus, als wären sie aus echten Jets und Autos geklaut worden. Schaut euch bloß die Bilder oben an. Für Rennspiele gibt's ein Lenkrad mit Gangschaltung und Pedalen für Gasgeben und Bremsen. Nachteil: Ihr könnt es nur für Autorennen verwenden. Außerdem kostet es rund 270 Mark – ganz schön teuer.

DER ELEGANTE:
Er sieht nicht nur nobel aus, sondern steuert auch erstklassig. Mit dem „Analog Pro" von Gravis fühlt ihr euch wie echte Piloten.



Der „Firebird" von Gravis ist nicht nur groß und imposant. Mit ihm steuert ihr Jets genauso cool wie Autos oder Fußballer.

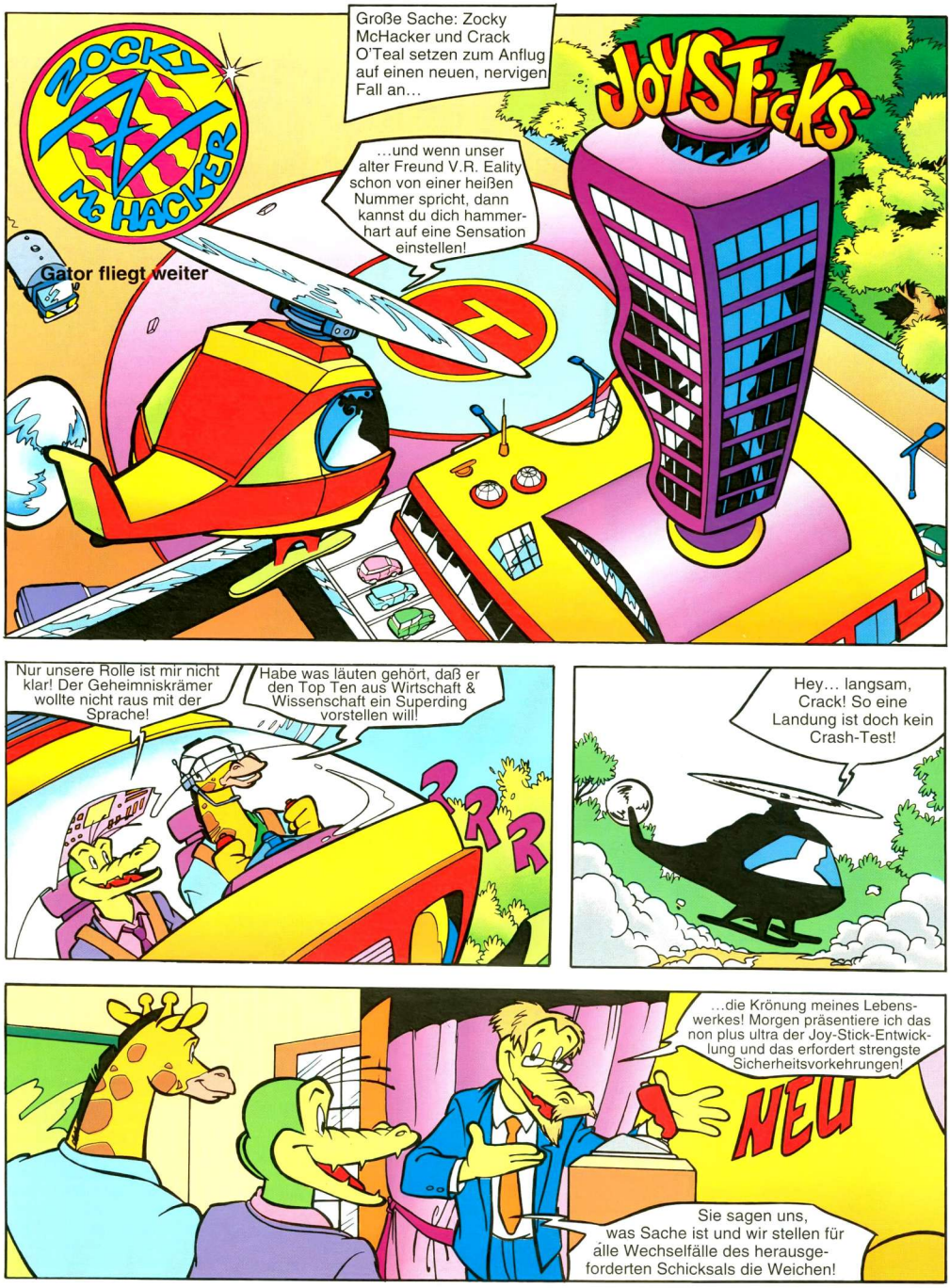


Der Alleskönner

Egal, ob es der „König der Löwen" oder ein anderes Actionspiel ist: Mit einem Allround-Joystick seid ihr immer gut beraten.

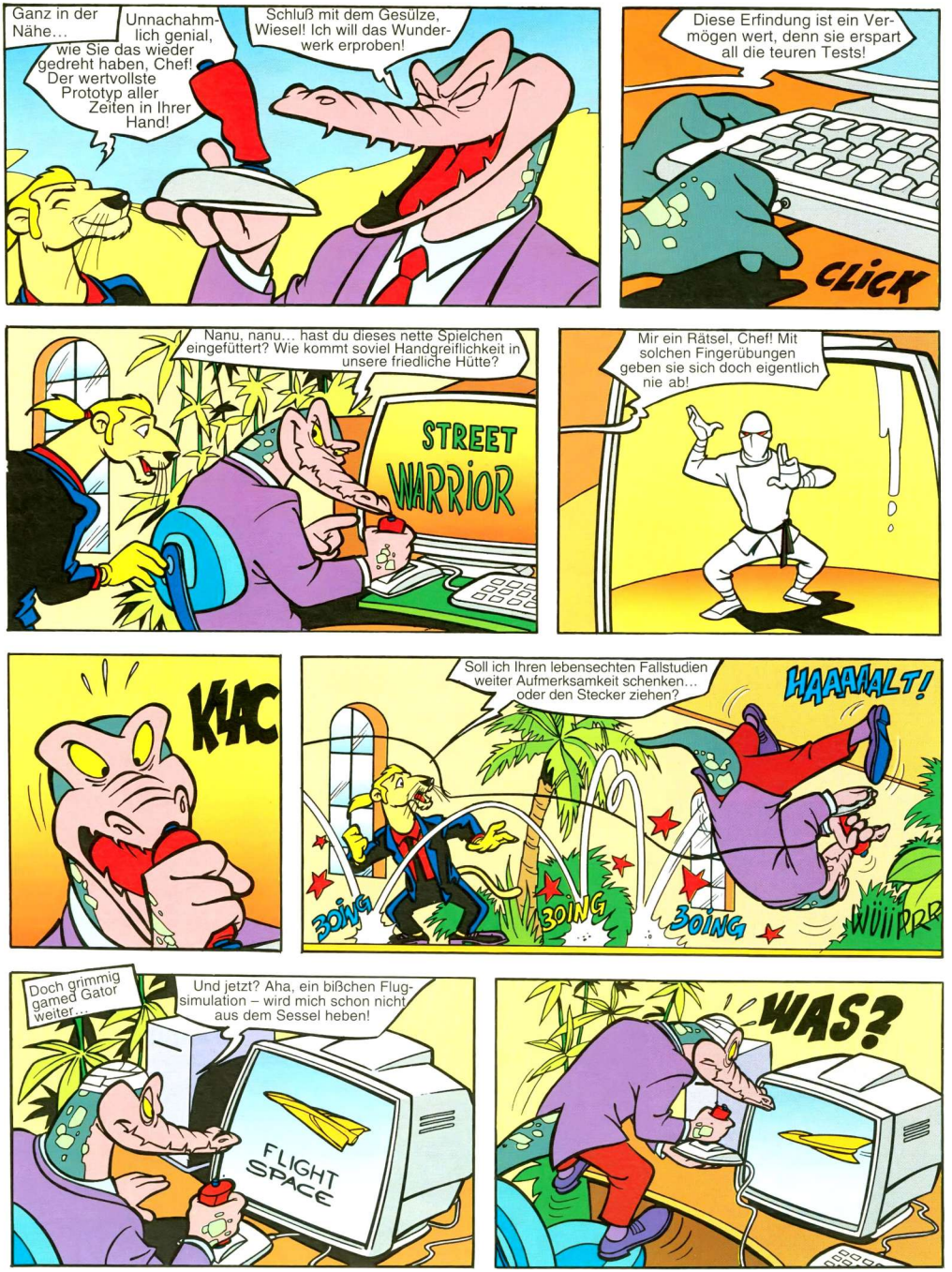


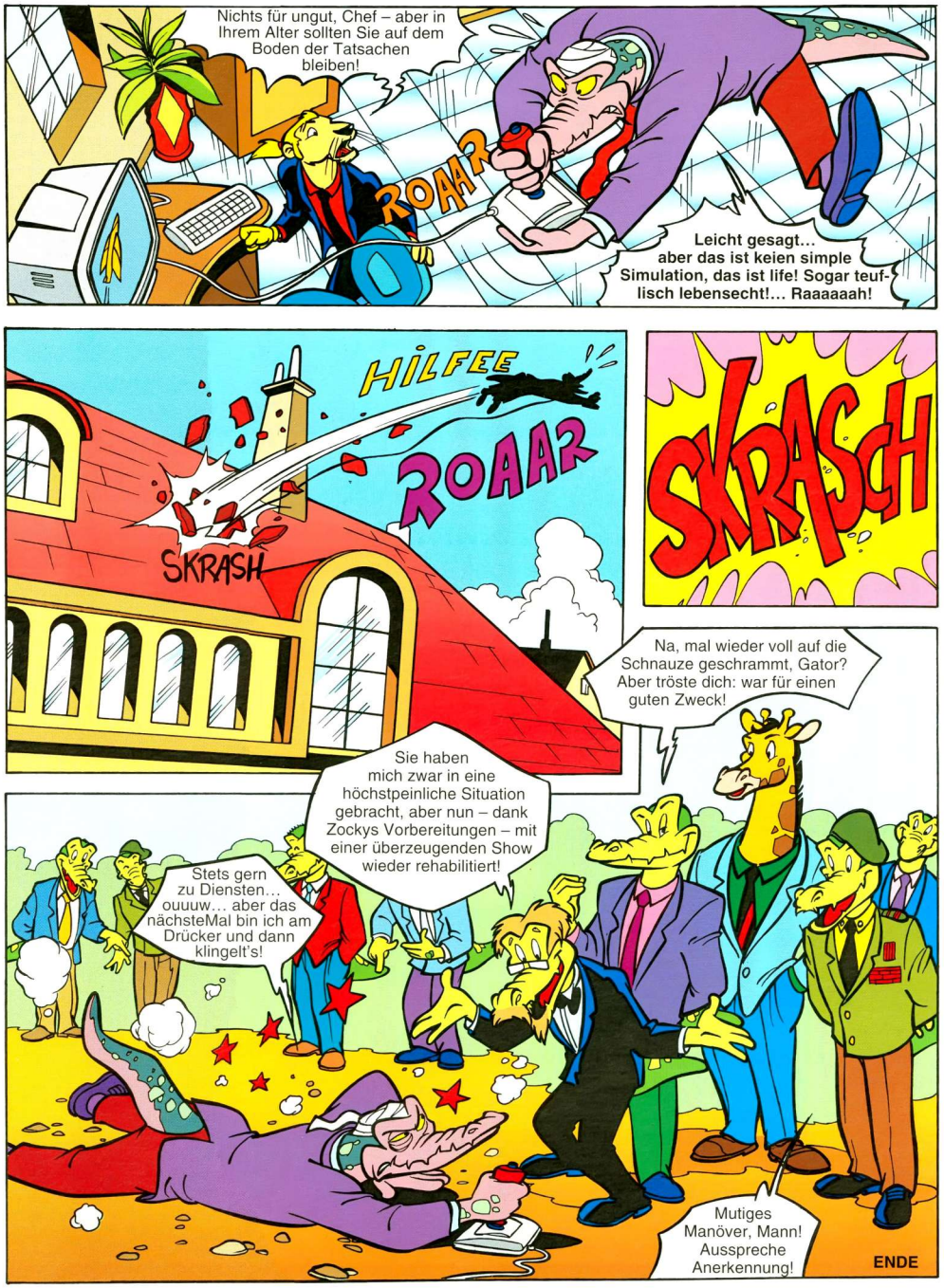
Einer für alles ist natürlich das beste. Mit dem **„Firebird"** von Gravis spielt ihr „König der Löwen" genauso locker wie „Microsoft Flugsimulator" oder „Action Soccer". Dummerweise hat das Ding auch einen Nachteil: Der Firebird kostet satte 170 Mark und ist für manche Hände zu groß. Auf der Spitze findet ihr insgesamt acht Feuerknöpfe, und die sind alles andere als einfach zu erreichen.
Trotzdem: Der Firebird ist super. An dem könnt ihr rütteln, da verstellt sich nichts. Ein kleiner Hebel regelt die Motorpower von Flugzeugen und Autos, und ein Rad bewegt das Seitenruder. Meistens muß man bei guten Flug- und Auto-Simulationen immer noch etliche Funktionen über die Tastatur bedienen. Nicht mit dem Firebird: Ihr könnt jeder der insgesamt 17 Tasten eine beliebige Funktion verpassen: Ein kleines Programm zeigt ein Bild des Firebird. Mit der Maus klickt ihr auf den gewünschten Feuerknopf und auf die Funktion, die er bekommen soll – fertig! Alles im Griff!


ZOCKY McHACKER
Große Sache: Zocky McHacker und Crack O'Teal setzen zum Anflug auf einen neuen, nervigen Fall an...
...und wenn unser alter Freund V.R. Eality schon von einer heißen Nummer spricht, dann kannst du dich hammerhart auf eine Sensation einstellen!
JOYSTICKS
Gator fliegt weiter
Nur unsere Rolle ist mir nicht klar! Der Geheimniskrämer wollte nicht raus mit der Sprache!
Habe was läuten gehört, daß er den Top Ten aus Wirtschaft & Wissenschaft ein Superding vorstellen will!
RRR
Hey... langsam, Crack! So eine Landung ist doch kein Crash-Test!
...die Krönung meines Lebenswerkes! Morgen präsentiere ich das non plus ultra der Joy-Stick-Entwicklung und das erfordert strengste Sicherheitsvorkehrungen!
NEU
Sie sagen uns, was Sache ist und wir stellen für alle Wechselfälle des herausgeforderten Schicksals die Weichen!

Zwei intensive Stunden später...




Ganz in der Nähe…
Unnachahmlich genial, wie Sie das wieder gedreht haben, Chef! Der wertvollste Prototyp aller Zeiten in Ihrer Hand!
Schluß mit dem Gesülze, Wiesel! Ich will das Wunderwerk erproben!
Diese Erfindung ist ein Vermögen wert, denn sie erspart all die teuren Tests!
CLICK
Nanu, nanu… hast du dieses nette Spielchen eingefüttert? Wie kommt soviel Handgreiflichkeit in unsere friedliche Hütte?
STREET WARRIOR
Mir ein Rätsel, Chef! Mit solchen Fingerübungen geben sie sich doch eigentlich nie ab!
KLAC
Soll ich Ihren lebensechten Fallstudien weiter Aufmerksamkeit schenken… oder den Stecker ziehen?
HAAAAALT!
BOING
BOING
BOING
WÜÜÜRR
Doch grimmig gamed Gator weiter…
Und jetzt? Aha, ein bißchen Flugsimulation – wird mich schon nicht aus dem Sessel heben!
FLIGHT SPACE
WAS?


Nichts für ungut, Chef – aber in Ihrem Alter sollten Sie auf dem Boden der Tatsachen bleiben!
ROAA?
Leicht gesagt… aber das ist keien simple Simulation, das ist life! Sogar teuflisch lebensecht!… Raaaaaah!
HILFEE
ROAAR
SKRASH
SKRASCH
Na, mal wieder voll auf die Schnauze geschrammt, Gator? Aber tröste dich: war für einen guten Zweck!
Sie haben mich zwar in eine höchstpeinliche Situation gebracht, aber nun – dank Zockys Vorbereitungen – mit einer überzeugenden Show wieder rehabilitiert!
Stets gern zu Diensten… ouuuw… aber das nächsteMal bin ich am Drücker und dann klingelt's!
Mutiges Manöver, Mann! Ausspreche Anerkennung!
ENDE


Spectrum
HoloByte


With all the voices of the TV cast
STAR TREK
THE NEXT GENERATION®
"A Final Unity™"

Fun Online

Fun Online I.Q.



Programme mit Köpfchen

I.Q. bedeutet „Intelligenzquotient". Je schlauer man ist, um so höher ist der „I.Q." Auf den nächsten Seiten zeigen wir einige Programme, mit denen ihr ganz locker eure grauen Zellen trainieren könnt.

Probleme mit der Mathe-Hausaufgabe? Streß mit Grammatik im Deutschunterricht? Keinen Bock auf Englischvokabeln? Und überhaupt: Lernen nervt!
Laßt doch mal euren Computer ran. Wir behaupten: Mit dem PC zu lernen macht genausoviel Spaß wie ein prima Spiel. Man braucht bloß das richtige Programm. Wir haben uns mal umgesehen: Lexika, Vokabeltrainer, Zeitungsbaukasten, sogar ein echtes Trickfilmstudio ist dabei.
Hier seht ihr die Info-Box, die angibt, was euer PC können muß, damit die einzelnen Programme darauf laufen.



URMELS FILM-STUDIO

Wer schon immer mal ein berühmter Regisseur werden wollte, kann jetzt mit dem Urmel sein eigenes Trickfilmstudio eröffnen.



Mit solchen Bildern begrüßt uns Urmel im Filmstudio

Das berühmte Urmel ist direkt aus der Augsburger Puppenkiste in den Computer gesprungen. Mit diesem Programm hilft es euch, eigene Filme zu machen.
Mit Urmels Filmstudio könnt ihr sofort loslegen – die Bedienung ist wirklich ganz einfach.

TIP: Bei so vielen witzigen Figuren fällt die Wahl der Schauspieler ziemlich schwer. Trotzdem aufpassen: Wenn man zu viele aussucht, wird der Film unübersichtlich.

Aber wie beim richtigen Film gilt auch hier: Erst mal einen Plan ausdenken. Welche Geschichte soll erzählt werden, wieviele Szenen sollen enthalten sein und welche Figuren werden mitwirken?

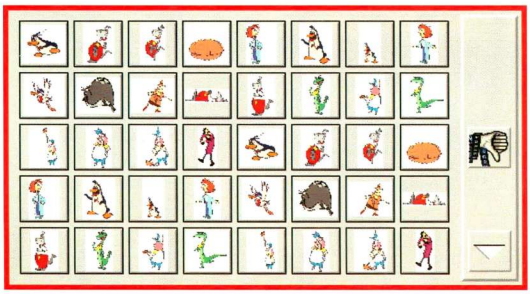
Wer wird dein Filmstar?

So funktioniert das Filmstudio am PC: Rund um eine große „Leinwand" sind Symbole angebracht, die alles bieten, was ihr für einen Film braucht. Für Fragen hat Urmel natürlich auch an eine „Hilfe"-Funktion gedacht.



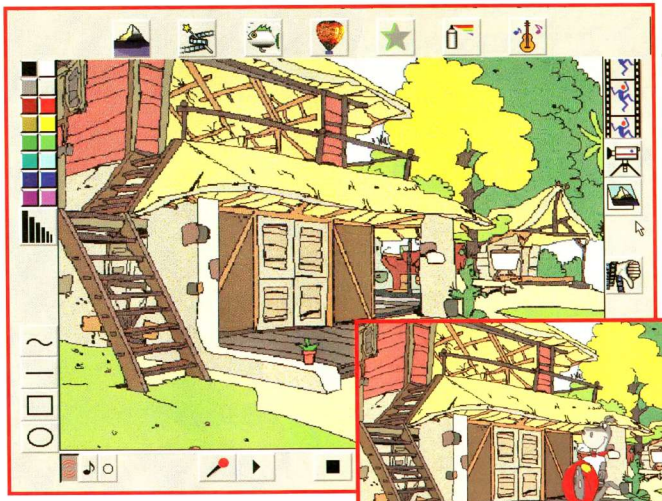
Um eine Szene zu gestalten, wählt ihr das Symbol für Hintergrundbilder. Sucht euch eines davon aus (z.B. Häuser, Wald usw.) und bringt dann Objekte wie Blumen, Sterne oder Bäume ins Bild. Damit auch wie im Film wirklich Leben in die Bude kommt, benötigt ihr auch gute Schauspieler. Dafür stehen euch viele bewegte Figuren (etwa Spinnen, Schmetterlinge und natürlich das Urmel selbst) zu eurer Verfügung.





Greif' zum Mikrofon

Zu einem richtigen Film gehört natürlich die passende Musik - auch hier hat man die Wahl zwischen etlichen Melodien. Wer möchte, kann auch mit Hilfe des mitgelieferten Mikrofons selbst Texte sprechen oder einfach nur Geräusche machen (versucht doch mal, euren Hund oder Papa dazu zu





Wir entscheiden uns erst einmal für diese windschiefe Hütte ...

... und setzen als ersten Bewohner gleich das Urmel davor.

Für die nötigen Vitamine sorgt ein Ananasbaum (nicht ganz stilecht).

Damit alles auch hübsch sauber bleibt, bekommt Urmel noch eine fröhliche Putzfrau, die ein recht ausgefallenes Eimerchen mitbringt.



Hier sehen wir einige der vielen Gegenstände. Die werden noch gefärbt, und schon haben wir unsere „Requisiten".





Hier seht ihr das berühmte „Ur-Urmel" aus der Augsburger Puppenkiste. Als Zeichentrickfigur gibt es das Urmel nicht nur im „Filmstudio" – nächstes Jahr erlebt es auch in einer neuen Serie (im ersten Programm) tolle Abenteuer auf der Insel „Titiwu".

bewegen, ins Mikro zu bellen). Eine wirklich gute Idee: Das Programm speichert deine Arbeit automatisch. So geht nichts verloren, und schon nach kurzer Zeit läßt sich der erste eigene Film bewundern.

Bau dir die Kulissen selbst

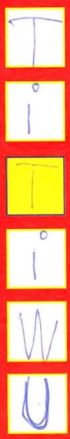
Trotz der großen Auswahl hat man irgendwann alles ausprobiert und möchte was ganz Neues gestalten. Das ist mit dem dazugehörigen Malprogramm kein Problem. Mit vielen Zeichenwerkzeugen könnt ihr dem Film eure ganz persönliche Note geben.
Urmels Film-Studio ist toll gestaltet und auch für die jüngeren Geschwister sehr leicht zu bedienen. Wer weiß, vielleicht bekommt ihr ja Geschmack am Filme drehen und wir sehen eure Werke eines Tages im Kino...

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	4 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Alter:	ab 5
Grafik:	geht so
Sound:	gut
Info-Faktor:	gut
Spaß:	sehr gut



SUPERGAME

Frage 5: Auf welcher Insel lebt das Urmel??



Das gelbe Kästchen markiert den 3. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: 10x das Trainerprogramm „Matheblaster II"



LEXI-ROM

Im Lexikon blättern, Englisch-Vokabeln nachschlagen, Rechtschreibung checken - und das alles ohne Buch! Gleich 5 Wissenswälzer wurden auf die „Lexi-ROM"-Scheibe gepackt und mit praktischen Extras aufgemotzt.



Für die Schule sollt ihr Infos über den Treibhauseffekt sammeln. Außerdem gibt's da noch ein paar blöde Englisch-Vokabeln und der Deutschlehrer hat wieder ein paar Grammatik-Regeln von sich gegeben, die kein Mensch kapiert. Was nun? In Panik geraten? Oder - igitt! - stundenlang Schulbücher wälzen?

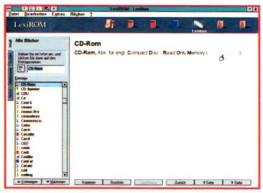
Bei diesem Nachschlagewerk auf CD-ROM kriegt man schon eher Lust aufs Lernen. Folgende Wälzer wurden auf Microsofts „Lexi-ROM" gepackt: dreibändiges Lexikon, Englisch-Wörterbuch und 3x Duden: Rechtschreibung, Fremdwörter sowie „sinn- und sachverwandte Wörter" - uff!

Dank des Programms habt ihr Zugriff auf alles gleichzeitig. Tippt im Suchfenster z.B. den Begriff „Raumfahrt", und hüpft zwischen den einzelnen Büchern herum. Also erst Infos über die Raumfahrt im Lexikon lesen, in der Duden-Abteilung nach verwandten Wörtern stöbern und dann den Begriff in Englisch sehen.

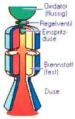
Neben Bildern gibt es Trickfilme, Filme und Tonschnipsel. Beim Musiker Louis Armstrong bekommt ihr z.B. was von ihm zu hören - welches Buch kann da noch mithalten?

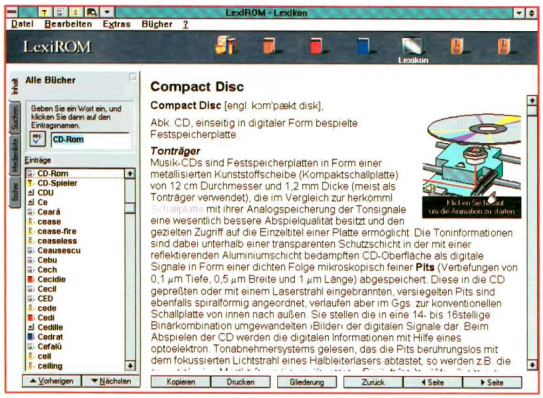
Beim Englisch-Teil gibt es sogar einige Begriffe, bei denen ihr die richtige Aussprache vorgesagt bekommt. In der Duden-Ecke stecken die gesammelten Rechtschreibregeln.

So viel Programm kostet natürlich ordentlich: Für Lexi-Rom muß man 350 Mark hinlegen. Allerdings habt ihr gute Chancen, eure Eltern zu überreden: Diese Wissenssammlung ist etwas für die ganze Familie. Und die hier versammelten Bücher würden in „Papier-Form" auch eine ganze Stange Geld kosten...

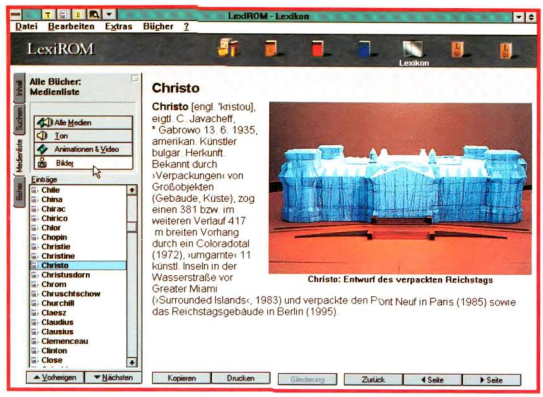


Wir suchen den Begriff „CD-ROM": nix drin, aber dafür ein rosa Tip? Alles klar: Auf „Compact Disc" klicken, und Lexi-ROM hüpft zu diesem Eintrag





Na also, da sind wir goldrichtig. Hier gibt's nicht nur viel zu lesen, sondern auch ein Filmchen zu bestaunen: aufs Bild klicken und die Funktionsweise von Compact Discs wird vorgeführt

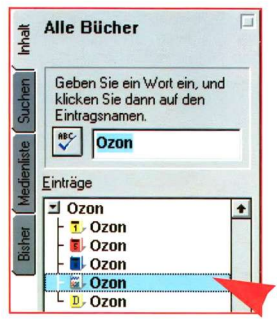


In der sogenannten Medien-Liste sehr Ihr alle Einträge, zu denen es neben Text auch Fotos, Filmchen oder Sound gibt



Wer nur so herumstöbern will, läßt sich vom Programm ein zufälliges Wissenshäppchen reichen. Wie wär's denn mit dem „Fremdwort des Tages"?

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	5 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Diskette:	ja
Software-Typ:	
Lexika-Sammlung	
Alter:	ab 12
Grafik:	geht so
Sound:	geht so
Info-Faktor:	sehr gut



Tippt einfach einen Begriff in das Suchfenster ein. Schon zeigt das Programm alle Einträge zu diesem Thema



Einige Bilder lassen sich komfortabel vergrößern.

Nichts für Erwachsene! Hier kommt das ideale Nachschlagewerk für alle Schulfächer: Rund 1000 Begriffe werden mit witzigen Beispielen erklärt.



Dieses Buch lebt: es spricht, grunzt, rennt und macht Musik.
„Mein erstes Lexikon" heißt das ganz besondere Multimedia-Nachschlagewerk mit 1000 Stichwörtern, Bildern und einem Haufen komischer Effekte.
Man muß nicht einmal lesen: Wer keine Lust hat, klickt einfach die Trompete vor dem Text an und bekommt ihn vorgelesen. Da braucht man sich nicht mehr durch schwere Erklärungen durchzubeißen, sondern kann sich alles bequem zeigen lassen. Alle Wörter werden genau erklärt, und ihr seht, wie die Gegenstände funktionieren.

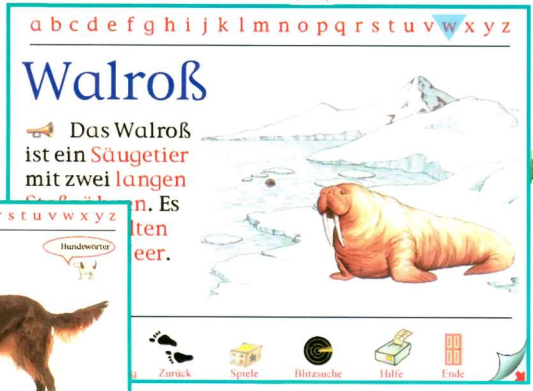




Es gibt zwei Methoden, um nach Begriffen zu suchen: Entweder blättert ihr in den Index-Bildchen oder tippt das gewünschte Wort ein.



Das Walroß schnauft und grunzt. Wenn wir auf das Feld „Säugetiere im Meer" klicken, erfahren wir auch etwas über Delphine.





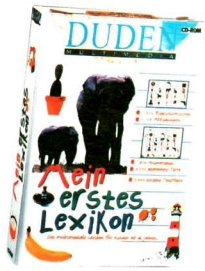


Nacheinander verwandeln sich die Hunde, damit ihr seht, wie viele verschiedene Rassen es gibt.



Das Lexikon zeigt auch das Gegenteil eines Begriffs an.
So erkennst du ganz leicht den Unterschied zwischen „schnell" und „langsam", wenn ein Hase und eine Schildkröte auf dem Bildschirm ein Wettrennen veranstalten.
Prima sind auch die „Teekessel". Was das sein soll? Nun, falls ein Wort zwei verschiedene Bedeutungen hat, wird ein „Teekessel"-Symbol gezeigt. Sucht man zum Beispiel das Wort „Schloß", kommt zuerst ein Vorhängeschloß mit Erklärung. Dann kann man über den „Teekessel" sehen, daß mit Schloß auch ein Königsschloß gemeint sein kann.
Bei der Erklärung für „Hund" tauchen die Begriffe „Haustiere", „Rasse", „Säugetiere" auf. So kann man sich durch die Tierwelt hangeln und lernt immer mehr dazu.
Das Lexikon enthält auch







Bei den Spielen können wir unser frisch getanktes Wissen gleich einsetzen.



Spiele, zum Beispiel das Buchstabierspiel. Außerdem gibt's einen Zufallsgenerator für die, die nur so zum Spaß im Lexikon schmökern wollen, und die „Blitzsuche" für alle, die ganz schnell einen ganz bestimmten Begriff nachschlagen wollen.





Speicher:	**4 Megabyte**
Festplatte:	**1 Megabyte**
DOS:	**nein**
Windows:	**ja**
CD-ROM:	**ja**
Software-Typ:	**Lexika**
Alter:	**ab 6**
Grafik:	**gut**
Sound:	**gut**
Info-Faktor:	**sehr gut**

1x1 IM WELTRAUM



Mathe soll Spaß machen - guter Witz? Kommt drauf an; es müssen ja nicht immer langweilige Lehrbücher sein. Die witzigen Lernspielen der Mathe Blaster-Serie bringen selbst knochentrockene Algebra gut rüber



Bammel vor dem nächsten Mathe-Test? Keine Ahnung von Brüchen, Polynomen und ähnlichen Ärgernissen? Dann ist es höchste Zeit für ein wenig Nachhilfe! Wer hat gesagt, das sei langweilig? Stimmt nämlich gar nicht: Mathe pauken kann sogar Spaß machen. Ihr müßt nur den richtigen Lehrer haben, den coolen „Blasternauten" zum Beispiel.

Hilfe vom Blasternauten

Der grasgrüne Raumfahrer hat nämlich von Zahlen 'ne Menge Ahnung und dazu ein Problem. Er braucht eure Hilfe, um den bösen Dr. Minus zu bekämpfen. Dafür verrät er euch seine Mathe-Geheimnisse. Genauso spannend ist es, den Planeten „Quadratika" gegen die „Red Nasties" zu verteidigen. Dabei checkt ihr ganz locker quadratische Gleichungen.

Das Programm „Alge-Blaster" sowie die zwei Teile des „Mathe-Blasters" kommen vom Klett-Verlag, den Ihr von Schulbüchern her kennt. Im ersten „Matheblaster" müßt ihr mit dem Blasternaut den kleinen Spot retten, der vom Müllfiesling entführt wurde. Den brandneuen zweiten Teil stellen wir auf der nächsten Seite vor.





Erst mal will der Mathe-Blaster euren Namen wissen. Dann geht's auch schon los: Ihr steuert den Blasternauten durch die Höhlen und löst dabei Aufgaben.

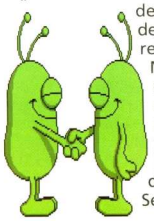
Der grüne Blasternaut und seine beiden Freunde stehen vor der verlassenen Stadt. Zusammen mit ihnen legt ihr dem gefährlichen Dr. Minus das Handwerk.





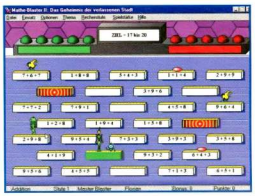


Für jede richtig gelöste Aufgabe erhält das Raumschiff mehr Energie für den Saug-Strahl. Damit sammelt ihr den Weltraum-Müll auf. Und der wird anschließend in Treibstoff umgewandelt.

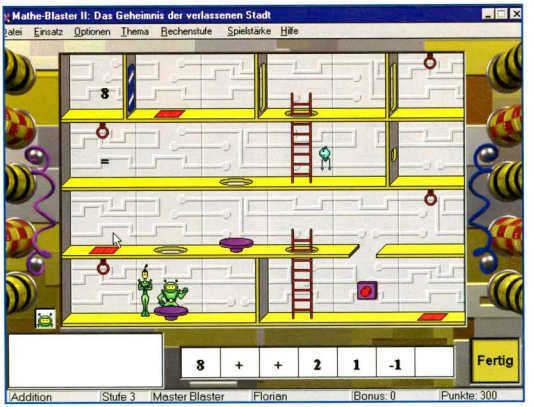




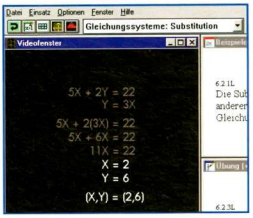
„Das Geheimnis der verlassenen Stadt" heißt der zweite Teil der Blasternauten-Abenteuer. Ihr seid dem gefährlichen Dr. Minus auf der Spur. Zusammen mit Spot müßt ihr einen Weg aus dem verrückten Labyrinth finden.
Gemeinsam knobelt ihr eine Gleichung aus, die den Weg in die Freiheit zeigt. Schon werdet ihr von hinterhältigen Negatronen angegriffen. Die gelben Diener von Dr. Minus setzt ihr mit der richtigen Zahl außer Gefecht, die eine Gleichung löst. Ihr müßt schnell denken und geschickt die Maus bedienen. Sollte die Flucht gelingen, hüpft Ihr im nächsten Spiel über Plattformen. Doch dürft ihr nur die mit der richtigen Gleichung berühren.
Wenn alles geschafft ist, habt ihr Dr. Minus besiegt.
Doch der nächste Auftrag wartet schon: Kaum erreicht Euch der Hilferuf des Planeten Quadratika, eilt ihr auch schon an den PC. Eure erste Aufgabe ist das Entschlüsseln feindlicher Nachrichten. Dazu knackt ihr Gleichungen. Plötzlich heult der Großalarm auf. Die „Red Nasties" greifen an. „Vernichte die anfliegenden Raketen", bittet der Kommandant. Jetzt sind eure Reflexe und ein gutes Auge gefragt.
Wenn ihr glaubt, den Anforderungen noch nicht gewachsen zu sein, schlagt ihr im Trainer-Handbuch nach. Das hilft ganz cool weiter. Klarer Fall: Der Blasternaut rüstet euch super für die nächsten Mathe-Tests. Das Rechnen macht einfach Spaß, weil ihr keine trockenen Aufgaben lösen müßt. Ihr spielt einfach drauflos und lernt so ganz locker, mit den Zahlen umzugehen. Den Schwierigkeitsgrad könnt ihr optimal auf euer Wissen einstellen.
So knöpft ihr euch immer schwerere Probleme vor, bis ihr 100prozentig mathefit seid!



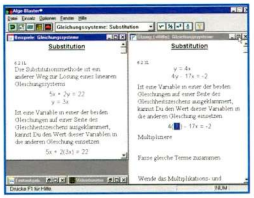
Springt mit euren Freunden auf jene Zahlenfelder, die eine richtige Lösung anzeigen. Aber Vorsicht: Die gelben Negatronen sind euch auf den Fersen!



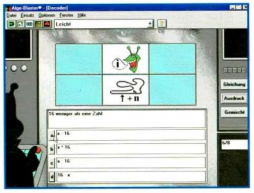
Das verrückte Labyrinth löst Ihr nur mit Teamwork. Erst wenn alle Teile der Formel gefunden sind, dürft Ihr den Irrgarten verlassen.



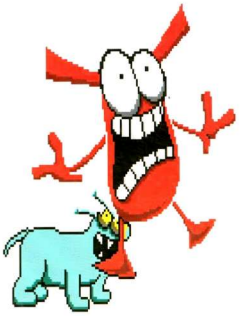




Der Trainer hilft bei allen Fragen weiter. Jede Aufgabe wird ausführlich erklärt. Die Fenster vergrößert ihr einfach per Mausklick.



Sucht hier die richtige aus vier vorgegebenen Lösungen aus. Dann erhaltet Ihr einen Teil des Bilderrätsels. Dieses Puzzle ergibt einen mathematischen Begriff, den ihr ausknobeln müßt.

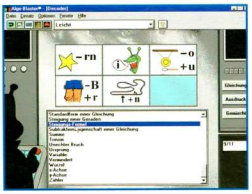








Knifflig: Ihr müßt ein neues Monster so basteln, daß es sich in bestimmten Punkten von seinem Vorgänger unterscheidet. Wie viele Unterschiede es sind, sagen euch die grünen Punkte zwischen den Kästchen. Einfach ist es aber nicht, denn ihr müßt weit vorausdenken.



Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Diskette:	ja
Software-Typ:	Mathe-Trainer
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Info-Faktor:	sehr gut

ADI DEUTSCH

Einen Lehrer wie Adi habt ihr noch nicht gesehen. Kein Wunder, er kommt von einem anderen Stern.



ADI sieht aus, als wäre er ein Cousin des berühmten ET. Er begleitet uns ausführlich durchs Programm. Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Reihe von Bildsymbolen, die uns per Mausklick zu den einzelnen Programmteilen bringen. An die Arbeit:

Das Programm ist aufgeteilt in erste und zweite Klasse. Die ABC-Schützen befassen sich hauptsächlich mit Wortschatzübungen und Leseaufgaben: verdrehte Wörter erkennen oder verwandte Begriffe zuordnen. Weiter geht's dann mit Rechtschreibung und langsam steigert man sich bis zum Lückentext oder dem Ordnen einer Bildergeschichte.

In der zweiten Klasse gibt es folgende Lerngebiete: Sprachbetrachtung, Rechtschreiben, Sprachgestaltung. Behandelt werden die verschiedenen Fälle, bestimmte und unbestimmte Artikel, Satzzeichen sowie Groß- und Kleinschreibung. Habt ihr all diese Themen gemeistert, könnt ihr es schon mal wagen, eine eigene Geschichte zu schreiben.

Mit ADI macht Lernen Spaß. Links oben am Bildschirm paßt er auf und hat für uns immer ein fröhliches Grinsen übrig. Wurde eine Aufgabe richtig gelöst, erscheint eine Figur, zum Beispiel eine Seiltänzerin, die einen Salto macht. Büffeln mit ADI macht zehnmal soviel Spaß wie bei einem Nachhilfelehrer - und der kommt garantiert nicht vom anderen Stern.

Weitere „ADI"-Programme helfen übrigens bei Mathe und anderen schwierigen Fächern.



In ADIs Zimmer werden wir von unserem außerirdischen Freund Adi begrüßt. Die Gitarre ist übrigens eine Musicbox mit vielen Liedern.



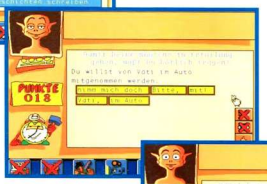
Zur Abwechslung könnt ihr euch etwas über die Raumfahrt erzählen lassen. Dazu sieht man sogar einen kleinen Videofilm.



Hinter diesen witzigen Gesellen verbergen sich Übungen zur Sprachgestaltung.



Erst einmal wollen wir uns zeigen lassen, wie man richtig miteinander spricht. Zu diesem verdrehten Satz müssen wir die richtige Frage stellen.



Hoppla, mit unserem Fehler haben wir die kleine Seiltänzerin abstürzen lassen





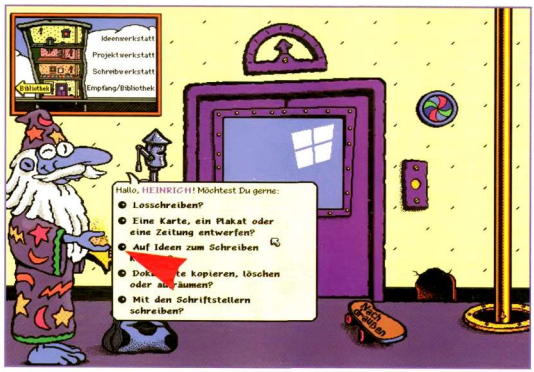
Zur Belohnung gönnen wir uns jetzt eine Runde Ziegelschießen.

Mit solchen putzigen Bildern werden die verschiedenen Übungen toll erklärt.



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Diskette:	ja
Software-Typ:	Deutsch-Lernprogramm
Alter:	ab 6
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Info-Faktor:	super gut

CREATIVE WRITER



Klickt einfach das Stockwerk an, in dem ihr arbeiten wollt.



Huch, meine allererste Zeitung! Laßt euch von den vielen Funktionen am oberen Bildrand nicht einschüchtern. Unser Kumpel Max (das ist der blonde Knabe rechts oben) sagt Schritt für Schritt, was zu tun ist.

Nachdem wir festgelegt haben, wieviel Spalten die Zeitung haben soll, ist das Logo dran. Denkt euch einen schmissigen Namen für euer Werk aus. Fetzige Farben und so ein Wirbeleffekt sind kein Problem.



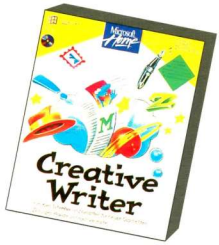


Dann schreiben wir einfach drauflos. Wenn man sich vertippt, ist das halb so schlimm. Man kann alles nachträglich nochmal durchlesen und korrigieren. Auch ein paar Bilder lassen sich später einbauen.

Nicht schlecht - die erste Story ist fast fertig. Nachdem wir ein paar Sticker reingeklebt haben, werfen wir die Rechtschreibe-Hilfe an. Das Programm meldet sich, wenn es auf ein Wort stößt, das ihm verdächtig vorkommt.

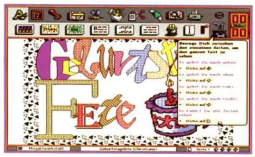


Zeitung machen leicht gemacht: Dank „Creative Writer" gestaltet ihr euer eigenes tolles Magazin. Aber auch Geburtstagseinladungen, riesige Poster oder Visitenkarten gelingen in Null Komma Nix.



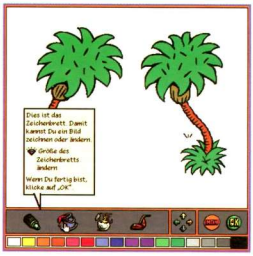
Sensation in der 4. Klasse: Mitten im schwungvollen Vortrag fällt Frau Sauerbier ein dickes Lehrbuch auf den großen Zeh. Ihr Gebrüll läßt die Fensterscheiben zerplatzen.
Klare Sache: Diese Geschichte muß unbedingt in die nächste Ausgabe eurer Schülerzeitung. Aber irgendwie sieht das Werk langweilig aus. Tja, wenn man jetzt bloß eine bunte Überschrift zur Hand hätte. Oder verschiedene Spalten für den Text. Und ein paar Bilder.





Mit Creative Writer gestalten wir auch Poster, Grußkarten und Einladungen.

All das (und noch viel mehr) hat „Creative Writer" parat. In der Schreibwerkstatt findet ihr jede Menge Spezialeffekte, um eine starke Zeitung zu gestalten. Ihr habt freie Wahl zwischen Schriften, Größen und Farben. Witzig geformte Überschriften laden zum Experimentieren ein. Schmückt die Geschichten mit Bild-Stickern und Soundeffekten. Wenn ihr fertig seid, checkt das Programm noch mal die Rechtschreibung. Natürlich läßt sich damit nicht nur eine Zeitung machen. Grußkarten und Plakate sind genauso schnell gezaubert. Die Bedienung ist einfach, was angesichts der Fülle an Funktionen sehr bequem ist.



Es gibt sogar ein eingebautes Malprogramm, um Bilder zu verändern oder neue Motive zu entwerfen.

Es fällt euch gerade nichts ein? Im „Satzomat" stecken rund 8000 Ideen, aus denen sich irre Geschichten entwickeln lassen. Vergeßt alle muffigen Büro-Textprogramme! Mit Creative Writer gelingen die tollsten Effekte und Gags, um ein klasse Druckwerk zu entwerfen.

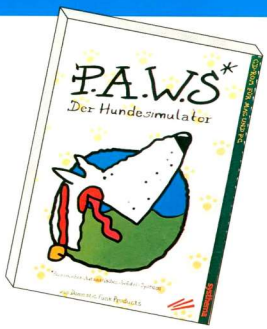
Speicher:	**4 Megabyte**
Festplatte:	**8 Megabyte**
DOS:	**nein**
Windows:	**ja**
CD-ROM:	**ja**
Diskette:	**ja**
Software-Typ:	
Zeitungs-Baukasten	
Alter:	**ab 10**
Grafik:	**gut**
Sound:	**geht so**
Info-Faktor:	**Super gut**

P . A . W . S .

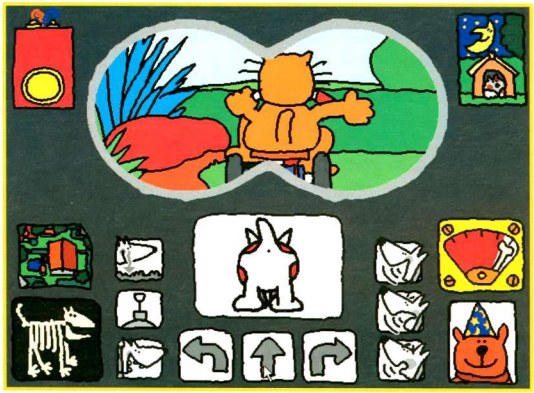
(= Persönliches automatisches Wedel-System)



Tiere sind kein Spielzeug – aber der kleine Zeichentrick-Hund aus „P.A.W.S." ist ein prima Spielkamerad. Wer sich für richtige Hunde interessiert, der ist bei „Microsoft Dogs" (1x weiterblättern) richtig. Bei sovielen Vierbeinern lassen wir dann gleich noch die berühmtesten Film- und Fernsehhunde aufmarschieren.



Der Hund macht alles, was ihr per Mausklick anordnet: vorwärts und rückwärts laufen, nach rechts oder links drehen, graben, bellen, fressen, schwimmen, buddeln, schlafen und träumen. Aber dauernd kommt ihm ein Vogel oder die Katze in die Quere. Denen jagt er dann nach und hört blöderweise auf keinen Befehl mehr, genau wie ein richtiger Hund. Am Ende der wilden Jagd ist er weit weg vom nächsten Knochen. Also klickst du den Übersichtsplan vom Garten an und überlegst dir, wo er weitersuchen soll.





Er ist der beliebteste Hund im Fernsehen: „Kommissar Rex" hechelt zusammen mit seinem Polizeikollegen Richi Moser durch Wien und jagt jede Menge Bösewichte (auf Sat 1 und unserer CD-ROM).

Rechts: Ärgert die Katze unseren Hund zu sehr, rastet er aus und jagt das freche Vieh.



Hmm, wo sind die leckeren Knochen versteckt? Diese Übersicht des Gartens hilft beim Buddeln.

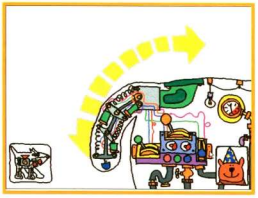
Alptraum mit Riesenkatze!

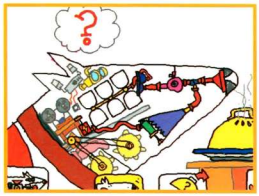
Ist die Energie alle, schläft unser Hund ein und träumt. Oft sind es auch schreckliche Alpträume, bei denen die gemeine Katze auf King-Kong-Größe angewachsen ist, an seiner Hütte vorbeitrampelt und gemein durch die Tür blinzelt. Klickst du den Hunde-Bauplan an, kannst du angucken, wie er von innen aussieht: Es ist ein verrückter Maschinenhund. Klickst du sein Inneres an, läßt er zum Beispiel einen Mords-Pups. Das Pilot-Spiel: Hier hat der Hund einen Flugapparat und muß ganz schnell zu den Fenstern fliegen, aus denen andere Tiere mit Knochen winken.

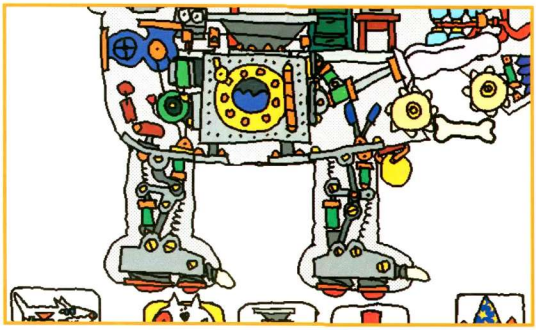


Hier sitzt der berühmteste Hund der Welt: Lassie. Der treue Collie erlebte seine Abenteuer in 600 TV-Folgen und 9 Kinofilmen. „Lassie" ist ein Wort aus der gälischen Sprache (Irland, Schottland) und bedeutet „Mädchen".

Wie funktionieren Wedeln, Verdauen und Schnüffeln? In einem speziellen Programmteil bekommen wir's gezeigt.







Nachts träumt unser frecher Hund von seinem Erzfeind, der frechen Katze. In Alpträumen wird sie riesengroß und gemein.





Der kanadische Wolfshund White Fang lebt in den Rocky Mountains und meistert mit seinen Freunden die rauhe Bergwelt (auf Sat 1).



Boomer, der Streuner heißt eigentlich Benji und war vor einigen Jahren der größte Hundestar. Den Wuschel muß man gesehen haben! Tip: Eltern unbedingt in die Videothek schicken

und die Welt sieht, und das mit jeder Menge Spaß.
Die Vorlage für das Programm bildete das Buch „Was Sie schon immer über Hunde wissen wollten und nie zu fragen wagten". Es ist beim Verlag Ars Edition erschienen und kostet 15 Mark.



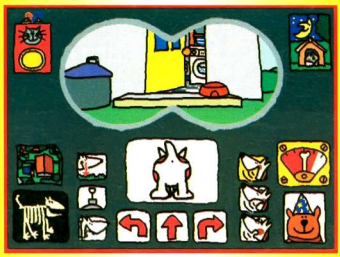
Tequila ist nicht einmal schön, wenn er lächelt. Dafür hat der sprechende Polizeihund (er ist übrigens ein italienischer Mastiff) immer einen coolen Spruch parat (auf RTL).

P.A.W.S., das „persönliche automatische Wedelsystem" ist ein lustiges Experimentierprogramm. Die Welt aus der Sicht eines komischen Köters ist interessant, aber jahrelang fesselt es kaum. Als Spiel im klassischen Sinne ist es auch nicht gedacht. Also: Man lernt viel darüber, wie ein Hund dich

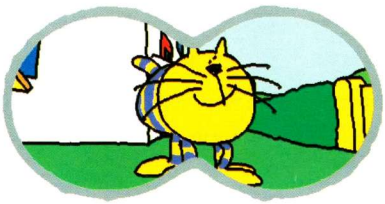


Start frei zum Bonusspiel: Mit Raketenantrieb versuchen wir unser Glück als rasender Knochenbote.

TIP:



Wau,wau! Wenn wir an der Hintertür ganz lieb bellen, stellt uns der nette Mensch einen randvollen Freßnapf hin.



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	5 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	gut



Frage 6: Wie heißt der beliebteste Fernseh-Kommissar?



Das gelbe Kästchen markiert den 5. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: je 10x tolle Trickfilme Selbermachen mit „Urmels Filmstudio"



MICROSOFT DOGS



Rund um den Hund: Hier gibt's Wuff- und Wedel-Infos von A bis Z. Kein Vierbeiner wurde vergessen.

Hunde verstehen ist gar nicht einfach, denn es gibt die verschiedensten Rassen. Sie unterscheiden sich nicht nur in Größe und Gewicht voneinander, sondern auch in ihrem Wesen. Vom bockigen Dackel bis zum verspielten Retriever, quer durchs Terrier-Beet zu Schäfer- und Schlittenhunden: die gesammelten Hunderassen geben sich auf „Microsoft Dogs" ein Stelldichein. Alle Rassen und Themengebiete sind alphabetisch sortiert. Über „Suchen" steuert ihr geschwind die gewünschte Rasse an. Einige rote

So einfach funktioniert Microsoft Dogs: Zunächst klicken wir im Index die gewünschte Rasse an. Als nächstes wird das Datenblatt gezeigt. Hier die roten Texte anklicken, und weitere Einträge erscheinen.



Textzeilen fallen auf: Mit einem Klick darauf springt man zu Zusatzinfos oder allgemeinen Einträgen, die besonders auf diese Rasse zutreffen. Euer Wissen prüft ihr im Quiz oder betätigt das „Dog Piano",



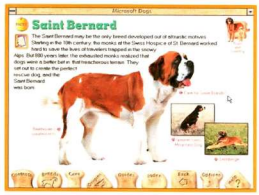
Wir finden jede Menge Infos über Hunde-Gewohnheiten und ihre Erziehung.

Zu jeder Rasse gibt es eine solche Fact-Karte.





Huutsch stinkt, sabbert und will im Auto immer vorne sitzen. Er muß einfach ein Verwandter von Tequila sein. Beide haben zwar etwas zuviel Haut, aber auch viel Herz und Mut. „Scott & Huutsch" gibt's in der Videothek.



Bernhardiner sind bestens bekannt aus den „Beethoven"-Filmen.



Der Kuschel-Koloß Beethoven bringt das Leben einer amerikanischen Familie durcheinander. Doch wer kann diesem treuen Blick widerstehen?

wo per Tastendruck die verschiedensten Beller erschallen. Das tolle Programm hat allerdings einen Haken: Es gibt nur die englische Version! Ziemlich dämlich, denn Microsoft will von dieser tollen Hundeschau erst mal keine deutsche Übersetzung machen. Wir fordern: Aber schleunigst!!!

Speicher:	**8 Megabyte**
Festplatte:	**–**
DOS:	**nein**
Windows:	**ja**
CD-ROM:	**ja**
Software-Typ:	**Hunde-Lexikon (Englisch)**
Alter:	**ab 10**
Grafik:	**super gut**
Sound:	**gut**
Info-Faktor:	**sehr gut**

Ollis Welt

Otter Olli kennt sich aus: Bei ihm erfahrt ihr viel über Natur und Umwelt.

Vier Spiele und ein Computer-Malbuch machen „Ollis Welt" knallbunt.

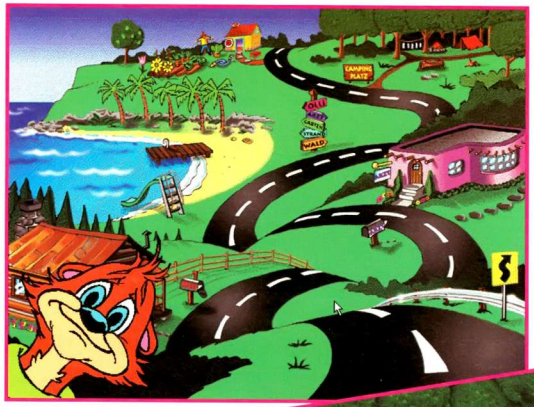
Olli ist ein flotter Otter, der euch durch dieses Programm führt. Er taucht immer an den fünf Schauplätzen Zimmer, Strand, Wald, Garten und Tierklinik auf und erklärt tolle Sachen zum Umweltschutz. Überall gibt es eine Vielzahl von Objekten, die angeklickt werden dürfen und lustige Filme und Geräusche produzieren.



Schritt für Schritt werden euch viele Experimente erklärt. Hier eine Auswahl der vielen Versuche, die in Ollis Welt vorgestellt werden.

Bei einigen Gegenständen wird bei gedrückter „Shift"-Taste geklickt, dann wird zu den Spielen übergeblendet. Zur Wahl stehen Puzzle, Suchbild, Sortierspiel und Memory. Die Krönung sind zahlreiche Experimente zu den verschiedensten Themen. Jeder Schauplatz hat acht Versuche. Einige Experimente erklären, wie die Natur funktioniert, andere fördern das Verständnis für Tiere und Pflanzen oder haben das Basteln von Mützen, Nistkästen oder Vogelscheuchen zum Ziel. Malbücher dürfen auch nicht fehlen. Olli und seine Kumpels haben immer einen flotten Spruch auf Lager. Die Trickfilme und die deutsche Sprachausgabe sind wirklich gut gelungen. Am interessantesten finden wir die Umwelt-Infos und die spannenden Experimente.

Wer ein wenig Basteltalent hat, kann gemeinsam mit Freunden oder Eltern die vielen Anregungen ausprobieren.



Olli präsentiert das Hauptmenü: Klickt z.B. an den Strand, zum Tierarzt oder in den Wald, um eine der vielen Stationen zu besuchen.



Müll im Wald? Sauerei! Schleunigst in die Abfalltonne damit!



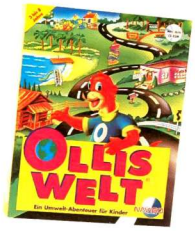
In Ollis Garten reden wir mit rotzfrechem Gemüse und kessen Käfern.



Bei diesem Sortierspiel müßt ihr euch beeilen: Wo gehören die einzelnen Tiere hin?



In diesem Kapitel erfahren wir viel über Fledermäuse.



Speicher:	**4 Megabyte**
Festplatte:	**--**
DOS:	**nein**
Windows:	**ja**
CD-ROM:	**ja**
Software-Typ:	
Umwelt-Lernspiel	
Alter:	**ab 4**
Grafik:	**gut**
Sound:	**sehr gut**
Info-Faktor:	**gut**

FASZINIERENDE KREATUREN

Lauernde Haie, schleichende Raubkatzen, stolze Adler: auf unserer Welt leben viele „Faszinierende Kreaturen". Mit dieser CD-ROM lernt ihr sie alle kennen.



Dieses Inhaltsverzeichnis ist der Start für unsere Reise ins Reich der Tiere.

Auf wieviel Volt bringt es ein Zitteraal? Was unterscheidet ein Krokodil vom Alligator? Was ist eine portugiesische Galeere? Die Antworten weiß das CD-ROM „Faszinierende Kreaturen".
Ein Klick mit der Maus auf das Inhaltsverzeichnis genügt, und unsere Reise ins Tierreich beginnt. Entscheiden wir uns für den Atlas, erscheint eine Weltkarte. Der Klick auf einen Kontinent bringt den Überblick, welche Arten in diesem Gebiet leben. Wir suchen eines dieser Tiere aus und sehen neben dem Bild auch eine ausführliche Beschreibung. Einzelne Begriffe sind farbig markiert und bedeuten weitere Infos.



Per Klick in den Urwald

Rund um das Bild sind Hinweise auf verwandte Artgenossen, Feinde, Nahrungsquellen und spezielle Eigenheiten des Tieres angebracht.

Videos und Sprache

Klicken wir auf einen dieser Hinweise, folgen genaue Erläuterungen, die auch von einem Sprecher vorgetragen werden - und manchmal sogar von einem kleinen Film begleitet werden.
Den „Waffen" der Tiere ist ein eigenes Kapitel gewidmet. Hier erfahren wir alles über gefährliche Klauen und tödliches Gift.



Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	3 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut



Die verschiedenen Lebensräume von der Arktis über den Wald, das Meer, Steppen und Feuchtgebiete bis zur Wüste werden auch sehr ausführlich dargestellt.
Wer sich hingegen über ein ganz bestimmtes Exemplar informieren will, wählt den Index. Hier sind alle Tiere von A-Z aufgeführt und ihr braucht nur in der Spalte mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben zu suchen.





12 verschiedene Führungen stehen zur Auswahl. Hier haben wir uns für einen Tauchausflug ins Korallenriff entschieden.

Einen fachkundigen Begleiter für unsere Reise finden wir unter „Führungen". Dort können wir aus 12 verschiedenen Touren wählen. Eine alte Indianerin erzählt die Geschichte der Welt und welche Rolle die Tiere dabei spielten.

Tauchtour im Riff

Wer es lieber naß mag, kann an einer Tauchtour im Korallenriff teilnehmen. Ein Besuch in Australien steht ebenso auf dem Programm wie eine Safari durch die Wüsten Afrikas oder eine abenteuerliche Reise ins Amazonasgebiet.



Auf der Weltkarte wählen wir Südamerika und sehen uns den Jaguar etwas näher an.





Hier erwarten uns ein tolles Bild und viele interessante Infos über diese edle Katze.



Nun wollen wir sehen wie sich das Fell des Jaguars von dem seiner Vettern unterscheidet.





Auf dem Monitor ist die Begegnung mit diesem Raubtier der Meere völlig ungefährlich.

Jetzt ein paar lockere Runden beim Quiz. Dabei müßt ihr beispielsweise einem Tier die richtigen Augen zuordnen, Tierstimmen zuordnen, an einem kleinen Ausschnitt die dazugehörige Kreatur erkennen oder ziemlich knifflige Fragen beantworten. Ist das Rätsel gelöst, gibt's zur Belohnung ein kleines Video zu sehen. Und wer sich gar nicht mehr von seinem Lieblingstier trennen mag, kann es sich sogar als Bildschirmschoner auf den Monitor bannen oder auch ausdrucken lassen.



Von diesem Bild ausgehend, können wir uns über die Waffen der Tiere informieren.

Hier ist eine Übersicht von Tieren zu sehen, die mit Giften jagen oder sich verteidigen.





Was genau ist eigentlich ein „Feuchtgebiet"? Nützliche Info: Bei der Gelegenheit wird auch gleich der Begriff „Ökosystem" erklärt.

Faszinierende Kreaturen", ein echt gelungenes Programm. Nicht zu unterschätzen ist außerdem der Coolheits-Faktor, wenn man das neue Wissen beim nächsten Zoobesuch oder im Bio-Unterricht lässig anbringen kann.
Ach ja, bevor ich's vergesse: Ein Zitteraal schafft 950 Volt, Krokodile und Alligatoren unterscheiden sich durch ihr Gebiß, und eine portugiesische Galeere ist nicht etwa ein Schiff, sondern eine Quallenart.

Alligator = Krokodil? Fehlanzeige! „Faszinierende Kreaturen" kennt den bissigen Unterschied.

Neben all den schönen, lustigen und teilweise wirklich erstaunlichen Dingen gibt es auch einiges zu sehen, was nachdenklich stimmt: Nach einem Klick auf das gefährlichste Lebewesen der Welt erscheint nicht etwa ein Bild vom Weißen Hai. Nein: Der Mensch ist zu sehen. Wir sehen, wie wir gedankenlos die Natur zerstören und dabei vielen Tieren den Lebensraum wegnehmen. Abbildungen von Vögeln, die nach einer Ölkatastrophe verendet sind, stimmen traurig. Hoffentlich rütteln uns solche Bilder auf und tragen dazu bei, daß wir endlich sorgsamer mit der Umwelt umgehen.



SUPERGAME

Frage 7: Was ist eine portugiesische Galeere?

Das gelbe Kästchen markiert den 2. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: je 10x „Best of Lucasarts"



CD-ROM

DIE HEISSE SCHEIBE

Gelobt sei die Compact Disc: Clevere Programmierer brennen ganze Datenberge auf die Silberscheibchen. Die Folge: bessere Games mit verschärfter Grafik und irrem Sound.

Als Ton- und Datenträger ist die CD nicht zu schlagen: Es paßt unheimlich viel drauf, sie ist handlich und fast unkaputtbar.

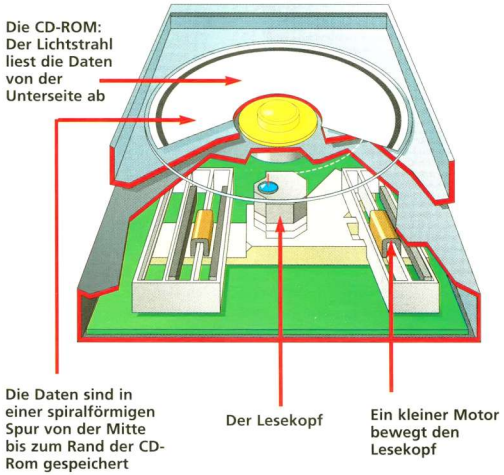
CD-Trick: Mini-„Dellen"

Der Silberscheibe ist es absolut wurscht, was man auf sie preßt: Musik, Fotos, ganze Filme oder Super-Spiel – alles wird in winzige Daten-Bröckchen zerlegt. Die werden als mikroskopisch kleine „Dellen" auf die CD gestanzt. Beim Abspielen tastet der Laser im CD-Player diese Muster rasend schnell ab, die dann „zurückübersetzt" werden.

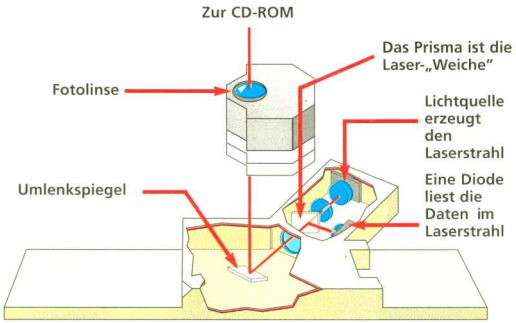
1 CD = 400 Disketten

Durch die Winzigkeit der „Dellen" passen genug davon auf eine CD, um bis zu 75 Minuten Musik oder ca. 700 Megabyte unterzubringen. Die CD schluckt etwa soviel Computerdaten wie 400 (!) Disketten.
Um die Informationen richtig zu übersetzen, braucht Ihr das passende Abspielgerät. Bei Computern heißt dieser Teil „CD-ROM".

CD-ROM-LAUFWERK



DER LESEKOPF



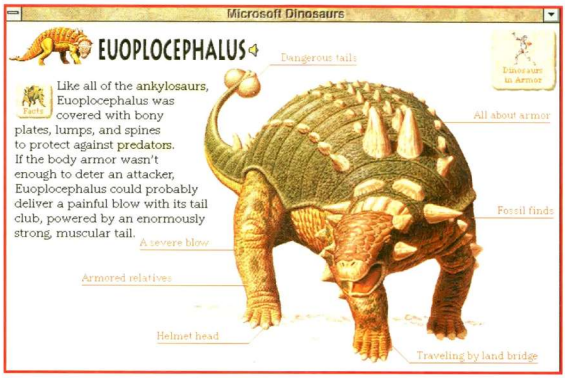
Bald nur noch CD-Games

Weil die Programmierer auf der heißen Scheibe so viel Platz kriegen, toben sie sich nach Lust und Laune aus: Spiele zeigen sogar richtige Videoclips. Auch Lern- und Nachschlagewerk-Software wird immer besser: Wenn Ihr z.B. im CD-ROM-Lexikon „Encarta", ein Musikinstrument, aufruft, bekommt ihr es zum Text auch gleich zu hören und zu sehen.

CD-ROM-Einkaufsliste

Wer mit CD-ROM richtig loslegen will, braucht einen MS-DOS-kompatiblen PC. Wenn Ihr so eine Kiste noch nicht zu Hause habt: Schon ab 2.500 Mark sind gute PCs inklusive Monitor zu haben. Achtet darauf, daß Ihr einen 486-PC mit 66 MHz und 4 Megabyte RAM bekommt. Das CD-ROM-Laufwerk ist am besten schon eingebaut. Damit seid Ihr auf dem aktuellen Stand der Technik.

Solche Programme sind möglich dank CD-ROM



Microsoft Dinosaurier

Hier ist die ultimative Jurassic-CD! Alle Infos rund um die Dinosaurier, verpackt mit tollen Bildern und Videos. Vom Tyrannosaurus Rex bis zum Raptor erfahrt ihr alles über die einzelnen Dino-Typen. Anschauliche Vergleiche und „Fact Cards" bringen die Infos gut rüber. Deutsche Version vorhanden.

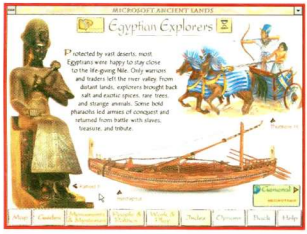


Red Shift

Kleine Tour durchs Sonnensystem gefällig? Beim Astronomie-Programm „Red Shift" lernt man ganz nebenbei eine Menge über Sternbilder und Planeten. Wir checken bestimmte Himmelskonstellationen oder simulieren den Vorbeiflug am Saturn mit realistischen Bildern.

Ancient Lands

Igitt, Geschichte! Packt Euch in der Schule das große Gähnen, sobald die Frühzeit auf der Tagesordnung steht? Dann seht mal, wie spannend das alte Rom, Ägypten und Griechenland sein können. Tolle Bilder, coole Bedienung und witzige Ideen! Deutsche Version im Handel.





Wing Commander 3

Das teuerste PC-Spiel aller Zeiten: Stars wie Mark Hamill (Luke Skywalker aus „Krieg der Sterne") wurden extra dafür gefilmt. Um die Erde zu retten, fliegt ihr irre Weltraum-Missionen. Ohne 8 Megabyte-Speicher und einem schnellen 486-Prozessor läuft hier gar nix.

NASCAR Racing

Schraubt an Eurem Auto rum, nehmt am Training teil und dann ab ins Rennen. Eine ganze Saison lang rasen, was das Zeug hält und Meisterschaftspunkte sammeln. Auffahrunfälle lassen sich in der Zeitlupe genüßlich begutachten. Fetzige Rennsimulation!



FUN ONLINE Kauftip

Ihr habt schon einen PC?

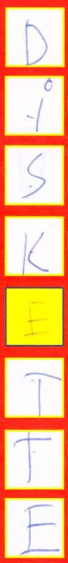
•Ein Doublespeed-Laufwerk für rund 250 Mark ist eigentlich Pflicht, wenn man nicht die beste Software verpassen will. Wer tiefer in die Tasche greifen kann, legt sich gleich ein zukunftssicheres Quadraspeed-Laufwerk für knapp 400 Mark zu.

Ihr wollt einen PC kaufen?

•Dann schafft am besten ein Modell an, bei dem das CD-ROM schon eingebaut ist. Auch hier gilt: Doublespeed ist das Minimum. Singlespeed wird in neuen PCs schon nicht mehr eingebaut. Vorsicht also: Laßt Euch kein Auslaufmodell andrehen.

SUPERGAME

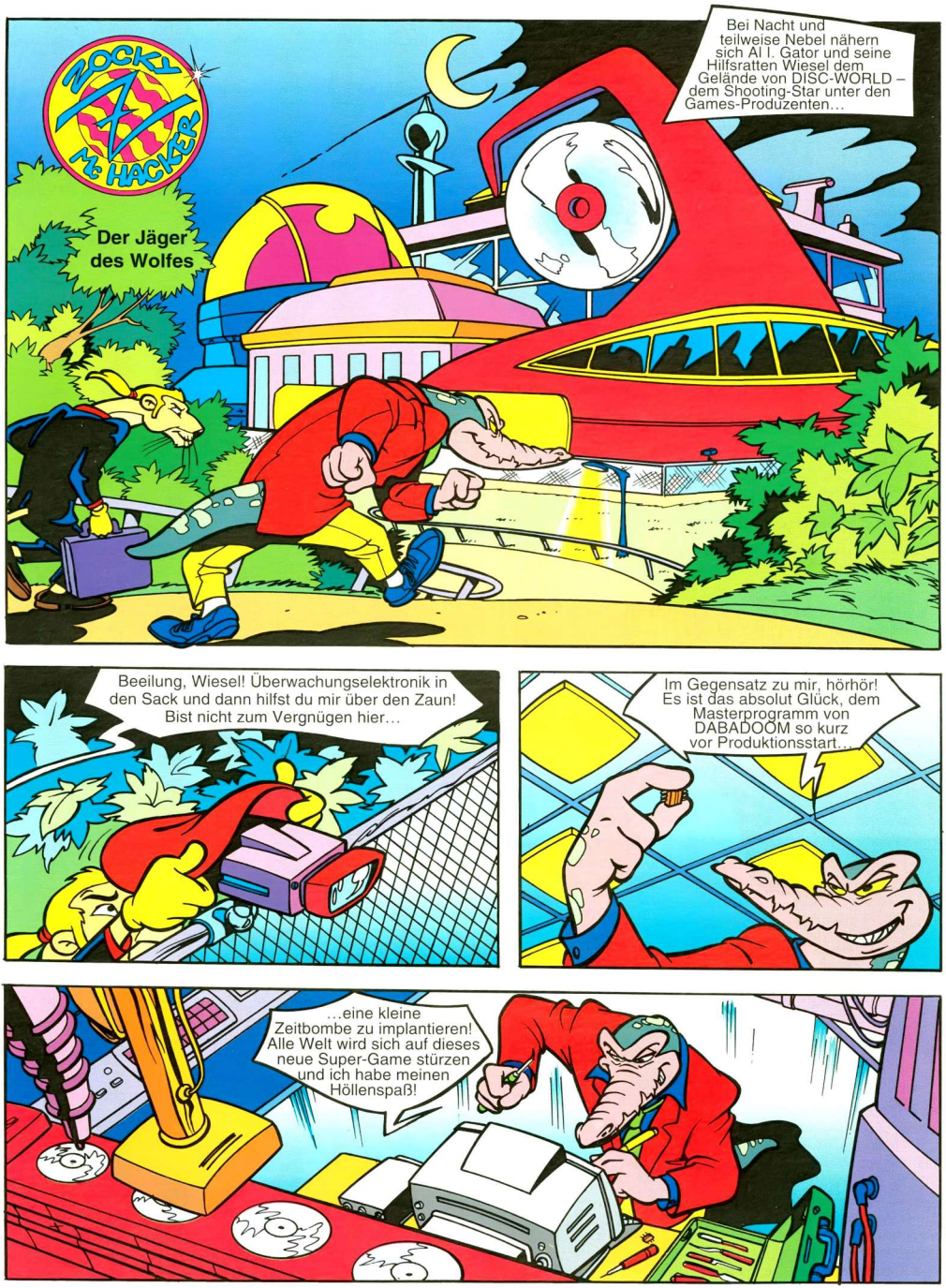
Frage 8: Was paßt ca. 400mal auf eine CD-ROM?



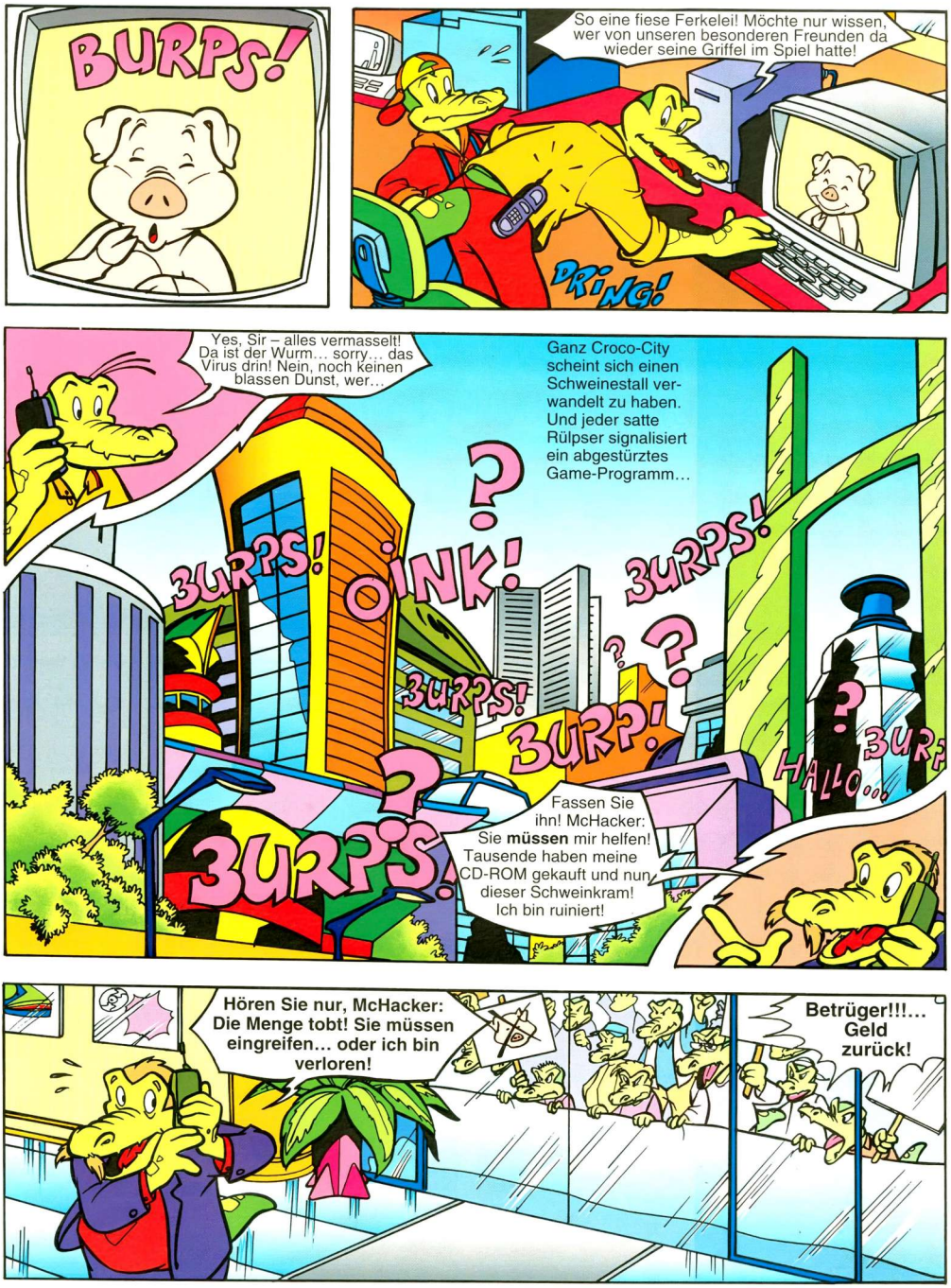
Das gelbe Kästchen markiert den 6. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: 10 heiße Joysticks „Competition Pro Mini"

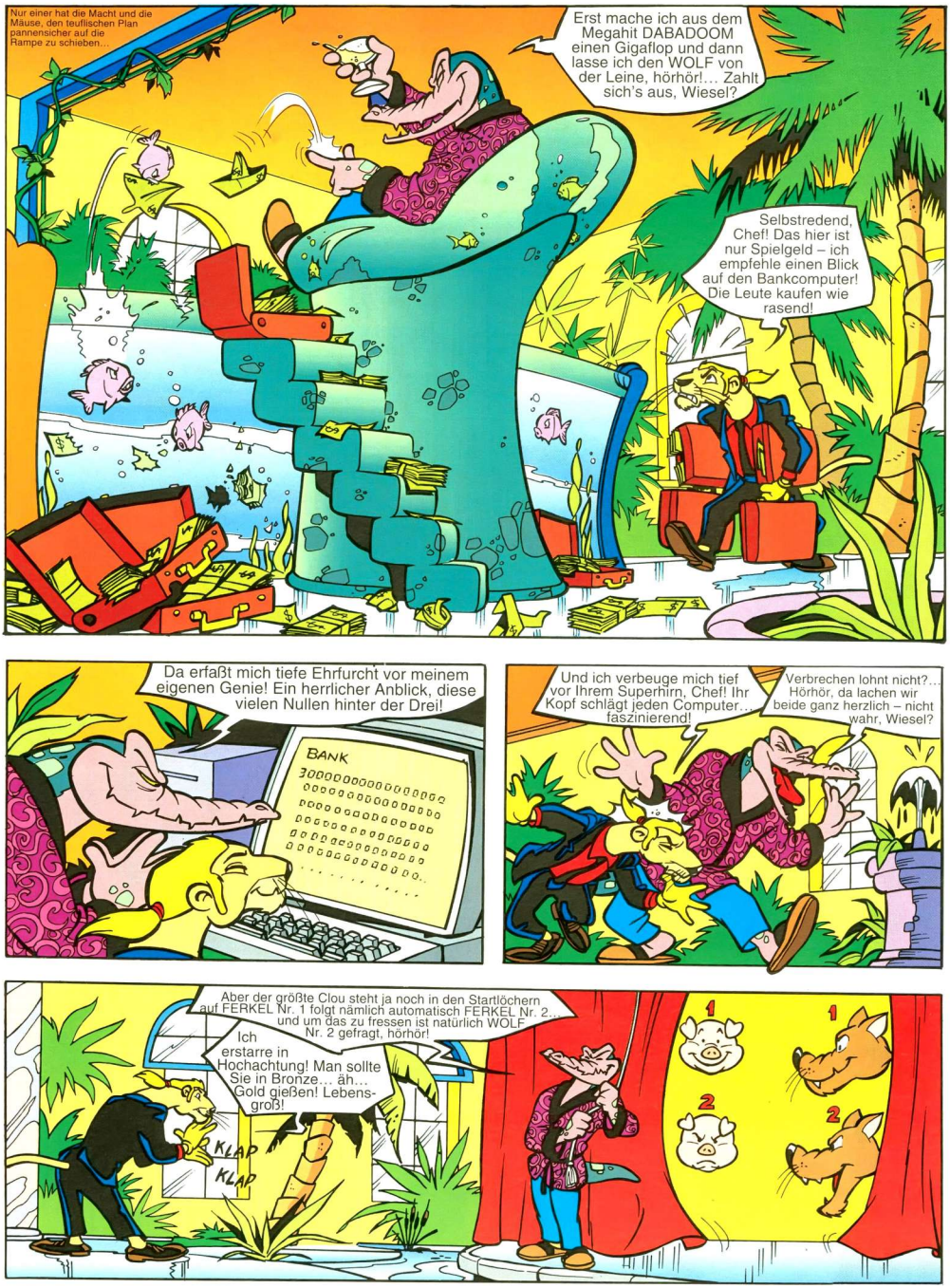


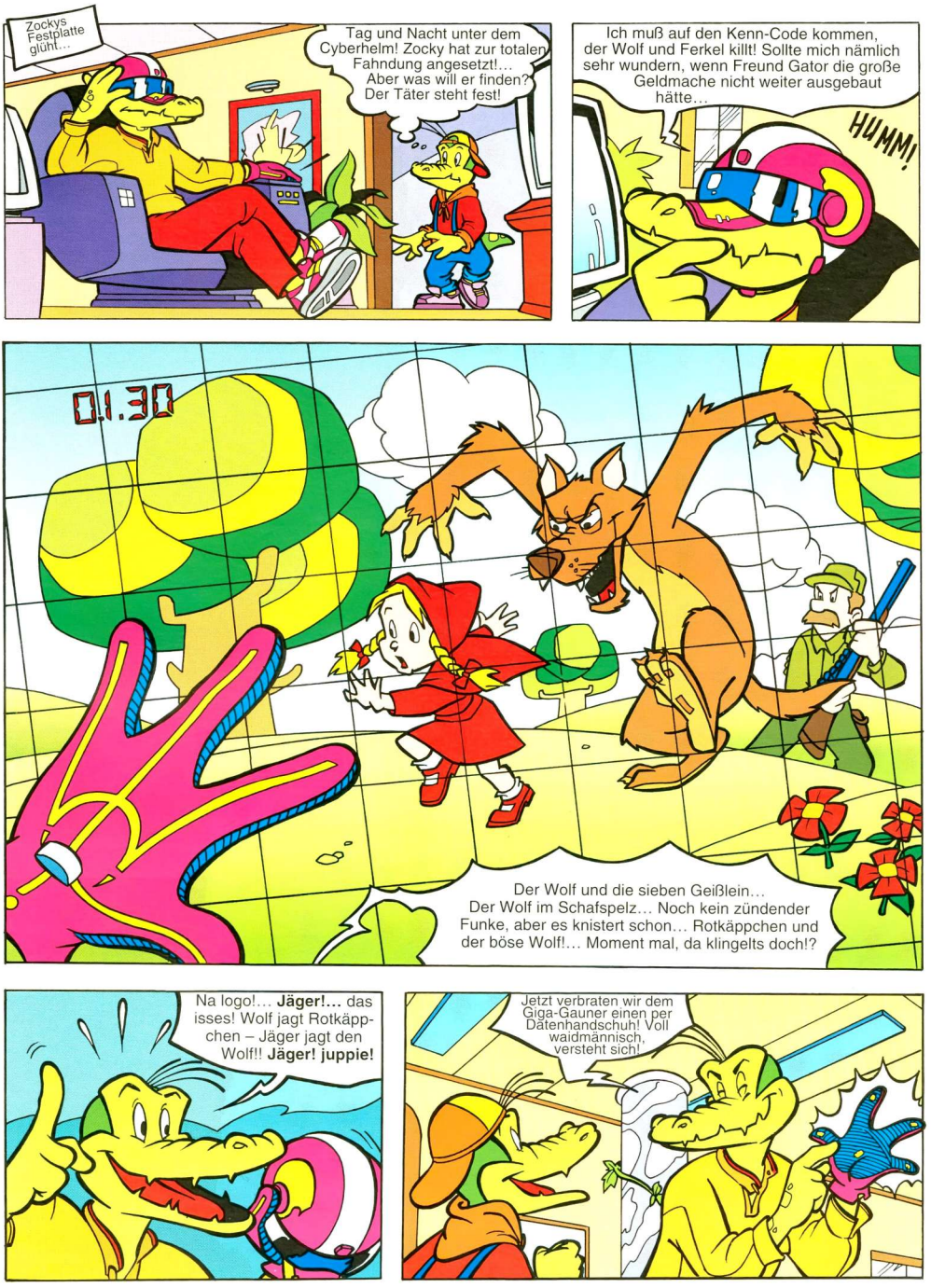

ZOCKY Mc HACKER
Der Jäger des Wolfes
Bei Nacht und teilweise Nebel nähern sich Al I. Gator und seine Hilfsratten Wiesel dem Gelände von DISC-WORLD – dem Shooting-Star unter den Games-Produzenten...
Beeilung, Wiesel! Überwachungselektronik in den Sack und dann hilfst du mir über den Zaun! Bist nicht zum Vergnügen hier...
Im Gegensatz zu mir, hörhör! Es ist das absolut Glück, dem Masterprogramm von DABADOOM so kurz vor Produktionsstart...
...eine kleine Zeitbombe zu implantieren! Alle Welt wird sich auf dieses neue Super-Game stürzen und ich habe meinen Höllenspaß!

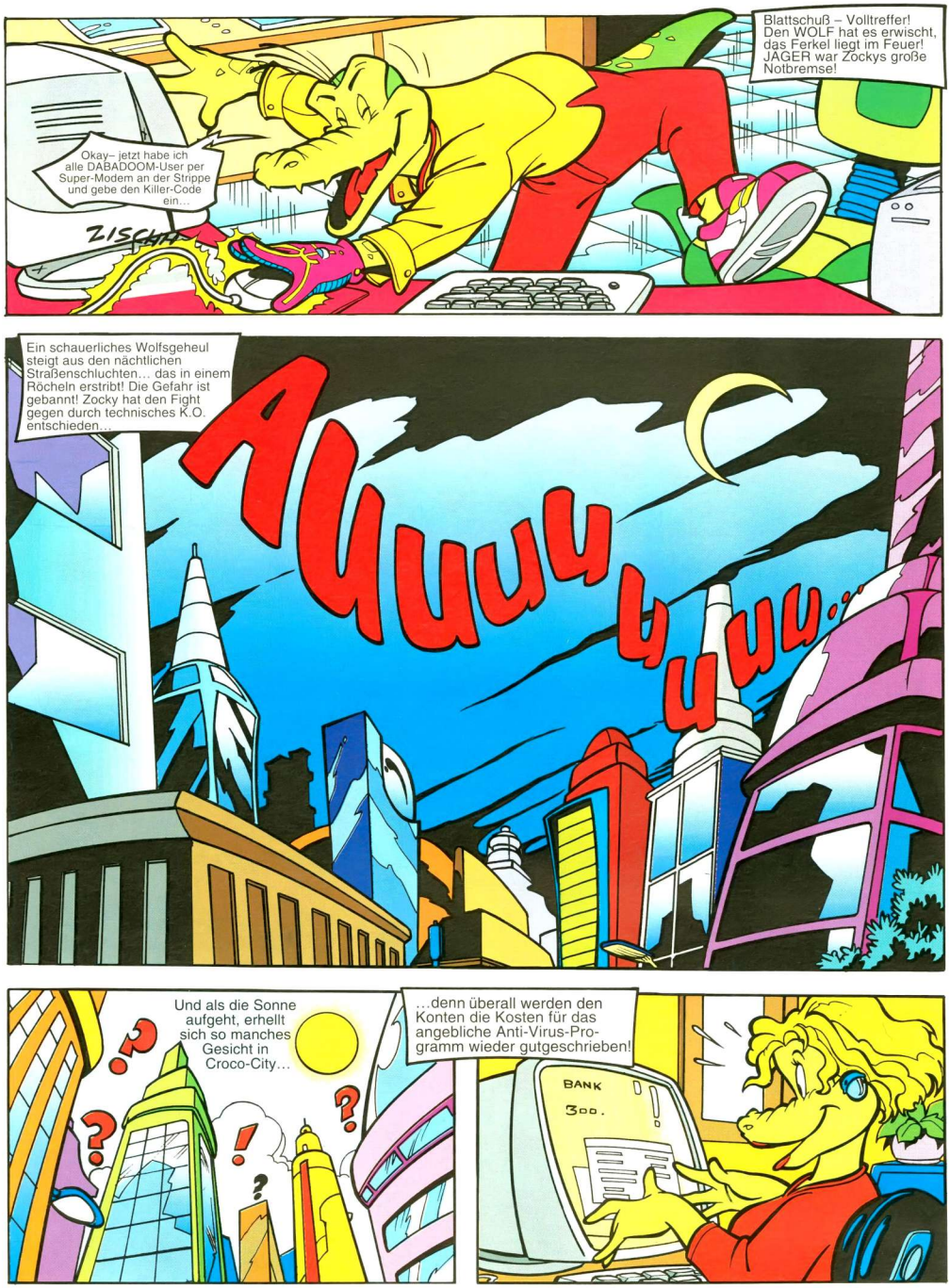

Röhrend düst der Caiman-Cadillac in die Nacht. Und bei Zocky McHacker zwei Tage später: Zockys Bruder Floppy stürmt herein…
HO HO
Hi, big brother! Hier ist er endlich – der neuste Hit!! Die Fans schlagen sich um das Teil!
DABADOMM die zweite? Dann laß uns mal einen Blick riskieren! Das Laufwerk ist schon angeworfen!
So, hinein damit – und jetzt zeig' mal, was du auf der Pfanne hast! Will gegen dich antreten! Mach schon, Baby… gib alles!
Bis jetzt alles bestens! Keine Komplikationen! Der Einstieg ist schon mal schweinegut, haha…
THE ULTIMATE
DABADOOM
HALLO!
Hey… so war das doch nicht gemeint!… Mann, das Ferkel versaut alles!
MINIAM MINIAM

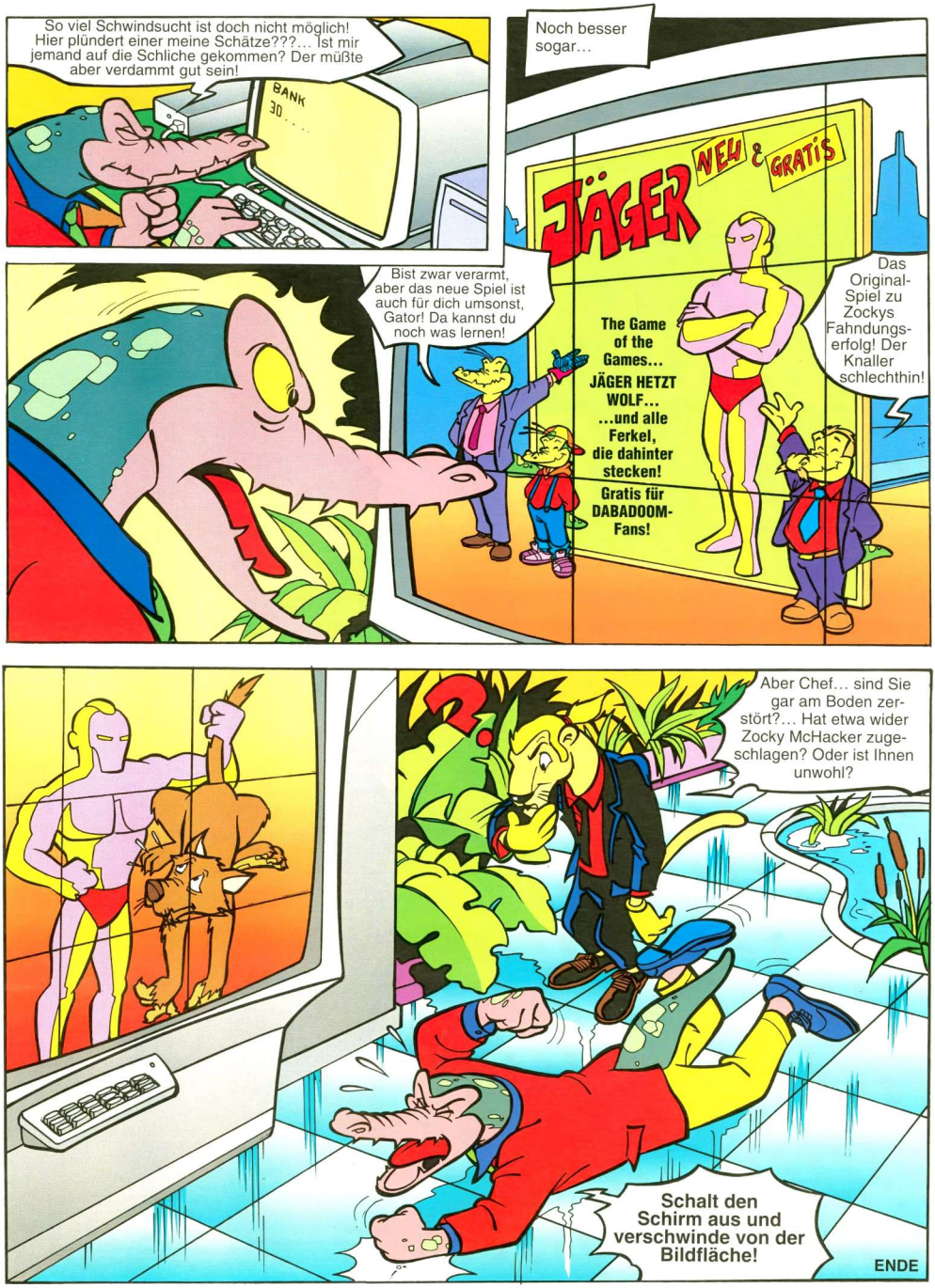

BURPS!
So eine fiese Ferkelei! Möchte nur wissen, wer von unseren besonderen Freunden da wieder seine Griffel im Spiel hatte!
DRING!
Yes, Sir – alles vermasselt! Da ist der Wurm... sorry... das Virus drin! Nein, noch keinen blassen Dunst, wer...
Ganz Croco-City scheint sich einen Schweinestall verwandelt zu haben. Und jeder satte Rülpser signalisiert ein abgestürztes Game-Programm...
BURPS!
OINK!
BURPS!
BURPS!
BURP!
BURPS!
HALLO...
Fassen Sie ihn! McHacker: Sie **müssen** mir helfen! Tausende haben meine CD-ROM gekauft und nun dieser Schweinkram! Ich bin ruiniert!
Hören Sie nur, McHacker: Die Menge tobt! Sie müssen eingreifen... oder ich bin verloren!
Betrüger!!!... Geld zurück!


Einen Blitzstart später...
...mir alles unbegreiflich! Für meine Leute lege ich die Hand ins Feuer! Sie leben und arbeiten nach dem Motto: Gamespaß bringt's!
Okay – wer also hat das Ferkel in die Röhre geschoben? Ich schalte mich mal in das Innenleben Ihrer Anlage!
Klick für Klick alles sauber durchchecken!... Ruhe bewahren! ...Auf den Datenhandschuh verlassen und auf den Spürinstinkt vertrauen!
Chip, Chip, hurra! Treffer!
Aber was hilft's: Die gesamte Auflage ist mit der Ferkelpest verseucht. Wer steckt hinter dem Coup?
NEU!
ANTI-VIRUS
WOLF
Ich gebe dir zurück, was das Ferkel gestohlen hat!
Jetzt wird Zockys Verdacht zur Gewißheit! Das ist die Handschrift von Al. I. Gator! „Der Große Gator" hat zum vernichtenden Prankenschlag ausgeholt...
Die Scheiben verseuchen und dann mit einem Anti-Virus-Programm absahnen! Schauerlicher Schachzug!
In einer von viel Wasser umflossenen Luxushütte wird dieser Fischzug als Triumph gefeiert...
Ho Ho Ho

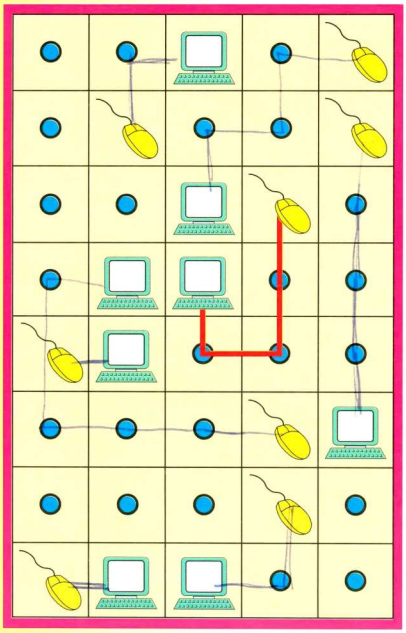

Nur einer hat die Macht und die Mäuse, den teuflischen Plan pannensicher auf die Rampe zu schieben...
Erst mache ich aus dem Megahit DABADOOM einen Gigaflop und dann lasse ich den WOLF von der Leine, hörhör!... Zahlt sich's aus, Wiesel?
Selbstredend, Chef! Das hier ist nur Spielgeld – ich empfehle einen Blick auf den Bankcomputer! Die Leute kaufen wie rasend!
Da erfaßt mich tiefe Ehrfurcht vor meinem eigenen Genie! Ein herrlicher Anblick, diese vielen Nullen hinter der Drei!
BANK
Und ich verbeuge mich tief vor Ihrem Superhirn, Chef! Ihr Kopf schlägt jeden Computer... faszinierend!
Verbrechen lohnt nicht?... Hörhör, da lachen wir beide ganz herzlich – nicht wahr, Wiesel?
Aber der größte Clou steht ja noch in den Startlöchern auf FERKEL Nr. 1 folgt nämlich automatisch FERKEL Nr. 2... und um das zu fressen ist natürlich WOLF Nr. 2 gefragt, hörhör!
Ich erstarre in Hochachtung! Man sollte Sie in Bronze... äh... Gold gießen! Lebensgroß!
KLAP
KLAP
1
2
1
2


Zockys Festplatte glüht...
Tag und Nacht unter dem Cyberhelm! Zocky hat zur totalen Fahndung angesetzt!... Aber was will er finden? Der Täter steht fest!
Ich muß auf den Kenn-Code kommen, der Wolf und Ferkel killt! Sollte mich nämlich sehr wundern, wenn Freund Gator die große Geldmache nicht weiter ausgebaut hätte...
HUMM!
01.30
Der Wolf und die sieben Geißlein... Der Wolf im Schafspelz... Noch kein zündender Funke, aber es knistert schon... Rotkäppchen und der böse Wolf!... Moment mal, da klingelts doch!?
Na logo!... **Jäger!...** das isses! Wolf jagt Rotkäppchen – Jäger jagt den Wolf!! **Jäger! juppie!**
Jetzt verbraten wir dem Giga-Gauner einen per Datenhandschuh! Voll waidmännisch, versteht sich!


Blattschuß – Volltreffer! Den WOLF hat es erwischt, das Ferkel liegt im Feuer! JÄGER war Zockys große Notbremse!
Okay– jetzt habe ich alle DABADOOM-User per Super-Modem an der Strippe und gebe den Killer-Code ein…
ZISCH!
Ein schauerliches Wolfsgeheul steigt aus den nächtlichen Straßenschluchten… das in einem Röcheln erstribt! Die Gefahr ist gebannt! Zocky hat den Fight gegen durch technisches K.O. entschieden…
AUUUUUUUU…
Und als die Sonne aufgeht, erhellt sich so manches Gesicht in Croco-City…
…denn überall werden den Konten die Kosten für das angebliche Anti-Virus-Programm wieder gutgeschrieben!
BANK
3oo.


So viel Schwindsucht ist doch nicht möglich! Hier plündert einer meine Schätze???... Ist mir jemand auf die Schliche gekommen? Der müßte aber verdammt gut sein!
BANK
Noch besser sogar...
JÄGER
NEU & GRATIS
The Game of the Games...
JÄGER HETZT WOLF...
...und alle Ferkel, die dahinter stecken!
Gratis für DABADOOM-Fans!
Bist zwar verarmt, aber das neue Spiel ist auch für dich umsonst, Gator! Da kannst du noch was lernen!
Das Original-Spiel zu Zockys Fahndungserfolg! Der Knaller schlechthin!
Aber Chef... sind Sie gar am Boden zerstört?... Hat etwa wider Zocky McHacker zugeschlagen? Oder ist Ihnen unwohl?
Schalt den Schirm aus und verschwinde von der Bildfläche!
ENDE

NUSSKNACKER



Schließ die Mäuse an!

8 Mäuse, 8 Computer. Jede Maus ist mit ihrem Computer durch ein Kabel aus genau vier Gliedern verbunden. Ein Kabel haben wir schon eingezeichnet, du sollst die anderen sieben herausfinden. Die Kabel dürfen waagerecht und senkrecht verlaufen, aber nicht diagonal. Und sie dürfen sich nicht berühren.

Ein Tip unter Rätselfreunden: Mach dich mit Bleistift und Radiergummi an diese Aufgabe!



Das PC-Labyrinth



„Hey, Floppy", bittet Zocky McHacker seinen Bruder, „kannst du meinen Datenhandschuh aus diesem Labyrinth holen? Floppy macht sich gleich auf den Weg, aber er verläuft sich dauernd. Kannst du ihm helfen?

Suchsel für Computer-Fans

30 Wörter aus der Welt der Computerei sind in diesem Suchsel versteckt – waagerecht, senkrecht und diagonal, vorwärts und rückwärts. Als Hilfestellung haben wir dir drei Wörter schon einmal vorgegeben. Findest du die anderen 27?

ABSTURZ, ADVENTURE, BUG, CD-ROM, JOYSTICK, COMPUTER, DATEI, DISKETTE, DRUCKER, ENTER, ESCAPE, FESTPLATTE, FLUGSIMULATOR, GRAFIK, HUGO, KEYBOARD, LAUFWERK, MAILBOX, MAUS, MEGABYTE, MONITOR, NETZWERK, ONLINE, PROZESSOR, ROLLENSPIEL, SIMULATION, SOFTWARE, SOUNDKARTE, VIRUS, WINDOWS

F	Y	D	F	N	E	T	T	E	K	S	I	D	B	X
S	L	E	I	P	S	N	E	L	L	O	R	V	R	O
W	H	U	G	O	K	R	E	W	F	U	A	L	O	B
O	M	E	G	A	B	Y	T	E	C	N	E	B	T	L
D	J	O	Y	S	T	I	C	K	C	D	L	P	I	I
N	N	K	E	N	I	L	N	O	E	K	R	R	N	A
	R	E	T	N	E	M	S	R	F	A	O	O	O	M
W	Z	Y	C	O	M	P	U	T	E	R	I	Z	M	K
Z	R	B	M	E	T	T	A	L	P	T	S	E	F	I
V	U	O	J	Y	N	C	M	C	A	E	Y	S	T	F
G	T	A	I	E	T	A	D	L	S	T	T	S	C	A
X	S	R	V	V	I	R	U	S	Z	E	O	O	M	R
R	B	D	R	I	O	M	R	E	K	C	U	R	D	G
Y	A	R	W	Z	I	K	R	E	W	Z	T	E	N	L
Q	N	C	Z	S	O	F	T	W	A	R	E	J	N	E

3 x kurz geknobelt

Immer dieses Hartgeld. - Nicole hat zwei Münzen, die zusammen drei Mark wert sind, aber eine von beiden ist kein Zweimarkstück. Was sind das für Münzen?

Diskettenwunder. - In einer Schachtel sind fünf Disketten. Die werden unter fünf Computer-Freaks verteilt, eine für jeden - und trotzdem ist noch eine im Päckchen! Wie ist das möglich?

Der verrückte Geburtstag. - „Vorgestern war ich 11, nächstes Jahr werde ich 14", sagt Laura. Und sie lügt nicht! An welchem Tag hat Laura Geburtstag? Und an welchem hat sie das gesagt?

Auflösungen auf Seite 66

THE Magic OF SPORT



YO!

Magic Sport. Die ganz andere Sportzeitschrift. Streetball, Football, Funsport. Dunking, Touchdown, Countdown. Indoor und Outdoor. NBA und Bundesliga. News, Stars und Stories. ID-Cards und Riesenposter. Für Fans und Fun.

Go get it!

Fun Online

FUTUREKIDS®

DER COMPU

Endlich gibt es in Deutschland einen Club für alle, die mehr über Computer wissen wollen. Lest mal, was Ihr bei „Futurekids" mit Mouse und Modem anstellen könnt



Mark: „Ganz schön spannend, in einem CD-ROM-Lexikon zu stöbern. Toll: Gleich zerlegen wir den Computer"

Was ist „FUTUREKIDS"?

„Futurekids" bedeutet genau übersetzt: „Kinder der Zukunft". Weil sich schon bald jeder mit Computern auskennen muß, wird bei Futurekids damit profimäßig trainiert. Ganz ohne Streß. Angefangen hat es in den USA, heute gibt es **1.500 Futurekids-Clubs in 50 Ländern** auf der ganzen Welt. Bei uns gibt es erst einen dieser coolen Clubs, in München nämlich. Aber bald schon wird es Futurekids in ganz Deutschland geben.
Bei Futurekids wird in kleinen Gruppen gespielt, gemalt, probiert, programmiert und sogar ein Computer zerlegt. Damit Ihr seht, was in so einer Kiste überhaupt drinsteckt. Was habt Ihr davon? Volle Computer-Fitness natürlich! Und jede Menge Spaß.



Trainerin Barbara: „Ich stelle die Aufgaben und helfe, wenn es mal klemmt. Aber Futurekids kennen sich ganz schnell von alleine aus."

Was passiert bei „FUTUREKIDS"?

Futurekids sind zwischen **4 und 14 Jahren alt**. Sie treffen sich einmal pro Woche für eine Stunde. So eine Gruppe besteht aus höchstens sechs Leuten und einem Trainer – in einem kleinen Team erfahrt ihr nämlich viel mehr über Computer als in einer großen „Klasse".
An den Bildschirmen wird immer zu zweit **gelernt und gespielt.** Das macht Spaß, außerdem könnt ihr euch gegenseitig helfen.
Ein Kurs dauert sechs Wochen und ist genau durchgeplant. Je nach Alter und Können trainiert ihr Programmieren, Grafik, Textverarbeitung, wie man mit einer Datenbank umgeht und lernt einfach alles, was man über Computer wissen muß.



Phillipp: „Heute war ich mit m
Computer. Wir haben Pinguine,
eine Diashow draus gemacht u
gegeben. Bald mache ich e



Die Ausrüstung

In jedem Club gibt es acht **„Presario CDS 520"** von Compaq. Die Rechner sind mit haufenweise lustiger und interessanter Software ausgestattet, z.B. „Abenteuer Unterwasser", „Thinking Things", „Milli´s Mathe-Haus" oder „Fine Artist". Außerdem könnt ihr einen **Farb-Laserdrucker** und einen **Handscanner** benutzen, um Bilder oder Fotos aufzunehmen.

COOLE TER-CLUB



Auf Weltreise per Computer

Ohne Grenzen könnt Ihr bei Futurekids auf der **„Datenautobahn"** rund um den Globus rasen. Auf Eurer elektronischen Reise macht Ihr egal wo auf der Erde Station. Wann und wo ihr wollt.
In allen Futurekids-Clubs könnt ihr nämlich per **Modem** (= Computertelefon) neue Freunde finden: Alle Futurekids-Clubs rund um den Globus sind nämlich über das Internet miteinander verbunden.
So könnt Ihr Briefe, kurze Mitteilungen, blitzschnelle Nachrichten über **E-Mail** (= elektronische Post) verschicken und empfangen. Es ist sogar möglich, auf diese Weise gegeneinander zu spielen.
Ihr stellt Fragen und erfahrt alles über die Länder und Hobbys der anderen Kids. Das ist natürlich etwas für die älteren Futurekids, die schon etwas Englisch oder Französisch können. Wer weiß, vielleicht könnt ihr eines Tages eure „E-Mail"-Freunde irgendwann sogar richtig treffen.



Pauline: „Ich kann es kaum erwarten, bis wir endlich Neuseeland kontakten. Jessie wartet schon auf meine Nachricht"



ner Mouse im Zoo – per raffen und Löwen gemalt, den Tieren sogar Stimmen n richtigen Trickfilm."

Infobox

Ein Kurs bei „Futurekids" dauert etwa **sechs Wochen**, pro Woche steht eine Stunde auf dem Programm. Eine Stunde kostet etwa **30 Mark**.
Wenn Ihr zwei Kurse gemacht habt, könnt Ihr Eure Eltern und Lehrern schon ganz schön zum Staunen bringen. Jeder Teilnehmer erhält einen **„Futurekids"-Paß**, in dem jede Stunde bestätigt wird und Bonuspunkte („Megabytes") eingeklebt werden. Pro Stunde gibt´s zwischen 5 und 20 solcher „Megabytes". Wer fleißig sammelt, kann sich tolle Preise schnappen, z.B. Käppis, T-Shirts oder Rucksäcke.
Weitere Futurekids-Infos bekommt ihr unter **Telefax: 089 / 92 50 24 00.**



Philipp und seine Freunde: „Das sind unsere ‚Megabytes'-Pässe – wir haben schon jede Menge Punkte gesammelt!"

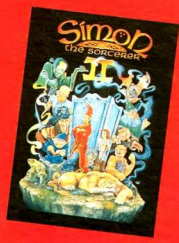
SUPERGAME

Frage 9:
Wie heißt das Fachwort für „Computertelefon"?

M	O	D	E	M

Das gelbe Kästchen markiert den 9. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN:
10 x das tolle Adventure „Simon The Sorcerer II"





MAILBOX



„Super-VGA": 256 Farben bei einer Auflösung von mindestens 640 x 400 Bildpunkten. Die Grafiken wirken schärfer und realistischer.

VGA IST SUPER!

Ich habe zwar eine moderne Super-VGA-Karte. Spiele mit Super-VGA-Grafik kann ich aber trotzdem nicht starten!

Du brauchst ein kleines Programm, den sogenannten „Vesa-Treiber". Den mußt du vor dem Spiel starten. Ein solcher Treiber liegt jeder modernen Grafikkarte bei; ansonsten frag deinen Händler.

GUTE GAMES FÜRS NEUE WINDOWS

Man hört jetzt so viel von diesem „Windows 95". Was ist das genau? Brauche ich das unbedingt für Spiele?



Bald gibt's Spiele speziell für Windows 95.

Microsofts Windows 95 ist der Nachfolger zu Windows 3.1, das die meisten von euch sicher auf ihrem Computer haben. Diese Software ist eine Art schöner Mantel für den PC: Mit ihr ist es viel bequemer, Dateien zu kopieren oder Software zu bedienen. Im Moment gibt es kaum Spiele, die Windows 95 unbedingt brauchen; wir haben also noch etwas Zeit. Eine ganze Reihe von Programmierern sitzt aber schon an neuen Games, bei denen ohne Windows 95 nichts läuft. Unser Tip: Spätestens ab 1996 sollte euer PC diese Software haben, sonst verpaßt ihr die besten Games und Lernprogramme. Euer PC muß aber mindestens 8 Megabyte RAM-Speicher haben, sonst läuft Windows 95 nicht.

Da wir für diese Ausgabe natürlich noch keine Postberge von euch bekommen konnten, haben wir hier gemischte Fragen und Infos zusammengestellt. Aber im nächsten Heft wollen wir EURE Briefe abdrucken, also schreibt uns fleißig. Also ab die Post, wenn ihr eine Frage habt oder uns nur mal die Meinung sagen wollt. Unsere Adresse:

Redaktion FUN ONLINE
Stichwort: Mailbox
Postfach 30 01 19
70756 Leinf.-Echterdingen

Vergeßt aber euren Absender nicht, damit wir euch antworten können! Die interessantesten Zuschriften werden in Fun Online abgedruckt.

VORTEIL FÜR VIDEO-SPIELER?

Warum kann selbst ein schneller 486-PC keine so guten Jump-and-Runs wie ein Videospiel laufen lassen? Auf dem PC ruckt es oft, oder alles ist ziemlich klein. Liegt das an der Technik oder am Betriebssystem?



Gute Jump-and-Runs wie „Aladdin" sind auf dem PC dünn gesät.

Videospielkonsolen haben einige speziell auf Grafik-Power hochgezüchtete Spezialchips in ihrem Inneren. Mit denen lassen sich gerade die Bewegungen von rasanten Jump-and-Runs sehr schnell und im Handumdrehen erzeugen, so daß das Spiel besonders flüssig wirkt. Auf dem PC muß man alles „von Hand" programmieren, um solche Effekte zu erzeugen. Das kostet viel Rechenzeit und Programmierer-Schweiß. Der PC wurde eben nicht als „Spiele-Maschine" konzipiert. Besserung ist in Sicht: Bald sollen neue Spezial-Grafikkarten mit 3D-Chips erscheinen.

WAS HALTEN CD-ROMs AUS?

Kann man beim Systemstart die CD im Laufwerk lassen oder wird dadurch etwas beschädigt? Können durch Kälte oder Hitze CDs kaputtgehen? Warum kann ich durch CDs durchschauen?

Die CD darf beim PC-Start ruhig im Laufwerk bleiben, da passiert gar nichts. Anders sieht es bei starken Temperatureinwirkungen aus. Hierbei können bei Disketten und CDs Datenverluste auftreten. Also: Keine CDs in die pralle Sonne legen! Hält man eine CD ganz nahe ans Auge und schaut dabei ins Licht, kann man hindurchschauen. Die Aluminiumbeschichtung der CD ist nämlich nur hauchdünn. Der Rest ist durchsichtiges Plastik.



ÄCHZ, ZISCH, SURR!

Meine Soundkarte macht mich wahnsinnig. Das ständige Knacken, Zischen und Rauschen verhunzt mir den schönsten Spiele-Sound.

Vielleicht ist die Karte nicht richtig eingebaut. Prüfe nach, ob sie fest in ihrem Steckplatz sitzt. Wenn das auch nicht hilft, einfach mal die Karte in einem anderen Steckplatz probieren.

Fun Online
• DAS MAGAZIN •

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

Redaktion:
verantwortlich: Hans Fuchs
Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt
und sein PC-Player-Team
(vielen Dank, Nasenbär)

Comics: Hans-Jürgen Meyer

Grafik:
Thomas Pohl (verantwortl.), Benno Kärcher

Autoren dieser Ausgabe:
Henrik Fisch, Antje u. Heiner Hink, Uli Vogel
Gerdi Kerschkamp, Heinrich Lenhardt, Babs
Schwaiger, Florian Stangl, Ariane Windhorst,

Fotos und Illustrationen:
Comicon Barcelona (Zocky McHacker), Filmbildfundus Robert Fischer, Andreas Härlin (Titel-Illustration), Live Productions, Thinking Machines Corporation/Steve Grohe, Zefa

Produktion: Rudolf Weeber, Renate Roscher

CD-ROM-Produktion:
Design und Programmierung:
Graphic Animation Group,
G A G
Ludwigstr. 100, 70197 Stuttgart
Produktion: Sonopress, Gütersloh

Redaktionsanschrift:
Egmont Interactive GmbH
Im Riedenberg 54
70 771 Leinfelden-Echterdingen

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Bilder wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.

Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland:
Olaf Hansen,
Ehapa Verlag

Anzeigenleitung Österreich:
Sylvia Beinhart,
Egmont Verlag

Anzeigenleitung Schweiz:
Armin Kratohwil, Egmont AG

Reproduktion:
Simon & Sohn GmbH, Rosenheim,
IWR-Repro, Göppingen

Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Vertriebsservice Ehapa Verlag,
Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart,
Tel.: 0711 / 7 25 22 35
für die Schweiz: Egmont AG,
Tel. 052 / 44 20 20

Diesem Magazin liegt bei:
FUN ONLINE - DER KATALOG.
Wir bitten unsere Leser um freundliche Beachtung.

TASCHENGELD-GAMES



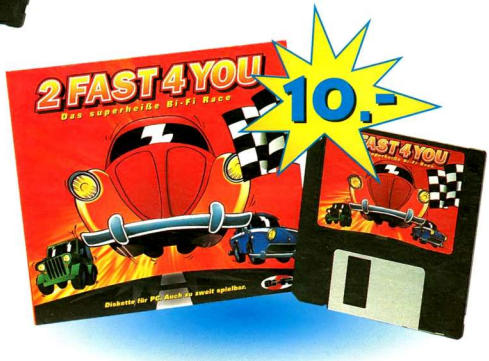
Mal 'ne andere Art von Werbung: Immer mehr Firmen machen euch ihre Sachen mit einem Computergame schmackhaft. Da gibt's viel Spiel für wenig Geld.

JEFF JET

Der Druckerhersteller „Hewlett Packard" schickt euch mit einem spannenden Adventure in das Innere eines Computers. Als „Jeff Jet" reist ihr so per Datenautobahn vom Spaceshuttle zum U-Boot, von der Arktis in die Wüste. Das Spiel gibt's auf zwei Disketten, es kostet 10 Mark: *Scheck an Promotion Software, Stichwort „Jeff Jet", Eisenbahnstr. 124, 72072 Tübingen.*

2 FAST 4 YOU

Dieses Spiel sollte euch nicht Wurst sein, auch wenn es um Salami geht: „2 fast 4 you" ist ein witziges 3-D-Rennspiel, bei dem ihr aus mehreren Fahrzeugen wählen könnt. Die scheucht ihr dann auf unterschiedlichen Rennstrecken entweder alleine gegen Computer-Piloten oder gegen einen Freund. Wer unterwegs viele „Bifis" aufsammelt, bekommt Extras für seinen Flitzer. *Scheck, Briefmarken oder Geldschein in Höhe von 10 Mark an Ketchum PR, Stichwort „Bifi", Postfach 201142, 80011 München.*



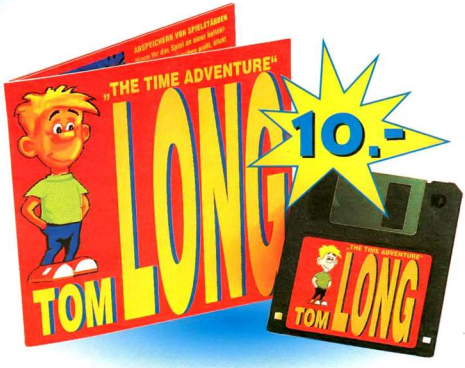


TRICKY QUIKY GAME

Doc Crazy hat das Nesquik-Rezept geklaut. Hase Quiky macht sich auf die Jagd nach dem Übeltäter. Im Wald, unter Wasser, im Schnee, in der Wüste und in einer Raumstation geht's gegen verzauberte Tiere, gemeine Stacheln und den Doc. Nesquik-Beutel sammeln bringt Extra-Energie. *Scheck über 10 Mark an Nestlé, Stichwort „Tricky Quiky Game", 20557 Hamburg.*

TOM LONG

Zeitreisen sind das Thema dieses Abenteuer-Spiels vom Pommes-frites-Hersteller McCain. Unser Held Tom Long möchte seine Freundin Helen befreien. Die wurde von Bösewicht Don Tomato in einen Computer gebeamt. Klarer Fall: Tom muß hinterher. Und schon geht's rund im Wilden Westen, bei Robin Hood oder unter Dinosauriern. *Scheck über 10 Mark an Promotion Software, Stichwort „Tom Long", Eisenbahnstr. 124, 72072 Tübingen.*



SUPERGAME

Frage 10: Was heißt Windows auf deutsch?

Das gelbe Kästchen markiert den 1. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: je 5x das Strategie-Spiel „3D-Lemmings"



• SPICKZETTEL •

In der Schule verboten, bei uns erlaubt: Hier könnt ihr spicken, falls im Heft ein Begriff auftaucht, den ihr nicht gleich versteht.

Adventure ➡ Abenteuerspiel, bei dem ihr einen Held durch eine Welt voller Rätsel (= Puzzle) steuert. Um die zu lösen, müßt ihr geschickt Informationen bekommen und eingesammelte Gegenstände einsetzen.

Bit ➡ Kleinste Speichergröße mit der ein **Computer** arbeitet. Ein Bit kann nur „1" oder „0" sein, im Computer heißt das „Strom an" und „Strom aus".

Byte ➡ Gruppe von acht **Bit**. Damit sind sehr viele Möglichkeiten von „an" und „aus" drin, nämlich genau 256 verschiedene Zeichen. So kann ein Computer das Alphabet und die Zahlen von null bis neun verstehen.

Betriebssystem ➡ Ein Programm, mit dem sich die einzelnen Teile des Computers untereinander verstehen können. Damit arbeiten Bildschirm, Tastatur, Laufwerk, Speicher usw. zusammen. **MS-DOS** ist das bekannteste Betriebssystem

CD-ROM ➡ bedeutet „Compact Disc - Read only memory", locker übersetzt „vollgepack te Scheibe, von der man nur lesen kann.

Cheats ➡ kommt aus dem Englischen und bedeutet „schummeln". In jedem Spiel sind solche Mogeleien versteckt - wer sie kennt, kann sich damit unbegrenzte Leben, Extra-Punkte usw. verschaffen.

Computer ➡ bedeutet auf deutsch „Rechner".

Diskette ➡ bedeutet übersetzt „Scheibchen". Runde Plastikfolie mit einer Magnetschicht wie bei einer normalen Kassette. Darauf lassen sich Daten speichern und wieder abrufen.

DOS ➡ bedeuted „Disc Operating System", übersetzt „Disketten-Betriebssystem". DOS liegt nämlich nicht ständig hellwach im PC auf der Lauer, sondern schlummert auf der Festplatte (oder Diskette) vor sich hin. Es muß bei jedem Anschalten vom Computer gesucht und „auf geweckt" werden.

Edutainment ➡ Ein blödes Wort, besteht aus „Educa tion" (Erziehung) und „Entertainment" (Unterhaltung). Darunter versteht man Programme, mit denen man was lernen kann und die gleichzeitig Spaß machen. (Matheblaster zum Beispiel)

Festplatte ➡ 'ne verdammt große und schnelle Diskette, die in fast allen Computern von heute fest eingebaut ist. Darauf packt man Programme und alles, was man gerne speichern möchte.

Icons ➡ Kleine Bildchen auf dem Monitor, die per Mausklick etwas auslösen. Ein „Lupe"-Icon z.B. vergrößert einen Bildschirmausschnitt.

Joystick ➡ bedeutet übersetzt: „Spaßstock" = Steuerhebel für Spiele.

Jump'n'run ➡ bedeutet „Springen" und „Laufen". So werden Spiele genannt, bei denen eine kleine Figur in schnellem Tempo durch verschiedene Level gescheucht wird.

Keyboard ➡ englisches Wort für Tastatur.

Level ➡ englisches Wort für „Ebene", bezeichnet bei Spielen die Schwierigkeitsstufen.

Maus ➡ praktisches Gerät, mit dem man einen kleinen Zeiger, den „Curser", über den Bildschirm bewegen kann, um Icons anzusteuern.

Modem ➡ Gerät, mit dem Computer telefonieren können.

Monitor ➡ Bildschirm beim Computer.

Online ➡ bedeutet locker übersetzt „an der Strippe" sein. Per Computer und Modem kann man einen Online-Dienst „anrufen", das ist eine Art Rummelplatz für Computerdaten. Von „Fun Online" gibt's so was auch bald.

Pentium ➡ einer der modernsten und schnellsten Prozessoren.

Prozessor ➡ Computer-Bauteil. Alles, was ein PC so treibt, hat mit Rechnen zu tun. Das wird von den Prozessoren erledigt.

RAM ➡ bedeutet „Random Access Memory" und ist die Bezeichnung für den „frei nutzbaren Speicher", den Arbeitsspeicher. Hier stehen die einzelnen Aufgaben und Daten Schlange, die die Computerteile abarbeiten müssen.

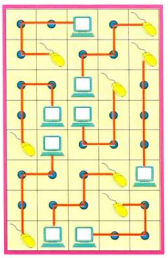
Soundkarte ➡ PCs können bloß piepsen. Das Zusatzbauteil „Soundkarte" ermöglicht vernünftige Töne.

Treiber ➡ Prográmmchen, das dem PC sagt, daß er eine Maus oder einen Drucker usw. bekommen hat und wie er damit umgehen muß.

Windows ➡ bedeuted „Fenster". Superbequemes System, mit dem man ohne langes Lernen einen Computer bedienen kann.

Noch Fragen? Her damit!
Schreibt an Fun Online, Stichwort „Mailbox",
Postfach 30 01 19, 70756 Leinfelden-Echterdingen.
Heißer Tip: Von Navigo gibt's die CD-ROM „Wie ein Multimedia-Computer funktioniert". Das Ding macht echt schlau.

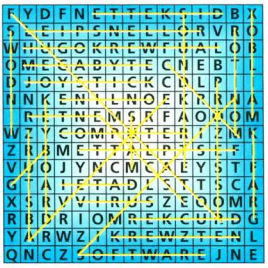
AUFLÖSUNGEN DER RÄTSEL von Seite 60

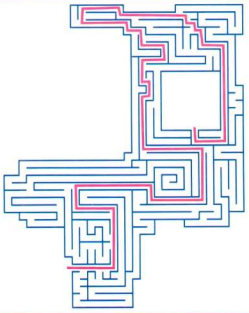


Hartgeld: Ein Einmarkstück und ein ... Zweimarkstück. Nur eine der beiden Münzen ist ja kein Zweimarkstück!

Diskettenwunder: Ein Freak hat seine Diskette in der Schachtel bekommen.

Der verrückte Geburtstag: Laura hat am 31. Dezember Geburtstag, gesagt hat sie das am 1. Januar.



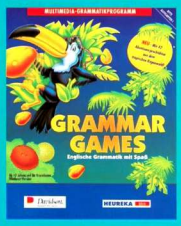


LERNSPASS MUSS SEIN...

Grammatik-Spaß im Regenwald

Multimedialer Grammatik-Trainer ab 13 Jahren

Englische Grammatik mal ganz anders: GRAMMAR GAMES trainiert die wichtigsten Grundlagen – und zwar mitten im Dschungel des tropischen Regenwaldes! Rette den Urwald vor Zerstörung und setze die verrücktesten Dschungelmaschinen in Gang!





Die Kobolde kommen!

Multimedialer Schreib-/Lese- und Mathe-Trainer

DER WÖRTER-KOBOLD – ein Riesenspaß mit Buchstaben- und Wörterspielen, bei denen beliebige, auch selbst eingegebene Begriffe aus jeder Sprache trainiert werden. Wer lieber die Welt der Zahlen endecken möchte, kann sich auch mit dem lustigen MATHE-KOBOLD auf den Weg machen!

Monsterhaftes Englisch-Vergnügen

Kinder-Sprachensoftware ab 4 Jahren

Zuhören, mitsingen, lesen und schreiben: Englischlernen kinderleicht! Mit den ENGLISCH-MONSTERN! Starke Rythmen und unverbesserliche Trickfilme sorgen für ein spritziges CD-ROM-Vergnügen, das auch als Audio-CD verwendbar ist. Auch für Erwachsene ausdrücklich erlaubt!



Algebra auf einem fremden Planeten

Multimedia-Mathematikprogramm für Klass 6 – 11

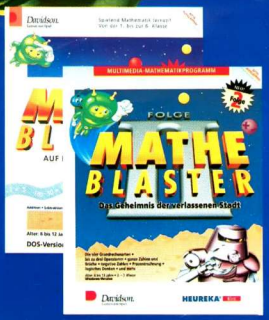
Das Überleben des Planeten Quadratika hängt von Deinen Fähigkeiten in Algebra ab. Rette die Bewohner des Planeten vor den „Red Nasties"! Nach den Missionen des ALGE-BLASTER sind ganze Zahlen, Polynome, Brüche oder Wurzeln auch für Schüler und Erwachsene irdischer Gefilde kein Problem mehr.



Galaktischer Rechenspaß

Multimedia-Mathematikprogramm für Klasse 3 – 7

Wen bereits der legendäre MATHE-BLASTER I süchtig gemacht hat, der kann jetzt mit MATHE-BLASTER II Mathematik lernen und gleichzeitig die Galaxis retten. Ein echter multimedialer Leckerbissen mit Rekordlisten statt Zeugnisnoten!



HEUREKA® Klett

PROFI-OPERATOR GESUCHT!

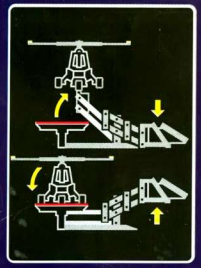
3990056*&UI

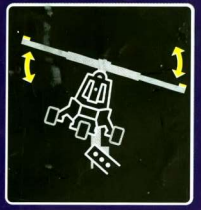
487DJH498



© 1997 LEGO GmbH, Hohenwestedt. © LEGO und das SYSTEM Logo sind eingetragene Warenzeichen.











LEGO Technic Das funktioniert!