Nr. 01/96
DM 7,80
SFR. 7.80
S 59,-

Fun Online

D MAGA

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

Neue Spiele
geniale Programme
- Software Berichte
- Tips + Tricks
- mit Katalog

Mit dem PC auf Weltreise
FUN ONLINE - DAS NETZ kommt

CDs für Abenteurer

FUN ONLINE präsentiert:
- Bei den Walen
- Auf dem Nil nach Ägypten

So funktioniert's:
- Mouse
- Modem

Deine persönliche PC-Check-Karte
Im Heft

EXTRA

Fun Online
PC-CHECK-KA

DAS SUPERGAME
zu gewinnen:
5x PC-Top-Training
+ 100 starke Spiele

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



LERNERFOLG PLUS LERNVERGNÜGEN...

Die Englisch-Monster

Kinder-Sprachensoftware ab 5 Jahren

Zuhören, mitsingen, lesen und schreiben: Kinderleicht Englisch lernen mit den ENGLISCH-MONSTERN! Starke Rhythmen, Songs und Trickfilm-Einlagen sorgen für ein spritziges Lernvergnügen. CD-ROM und Audio-CD in einem!





Englisch für Kids

Multimedia-Englischprogramm ab 7 Jahren

Auf nach England und mit Billy richtig was erleben! Auf dem Bauernhof, am Strand, im Kino oder im Zoo findest Du spielend zu Deinem ersten englischen Wortschatz. Witzige Animationen und Überraschungen warten darauf, von Dir entdeckt zu werden.



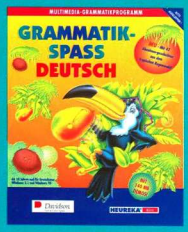


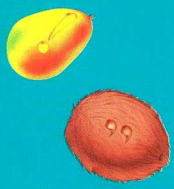


Centennia

Dynamischer Geschichtsatlas ab Klasse 5

Ein Programm macht Geschichte: CENTENNIA ist der erste dynamische Geschichtsatlas – ein auf Computergrafiken gestützter Führer durch die Geschichte Europas und des Mittleren Ostens vom Jahr 1000 n.Chr. bis zur Gegenwart.





Grammatik-Spaß Deutsch

Multimedialer Grammatik-Trainer ab 10 Jahren

Deutsche Grammatik mal ganz anders: In vier spannenden Spielbereichen werden wichtige Regeln der deutschen Sprache trainiert – und zwar mitten im Dschungel des tropischen Regenwaldes!

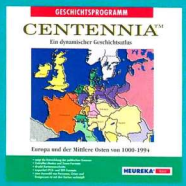




Diktat Deutsch

Diktat-Trainer für Klasse 3/4, 5/6 und 7/8

Wer hat Zeit zum Diktat? Natürlich die sprechende Software von HEUREKA-Klett! Zuhören, schreiben und blitzschnell korrigieren – so muß Diktat-Training heute sein.



HEUREKA® Klett



Fun Online

Hallo Leute,

wir von Fun Online sind immer auf der Suche nach guter Software. Beim DISCOVERY CHANNEL sind wir fündig geworden. Das ist eigentlich ein amerikanischer TV-Sender. Er zeigt mit vielen Naturfilmen und wissenschaftlichen Beiträgen, wie die Welt wirklich funktioniert. Dort wird seit kurzem auch Software gemacht, meistens ein Mix aus Game und Lernprogramm. Die CD-ROMs von „The Discovery Channel" sind unserer Meinung nach allerfeinste Ware. Das beste davon läßt Fun Online in die deutsche Sprache übertragen.
Die ersten beiden Scheiben heißen „Bei den Walen" und „Auf dem Nil nach Ägypten". Von beiden Programmen findet ihr eine Demo (sorry, noch nicht interaktiv) auf der Heft-CD-ROM und einen Bericht auf den Seiten 58 und 59.
Ihr bekommt die Vollversionen im Buch- und Computerhandel und natürlich über unseren Katalog in der Heftmitte.
Außerdem verlosen wir je 10 Stück im Supergame.

Euer FUN ONLINE-Team

DAS SUPERGAME

Zehn dicke, rote Balken mit der Aufschrift „Supergame" sind in diesem Heft verstreut. Auf jedem stellen wir euch eine knifflige Frage. Kleiner Tip: Wenn ihr die jeweilige Seite gut durchlest, fällt die Antwort gleich viel leichter. Für jede richtige Lösung bekommt ihr einen Buchstaben, den ihr in die Kästchen unten auf dieser Seite eintragen müßt. Im Handumdrehen habt ihr das „Supergame" ausgeknobelt. Damit sich die Arbeit auch lohnt, gibt es wieder einen ganzen Sack voller starker Software zu gewinnen – blättert mal zu den einzelnen Rätseln, bei jedem stellen wir einen der Preise vor. Einen Hauptgewinn haben wir diesmal auch parat, besser gesagt, sogar gleich fünf davon:



Florian Matschnigg aus München ist der Supergame-Sieger aus dem letzten Heft. Er gewann einen Compaq Presario 7170 Multimedia-PC mit Pentium P 90-Prozessor, Modem, CD-ROM-Drive und Monitor

Compaq und Futurekids spendieren fünf komplette Computer-Spezial-Kurse. Ihr könnt dabei die neuesten Compaq-PCs und die frischeste Software ausprobieren.

COMPAQ
FUTUREKIDS®

Wenn ihr das Rätsel geknackt habt, schickt das gesuchte Wort bis zum 1. März 1996 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

PS: Für den Fall, daß ihr ein Wort in diesem Heft nicht gleich versteht – auf Seite 66 findet ihr unseren Spickzettel, auf dem ihr nachgucken könnt.

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

Fun Online



DAS

DIE HEFT-CD-ROM

Hier kommt ein dickes Paket Spaß: heiße Spiele-Demos, starke Video-Clips, Datenbank, eine Comic-Story mit Crack O'Teal als 007. Infos über Inhalt und Installation

Seite 6-8



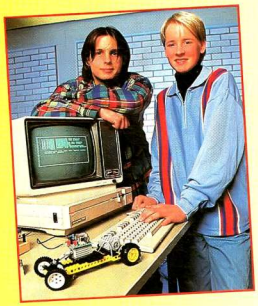
EXTRA

Mit der PC-Check-Card habt ihr alle wichtigen Infos über euren Rechner auf einen Blick. Außerdem: eine Hülle für die Heft-CD-ROM zum Ausschneiden und Sammeln

Seite 19







REPORT

Matthias und Kai-Wolfgang bauten ein computergesteuertes Lego-Modell. Wie es funktioniert und welchen Preis sie dafür bekamen lest ihr auf

Seite 48

Comic

Zocky und Crack müssen einen durchgeknallten Spiele-Erfinder hüten. Kein leichter Auftrag, denn der komische Kauz soll entführt werden ... ab

Seite 25



INHALT

Supergame
Großes FUN ONLINE-Gewinnspiel
Seite 3

Die Heft-CD-ROM
Das ist drauf
Seite 6-9

Test the Best!
13 Spiele im Fun Online-Test
Seite 10-23

Extra
• *Heft-CD-Cover zum Ausschneiden*
• *PC-Check-Card*
Seite 19

Freund und Feind
Unsere Comic-Stars auf einen Blick
Seite 24

Comic
See you later Al I. Gator
Seite 25-31

Top-secret
Geheime PC-Spiele-Tricks
Seite 32-33

Durchblick
• *So funktioniert die Computermaus*
Seite 34-35
• *Mit dem PC auf Weltreise*
Seite 36-37
• *Das Modem – 10 wichtige Infos*
Seite 38

DURCHBLICK

Alle klicken mit der Maus, aber wer weiß, wie sie funktioniert? Ihr habt vollen Durchblick, denn wir haben das nützliche Gerät für euch unter die Lupe genommen. Außerdem präsentieren wir stolz „Fun Online - Das Netz" und erklären, wie ein Online-Dienst funktioniert. Schließlich noch die 10 wichtigsten Infos zum Modem – reichlich Durchblick also auf den

Seite 34-38



IST DRIN!

Comic
Alleingang gegen Gator!
Seite 40-47

Report
„Jugend forscht" am PC
Seite 48

FUN ONLINE I.Q.
13 schlaue Programme im Fun Online-Test
Seite 49-59

Nußknacker
Rätsel für Computer-Kenner
Seite 60

Futurekids
Clubnews
Seite 62-63

Mailbox
Ihr fragt – Fun Online antwortet
Seite 64-65

Impressum
Wer macht was bei Fun Online
Seite 62

Spickzettel
Das kleine Computerlexikon
Seite 66

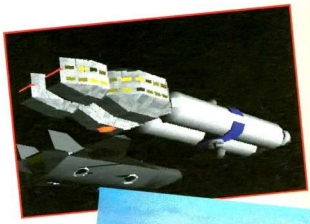
Vorschau
Das bringt das nächste Fun Online
Seite 66



Comic

Seite 40

Terror in den Datennetzen!
Zocky taucht ein in den elektronischen Dschungel, um da mal aufzuräumen. Er kann nicht ahnen, daß Schurke Al I. Gator haufenweise hinterlistige Fallen gelegt hat.



I.Q.

Programme mit Köpfchen!
Elfmal haben die Fun Online-Tester zugeschlagen und schlaue Programme zur Brust genommen. Dazu die ersten beiden CD-ROMS, die Fun Online exklusiv nach Deutschland gebracht hat: „Bei den Walen" und „Auf dem Nil nach Ägypten". Unsere I.Q.-Tests findet ihr auf

Seite 49-59



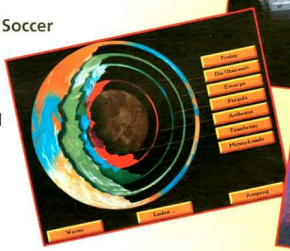


TEST THE BEST!

Ein paar Spielchen gefällig? Na denn: Destruction Derby, Bleifuß, Das Dschungelbuch, Fifa Soccer ´96, NHL ´96, Torin´s Passage, The Dig, Chewy Esc. von F5, Pro Pinball, Cäsar II, Monopoly, Zoop und natürlich Wing Commander IV.

Seite 10-23



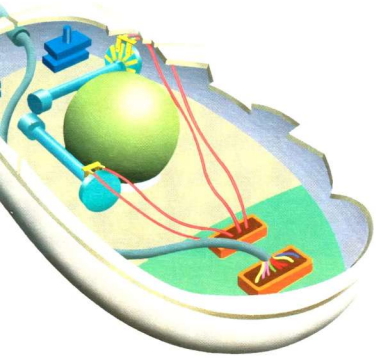






DER KATALOG

In der Heftmitte findet ihr „Fun Online - Der Katalog". Daraus könnt ihr die neuesten Softwarehits bestellen und natürlich die von euch bestimmten Top-ten-Programme. Viel Spaß beim Stöbern



Fun Online

Die Heft-CD-ROM

DAS IST

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

I.Q.-PROGRAMME

Hier findest du Demos von Programmen, die dich schlauer machen: Guiness-CD-ROM, Redshift, 4x Duden Meyer, Jewels of the Oracle, Die Schlümpfe - Comicbook Artist. Natürlich sind auch Bei den Walen und Auf dem Nil nach Ägypten dabei - die ersten Programme, die Fun Online in Deutschland präsentiert. Die beiden Demos und einige andere sind leider nicht interaktiv, sondern laufen wie Videos ab. Wir arbeiten daran, in Zukunft mehr probierbare I.Q.-Demos aufzutreiben.
Alle diese Demos laufen unter Windows. Um sie zu sehen, klicke auf den „Installieren"-Button und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Weitere Infos auf der nächsten Seite!



CD-ROM FUNKTION

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

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 „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
4. Gefunden: der Befehl „start.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!

Unter „Windows ´95" installiert sich unsere Fun Online CD-ROM von selbst. Aber: Achtet darauf, daß die Video-Wiedergabe auf „Fenster" (Ausgangsgröße) eingestellt ist





NOCH FRAGEN?

Dann ruft mich an:
Ich heiße Steffen und helfe euch, wenn es Probleme mit unserer Heft-CD-ROM gibt. Ihr erreicht mich an zwei Nachmittagen in der Woche:
Montags und Donnerstags von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr.
Die Nummer 0172 / 72 18 116 ist ein Handy-Anschluß. Damit ihr nicht zu viele Gebühren zahlen müßt, nennt mir bitte euren Namen und eure Telefonnummer.
Ich rufe euch dann zurück.
Wichtig: Bitte haltet möglichst genaue Informationen über euren PC bereit.



COMIC

Die Story startest du per Mausklick auf den Comic-Button im Hauptmenü. Auch danach brauchst du deine Maus: Wir haben nämlich die Sprechblasen und die Aktionen versteckt. Welcher Comic-Held gerade spricht oder etwas tut erkennst du an einem dünnen Rahmen um die jeweilige Figur. Klicke drauf und laß´ Dich überraschen. Wenn du auf einem Bild alles entdeckt hast, dann bringt dich ein Klick auf den rechten „Finger" unten am Bildschrirm zum nächsten Bild. Der linke Finger blättert die Story ein Bild zurück. Viel Spaß!



DRAUF!



DATENBANK

In dieser Abteilung haben wir über hundert Spiele und "I.Q."-Programme aufgelistet. Klicke auf den Titel, der dich interessiert und du bekommst ein Bild und eine Kurzbeschreibung davon, dazu die Wertung der Redaktion. Außerdem haben sich hier die Mitarbeiter von Fun Online versteckt. Alle Bilder kannst du übrigens per Klick in voller Bildschirmgröße ansehen.







VIDEOS

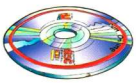
Fun Online zeigt die ersten Bilder der neuen Star Trek-Serie „Voyager"! Außerdem witzige Clips zu den Games „Monopoly" und „P.A.W.S." und auf einem weiteren Film verraten die Ingenieure der aberwitzigen Achterbahn „Space Mountain" im Disneyland Paris, wie sie dieses irre Ding gebaut haben. Klickt einmal aufs Wunschvideo und wartet, bis es in der Bildschirmmitte angezeigt wird. Danach auf die „Startklappe" klicken. Wenn ihr einen schnellen Rechner habt, könnt ihr die Videos per Mausklick auf die „Leinwand" in voller Bildschirmgröße ansehen.



Star Trek Voyager - Die neue Superserie startet im Frühjahr auf Sat 1

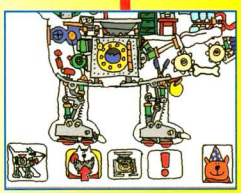


Space Mountain: Erfahrt, wie die Mega-Achterbahn funktioniert



Schaut den Spiele-Programmierern über die Schulter







GAMES

Diese Spiele findet ihr diesmal als Schnupperversion auf unser Heft-CD-ROM: Blob, Die Total Verrückte Rallye, Destruction Derby, Pro Pinball - The Web, Wing Commander IV, Fifa Soccer '96, Zoop. Pro Pinball - The Web ist leider nicht spielbar, sondern selbstablaufend. Die Demo gibt aber einen guten Eindruck, was die Vollversionen taugt. Apropos Vollversion: Mit „Foody" auf dieser CD-ROM bekommt ihr ein komplettes Game der Gervais-Ernährungsforschung. Da wir uns bemühen, möglichst viele neue Spiele auf unsere CD-ROM zu packen, kann es passieren, daß du einige nicht starten kannst - „Wing Commander IV." z.B. verlangt einen dicken 486er-Rechner mit reichlich Speicherplatz (siehe Bericht auf Seite 14).

Weitere Infos zu den Demos: nächste Seite

SUPERGAME

Frage 1: In welchem Land liegt das Nildelta?

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

ZU GEWINNEN: je 10x die interaktive Reise „Auf dem Nil nach Ägypten"



DIE DEMOS

Manche Demos starten nicht per Mausklick. Ihr müßt sie erst installieren. Wie das geht, lest ihr auf dieser Seite

WICHTIGE INFO

Damit die Demos nicht chaotisch auf eurer Festplatte herumlungern, legt am besten vor der Installation ein Verzeichnis, z.B. „Spiele" an, in das ihr die Demos kopiert.

Manche DOS-Demos lassen sich unter Windows '95 direkt installieren. Bei den Tips auf dieser Seite schlagen wir aber für alle DOS-Demos eine Installation unter DOS vor (ist sicherer).

BLOB

1. In DOS-Modus wechseln
2. Zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **cd Blob** eingeben, dann **Enter**
4. **install** eingeben, dann **Enter**
5. Den Bildschirmanweisungen folgen



WING COMMANDER IV.

1. In DOS-Modus wechseln
2. Zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **WC4demo** eingeben, dann Enter

weitere Infos auf Seite 14



PRO PINBALL - THE WEB

1. In DOS-Modus wechseln
2. Zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **cd Theweb** eingeben, dann **Enter**
4. **demo** eingeben, dann **Enter**
5. gewünschte Version auswählen und eingeben

ZOOP

1. In DOS-Modus wechseln
2. Zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **cd zoop** eingeben, dann **Enter**
4. install eingeben, dann **Enter**
5. Den Bildschirmanweisungen folgen

DIE SCHLÜMPFE - COMICBOOK ARTIST

- läuft unter Windows
- Auf „Installieren" klicken
- „Dekomprimieren" mit **Enter** auslösen
- Festplatten-Buchstaben eingeben und mit **Enter** bestätigen
- Verzeichnis „Spiele" angeben und mit **Enter** bestätigen

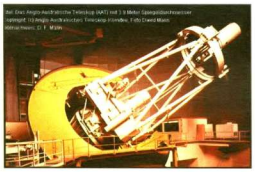
FOODY

1. In DOS-Modus wechseln
2. Zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **cd foody** eingeben, dann **Enter**
4. **install** eingeben, dann **Enter**
5. Den Bildschirmanweisungen folgen



FIFA SOCCER '96

1. In DOS-Modus wechseln
2. Zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **cd fifademo** eingeben, dann **Enter**
4. **install** eingeben, dann **Enter**
5. Den Bildschirmanweisungen folgen



REDSHIFT

- läuft unter Windows und kann direkt per Klick auf **D** gestartet werden
- selbstablaufend
- Installation: Auf „Installieren" klicken und den Bildschirmanweisungen folgen.



OLLIES WELT + JEWELS OF THE ORACLE

- laufen unter Windows
- interaktiv
- per Klick auf **D** starten



BEI DEN WALEN + AUF DEM NIL NACH ÄGYPTEN

- laufen unter Windows
- selbstablaufend
- per Klick auf **D** starten oder Installieren
- Auf „Installieren" klicken
- Im „Install"-Menü unter „Laufwerke" den Festplatten-Buchstaben wählen

DUDEN MEYER

- enthält vier Demos: „Das Flaggschiff des Königs", „Mein erstes Lexikon", „Wie funktioniert das?" und „Das Wunder unseres Körpers"
- läuft unter Windows und kann direkt per klick auf D gestartet werden
- teils interaktiv, teils selbstablaufend
- Bei Mausklick auf „Installieren" wird auf der Festplatte ein Verzeichnis „Duden Meyer" angelegt

GUINNESS CD-ROM

- läuft unter Windows und muß erst installiert werden
- teils interaktiv, teils selbstablaufend
- Mit der Maus auf „Installieren" klicken und den Bildschirmanweisungen folgen
- die Demo wird auf der Festplatte als Verzeichnis „GMMDEMO" gespeichert und per Mausklick auf „Gmmcd-rom" gestartet



DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE

- läuft unter Windows und muß erst installiert werden
- Mit der Maus auf „Installieren"klicken und den Bildschirmanweisungen folgen



DESTRUCTION DERBY

1. In DOS-Modus wechseln
2. Zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **cd dderby** eingeben, dann **Enter**
4. **install** eingeben, dann **Enter**
5. Den Bildschirmanweisungen folgen

Fun Online

präsentiert



Demnächst im Buch- und Computerfachhandel

Fun Online GAMES

TEST THE BEST

Und wieder haben die Fun Online-Tester zugeschlagen : Aus einem Riesenhaufen neuer Spiele haben wir die besten rausgepickt und stellen sie euch vor.

Zuerst aber seid ihr dran: Hier sind die 10 beliebtesten Games der Fun Online-Leser!

1 Ganz vorn liegt „The Need for Speed". Das heiße Rennspiel konnte die meisten Fans für sich verbuchen



2 „Simon the Sorcerer 2": Der freche Zauberlehrling mischt ganz oben in eurer Gunst mit



3 Drei Super-Games zum Preis von einem - das hat den „LucasArts Top Adventures" viele Freunde gebracht



4 Das feine Fußball-Game „Action -Soccer" ist für euch ein echter Volltreffer



5 Auch das erste Abenteuer von „Simon the Sorcerer" wurde hoch geschätzt



FUN ONLINE-SPIELE-HITLISTE

Welche Games die Plätze eins bis zehn belegen, sagt uns der Computer vom FUN ONLINE-Katalog (in der Heftmitte). Er berechnet, welche Spiele am häufigsten von euch bestellt werden, die zehn meistgekauften bilden die „Top Ten". So entsteht eine Hitliste, die ganz genau dem Geschmack der FUN ONLINE-Fans entspricht











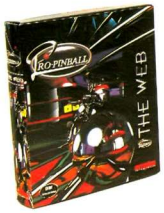
6 So viel Action, so viele Level, so viel Spaß: „Micro Machines 2" ist ganz oben dabei

7 Die Enterprise-Fans unter euch fanden: „Star Trek - A Final Unitiy" gehört in die Top Ten

8 Ein Brettspiel für den PC: „Die total verrückte Rallye" kam gut an, wie ihr an der Plazierung seht

9 Tierische Action in der Savanne: Applaus für Disneys „König der Löwen"

10 Auch ein Oldie kann ein echter Hit sein: „Die Siedler" sind immer noch für einen Spitzenplatz gut



PRO PINBALL — THE WEB

Hier schiebt niemand eine ruhige Kugel: Ein echter Spielhallen-Flipper namens „The Web" wird haargenau für den PC simuliert

Wenn Spiele-Programmierer Flipper basteln, müssen sie ein dickes Problem lösen: Der Flippertisch streckt sich in die Höhe, während der PC-Monitor Querformat hat. Deshalb wird in der Regel nur der Ausschnitt gezeigt, in dem sich die Kugel gerade befindet. Der komplette Tisch ist nicht zu sehen. Das brandneue „Pro Pinball - The Web" aber wurde komplett auf den Monitor gepackt, ihr guckt von schräg oben auf die Maschine .
Das Game steckt voller guter Ideen, „Multiball" z.B. sorgt für bis zu sechs Kugeln, die gleichzeitig über den Tisch flitzern und für besonders gelungene Schüsse gibt´s Bonus-Videogames, mit denen sich der Highscore knacken läßt...



Der ganze Flippertisch ist auf einmal zu sehen. Sechs Blickwinkel stehen zur Wahl, die hohe Grafikauflösung sorgt für ein besonders scharfes Bild und für echtes Spielhallen-Feeling

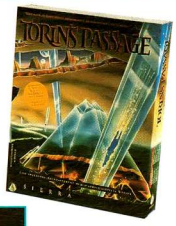


Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 6
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	gut



SIEHE AUCH KATALOG/HEFTMITTE

Torins Passage



Hexen sind böse, so viel steht fest. In diesem Adventure habt ihr eine ganz besonders fiese Besenreiterin an der Backe

Scheinbar ohne Grund entführt die Hexe Lycentia die Eltern des jungen Torin. Der macht sich tapfer mit seinem vierbeinigen Freund Boogle auf den Kriegspfad.
Die Spielwelt ist der Planet „Strata". Der kommt mit fünf ineinander verschachtelten Welten wie eine Zwiebel rüber - für jedes Kapitel muß eine Welt erforscht werden. Nach erfolgreichem Ende des ersten Kapitels auf der Oberwelt könnt ihr wählen, auf welcher der restlichen vier Welten weitegespielt werden soll.

Gieriges Fragezeichen

Auf der Suche nach Torins Eltern seid ihr aber nicht ganz alleine. Neben dem lilagrünen Boogle, hilft das „Fragezeichen" im Inventar-Menü. Klickt ihr darauf, wird euch ein Tip angeboten. Die gierige Hilfe-Datei läßt sich aber teuer mit Punkten bezahlen, die ihr während des Spiels verdient und die ihr noch für Bonuslevel braucht. Laßt lieber eurer Fantasie freien Lauf.



Der lilagrüne Boogle begleitet Torin. Der fröhliche Geselle kann seine Gestalt ändern

TIP:

Tips beim „Fragezeichen" zu kaufen ist teuer. Ihr könnt die Hilfedatei aber austricksen und euer Punktekonto schonen - speichert vor der Tip-Abfrage einfach den Spielstand und ruft ihn danach wieder auf.



Hier ist Knobeln angesagt: In dieser Höhle können Torin und Boogle viel entdecken...

Immer dann, wenn der Mauszeiger die Farbe ändert, könnt ihr loslegen: reden, anschauen, aufheben, anfassen, aufmachen. Top-Programmierer machen's möglich: Die Reihenfolge, in der ihr die Rätsel löst, bleibt euch überlassen.
„Torin´s Passage" ist nicht bloß ein Adventure, das Game läuft ab wie ein richtiger Trickfilm, in dem Ihr die Hauptrolle spielt. Die toll gestalteten Hintergrundbilder und eine flüssige Animation plus spannendendem Game bringen einen megamäßigen Fun-

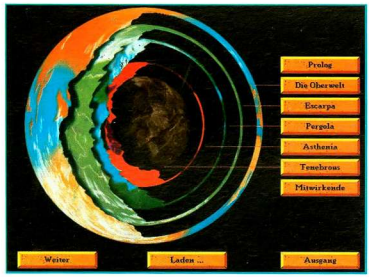


Unten: Der will uns Smaragde schenken? Da ist doch bestimmt was faul





Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
DOS:	ja
Win ´95:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut



Für Torins Heimatplaneten Strata legten sich die Grafiker mächtig ins Zeug



SUPERGAME

Frage 2: Wie nennt man beim Flippern den höchsten Punktestand? High ...



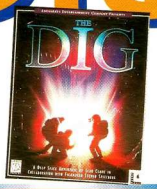
Das gelbe Kästchen markiert den 4. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: je 10x das Jump'n Run Game „Das Dschungelbuch"



THE DIG

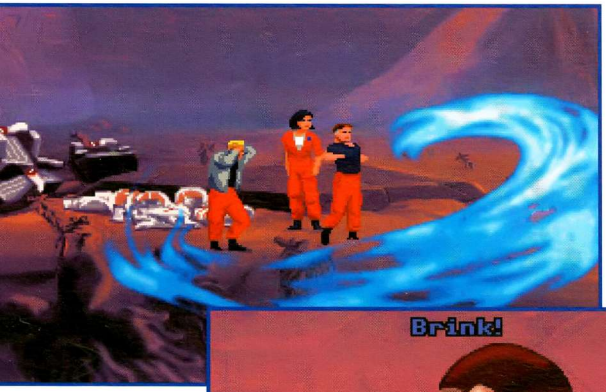
Ein dicker Brocken kommt auf die Erde zu: Meteorit „Attila" entpuppt sich als getarntes Riesenraumschiff. Könnt ihr das Rätsel seiner Erbauer lösen?



Wir dürfen eine Geschichte der Güteklasse „Erste Sahne" erwarten: Die Idee zu „The Dig" stammt nämlich von Super-Regisseur Steven Spielberg („Jurassic Park"). Umsetzung und Programmierung erledigte die Firma LucasArts, die wiederum „Star Wars"-Erfinder George Lucas gehört.

Die Story: Teleskope orten einen Meteoriten, der den schönen Namen „Attila" erhält. Der kosmische Killerkieselstein ist auf Kollisionskurs mit der Erde. Deshalb wird ein Spaceshuttle losgeschickt, um Attila abzufangen.

Das Astronauten-Team besteht aus Commander Boston Low, dem Archäologen Dr. Brink und der Reporterin Maggie Robbins. Unser Heldentrio erlebt eine dicke Überraschung: Attila entpuppt sich als Raumschiff, das die Astronauten auf einen fernen Planeten entführt. Geheimnisvolle Ruinen deuten auf eine einst mächtige Alien-Rasse hin. Die Erforschung der Anlagen und das Schicksal ihrer Erbauer ist eure Aufgabe in diesem Adventure.



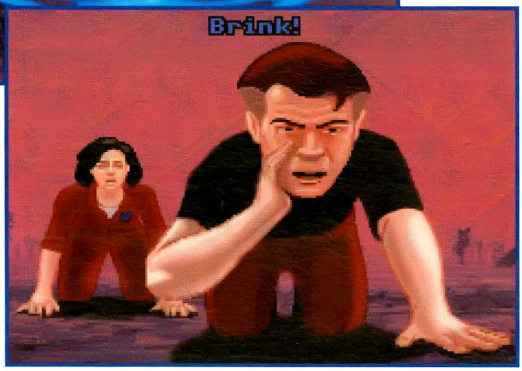
Unheimlich: Was bedeuten die geisterhaften Erscheinungen auf dem fremden Planeten? Sind die Aliens wirklich ausgestorben?

Die Bedienung ist edel: Der linke Mausklick sorgt automatisch für die gerade sinnvollste Aktion. So werden z.B. Personen angeredet, Geräte gezeigt oder lose Dinge mitgenommen – je nachdem, worauf ihr gerade zeigt. Der rechte Mausknopf zaubert das Inventar auf den Bildschirm, das uns Zugriff auf alle gehorteten Dinge bietet. „The Dig" ist ein kniffliges Spiel. Ihr müßt schon Gehirnschmalz investieren, aber es lohnt sich. Die knackigen Rätsel und die tolle Story sorgen für Adventure-Genuß der absoluten Oberklasse.

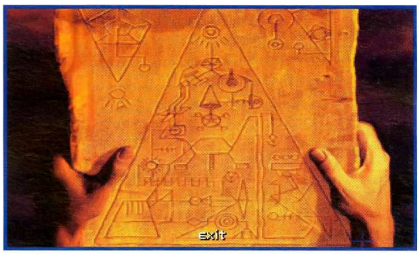
TIP:



Um den Reaktor zu aktivieren, muß per Robot-Fernsteuerung eine Linse eingesetzt werden. Mit diesem Terminal programmiert Low die Bewegungen des Roboters: Jede Farbe steht für eine andere Richtung.



Solche Zwischensequenzen mit tollen Zeichentrick-Animationen werden gezeigt, wenn ihr ein besonders wichtiges Rätsel gelöst habt



Ein Fundstück in Nahaufnahme - aber wer kann dieses Alien-Alphabet entziffern?



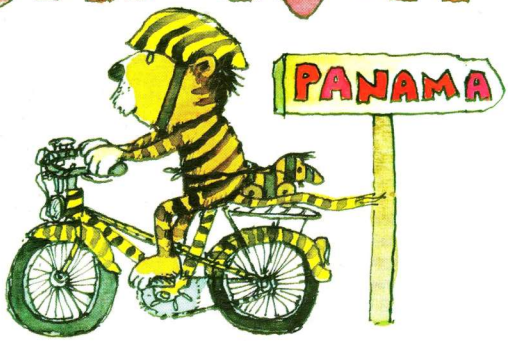
Schnapp! Bevor Commander Low den See betritt, muß er sich etwas gegen diesen sehr hungrigen Killer-Aal einfallen lassen



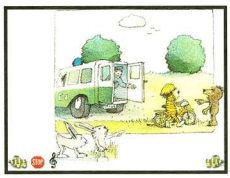
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	super gut

JANOSCH

Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad



Spiele und lerne mit dem kleinen Tiger und seinen Freunden





CD-ROM für MAC und PC

Wer kennt ihn nicht, den kleinen Tiger mit seinem "Bikel", mit dem er spannende Abenteuer erlebt und die Verkehrsregeln lernt. Jetzt gibt es die Geschichte von Janosch, die als Kinderbuch im Diogenes Verlag erschienen ist, auch als lustiges Lernspiel auf CD-ROM. Schon Kinder ab 4 Jahren können die Erzählung am Bildschirm verfolgen und sich selbst daran beteiligen. Jedes Bild führt zu neuen Überraschungen mit dem kleinen Tiger und seinen Freunden. Eigene Kreativität ist im zweiten Teil gefragt. Da müssen Puzzles zusammengesetzt werden, sind Bilder auszumalen und Fragen zu den Verkehrsregeln zu beantworten.

Eine interaktive CD-ROM, die Spaß am Lernen macht - von Navigo Multimedia.

Die CD-ROM gibt es im Buchhandel, im Computer-Fachhandel, in Kauf - und Warenhäusern oder ist direkt bei Navigo zu bestellen.



NAVIGO MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de

13 Hefte plus T-Shirt nur DM 37,70

Jetzt kommt Micky Maus jede Woche neu ins Haus!





Und das T-Shirt dazu!

Widerrufsgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen nach Absenden der Bestellung (Poststempel) schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an den Ehapa Leserservice, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart.

Walt Disney's MICKY MAUS
So viel Spaß muß sein.

© DISNEY

Ab die Post!
Coupon abschneiden und abschicken an:
Ehapa Leserservice
Postfach 810640, 70523 Stuttgart

☐ **Ja,** schicken Sie mir die nächsten **13 Micky Maus-Hefte** sowie das **T-Shirt** für insgesamt DM 37,70 **frei Haus.** Wenn ich Ihnen bis Erhalt der 9. Ausgabe nicht abschreibe, beziehe ich die Micky Maus weiter für nur **DM 3,-** pro Heft (bei 1/4 jährl. Rechnungsstellung) ebenfalls portofrei. Ich kann jederzeit abbestellen.
Dieses Angebot gilt **nur** für Deutschland. (Solange Vorrat reicht)

Hefte an: SA 20

Name/Vorname
Straße/Haus-Nr.
PLZ/Wohnort
Geburtsdatum

Rechnung an: SA 10

Name/Vorname
Straße/Haus-Nr.
PLZ/Wohnort
Datum/Unterschrift
(Bei Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Das Abonnement zahle ich sofort nach Erhalt der Rechnung.

Widerrufsgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen nach Absenden der Bestellung (Poststempel) schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an den EHAPA-Leserservice, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart. Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift

1 FON 96

TESTFLUG

WING COMMANDER 4

Space-Action mit realistischer 3-D-Grafik – und ihr seid mitten drin im Geschehen! Den Kampf gegen finstere Weltraumpiraten überstehen nur die besten Piloten



Knapp daneben ist auch vorbei! Zum Redaktionsschluß dieser Fun Online-Ausgabe war noch keine Vollversion des neuen Weltraum-Superspiels Wing Commander 4 zu kriegen. Einen richtigen Test haben wir deshalb nicht, aber ein dickes Trostpflaster: Auf unserer CD-ROM befindet sich eine spielbare Schnupperversion mit einer Mission. Hier verraten wir Background-Infos über „WC 4" und geben Flugtips für die Demo.

Teuerstes Game der Welt

Von Folge zu Folge wurden die Wing Commander-Spiele aufwendiger und erfolgreicher. Der 4. Teil gilt als teuerstes PC-Spiel aller Zeiten: Satte 13 Millionen Mark wurden in dieses Game investiert.
Berühmte Film-Stars treten auf, zum Beispiel Mark Hamill, der Luke Skywalker aus „Krieg der Sterne", oder Tom Wilson, der den Biff in den „Zurück in die Zukunft"-Filmen spielte.
Ihr steuert unseren Helden, Colonel Blair, durch Dutzende neue Missionen. Nachdem die Menschheit die Invasion der Kilrathis abgewehrt hat, steht neuer Zoff an: Piratenüberfälle häufen sich. Die Räuber zurückzuschlagen ist der Auftrag in unserer Demo-Mission.





Oben: So sieht euer Raumjäger aus. Und so rollt euer Held die Augen, wenn ihr lausig fliegt (rechts)

Start klar für die Demo

Ist die Installation geschafft, müßt ihr noch etwas Geduld haben: je nach CD-Laufwerk kann das Laden ein Weilchen dauern. Schließlich erscheint das Bild eines Raumschiffhangars. Bewegt das Fadenkreuz mit Tastatur oder Joystick etwa in die Mitte zur Treppe, die nach unten führt. Sobald die Meldung „Fly Demo Mission" erscheint, drückt ihr den Feuerknopf. Jetzt stehen wir mit unserem Raumschiff im Hangar der Basis. „A" drükken, um zu starten.
Nach Betrachten der Abflugsequenz sind wir im Weltraum - aber wo sind die Piraten? Ruhe bewahren! Erst die Taste „F" drücken. Damit heizt ihr eure Laser auf. Noch mal „A" drücken, und der Autopilot bringt euch ins Einsatzgebiet.
Achtet immer auf den Radarschirm am unteren Bildrand. Die roten Punkte sind Gegner. Steuert das Schiff so, daß ein roter Punkt in die Mitte des Radars befördert wird - dann seht ihr den Piraten auch von eurem Cockpit-Fenster aus!
Wenn der Schutzschirm eines





Hier ist der Beweis: Für „Wing Commander 4" wurden die besten Computergrafiker der Welt angeheuert



Euer Laserfeuer setzt den Weltraumräubern zu

Treffer! Der Schutzschild des Piraten leuchtet auf



Bewegt das Fadenkreuz in die Mitte, bis „Fly Demo Mission" erscheint. Dann Feuer drücken, und ab geht die Post!



Um schnell und einfach zu starten, drückt ihr die Taste „A". Der Autopilot erledigt dann das lästige Ausparken



Noch mal „A", und schon sind wir im Kampfgebiet. Hier sehen wir auf dem Radar den blauen Schutzschirm eines Piratenschiffs

Hier die wichtigsten Tastaturfunktionen auf einen Blick. Flugsteuerung und Abfeuern von Lasern und Raketen funktionieren am besten mit einem Analog-Joystick.

Pfeil-Tasten	Steuerung nach links, rechts, oben, unten (besser: Joystick!)
A	Autopilot aktivieren
F	Volle Bewaffnung für Bordkanonen
+	Beschleunigen
-	Bremsen
Y	Den nächsten Gegner anvisieren
TAB	Nachbrenner (TAB gedrückt halten!)
Space-Taste	Laserkanone
Return	Rakete abfeuern
F1 bis F6	Verschiedene 3-D-Ansichten
ALT X	Die Demo verlassen
ALT 2	VGA-Grafikmodus (schneller)
ALT 4	SVGA-Grafikmodus (langsamer)

Achtung! „Wing Commander 4" braucht eine Menge Hardware-Power! Die Demo kann nur dann vernünftig laufen, wenn euer Computer mindestens mit einem 486-Prozessor mit 66 MHz (besser: Pentium) ausgestattet ist!





Oben: Ein Raumjäger auf dem Weg ins Kampfgetümmel

„Luke Skywalker"-Star Mark Hamill (links) spielt Commander Blair

Blair und ein Pirat: Sieht nicht gerade aus wie der Beginn einer tollen Freundschaft

Schiffs blau aufleuchtet, habt ihr einen Treffer gelandet. Achtet aber darauf, daß ihr nicht von hinten aufs Korn genommen werdet. Die Mission endet, sobald euer Raumschiff zerstört wurde. Super-gute Piloten halten so lange aus, bis die Demo nach einer gewissen Zeit automatisch aufhört.





Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	super gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	super gut



Frage 3: Wie heißt die amerikanische Weltraum-behörde?

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

ZU GEWINNEN: 10x den Microsoft „Space-Simulator"



DAS DSCHUNGELBUCH

Im Urwald ist nicht nur der Bär los! Neben Balu geben sich auch Schlangen, Affen, Panther, bissiger Tiger und natürlich unser Freund Mogli die Ehre



Ganz cool balanciert Mogli eine Banane auf der Nasenspitze. Dabei sollte er sich lieber darauf konzentrieren, daß die Schlange Kaa ihn nicht mit ihrem Hypnose-Bannstrahl erwischt





Der nette Elefant markiert mit seinen Fähnchen einen Etappenabschnitt. Wenn Mogli ein Bildschirmleben verliert, wird er an diese Stelle zurückversetzt. Außerdem liegen hier prima Extras rum: Sammelt z.B. diese Sanduhr auf, und ihr bekommt mehr Zeit, um den Level zu lösen

Balu der Bär, Hypnose-Schlange Kaa, Affenkönig Louis, die Elefantenpatrouille und alle anderen Stars aus dem Zeichentrick-Klassiker „Das Dschungelbuch" flitzen endlich über den PC-Monitor: Das Menschenkind Mogli muß im Kampf gegen den tückischen Tiger Shir Khan viele Abenteuer überstehen.
Ihr schlüpft in Moglis Rolle. Level für Level nähert ihr euch dem gefährlichen Menschenfresser. Fallen und Feinde lauern, Elefanten, Vögel und Schildkröten dienen als Transportmittel, um wirklich alle Ecken der weit verzweigten Levels zu erkunden.
Obacht vor riskanten Hüpfern: Läßt Mogli eine Liane zu früh los oder springt nicht genau, landet er in einem Abgrund - schnell sind die wertvollen Bildschirmleben futsch. Um eine Stufe zu beenden, müßt ihr eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen sammeln und dann den Ausgang finden.
Im Dschungel gibt's Früchte (Bonuspunkte), Herzchen (Lebensenergie) und Wurfgeschosse, mit denen Mogli freche Viecher wegputzt.
Grafik, Sound und Tempo sind prima. Allerdings braucht euer PC das Betriebssystem „Windows 95", um „Das Dschungelbuch" starten zu können. Und ohne einen schnellen Prozessor (Pentium wär' nicht schlecht) wirken die Bewegungen etwas abgehackt. Wer einen dicken Rechner hat, bekommt vollen Jump'n'Run-Spaß mit berühmten Disney-Stars geboten.

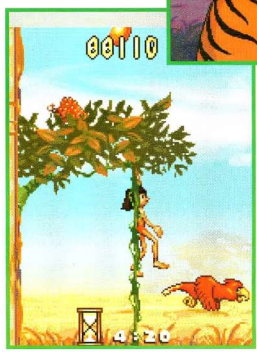


Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	3 Megabyte
DOS:	ja
Windows 95:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut





Wenn es Probleme gibt, helfen die Tiere des Dschungels weiter. Hier reitet Mogli auf einem Elefanten und hüpft dann über Schildkröten, um den reißenden Fluß zu überqueren. Vögel dienen als Lufttaxis



Per Lianenschwung geht's mit Affenzahn durch den Urwald

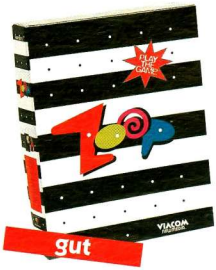


Shir Khan wetzt schon mal die Krallen. Der fiese Tiger wartet am Ende des letzten Levels auf Mogli



Schlaue Spieler stöbern alle Edelsteine in einem Level auf. Zur Belohnung kommt ihr in eine solche Bonusrunde. Schnarchende Schlangen werden als Katapulte mißbraucht, um die vielen Schätze einzusammeln.

SIEHE AUCH KATALOG / HEFTMITTE



ZOOP

Vorsicht, Steinschlag! Schnelldenker ballern bunte Brocken mit der Farbkanone ab und sammeln Punkte

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



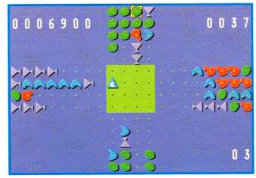
Die Grafik gibt nicht viel her, die Steuerung ist einfach – aber trotzdem kann „Zoop" süchtig machen. Wie kommt's? Nun, das hektische Denkspiel macht einfach voll Spaß. Ihr ballert mit einer Kanone komische Klötzchen ab, die aus allen vier Himmelsrichtungen anrücken.

Der Witz dabei: Ein Stein verschwindet nur dann vom Bildschirm, wenn ihr ihn mit derselben Farbe beschießt. Die Kanone muß also grün sein, um einen grünen Stein zu entfernen. Um die Farbe zu wechseln, muß auf einen Brocken geballert werden.

Klingt alles viel komplizierter, als es sich spielt. Um auf den Zoop-Geschmack zu kommen, solltet ihr unbedingt die Demo auf unserer CD ausprobieren. Hat man einmal den Kniff heraus, kann man gezielt auf Punkte spielen. Aber geht nicht zu große Risiken ein; im Spielverlauf rücken die Burschen immer schneller heran. Für Abwechslung sorgen zufällig auftauchende Extras. Schießt man sie an, verschwinden ganze Reihen oder alle Steine einer bestimmten Farbe auf einmal.



Das wird knapp: Mit verschärftem Tempo rücken die bunten Steine auf unsere Kanone zu, die in der Spielfeldmitte steht.



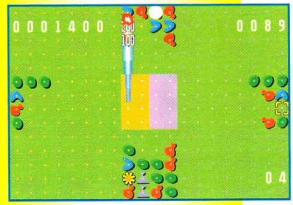
Die vielen grünen Steine, die von oben kommen, können wir noch nicht abräumen. Zuerst müssen wir die Kanone von Blau auf Grün umfärben.



Hier werden Schwierigkeitsgrad und Start-Level eingestellt

TIP:

Caramba! Je mehr gleichfarbige Klötzchen wir auf einmal abräumen, desto mehr Punkte gibt es.



CHEWY

Rosa Helden, grüne Bösewichte und der „rote Glump": Das Abenteuer mit dem vorlauten Alien Chewy treibt es ganz schön bunt

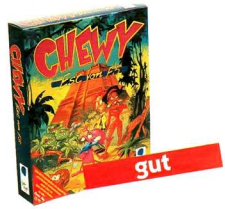
Chewy und Clint, die niedlichen rosa Aliens haben den Borx den roten Glump, eine Geheimwaffe, geklaut! Bei der Flucht gerät Clint in ein Dimensionstor, das ihn auf die Erde befördert! Klar, daß Chewy seinen Kumpel retten will.

Witzig: Der Außerirdische wird mittels animiertem Mauszeiger (greifendes Händchen, latschende Füße, laberndes Gebiß oder glotzende Augen) über den Bildschirm dirigiert.

Comic-Grafik, deutsche Sprachausgabe und die Spielfiguren sind gut gelungen. Die Rätsel sind knifflig, aber nicht übertrieben schwer – ein süßes Game mit jeder Menge Gags.



Am oberen Bildrand ist die Icon-Leiste zu sehen. Klickt die entsprechenden Symbole an, damit Chewy herumläuft, einen Gegenstand benutzt oder jemanden anspricht



Chewy muß sich mehrmals verkleiden: In Small Town tritt er im Kürbiskostüm auf ...



... und in Big Town sogar als richtiger Rocker!



Im Inventar könnt ihr euch jedes Objekt genau beschreiben lassen

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut



MONOPOLY

Ein Brettspiel ohne Brett - wie geht denn das? Ganz einfach: Bei der PC-Version von Monopoly werden Würfel, Spielfiguren & Co. auf dem Computer-Bildschirm simuliert

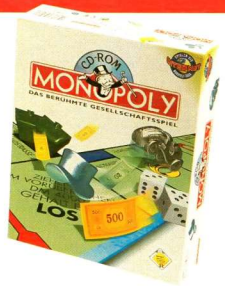
Fritz ist pleite und braucht 'ne Hypothek; Susi rafft hingegen Hotels und ist steinreich. Auch Peter hat sich gerade ein paar neue Häuser geleistet. Jetzt bloß nicht auf die Schloßallee stolpern... alles klar? Hier geht's nicht um echten Zaster, sondern um das berühmte Monopoly-Spielgeld.

Die PC-Version hat die gleichen Regeln wie das Original mit Brett: Auf einer Art Stadtplan rückt ihr Feld um Feld vor, kauft von eurem Startkapital Straßen und hofft auf günstige Ereigniskarten.

Sechs Spieler gleichzeitig

Landet eine andere Spielfigur auf einer Straße, die euch gehört, muß das Opfer Miete abdrücken. Setzt man noch teure Häuser und Hotels auf seine Straßen, werden diese Mietzahlungen tierisch hoch. Wer am meisten Geld verdient und sich am längsten vor der Pleite retten kann, gewinnt. Wenn ihr Monopoly-Fans seid, dann solltet ihr euch mal auf dem digitalen Brett umsehen. Kein Papiergeld-Gefummel, viele Special-Effects – keine Frage: Die PC-Version dieses Klassikers ist wirklich gelungen!

Bis zu sechs Spieler nehmen an einer Runde PC-Monopoly teil. Das können mehrere Leute vor einem PC oder Computergegner sein, von denen es verschiedene „Persönlichkeiten" mit individuellen Strategien gibt. Die Hopser der Spielfiguren übers Brett werden als nette Filmchen abgespielt. Jeder Spiel-Stein hat seine eigene Animationen.



TIP:



Solange das Bargeld reicht, solltet Ihr am Anfang möglichst viele Straßen kaufen. Oft kann man einzelne Karten gewinnbringend in einer Auktion an einen Mitspieler abtreten.

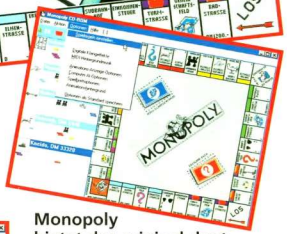
Auch Ereignisse wie Einnahmen, Zahlungen, das Erreichen von Straßenfeldern und sogar das Würfeln wurden mit tollen Bildern programmiert.

Jeder Spielzug mit Video-Trick

Der PC nimmt euch die ganze Arbeit mit Spielgeld und Häuschenaufbau ab. Die Computergegner sind ganz schön gewieft, aber Stimmung und Spaß sind nie so groß wie bei einer „menschlichen" Runde. Als Gruppen-Spaß ist das Programm aber top: Da versammeln sich alle Freunde oder die Familie gerne vor dem PC-Monitor.



O weh, Hotels auf der Schloßallee! Der Weg eurer Spielfigur übers Brett wird mit einer schicken 3-D-Sequenz gezeigt

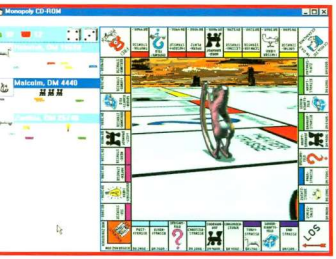


Monopoly bietet das original deutsche Spielbrett. Gute Idee: Ihr könnt sogar einige Details bei den Regeln verändern





Wer ins „Gefängnis" verfrachtet wird, setzt ein paar Runden aus - es sei denn, er ist stolzer Besitzer einer retteden Befreiungskarte



Keine Partner zur Hand? Dann messen wir uns halt mit schlauen Computergegnern



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	15 Megabyte
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-6
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut



SIEHE AUCH KATALOG / HEFTMITTE

Fun Online EXTRA-BLATT

Vorderseite

Cover und Rückseite entlang den rot gestrichelten Linien ausschneiden



Entlang der schwarz gestrichelten Linien falten

Rückseite

Fun Online

INHALT Nr. 1-1996

DEMOS:

- WING COMMANDER IV.
- DESTRUCTION DERBY
- BLOB
- FIFA SOCCER '96
- DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE
- JEWELS OF THE ORACLE
- REDSHIFT
- ZOOP
- DAS FLAGGSCHIFF
- GUINESS-BUCH DER REKORDE
- OLLIES WELT
- MEIN ERSTES LEXIKON
- U.V.M.

FUN ONLINE – SOFTWARE

Die ersten Demos:
- Auf dem Nil nach Ägypten
- Bei den Walen

DATENBANK:

ALLE INFOS ZU ÜBER 100 PROGRAMMEN

VIDEOS:

STAR TREK - VOYAGER, SPACE MOUNTAIN, MONOPOLY, P.A.W.S.

COMIC:

CRACK ALS 007



Fun Online Nr. 1-1996

Fun Online Nr. 1-1996

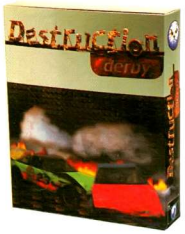
Hier erfüllen wir einen der meistgeäußersten Wünsche unserer Leser: Ein Extra-Cover der FUN ONLINE-Heft-CD-ROM zum Ausschneiden und Einlegen in eine stabile Plastikbox. So könnt ihr die Heft-CD-ROM sicher aufbewahren und sammeln. Leere Plastikboxen bekommt ihr billig überall da, wo CDs verkauft werden.

Deine persönliche



Name: Volker Scheller
PC-Fabrikat: Compaq
Betriebssystem:
Dos, Version: 7
Windows, Version: '95
Festplatte: 1024 MB
Arbeitsspeicher: 16 MB RAM
Prozessor:
(AKK*) 386er (AKK*) (486er)
(AKK*) Pentium 100 MHZ
Bus-Typ: PCI
Grafikkarte: Hersteller ATI
Typ: Mach 64, 2 MB RAM
Soundkarte: SB AWE 32
CD-ROM: QUAD -Speed
Joystick: Flightstick Pro

Mit dieser Karte weißt du immer und überall, was bei deinem Rechner Sache ist: Zum Beispiel beim Händler, wenn du ein neues Bauteil kaufen magst und er wissen will, wie deine Maschine ausgestattet ist. Oder du klärst damit beim Lesen unserer Tests auf einen Blick, ob das neue Game auf deinem PC auch läuft.
Die nötigen Informationen zum Ausfüllen der PC-Check-Karte findest du in den Handbüchern deines PCs und deiner Betriebsysteme.



DESTRUCTION DERBY

Ran an die Knautschzone: Bei diesem Crash-Autorennen nehmen wir die anderen Verkehrsteilnehmer fröhlich auseinander



Rrrrums! In der Arena gehen die Autos aufeinander los. Durch das schwungvolle Anrempeln anderer Kisten sammelt ihr Punkte

Wollt ihr euch mal als richtiges Rallye-Rauhbein beweisen? Dann ist „Destruction Derby" genau das richtige Game für euch. Hier wird gecrasht, bis eure Kiste den Geist aufgibt: qualmend und eingedellt haucht das gute Stück sein PS-Leben aus.
Fünf unterschiedliche Strecken und drei Autos stehen zur Wahl. In vier Spielmodi geht's hauptsächlich um den größtmöglichen „Altmetall"-Faktor. Beim „Stock-Car-Racing" wird actionreich um einen Rundkurs gebrettert.

Wer crasht, gewinnt!

Im Modus „Wreckin' Racing" ist die Position absolut Wurscht. Gewinner ist, wer die meisten „Race Points" beim Ramponieren gegnerischer Vehikel verdient. Action total bringt der Modus „Destruction Derby". Hier werden alle 16 Autos in einem riesigen Stadion aufeinander losgelassen. Das Massaker endet, wenn nur noch ein fahrtüchtiger Wagen übrig ist.



Drei Blickwinkel sind möglich. Am meisten Sinn macht die Standardeinstellung (erstes Bild), bei der ihr das eigene Auto aus einigem Abstand von hinten seht. Da es keine Rückspiegel gibt, ist man für jede Erweiterung des Sichtfelds dankbar

Fröhliches Abwracken

Die Steuerung ist etwas simpel: lenken, beschleunigen, bremsen. Dem Spielspaß schadet's nicht: Das fröhliche Abwracken macht Riesenspaß.
Wer aber eine realistische Formel-1-Simulation sucht, soll von Destruction Derby lieber die Finger lassen. Alle Action-Fans und Crash-Piloten werden das fetzige Fahrvergnügen um so mehr lieben.



Fast genausoviel Spaß wie das eigentliche Fahren macht die Begutachtung des „Replays". Verschiedene Kameras entlang der Strecke zeigen das jeweils letzte Rennen in der Wiederholung



Künstlerpech: Wenn der Motor qualmt, ist unser Auto bald hinüber



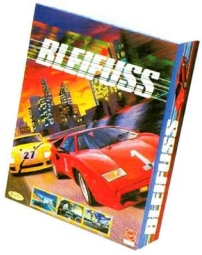
Viel Gedrängel in der Kurve. Wie stark unser Auto schon lädiert ist, verrät die Schadensanzeige rechts unten



Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	15 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut



BLEIFUSS



Sechs Pisten, sieben Autos, ein Ziel: die Meisterschaft gewinnen! Neben einem „Bleifuß" auf dem Gaspedal braucht ihr auch ein gutes Händchen, um sicher alle Kurven zu kratzen



Auf den „Bleifuß"-Strecken ist schwer was los. Hier knattert ein Helikopter über unseren blauen Flitzer hinweg, doch wir haben nur ein Auge für die nächste Kurve



Mitten in der Nacht brettern wir an einem Rummelplatz vorbei



Im Super-VGA-Modus ist ein Pentium nötig, sonst ist´s Essig mit Tempo



Ihr habt die Wahl zwischen 7 schnellen Flitzern

Bleifuß" macht seinem Namen alle Ehre: Mit durchgedrücktem Gaspedal donnert ihr im Tiefflug über sechs verschiedene Strecken. Jede Piste ist vollgepackt mit witzigen Details: Sattelschlepper donnern über Brücken, Hubschrauber kreisen über der Strecke, oder ein Kran setzt riesige Container neben der Fahrbahn ab.

Reine Nervensache

Die Autos stehen jeweils als Automatik- oder Handschaltungs-Version zur Verfügung; als Bonus winkt ein raketengetriebener Superbolide. Drehzahlmesser und Motorsound informieren, ob ihr hochschalten oder noch ein wenig mehr beschleunigen solltet.

Die Steuerung von Bleifuß ist eine Mischung aus Action und Simulation. Je nach Kurve lenkt ihr die Räder sanft ein oder stellt den ganzen Wagen brutal quer.

Wer nebenbei noch bremst, dreht sich elegant um die eigene Achse – oder schlägt einen unfreiwilligen Salto. Das Schlittern in den Kurven sorgt für höchstes Tempo; angebremstes Einlenken dagegen für die sichere Ideallinie - welcher Fahrstil liegt euch am meisten? Vor allem das Überholen der anderen Fahrzeuge, die sich auf der Piste ziemlich breit machen, ist nix für schwache Nerven.



Mächtig cool: Am Autoradio stellt ihr die Begleitmusik ein



Die Steuerung ist gar nicht mal so leicht. Wer nicht aufpaßt, legt einen Salto hin





Speicher:	6 Megabyte
Festplatte:	35 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut

SUPERGAME

Frage 4: Wie nennt man ein Rennen, bei dem die Fahrer Karte und Kompaß benötigen?

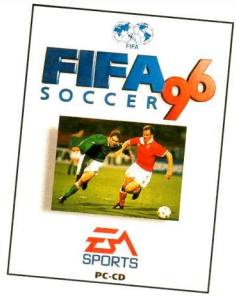
Das gelbe Kästchen markiert den 2. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: Je 10x die Flippersimulation Pro Pinball



FIFA SOCCER '96

Wie der Ball auch springt, wie der Schuß auch fällt: FIFA '96 ist ein Treffer! Coole 3-D-Grafik und echte Bundesliga-Teams sorgen für den richtigen Fußball-Kick



Mit der 3-D-Grafik von „FIFA Soccer '96" bekommt ihr eine Optik wie bei einer TV-Übertragung. Da gibt es kühne Kameraschwenks und Nahaufnahmen – ihr seid ganz nebenbei der Regisseur und schaltet per



Glanzparade! Im letzten Augenblick faustet der Torwart das Leder aus der Ecke

ger Spaß als andere Fußball-Programme. Es gibt so viele Schußtechniken, Turniere und Mannschaften zu entdecken, daß Sportfans hier eine Spielspaß-Dauerkarte serviert bekommen.

TIP:



Die hochauflösende Grafik ist nur auf teuren Pentium-Rechnern schön schnell. Ist das Spiel auf eurer Kiste zu rucklig, dann wählt lieber die niedrige VGA-Auflösung. Die sieht auch nicht übel aus, wie dieses Bild beweist.

Tastendruck zwischen den verschiedenen Perspektiven um. Dazu plappert ein Sportreporter eifrig mit. Er meldet, welcher Spieler gerade am Ball ist und flippt bei Toren aus.
Am besten steuert ihr mit einem 4-Knopf-Joypad. Damit kommt ihr zusätzlich in den Genuß von „flachen Hebern", gezielten Fallrückziehern und Schüssen aus der Drehung.
Es dauert zwar ein Weilchen, bis man mit der anspruchsvollen Steuerung zurechtkommt, Dann aber macht FIFA '96 län-



Bei der Zeitlupen-Wiederholung studieren wir diesen feinen Klinsmann-Hackentrick in der Nahaufnahme



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut



Kicker-Action plus Strategie: Ihr entscheidet über Auswechslungen und die Spieltaktik eurer Mannschaft



Übersichtliche Menüs und gute deutsche Texte: Bei der vorbildlichen Aufmachung von FIFA '96 können sich andere Programme ein paar Scheiben abschneiden





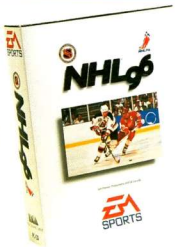
Beim Freistoß bewegen wir den gelben Kreis zu der Stelle, auf die unser Spieler den Ball lupfen soll. Der Ball kommt punktgenau – wie von Mario Basler persönlich gekickt



Dutzende von Nationalmannschaften und Hunderte Vereinsteams – Bundesliga inklusive – stehen zur Wahl

SIEHE AUCH KATALOG / HEFTMITTE

NHL-Hockey '96



Eishockey ist eine der härtesten Sportarten. PC-Besitzer können sich freuen: Sie treiben den Puck ganz ohne blaue Flecken übers Eis

Stahlkufen säbeln übers Eis, dick gepanzerte Männer rempeln sich an – Eishockey ist nur was für wirklich durchtrainierte Sportler. Und natürlich für PC-Besitzer mit CD-ROM-Laufwerk, denn die gesamte US-Profiliga kommt in einem kernigen Sportgame daher: „NHL Hockey '96".
Schnelle Reaktionen sind gefragt, denn die Mannschaften gehen mit höllischem Tempo auf Torejagd. Kleine Einlage: Ein eleganter Rippenstoß und der Gegenspieler rauscht in die Bande. Wenn es richtig heiß zur Sache geht, lassen die Kontrahenten schon mal den Schläger fallen und bieten eine saftige Keilerei an.
Wer keinen Pentium-Prozessor hat, muß leiden: Die Grafikfreuden werden etwas getrübt. Schon auf einem 486er ruckelt es ordentlich. Hier hilft nur der Verzicht auf etliche Grafikdetails. Aber auch mit eingedampfter Optik verdient das rasante Game den Fun-Faktor „super gut".



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	8-15 MB
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut







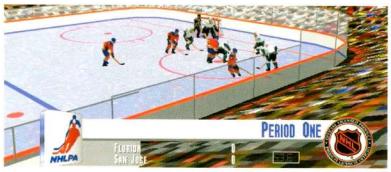
Links das Hauptmenü, rechts eine Programmierer-Studie. Wir sehen auf den ersten Blick: Hier waren absolute Grafikkönner am Werk.



Rechts: Der aktive Spieler ist durch einen farbigen Stern markiert, gesteuert wird am besten per Joystick oder Joypad. Qual der Wahl: Aus allen 700 Profis der amerikanischen Liga können Teams gebildet werden



Da lacht das Spielerauge: Welcher Blickwinkel aufs Spielfeld auch gewählt wird, jedesmal kommt perfekte Eishockey-Simulation rüber. Das Spielerohr lacht auch: Der Sound bringt ein ganzes Stadion in die Bude



TIP:



BLITZANGRIFF

Auch der stärkste Gegner fällt auf diesen Trick herein: Du flitzt mit dem Centerspieler genau aufs Tor zu und verwirrst den Torwart mit einer schnellen rechts-links-Bewegung.

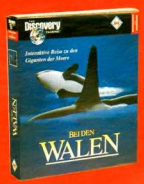
Sobald du von links auf den Torwart zuläufst, knallst du den Puck in die rechte Torecke. Mit ein bißchen Übung gewinnst du mit diesem Kniff fast jedes Spiel.

SUPERGAME

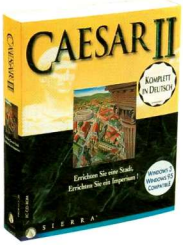
Frage 5:
In welchem Land findet in diesem Jahr die Fußball-Europameisterschaft statt?

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

ZU GEWINNEN:
je 10x die interaktive Reise „Bei den Walen"



CAESAR II



Von wegen „Die spinnen, die Römer": Versucht mal selbst, eine antike Siedlung aufzubauen. Die Einwohner wollen Brot und Spiele, während sich vor der Stadtmauer die Barbaren zusammenrotten

In der Schule pflegen die ollen Römer nicht immer für Spannung zu sorgen. Wer Lateinvokabeln pauken oder sich in Geschichte mit diversen Kaisern herumschlagen muß, dem ist eher zum Gähnen zumute. Wie spannend und kurzweilig das Antik-Feeling rüberkommen kann, zeigt hingegen das Städte-Aufbauspiel „Caesar II". Ihr seid als Super-Bauherr 2000 Jahre in die Vergangenheit zurückversetzt. Per Mausklick entstehen Häuser, Tempel und Straßen. Auch außerhalb der Stadtmauern muß was getan werden: Bauernhöfe und ein Hafen sorgen dafür, daß in unserer Stadt immer genug zum Futtern da ist.

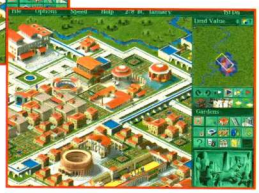


Eine kleine Siedlung im Überblick. Die Stadtmauer soll vor Plünderungen schützen



Zwischendurch ein Blick auf die übersichtliche Landkarte erleichtert die Planung





Vorher - nachher: Innerhalb weniger (Spiel-)Monate wird aus einem mickrigen Zeltdorf eine mächtige Großstadt



Im Forum setzt ihr beispielsweise Steuern fest, teilt Beamte ein oder schaut nach, wie beliebt ihr beim Volk seid ...



Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	25 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	sehr gut



Ave Imperator

Später solltet ihr auch an ein Forum, die Polizeiwache, Schulen, Krankenhäuser, Büchereien und andere öffentliche Einrichtungen denken. Habt aber immer eure Geldreserven im Auge, sonst kreist der Pleitegeier über euren Bauten.
Friedliche Imperatoren beschränken sich auf den Stadt-Spielmodus, bei dem es weder Umland noch Kämpfe gibt. Ihr könnt aber auch nacheinander sämtliche Provinzen kultivieren, die sich einst die „echten" Römer unter den Nagel gerissen haben. Das klappt anfangs noch relativ gut, aber bald schon trefft ihr auf rebellische Barbaren-Armeen. Der kluge Herrscher hat natürlich an eigene Legionen gedacht und läßt die Belagerer abblitzen.

Die Barbaren kommen!

Um alle Details (z.B. Feuersbrunst) zu entdecken, vergeht viel spannende Spielzeit am PC. Klare Sache: Caesar II ist genau richtig für alle Möchtegern-Städteplaner und werdende Bürgermeister.



Wir führen unsere Legionen gegen die Barbaren



Zu allen wichtigen Ereignissen gibt's kurze Filmchen

See you later, Al I. Gator!

Mr. Amadeus Play – weltbester Spiele-Entwickler und Mega-Eigenbrötler – bietet Zocky & Co. sein geniales Talent an. Das Team greift zu und Mr. Play in die Tasten…



Doch der Feind sieht mit…





Al I. Gator sorgt für den totalen Blackout, aber…





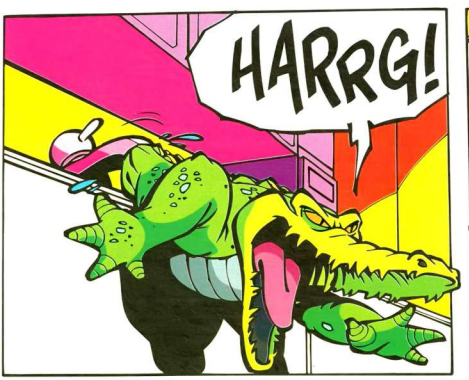



Raah... das haut ja die stärkste Giraffe aus den Hufen!...
Zocky: Überbrücken!!


GGRRRR
So was nennt man also Erleu-leuchtung...!?

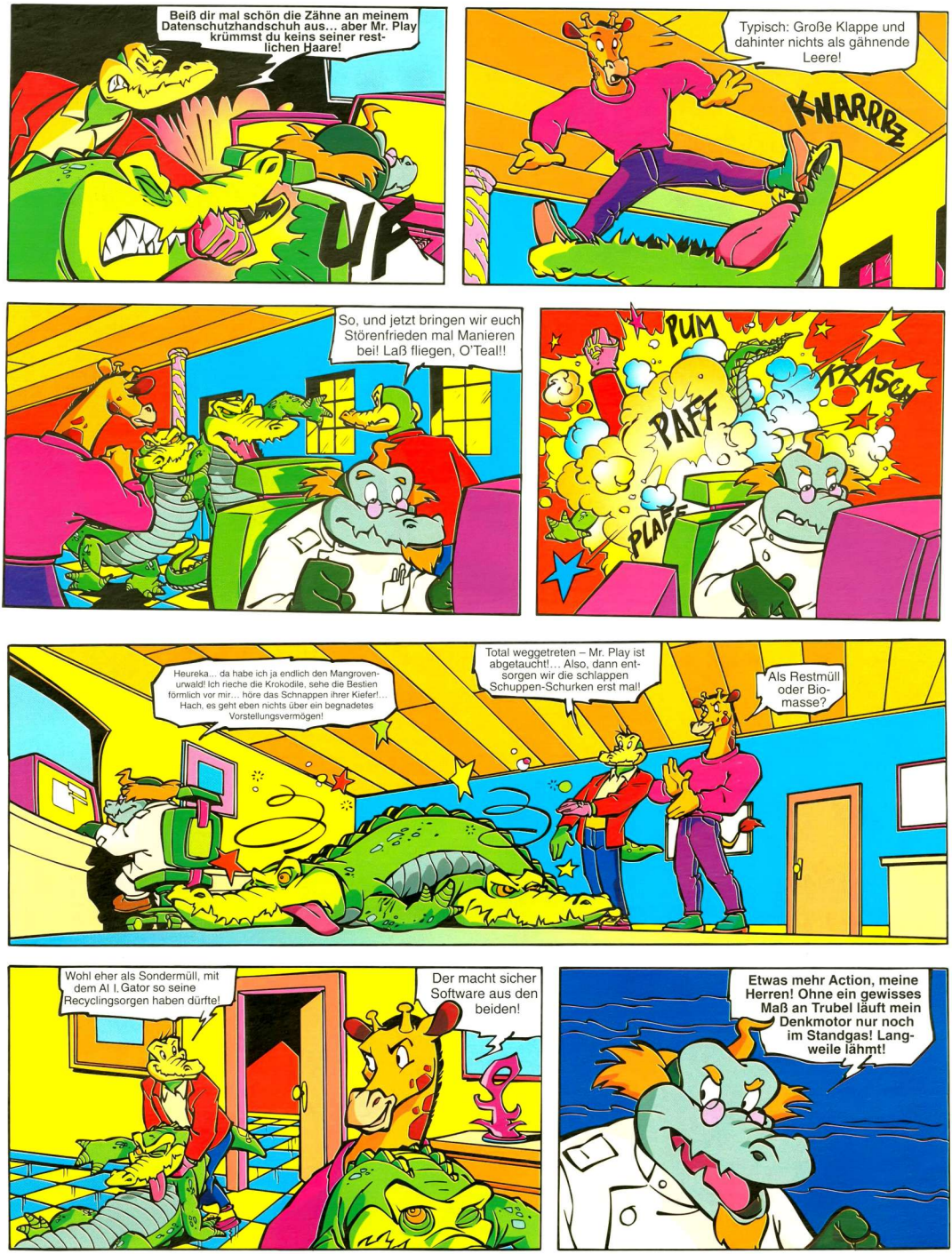

Ich darf die Herren um ein Glas Wasser bitten!... Hier knistert's irgendwie vor Trockenheit!
Kein Problem! Hier kommt Leitungsheimer Spätlese – frisch gezapft!


Nanüchen?... Was quetscht sich denn da durch die Rohre??
GUBL!?


HARRG!


GRRR!
Zocky... wir haben Besuch!!


Mann... die Morastmonster haben es auf unser Genie abgesehen!
RAAH!


Beiß dir mal schön die Zähne an meinem Datenschutzhandschuh aus... aber Mr. Play krümmst du keins seiner restlichen Haare!
UF
Typisch: Große Klappe und dahinter nichts als gähnende Leere!
KNARRRZ
So, und jetzt bringen wir euch Störenfrieden mal Manieren bei! Laß fliegen, O'Teal!!
PUM
PAFF
KRASCH
PLAFF
Heureka... da habe ich ja endlich den Mangroven-urwald! Ich rieche die Krokodile, sehe die Bestien förmlich vor mir... höre das Schnappen ihrer Kiefer! Hach, es geht eben nichts über ein begnadetes Vorstellungsvermögen!
Total weggetreten – Mr. Play ist abgetaucht!... Also, dann entsorgen wir die schlappen Schuppen-Schurken erst mal!
Als Restmüll oder Biomasse?
Wohl eher als Sondermüll, mit dem Al I. Gator so seine Recyclingsorgen haben dürfte!
Der macht sicher Software aus den beiden!
Etwas mehr Action, meine Herren! Ohne ein gewisses Maß an Trubel läuft mein Denkmotor nur noch im Standgas! Langweile lähmt!


Da dürfte die reizende kleine Windhose ja wie gerufen für die richtige Abwechslung sorgen!
WIRRRR
Los, die sacken wir ein, ehe sie unseren Gambler vom Hocker saugt!
Up, up and away!?
SWIRR
Ganz schöner Auftrieb!
Na endlich sorgen Sie mal für eine belebende Brise, obwohl mich – bildlich gesprochen – ein Feuerwerk eher in Fahrt brächte!
?
BZZZ!
Kaum gewünscht, schon erfüllt! Old Gator greift wirklich tief in seine Trickkiste!
Und was bieten wir der explosiven Wirklichkeit?... Nichts als die blanke Heldenbrust!
BOOM!
Das war der Urknall, meine Herren! Der ultimate Durchbruch zum Programmhöhepunkt!

Maximaler Jump & Run Spass

und dabei eine Portion Ernährungswissen erspielen

Das Geheimnis von Foody.

Auf der Suche nach der Ernährungstafel der Foodys.

Das Spiel:

Sieben Level sind im Jump & Run-Charakter zu spielen.
Dabei geht es um ausgewogene Ernährung anhand von sieben Lebensmittelgruppen.
Um die Rolle von Kohlenhydraten bei verschiedenen Aktivitäten.
Um mögliche Risiken von Lebensmitteln mit zu hohem Fettanteil.
Und um die Einschätzung der Qualität verschiedener Lebensmittel.
Alles in einem fesselnden und spannenden Computer-Spiel.

Am Ende jedes Levels werden kurze Fragen gestellt, die Zusatzpunkte bringen.

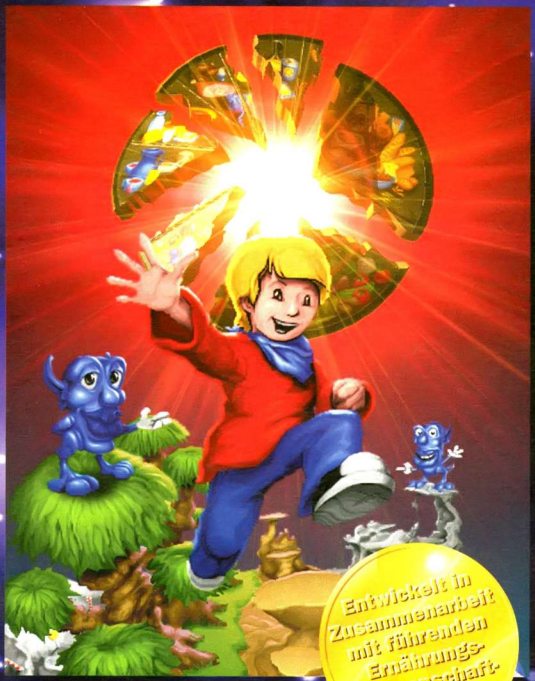
Die Begleitbroschüre enthält alles Wichtige zum Spiel und Informationen über gesunde Ernährung.

Entwickelt in Zusammenarbeit mit führenden Ernährungswissenschaftlern.

Enthält keine Produktwerbung.

Ein PC-Spiel des gemeinnützigen Instituts Danone für Ernährung e.V.

DANONE
Institut Danone für Ernährung



Die Story:

Ein kleiner Junge von der Erde soll den Einwohnern des Planeten Foody bei der Suche nach den sieben verschollenen Stücken ihrer Ernährungstafel helfen. Ohne die Tafel ist die Ernährung der Foodys gefährdet.



Eine phantastische Reise in sieben geheimnisvolle und gefährliche Welten beginnt. Nur mit der richtigen Lebensmittel-Auswahl ist der Spieler fit für seinen Weg.



Sind alle sieben Stücke der Ernährungstafel gefunden, ist das Geheimnis der Foodys gelöst und ihr Ernährungswissen gerettet.

Hardware-Voraussetzungen: IBM-kompatibler PC (ab 386er) • 4 MB Arbeitsspeicher • Festplatte mit mind. 8 MB freiem Speicher • VGA-Grafikkarte • Soundkarte empfohlen

Das Geheimnis von Foody.

Vollversion mit sieben Levels für **DM 49,–** inkl. Versandkosten.

Voll spielbare Ein-Level-Version für **DM 15,–** Schutzgebühr inkl. Versandkosten. Bei Nachnahme zzgl. DM 3,– Nachnahmegebühr.

Bestellmöglichkeit und Demo-Bilder im Internet

HTTP://WWW.FOODY.DE

Bestellungen oder Kauf der Vollversion über den Buchhandel:

ISBN Nr. 3-9804803-0-5

Oder direkt beim Institut Danone für Ernährung e.V.:

Coupon leserlich mit Druckbuchstaben ausfüllen und gegen Nachnahme, Vorkasse/Verrechnungsscheck oder Überweisungsbeleg (Kto. Nr.570707001, Deutsche Bank Remscheid, BLZ 34070093) an:

Institut Danone für Ernährung e.V.
Postfach 520225
50951 Köln

Faxbestellungen an:
0221 / 3685692

Bestellungen von Personen unter 18 Jahren können aus rechtlichen Gründen nur mit Unterschrift eines Erziehungsberechtigten bearbeitet werden.
Bei Annahmeverweigerung wird eine Kostenpauschale von DM 15,- berechnet.
Die Preise gelten für Deutschland. Versand ins Ausland nur zzgl. auslandsspezifischer Versandkosten.

Ich bestelle ____ Vollversion(en) ____ Ein-Level-Version(en)
per ◯ Nachnahme ◯ Vorkasse/Scheck ◯ Überweisung

Name:

Straße:

Postleitzahl/Ort:

Unterschrift:

Das Geheimnis von Foody: „Fun Online"

ComUnique


...und ist der Gegner erst einmal weich, dann saust einem der Sieg wie Fallobst in den Schoß!
So, Zocky – jetzt wirst du gnadenlos abgezockt!... Vorwärts zum vielgerühmten Gator-Generalangriff!
Wiesel, laß mal einen deiner Männer anklopfen!
KRASH
?!
?!
Doch nicht mit der Tür ins Haus fallen! Ich sagte **anklopfen!**
Die Invasion der Langschnauzen-pinguine!
Da fällt's einem wie Schuppen von den Augen, hihi!
WHAMM!
PLOFF
WHOMM!
PRATSCH!
KRASH


Rache ist süß!!
Siegen ist schöner!
Das ist doch zu hoch für ihn!


Aber er hat wenigstens geschnallt, daß wir in Sachen Superspiel die Nase absolut vorn haben!
Das erinnert mich an Amadeus...

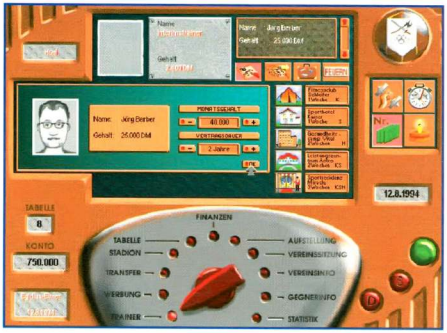

Ein gigantischer Wurf!... Ein Jahrhundert-Treffer!


Jetzt darf ich es anmerken: Normalerweise bin ich nur unter etwas chaotischen Umständen wirklich kreativ! Um mich herum muß – salopp gesagt – die Hölle los sein! Diese heile Welt hier hätte fast den zündenden Funken gebremst! Aber gut: Es ist vollbracht, und ich nehme Glückwünsche entgegen!
Halt mich zurück, Zocky!!
Ich versuche es... aber nur mit halber Kraft!
Happy Ende!

TOP SECRET!

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







ASCENDANCY

Will sich eure Alienrasse nicht so richtig entwickeln?
Sind die anderen stets schneller?
Hier ein paar sinnvolle Überlebenstips:

1 Sofort nach dem Spielstart sollte „Forschung" betrieben werden. Die Erfindung von Generatoren und Sternenantrieb ist Voraussetzung für den Bau von brauchbaren Raumschiffen.

2 Es empfiehlt sich, die größeren Planeten des Heimatsystems recht bald zu besiedeln, denn die Gesamtleistung der Planeten ist entscheidend für Wirtschaft und Forschung.
Erst wenn eine Fabrik und ein Forschungslabor errichtet wurden, produziert ein Planet einen eigenen Beitrag.

3 Je mehr „farbige" Felder eine Planetenoberfläche hat, desto lohnender ist die Besiedlung. Beim Bau neuer Anlagen ist es besser, die speziellen Eigenschaften der Felder zu berücksichtigen: Fabriken sind auf den roten Feldern produktiver, Forschungslabors auf den blauen und lebenserhaltende Anlagen auf den grünen.

4 Das Erobern eines fremden Planeten führt nicht etwa zu dessen Aufgabe, sondern zum Krieg.
Ob sich das wirklich lohnt, läßt sich dem Spionagebericht entnehmen.



DESCENT

Habt ihr „Descent" bereits bis zum letzten Winkel erforscht? Ja? Auch die versteckten Spiele in den Levels 21 und 24?
Falls nicht:
In Level 21 findet ihr nach der Zerstörung des Reaktors kurz vor dem Ausgang ein merkwürdiges Feld auf der rechten Seite. Da fliegt ihr einfach durch, nehmt die letzte Einbiegung links, fliegt nach oben und schießt die Geheimtür auf.
Nach der Zerlegung des Reaktors in Level 24 geht es durch das rote Tor hinaus. Die Geheimtür dahinter kann nur mit einer Megarakete geöffnet werden.
Nach dieser kommt noch eine weitere Geheimtür, hinter der dann endlich der Bonuslevel auf euch wartet.

HATTRICK!

Nachwuchsmanager haben es nicht leicht.
Doch wer weiß, wie es geht, kommt bei dem Spiel von Ikarion ruckzuck in die erste Liga: Gleich zu Saisonbeginn sollte noch während der ersten Spieltage der Trainer gefeuert und dafür ein echter Topmann von Format eingestellt werden. Das geforderte Gehalt sollte bei etwa 25.000 Mark monatlich liegen und muß tüchtig überboten werden, damit der Wunschkandidat auch zusagt. Etwa 40.000 bis 50.000 Mark sind realistisch.



CHEWY - ESC VON F5

Was, euer kleiner Außerirdischer hängt in der Zelle fest? Nehmt mal dem Skelett das Buch und das Monokel weg und „benutzt" im Inventar beides miteinander. Schon erfahrt ihr, wie ihr Chewy befreien könnt. Alle nötigen Gegenstände sind in der Zelle.



HI-OCTANE

Die Edelraserei ist gar nicht so leicht zu spielen – man könnte sich die Haare raufen bei diesem harten Zukunfts-Rennen. Die folgenden Tips sind nicht ganz fair, machen euch aber annähernd unbesiegbar:

Alt + Y: Autopilot einschalten
Alt + C: Autopilot ausschalten
Alt + F2: Alle Gegner fliegen von der Piste
Alt + F3: Der Traum aller Autofahrer: Ein Tank, der niemals leer wird
Alt + F4: alle Waffen sind schon da!
Alt + F5: alle Schilde auf volle Power
Alt + F6: die letzte Runde wird eingeläutet

Stonekeep

Bekommt ihr in den alten Gemäuern der Burg schon am Anfang Probleme mit der Gegnerschar, lohnt sich der Besuch im Südosten der Eingangsebene. Dort befindet sich ein lebenspendender Brunnen. Der Zugang ist allerdings nur über die darüber liegende Ebene zu erreichen.





SUPER KARTS

Was bei vielen anderen Rennspielen selbstverständlich ist, muß man sich bei Super Karts erschummeln: Wenn ihr bei der Meldung „GO KARTING" einfach ORIEL auf der Tastatur tippt; erhaltet ihr eine Streckenauswahl. Im Shop gibt es für die geistreiche Bemerkung „BRASENOSE" satte 10.000 Dollar auf das Konto des Fahrers.



BATTLE BEAST

Mit den nachfolgenden, während des Spiels einzugebenden Cheats könnt ihr der lustigen Comic-Klopperei noch ein paar Extras entlocken:

EATEE: **schaltet das Morphing ab**
ITIHFO: **drei Kampfrunden**
EHRTRR: **Autofly in Bonusräumen**
AOFREOIO: **öffnet alle Bonusräume**
ERHYHRLY: **die Kröte wird schwächer**



PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE

Ja, der Harry ist ein Held, der manchmal in die Grube fällt.
Damit er besser klar kommt, tippt ihr während des Spiels „MIOWMIOWLIKEMIOWMAN" ein und schon hat Harry neun zusätzliche Leben.



MICRO MACHINES II

Im Modus „Du gegen den Computer" kommt der PC-Gegner auf gefährlichen Strecken einfach schneller um die Kurven. Allerdings braust der Bursche auf einer genau berechneten Ideallinie dahin – und das ist seine Schwäche: Setzt euch hinter den Computergegner und schubst ihn kurz vor der Kurve fröhlich an:
Jetzt kann er die Kurve nicht kratzen und ihr kriegt den Punkt.

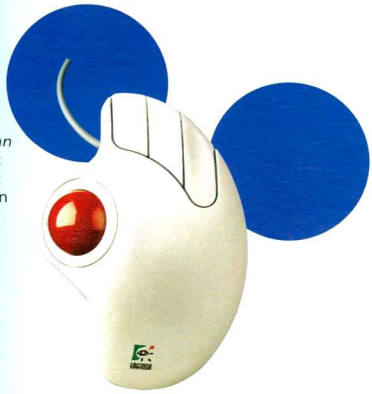
Fun Online

DURCHBLICK

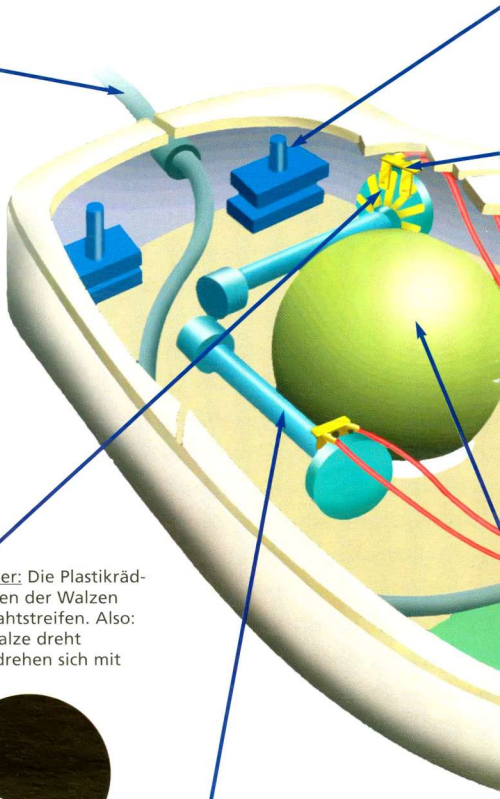
An jedem ordentlichen PC hängt eine Maus, und jedes ordentliche Windows-Programm läßt sich damit steuern. Aber wie funktioniert der kleine

DIE MAUS

5. Das Mauskabel: Daten marsch! Übers Mauskabel wird jede Info sofort zum PC gesendet. Der berechnet aus den Daten die Position des Mauszeigers – und plaziert ihn wie auf einer Landkarte auf dem Monitor



Hier haben wir den *„Trackman Marble"* von Logi. Er benutzt eine völlig neue Technologie: Die Kugel treibt keine Walzen an, sondern wird von einem Lichtstrahl abgetastet. Der Preis für die feine Murmel: ca. 170 Mark



Diese brandneue, süße Maus heißt „Microsoft Home Mouse", ist für jede Handgröße geeignet und läßt sich dank der „Intellipoint"-Software auch mit links bedienen. Nettes Extra: Zum Preis von ca. 70 Mark gehören auch 18 Spielchen



3. Der Stellungsgeber: Die Plastikrädchen an den Enden der Walzen tragen kleine Drahtstreifen. Also: Kugel bewegt Walze, Walze dreht Rädchen, Drahtstreifen drehen sich mit



Zeigefinger auf die Murmel, Daumen auf die linke Taste, die anderen Finger bedienen die beiden Tasten rechts oben – ein bißchen gewöhnungsbedürftig ist der *„Trackman Vista"* von Logi schon, aber dafür arbeitet er absolut punktgenau. Er kostet etwa 130 Mark

2. Die Walzen: Bei jeder Mausbewegung überträgt die Kugel Richtung und Geschwindigkeit auf zwei Walzen. Auf ihnen lädt die Kugel aber auch reichlich Schmutz ab. Wattestäbchen wirken Wunder

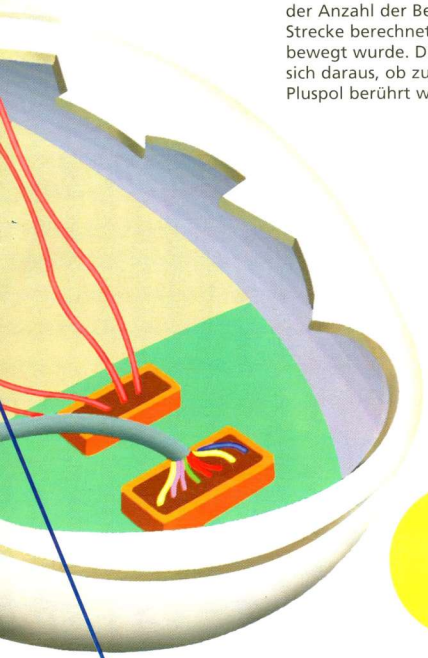
Helfer eigentlich? Wir haben für euch mal „reingeschaut" und bei der Gelegenheit ein paar besonders interessante Maus- und Trackball-Exemplare eingefangen



Wer sagt, daß Mäuse immer weiß und langweilig sein müssen? Logis *„Mouseman Sensa"* gibt's, wenn ihr ca. 100 Mark anlegt, im witzigen Holz-Look. Die Tastatur dazu müßt ihr euch aber schon selber schnitzen

6. Die Maustasten: Jeder Klick wird von der Maus sofort an den PC weitergegeben. Das gerade laufende Programm führt dann den Befehl aus, der für diese Taste gültig ist. Bedeutet „linke Maustaste" in einem Adventure-Spiel „aufheben", greift der Held zu

4. Die Kontakte: Jedesmal, wenn ein Drahtstreifen an den beiden Kontaken „vorbeikommt", wird ein Stromkreis geschlossen. Aus der Anzahl der Berührungen wird die Strecke berechnet, um die die Maus bewegt wurde. Die Richtung ergibt sich daraus, ob zuerst der Minus- oder Pluspol berührt wurde





Wer mal so eine „gewendete" Maus ausprobieren will und keine hundert Mark ausgeben möchte, ist beim *„Pilot Trackball"* von Logi richtig: der kostet etwa 70 Mark



Wie eine Schnecke trägt dieses Mäuschen sein Haus mit sich herum: einfach zusammenschieben, und der „Trackman Voyager" ist staub- und stoßsicher verpackt. Preis: ca. 130 Mark

1. Die Kugel: Das Herz der Maus ist eine Kugel mit Gummiüberzug. Wenn ihr die Maus verschiebt, dreht sich die Kugel mit. Einen Trackball könnte man übrigens als „umgestülpte" Maus bezeichen - die Kugel liegt außen und oben, das Innenleben ist identisch

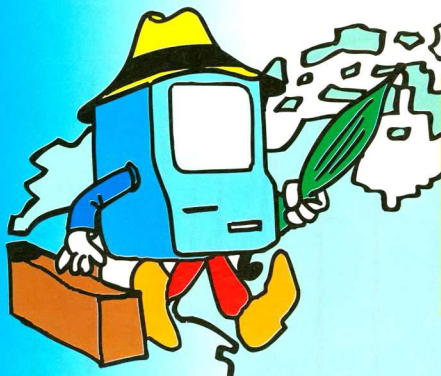
Alle vorgestellten Geräte sind im Computer-Fachhandel erhältlich!

Fun Online

DURCHBLICK

Kein Hexenwerk: Habt ihr ein Modem und die entsprechenden Programme, seid ihr blitzschnell per Mausklick auf dem ganzen Globus unterwegs

Mit dem PC auf Weltreise



Modem = Motor

Stellt euch die Computernetze als Autobahnen vor, die Städte verbinden. Euer PC wird zum Auto, das Modem zum Motor. Mit ordentlichen Reifen, also der richtigen Software, steht der Reise nichts mehr im Wege. Entlang der Autobahnen gibt es eine ganze Menge zu entdecken.

Internet = Abenteuerspielplatz

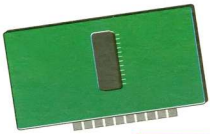
Ein riesiger Abenteuerspielplatz an der Autobahn ist das Internet. Entstanden ist es schon 1969, als eine Behörde der Vereinigten Staaten mit dem Aufbau eines Computernetzes begann. Am Anfang durften nur Wissenschaftler darauf herumreisen. Als weitere Netze entstanden, wurden Methoden entwickelt, sie miteinander zu verbinden: Das Internet, das „internationale Netz" war geboren.

Wer mit dem Computer auf Weltreise gehen will ...



... braucht ein Modem (oben) oder eine ISDN-Karte (unten) und die richtige Software. Nun ...





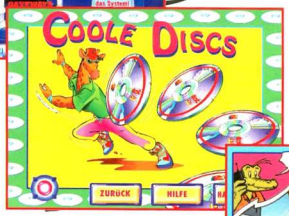
Fun Online

Das Netz

Noch in diesem Jahr wird es „Fun Online - Das Netz" geben. Wir werden nur Schaubuden aufnehmen, die einen hohen Fun-Faktor haben und die ihr auch ohne Englischkenntnisse nutzen könnt. Auf eurem Monitor habt ihr ständig die Kosten im Blick: Euer Konto zeigt genau an, wie viele „Punkte" ihr noch für Online-Zeit oder für den Kauf von Software übrig habt. Diese Punkte könnt ihr vorher kaufen, über Gewinnspiele ergattern oder als treue Leser von der Fun Online-Heft-CD-ROM downloaden.



Oben: Das Hauptmenü von „Fun Online – Das Netz"



Oben: Hinter dem Menü „Coole Discs" verbergen sich die neuesten Software-Infos



Unten: Bei uns lernt ihr alle möglichen Clubs kennen



Oben: Die Chat-Räume sind die Treffpunkte in unserem Netz. Ihr erkennt auf einen Blick, wer über was redet, und könnt euch dazuschalten

Provider = Zoll

Ungefilzt könnt ihr allerdings nicht auf die Überholspur gehen. Beim Internet heißt der Zöllner „Provider". Der öffnet euch gegen Geld den Schlagbaum in Richtung Computernetz. Viele Provider unterhalten in ganz Deutschland sogenannte Einwählknoten (Points of Presence oder kurz „PoP"). So könnt ihr überall zum Ortstarif mit dem Computer auf die Autobahn.

Online-Dienst = Rummelplätze

Neben dem Internet, das niemandem und allen gleichzeitig gehört, gibt es Online-Dienste, die von Firmen betrieben werden, zum Beispiel Compuserve, America Online, Microsoft Network oder T-Online. Diese Dienste stellt ihr euch wie große Rummelplätze an der Autobahn vor: Die Online-Dienste vermieten Platz an andere Firmen, die dort Schaubuden eröffnen. Der Rummelplatz-Besitzer kassiert natürlich Eintritt. Dazu verlangen viele Schaubuden noch extra Eintritt.

Gebühren = Benzin

Ihr seht schon, der Spaß kann ganz schön teuer werden. Besonders ärgerlich ist, wenn ihr nicht wißt, wieviel eure Reise gerade kostet. Manchmal scheint etwas ganz umsonst zu sein, aber dann dauert es Stunden, bis ihr es auf die Festplatte geladen habt – das kostet dann ordentlich Benzin, also Telefongebühren. Englisch solltet ihr auch können, denn das ist die Sprache der internationalen Netze.

PoP

Compuserve

MS-Network

T-Online

... und hat freie Fahrt auf der Datenautobahn

... wählt man sich gegen eine monatliche Gebühr bei einem Online-Dienst ein ...

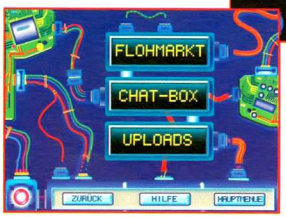


Rechts: Im Lexikon findet ihr jede Menge Informationen, die ihr z.B. für die Hausaufgaben brauchen könnt





Links: In dieser Abteilung gibt's Spiele. Unten: „Zoom" informiert über Neuheiten



Links: Im Flohmarkt könnt ihr tauschen und verkaufen, euch in der Chat-Box die Meinung sagen und uns per „Uploads" eigene Bilder und Texte schicken



Frage 6:
Wie heißt das welt größte Computernetzwerk?

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

ZU GEWINNEN:
je 10x eine Druckstudio-Ausgabe von Disney Interactive



WIE DENN? WO DENN? MODEM!

Wenn ihr mit dem Computer auf Weltreise gehen wollt, braucht ihr ein „Modem". Aber was ist das eigentlich? Und was kann man damit machen? Hier kommen zehn wichtige Infos übers Computertelefon:



1. Dolmetscher

Das Wort „Modem" ist die Abkürzung für „Modulator-Demodulator". Das Gerät ist eine Art Dolmetscher, der digitale Signale des Computers so umwandelt, daß sie über normale Telefonleitungen übertragen werden können. Am anderen Ende der Leitung übersetzt dann ein weiteres Modem die Signale wieder zurück. So werden blitzschnell Informationen ausgetauscht

2. Baud-Rate

Die Geschwindigkeit, in der die Daten reisen, wird in Bit pro Sekunde (bit/s) gemessen. Diese Übertragungsrate nennt man „Baud-Rate", nach dem französischen Ingenieur Baudot, der von 1845 bis 1903 lebte

3. Null-Modem

Wenn ihr nur zwei Computer miteinander verbinden wollt, benötigt ihr nicht unbedingt ein „richtiges" Modem. Für zwei Rechner, die nicht weit voneinander entfernt stehen, genügt auch ein spezielles Verbindungskabel, das sogenannte Null-Modem

4. E-Mail

bedeutet „elektronische Post". Die kann jeder benutzen, der sich bei einem Netz angemeldet hat und dort eine Adresse besitzt. Wie bei der „richtigen" Post schreibt ihr ganze Briefe und schickt sie an eure Freunde. Eine Adresse kann so aussehen: „hiltrud.schlueter@xxx.de." Vorn steht euer Name, danach kommt der „Klammeraffe" (@) und die Adresse des Netzes, das ihr benutzt, schließlich die Abkürzung für das Land, aus dem ihr sendet. Also „de" für Deutschland

5. Mailbox

Mailbox ist das englische Wort für Briefkasten. Wer einen elektronischen Briefkasten hat, kann z.B. Briefe und ganze Programme direkt in seinen PC bekommen und versenden. Eine solche Mailbox kann jeder selbst aufbauen und als Sysop, „System Operator" (= Systemverwalter), betreiben. Die dazu notwendigen Programme gibt es als billige Shareware und als teure, professionelle Programme im Handel

6. Netze

Mittlerweile haben sich viele Mailboxen zu kleinen Netzen zusammengeschlossen. Es gibt aber auch immer mehr Netze, die von richtigen Unternehmen betrieben werden. Auch Fun Online wird ein solches Netz aufbauen. Darin könnt ihr in großen Gruppen diskutieren, Spiele ausprobieren, Fernsehtips abholen, E-Mails (elektronische Briefe) an Fun Online-Brieffreunde schicken und, und, und ...

7. Einloggen

Unter „sich einloggen" (kommt von dem englischen Begriff „Login") versteht man den Verbindungsaufbau zwischen zwei oder mehr Computern. Wenn ihr euch in ein Netz eingewählt habt und dort an einem Online-Game teilnehmt, seid ihr für die Dauer des Spiels „eingeloggt"

8. Online-Spiele

Viele Mailboxen und Netze bieten Online-Spiele an. Da könnt ihr euch in eine Fantasiewelt einloggen. Die Spiel-Orte und die Aktionen werden aber nur beschrieben, nicht über Grafiken gezeigt. Manche dieser Spiele laufen über viele Monate und manchmal auch Jahre

9. Preise

Einsteiger bekommen sehr günstige Modems für rund 40 Mark. Die haben aber nur sehr niedrige Baud-Raten. Ein schnelles 28800-Modem ist ab etwa 270 Mark zu haben. Vorsicht: Wenn ihr Daten per Modem übertragt, müßt ihr genau wie beim richtigen Telefonieren die Gebühren bezahlen.

10. ISDN

Wer eine ISDN-Leitung (integrated services digital network) hat, braucht ein spezielles Modem, die ISDN-Interface-Karte. Die Anschlüsse sind zwar teurer als normale Telefon-Verbindungen, transportieren die Daten dafür auch viel, viel schneller



Drei Magazine zum super Sonderpreis – mit oder ohne CD

Weil's Spaß macht – so oder so!

100%

3 Ausgaben PC PLAYER für nur DM 10,–

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


ZOCKY
the HACKER
Alleingang gegen Gator!
– Zocky surft durchs Internet –
Das scheint ein mega-bissiger Tag zu werden! Bei einer Überprüfung seines multi-universalen Daten-Highway-Networks bringt Zockys sensibler sechster Sinn Datenhandschuh und Cyberhelm zum Klingeln…
Ich spüre jede Menge Alarm- und andere Anzeichen, daß Al I. Gator meinem Datennetz mit seinen gierigen Griffeln einen dicken Knoten verpassen will!
Ich bin vor Ort gefragt! Also Helm ab, Handschuh sensibilisieren, und hinein in die Welt der wahren Wunder!
ZISCH
Waouuu… ist das ein Kick! Mit Übermittlungsgeschwindigkeit durch den Datendschungel!
Es gibt keinen größeren Thrill als in die Seele einer Sache einzutauchen! Erst dann ist man wirklich mittendrin!


Nach dem glatten Einstieg lechzt die Situation nun nach schnellen Entscheidungen! Wohin geht die Reise?... Wo ist das Ziel?
Don't panic! The game must go on... also los! Hauptsache, ich gehe nicht dem krokofiesen Gator ins Netz oder auf den Leim!
ZIP!
Golden Gate Bridge? Das ist vielleicht was für Pauschal-Touris... aber bestimmt nicht der Ort für ein Duell mit Gator!... Weiter geht's!
ZIP!
Hi, Sphinx! Du bist ja von Haus aus rätselhaft und trägst die abgeschossene Nase sowieso zu hoch! Kein Blumentopf für mich zu gewinnen!
ZIP!
Hier dafür um so mehr – aber der Fight mit ausgebufften Alligatoren verlangt nach knallharten Kontrasten und nicht nach taufrischen Tulpen!


Dann wird Zocky auf der rasenden Fahrt durch die Internet-Galaxie von einem „Schwarzen Loch" eiskalt angesaugt und verschlungen... Zocky dämmert's – trotz Düsternis!
HUUUU...


Kapiert, Gator! Der Angriff auf meine Systeme war nur Spiegelfechterei – in erster Linie willst du mir selbst ans Leder!
Abgestürzt in den Programm-Schluchten?... Schiffbrüchig im Daten-Pool?... Vermißt in den Game-Labyrinthen?... Das könnte dir so passen!


Diablo!... Eigentlich dürfte aus den Tiefen der Ewigen Schwärze kein Lebenszeichen mehr aufflackern!?
Zocky scheint aber noch mächtig zu zappeln, Chef!


Noch schlimmer: Er holt sogar zum Gegenschlag aus und will mein Destroy-Programm abwürgen!
Gib ihm eine Ladung Schockwellen in die Leitung!


Zu spät, ihr Heimchen! Ein entlarvter Feind ist leicht zu berechnen!
FLASCH!


Und damit verblassen deine Streß-Strahlen! Die wehre ich doch mit links ab!
WUTSCH

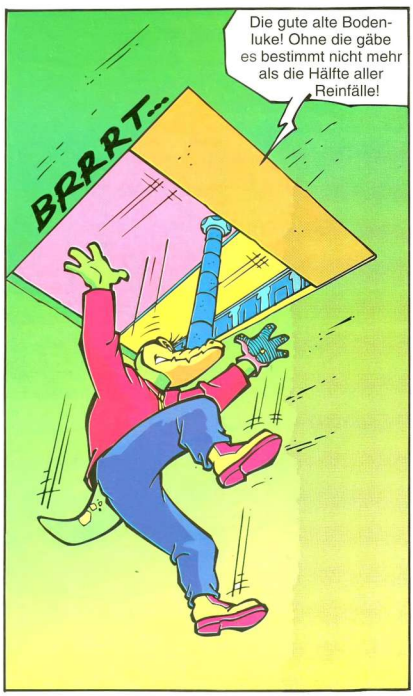

Okay, okay… habe dich unterschätzt! Aber wie steht es denn hiermit?! Höhö!
Monster marsch!
Einige Kämpfe beginnt man am besten erst gar nicht…
Urrgaagrr!!
…sondern gibt sofort Fersengeld und saust ab durch die Mitte!
ZONG
PENG
DOING
SCHWUPP
Da stehen sie nun und staunen bis zum St. Nimmerleinstag! Dummheit verpflichtet!
Bremse rein!… He, was kraucht denn da aus Gators Trick-Kiste?… Trugbild oder handfeste Bedrohung?
FZZZ


Manche technischen Probleme lassen sich erstaunlich leicht über die Unterbrechung der Energiezufuhr lösen!
SCHNIPP


SKRISK
Auf Tauchstation mit dir – du gehörst jetzt zum alten Eisen, Schrottinsekt!


Na, da schau her!... Endlich wird mal mein analytischer Verstand gefordert! Das sieht nach einem Spiel auf Leben und Tod aus!


FLOUSCH...
Da kann ich blitzschnell in höllische Fettnäpfchen treten!
ZIP
ZIP
ZIP
Gator will's wirklich wissen!... Muß eine böse Wut im Bauch haben!
CLANT


Die gute alte Bodenluke! Ohne die gäbe es bestimmt nicht mehr als die Hälfte aller Reinfälle!
BRRRT...


Die Höhen und Tiefen im Leben eines High-Tech-Gamblers gehören zum Risiko – man darf sich nur nicht...
BRROM
...überrollen lassen!
Jetzt haben wir ihn, Wiesel!... Plattgequetscht wie eine lästige Fliege an der Mattscheibe!
Kon-zen-tra-tion, Zocky!...Feindliche Energie umkehren, zum Bumerang machen, und dann ab durch die Mitte! Hope the best...
Dein Geschoß scheint gegen irgendwelche Schallmauern zu rasen, Chef!?
Bei meinem kahlschuppigen Erzeuger: Da braut sich Unheil zusammen... aber leider nicht für Zocky!!
Die Todeskugel rotiert in der Röhre!!... Dreht auf der Stelle!!... Läuft heiß!!
Und jetzt scheint das Ding den Rahmen zu sprengen!
HUST
HUST
HUST
HUST
WOMM
Hallo, Feinde!
Durchbruch auf der ganzen Online!... Und solange die beiden ihren totalen Bild- und Tonausfall verpennen...


...kümmere ich mich mal kurz um ihr bestgehütetes top-secret: Um das Destroy-Programm!
Damit ist jede Schmerzgrenze überschritten, Zocky! Ich mache Zierfisch-futter aus dir!!
„The Destroyer" hat Al I. Gator schlaflose Programmier-Nächte gekostet. Er hat all seine teuflische Kreativität investiert, um Zockys geheimste Computer-Systeme ein für alle Mal auszuschalten (und Zocky gleich mit)... doch der Vernichtungs-Angriff ist an Zockys Cleverneß und Spürsinn gescheitert! Al I. Gators Niederlage ist besiegelt...

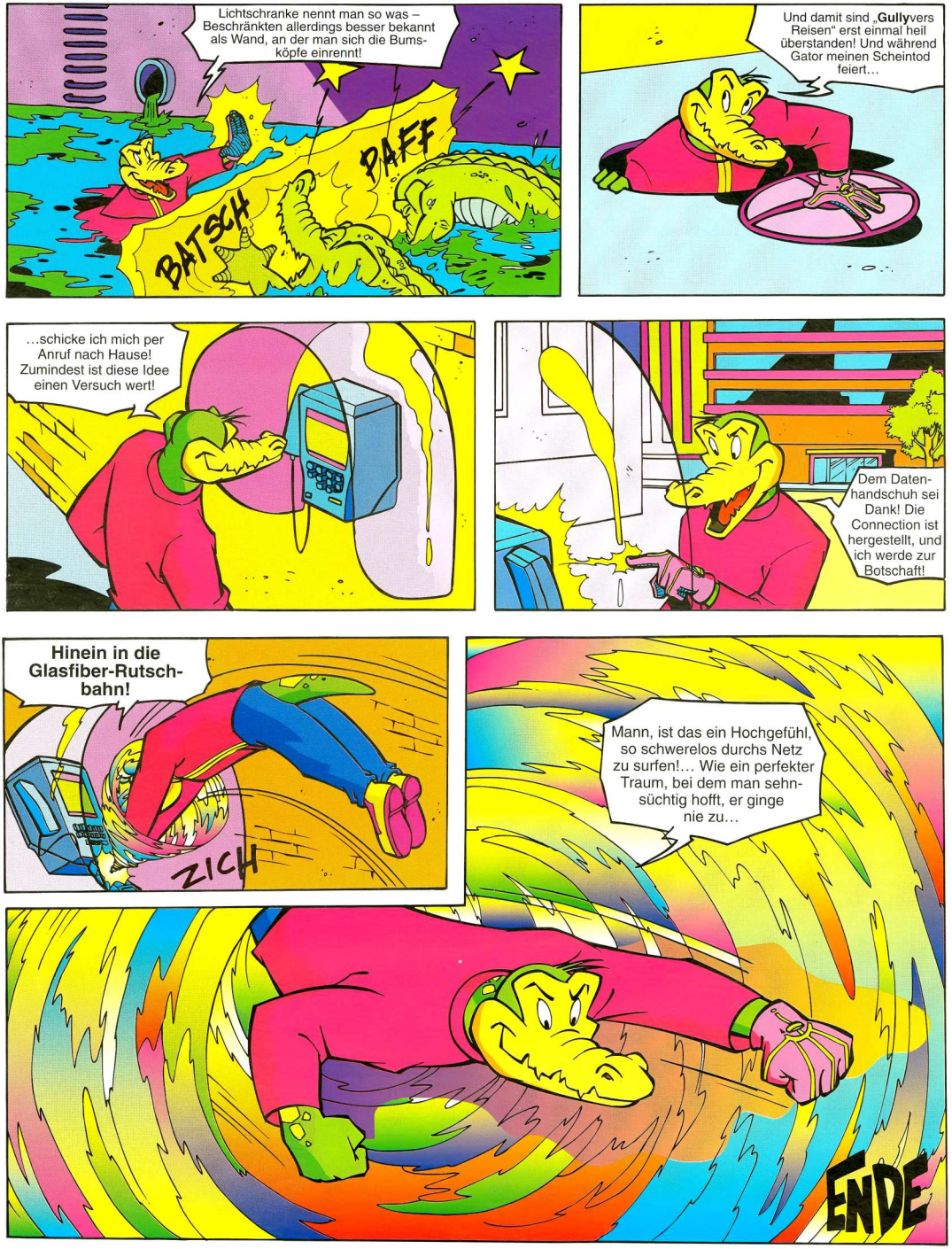

Weil's so schön war, sause ich auf dem gleichen Weg zurück! Adios, war mir ein Vergnügen!


Siegerlaune macht unvorsichtig, Freundchen! Genau der richtige Moment, dir für immer den Boden unter den Füßen wegzureißen!!

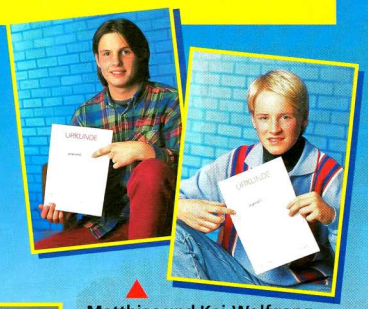

Wer läßt sich nur immer diese dämlichen Falltüren einfallen???
BZZZ...


WOSCH!


Laßt ihn euch munden, brave Kaimänner!!
Und nicht schlingen, sondern jeden Bissen genießen!!
Klappe zu, ihr stinkt entsetzlich aus dem Maul!!
GRRR
RAAH


Lichtschranke nennt man so was – Beschränkten allerdings besser bekannt als Wand, an der man sich die Bumsköpfe einrennt!
BATSCH
PAFF
Und damit sind „Gullyvers Reisen" erst einmal heil überstanden! Und während Gator meinen Scheintod feiert...
...schicke ich mich per Anruf nach Hause! Zumindest ist diese Idee einen Versuch wert!
Dem Datenhandschuh sei Dank! Die Connection ist hergestellt, und ich werde zur Botschaft!
Hinein in die Glasfiber-Rutschbahn!
ZICH
Mann, ist das ein Hochgefühl, so schwerelos durchs Netz zu surfen!... Wie ein perfekter Traum, bei dem man sehnsüchtig hofft, er ginge nie zu...
ENDE

Lego-Mobil mit Köpfchen



Matthias und Kai-Wolfgang mit „Jugend forscht"-Urkunde

Die Aktion „Jugend forscht" kennt jeder. Aber wie erfolgreich mitmachen? Matthias und Kai-Wolfgang hatten die richtige Idee, einen coolen Lehrer – und ihren alten C-64



Links: Matthias Thul, rechts Kai-Wolfgang Brückner



Von links nach rechts: Matthias, Lehrer Rainer Donges (unterrichtet Physik und Chemie), Kai-Wolfgang vor laufendem Computer Commodore C 128 D

Das Lego-Mobil: Es ist mit einer Reflex-Lichtschranke ausgestattet, die Infrarotlicht aussendet. Wenn dieses Licht auf einen glänzenden Gegenstand, z. B. einen Spiegel, trifft, kann das Lego-Mobil aufgrund der Programmierung dem Hindernis ausweichen

Am Anfang benutzten Matthias Thul und Kai-Wolfgang Brückner ihren Commodore nur für Spiele und die Hausaufgaben. Aber dann machte sie Rainer Donges, ihr Physik- und Chemielehrer am Wüllenweber-Gymnasium in Bergneustadt, heiß auf den Wettbewerb „Jugend forscht".

Ihr Super-Einfall: ein Lego-Auto, das wie von Geisterhand bewegt um Hindernisse herumkurven kann. Kai-Wolfgang erklärt, wie sie vorgingen: „Wir bauten zunächst eine I/O-Karte, um Daten aus dem Computer aus- und einzugeben, dann noch ein Relais-Interface, um den Motoren mehr Strom geben zu können."

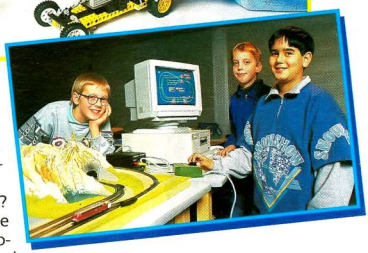
Natürlich bekam das Lego-Mobil auch einen Motor. „Aber das Besondere", erzählt Matthias, „ist die Reflex-Lichtschranke, die aufs Auto geschraubt ist." Sie sendet Infrarot-Licht aus, das von Hindernissen zurückgeworfen wird und den Fototransistor der Lichtschranke zuschaltet. Die I/O-Karte im Rechner ist über Kabel mit dem Relais-interface verbunden, das mit der Lichtschranke auf dem Lego-Mobil Kontakt hält.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Der Computer erkennt Hindernisse und steuert das Lego-Mobil außen rum.



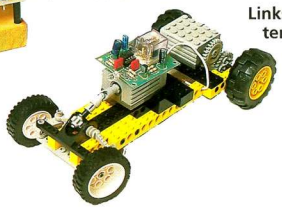
Die I-O-Platine, von vorne und hinten fotografiert





Dieses Bild zeigt drei 12-jährige Schüler, die sich auf das nächste „Jugend forscht"-Projekt im März '96 vorbereiten. Sie lassen eine Modelleisenbahn mit selbstgeschriebenem Programm fahren





Links das Relais-Interface, nebenan das Lego-Mobil mit Reflex-Lichtschranke

Für die Mühe gab's Urkunden von „Jugend forscht" und der Schule, ein Informatik-Lexikon, ein T-Shirt und einen Rucksack.

Und wie geht's weiter? „Wir arbeiten daran, die Lichtschranken-Idee auf Modelleisenbahnen anzuwenden und Originalgeräusche in den Fahrtablauf zu bringen", erklären die beiden. Ihr Traumberuf? „Spieleprogrammierer", meint Matthias, „das wäre 'ne echt coole Sache."

Fun Online wünscht viel Glück!

PRODUKTION UND TEXT: LIVE PRODUCTIONS/GERDI KERSCHKAMP/FOTOS: MATTHIAS NORDIEK

Fun Online I.Q.

PROGRAMME MIT KÖPFCHEN

„I.Q." bedeutet Intelligenzquotient. Je höher der ist, umso schlauer der Mensch. Auf den nächsten Seiten stellen wir Software vor, die schlauer macht. Dazu eure Hitliste der zehn beliebtesten I.Q.-Programme

FUN ONLINE-„IQ"-HITLISTE

Welche Programme die Plätze eins bis zehn belegen, sagt uns der Computer vom FUN ONLINE-Katalog (in der Heftmitte). Er berechnet, welche Programme am häufigsten von euch bestellt werden, die zehn meistgekauften bilden die „Top Ten". So entsteht eine Hitliste, die ganz genau dem Geschmack der FUN ONLINE-Fans entspricht

1 Mit „Microsoft Creative Writer" eigene Geschichten aufpeppen war für euch das Größte



2 „Urmels Filmstudio" macht euch zum Regisseur. Prima Plazierung für ein prima Programm



3 Die Idee mit Schlümpfen eigene Comics zu erfinden, brachte dem „Comic Book Artist" einen Spitzenplatz

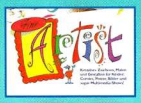


4 RROARR! Microsofts „Faszinierende Kreaturen" fandet ihr absolut faszinierend



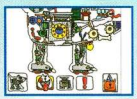
5 Aha - Mathe kann doch Spaß machen. „Matheblaster 2" hat jedenfalls viele Freunde gefunden













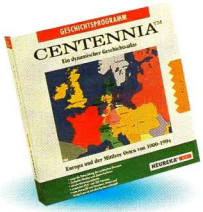
6 Feine Plazierung für das Grafik Programm „Microsoft Fine Artist"

7 Eine Rundfahrt durch den Körper bitteschön: „Abenteuer Mensch 3D" kam gut an

8 Der flotte Otter sorgt für Umweltschutz: Auch „Ollies Welt" ist in den Top Ten vertreten

9 „Paws" überzeugte euch mit viel Programm für wenig Geld

10 Schau mal einer an: Ein Außerirdischer gibt Kurse - „ADI Deutsch 3-4" rundet die Top Ten ab

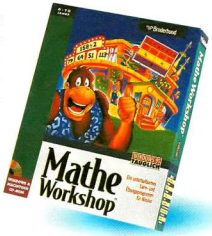


CENTENNIA

ist ein Atlas, mit dem ihr ganz Europa und den Mittleren Osten erkundet. Und ein Geschichte-Programm, das Ereignisse aus fast 1.100 Jahren enthält. Mit Zoom-Funktion, Zeitraffer-Modus wie im Film, außerdem lassen sich alle Karten ausdrucken. Auf Diskette von Heureka-Klett.

MATHE-WORKSHOP

ist eigentlich eine Spielesammlung, mit der ihr so ganz nebenbei geometrische Formen, Bruchrechnen usw. trainiert. Zusätzliche Logik-Übungen bringen eure grauen Zellen auf Vordermann. CD-ROM von Broderbund.





DAS FLAGGSCHIFF

ist während einer langen Seereise euer Zuhause. Unterwegs zeigen euch der Kapitän und seine Mannschaft, wie man mit so einem Riesen-Holzkahn segelt, Stürme übersteht und Piraten bekämpft. Die Grafik ist klasse und es macht einen Riesenspaß, sich von Deck zu Deck zu klicken. CD-ROM von Duden-Meyer

DIE ENGLISCH-MONSTER

sind eigentlich ganz witzig und gute Kumpel für alle, die in die englische Sprache einsteigen wollen: Die Monster haben ein Vokabel- und ein Sprechtraining im Gepäck, dazu noch eine Begriffe-Datenbank und etliche Spiele. CD-ROM von Heureka-Klett





ENGLISCH

ist ein Fremdsprachentrainer ohne Spiele, aber mit verschiedenen Programmen, mit denen ihr Vokabeln, Aussprache und Grammatik übt. Aus der gleichen Reihe gibt´s auch Trainer für Französisch, Italienisch und Spanisch. CD-ROM von Ikarus

DIE BIBEL

ist das meistverkaufte Buch der Welt. Mit dem CD-ROM-Programm „Kinder entdecken die Bibel" erlebt ihr das Land Palästina zur Zeit Christi. Ihr begegnet Jesus und den Aposteln, stöbert in einem Bibel-Lexikon und erfahrt, wie die Menschen vor 2.000 Jahren lebten. Von Sunflowers



RAUMBASIS PC

Frühstück auf dem Jupiter, Mittagessen auf Alpha Centauri? Tolle Weltraumsimulationen machen´s möglich. Ob ihr im freien Flug durchs All Sterne und Planeten bewundert oder auf kniffligen Missionen Käpt´n Kirk Konkurrenz macht, mit diesen Programmen läßt sich spielerisch das Weltall erkunden

SPACE SIMULATOR

Sieht gut aus, unser blauer Planet – so vom Raumschiff aus betrachtet. Ihr wollt näher ran? Ein Druck aufs „Gaspedal“, und schon ist voller Schub angesagt. Immer größer wird die Erde, haarscharf düsen wir an der Raumstation vorbei.





Wir besuchen die Marsstation „Marineris“





Wir steuern selbst: Erst der Start von Cape Canavaral (kleines Bild), dann der freie Flug durchs All

Halt! Hier wollen wir doch mal reinschauen. Der Druck auf die Taste F4 (Raumschiff anhalten) bewirkt aber erst einmal gar nichts: Aha, so ein Weltall-Vakuum hat keine Reibung; da sind die Bremswege lang...

Speicher:	2 Megabyte
Festplatte:	15 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Extra:	super Handbuch
Bewertung:	sehr gut

Microsofts „Spacesimulator“ ist genau das richtige für Nachwuchs-Astronauten: Wie mit einem richtigen Raumschiff kreist ihr in Umlaufbahnen, verfolgt Kometen auf ihrem Flug, erforscht den Jupitermond Io, besucht die Marsbasis „Marineris“. Dort wartet ein heißes Straßenrennen nach Marsianerart auf euch.

Wer sein Raumschiff richtig im Griff hat, kann auf kniffligen Missionen das wahre Raumfahrerleben ausprobieren - bei der Mondlandung mit Apollo 17, beim Andocken mit dem Shuttle an der Raumstation oder bei der punktgenauen Landung auf Cape Canaveral. Den Raumschifftyp sucht ihr euch aus: Neun verschiedene Modelle stehen zur Wahl, das Spaceshuttle ist natürlich auch dabei und sogar ein „Jet Pack“, ein Düsenrucksack für den Weltraumspaziergang.



Ausflug mit Jet-Pack

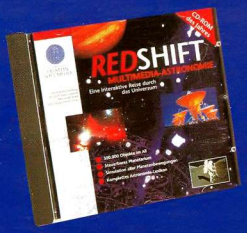
Nicht gleich verzweifeln, wenn ihr am Anfang eine Bruchlandung nach der anderen hinlegt: Das Handbuch mit den wichtigsten Steuertasten auf der letzten Seite ist eine große



Perfekte Simulation: Die Landefähre koppelt ab und nähert sich dem Mond

Hilfe - wie auch die umfangreiche Hilfedatei im Spiel selbst. Dort gibt's auch eine Weltraumdemo mit Bildern, die bei „echten“ Weltraumflügen aufgenommen wurden

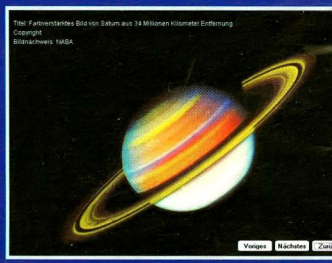
REDSHIFT



Einen ganzen Berg starker Weltraum-Bilder liefert „Redshift“ von Ullstein Softmedia. Ihr nehmt zum Beispiel an 20 „Führungen“ teil und könnt wie im Planetarium eine Simulation von „Tag und Nacht auf der Erde“ erleben oder bei einem Sonden-Flug über die Oberfläche der Venus dabeisein.

Exakte Simulationen

Im Hauptprogramm gibt's eine Filmothek zu besichtigen - zum Beispiel ein Video über die erste Mond-Landung. In der Fotogalerie findet ihr fast jeden Planeten unseres Sonnensystems, alle Monde, Asteroiden und die Kometen. Riesenteleskope, Kugelsternhaufen, diverse Satelliten gefällig? Die Foto-Galerie läßt keine



„Redshift“ bietet eine astreine, prallvolle Bilder-Bibliothek

FASZINATION RAUMFAHRT

Wünsche offen, großes Lob! Das Lexikon liefert dazu passende Informationen. Hier kann sogar der Weltraum-Profi noch was lernen; allerdings sind manche Texte wegen zuviel Fachchinesisch nicht immer leicht zu verstehen. Das beste an Redshift sind die Simulationen. So bekommt ihr „Ereignisse" vorhergesagt, z.B. auf die Minute genau, wann die nächsten Sonnen- oder Mondfinsternisse stattfinden und wie sie ablaufen werden.





Ganz oben: Riesenteleskop. Darunter: Simulation einer Sonnenfinsternis

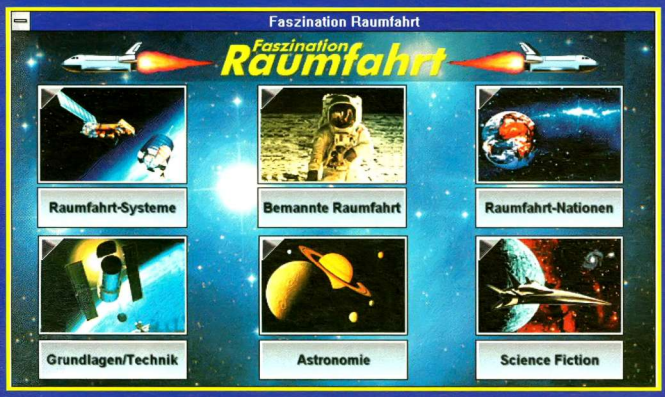
Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
DOS:	ja
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Maus:	ja
Mitspieler:	1
Grafik:	super gut
Sound:	sehrgut
Fun-Faktor:	sehr gut
Bewertung:	sehr gut

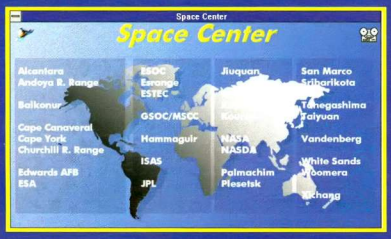
Auch „Faszination Raumfahrt" von boeder ist eine erstklassige Fundgrube für Weltraum-Fans. Spiele-Teile wie beim „Spacesimulator" fehlen leider. Dafür hat das Programm als Bonbon ein Quiz mit über 200 Fragen zu bieten und einen hübschen Bildschirmschoner, bei dem Satelliten über den Monitor flitzen.
Der Eröffnungsbildschirm ist in sechs Kategorien unterteilt: Raumfahrt-Systeme, bemannte Raumfahrt, Raumfahrt-Nationen, Grundlagen/Technik, Astronomie und Science-fiction. Dazu gibt's noch ein Lehrbuch, aus dem sich gezielt Informationen nach Stichworten abrufen lassen.

Randvolle Datenbank

Auf alle im Programm enthaltenen Fakten bekommt ihr über die „Datenbank" Zugriff. Die ist mit Bildern nur so vollgepackt. Richtig Laune macht der letzte Programmpunkt „Multimedia". Hier findet ihr vor allem Filme. Besonders spannend: die Geschichte des Spaceshuttles vom ersten Testflug („festgeschnallt". auf einem Passagierflugzeug) bis zu aktuellen Missionen im All. Übrigens: Wer eine ordentliche Soundkarte und Boxen besitzt, kommt in den Genuß des Dolby-Sourround-Systems. Die Familie wird ganz schön Ohren machen, wenn ihr die „Discovery" durch eure Bude donnern laßt.

Schön übersichtlich: das Hauptmenü:





Auf der ganzen Welt gibt's Beobachtungs-Stationen. Klickt auf einen Namen, und ihr seid dort



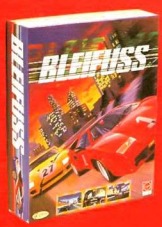
In diesem Kapitel geht's um die größte technische Leistung des Menschen: die Erde verlassen und das Weltall „vor Ort" erforschen

Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	3 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Maus:	ja
Mitspieler:	1
Grafik:	super gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Bewertung:	super gut

Frage 7:
Anderes Wort für „Düsenrucksack"

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

ZU GEWINNEN:
10X das Rennspiel Bleifuss



3D Film-Studio

Mit Computergrafik entstehen die tollsten Effekte in Kinofilmen. Warum also nicht selbst mal einen tollen Trickfilm am eigenen PC drehen? Mit diesem Programm erzielt ihr schnell beeindruckende Resultate.



Ruhe am Set! Hans, hör auf, deine Cola so laut zu schlürfen! Karin, mach´ das Radio aus! Alle auf ihre Positionen! Kamera ab...uuund... Action!"

Die Schauspieler sind nicht aus Fleisch und Blut, sondern Computergrafik-Persönlichkeiten. Auf Mausklick bringt ihr sie zum gehen, springen, reden, schrumpfen (!) - und vor allem: Diese virtuellen Stars vergessen niemals ihren Text. Wer ein bißchen was von Technik versteht und ein Mikrofon an seine Soundkarte stöpselt, kann den Sprechtext für seine Schauspieler aufnehmen. Viel einfacher lassen sich Geräusche und Musikstücke einbauen; eine große Auswahl an witzigen Effekten und Melodien wird mitgeliefert.



Willkommen in der Filmwerkstatt von McZee und Melanie! Schritt für Schritt bekommt ihr gezeigt, wie ihr euren eigenen Computerfilm dreht.

Die Filme sehen verblüffend gut aus, weil echte 3D-Grafik verwendet wird. Im Klartext: Ihr seht eure Figuren nicht flach von der Seite, wie man es von vielen Spielen kennt. Der Film läßt sich vielmehr aus den verschiedensten Richtungen betrachten. Dabei stimmen alle Perspektiven ganz genau: Geht der Held zum Beispiel auf die Zuschauer zu, wird er dabei größer.

Zu Beginn ist die Vielzahl an Funktionen etwas verwirrend.



Jedes Szenenbild kann aus verschiedenen Kamerapositionen betrachtet werden. Ihr könnt richtig „schneiden" wie die Filmprofis, um einen Raum immer wieder aus anderen Blickwinkeln zu zeigen.



Als erstes suchen wir uns einen Hintergrund für den Film aus. Vom alten Spukhaus bis zur Weltraum-Station ist für jede Idee ein passender Drehort dabei.

Wenn große Hollywood-Regisseure einen neuen Film drehen, ist schwer was los: Hunderte von Leuten wuseln herum; etliche Millionen werden in so eine Produktion gesteckt.

Echte 3D-Grafik

Euren ersten Film könnt ihr viel preiswerter drehen. Nicht mal 90 Mark kostet der „3D Movie Maker", ein klasse Baukasten für Computer-Trickfilme.

SIEHE AUCH KATALOG / HEFTMITTE



Eine leere Szene ist sterbenslangweilig - also her mit ein paar Schauspielern! Wir klicken den Typ mit dem irren Blick an ...



... und stellen ihn in unser Szenenbild. Wir könne dem Knaben natürlich auch andere Klamotten anziehen. Mit derselben einfachen Methode lassen sich Gegenstände wie die hübsche Schatzkiste dazustellen

Aber keine Angst: McZee und seine Freundin Melanie haben jede Menge Tips auf Lager. Schaut euch am besten einen der vielen Demo-Filme an, die schon auf der CD gespeichert sind. Nehmt ein paar Veränderungen vor und studiert dann die Auswirkungen.



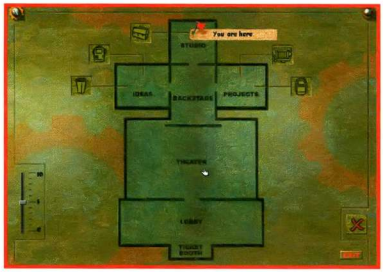
Wie Profis „schneiden"

Bald habt ihr soviel Übung, daß ihr selbst loslegt und eigene Trickfilme aufnehmt, verfeinert - und schließlich den staunenden Freunden zeigt.
Ihr könnt wie die Profis die Filme „schneiden", also nachträglich die Bewegungsabläufe ändern oder die Betrachterkamera wechseln. Musik, Text und Soundeffekte legt ihr ebenfalls nach „Drehschluß" über die einzelnen Szenen.

Ihr könnt immer wieder den „Play"-Knopf drücken, um die einzelnen Szenen eures Werkes anzusehen. Ist der Film geschnitten und reif für die Premiere, wird er in McZees Kino gezeigt.

Pentium statt Kamera

3D Movie Maker hat aber einen Haken – die tolle Grafik hat natürlich ihren Preis: Damit die Filme richtig schön flüssig laufen, solltet ihr schon einen Pentium-Prozessor unter der Haube haben.
Laßt euch übrigens nicht von den englischen Texten auf unseren Bildern verwirren. Vom „3D Movie Maker" gibt es nun eine deutsche Version. Wäre ja noch schöner, wenn eure Filmkarriere an der Sprachbarriere scheitern würde...



Vom Studio bis zum Schneideraum: Auf diesem Grundriß checkt ihr das Filmgelände



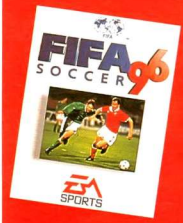
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	8 Megabyte
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Software-Typ:	Trickfilm-Baukasten
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut

SUPERGAME

Frage 8: Wie heißt der Raum, in dem man für Kino und TV Filme aufnimmt?

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

ZU GEWINNEN: je 10x die Fußball-Simulation Fifa Soccer '96



KLAR ZUM ENTERN!



148,- DM*; 1095,- öS; 148.- sFr.
*unverb. Preisempfehlung

Ahoi! Willkommen an Bord des **„Flaggschiffs des Königs“**. Per Mausklick geht es auf abenteuerlichen Erkundungsgang: Lernt das Schiff von oben bis unten kennen, lauscht den Geschichten der Seeleute, beobachtet sie bei der Arbeit. Und: Erlebt ein spannendes Seegefecht!

• 450 Bildschirmseiten • 500 Illustrationen • 200 Animationen • 120 Minuten Ton

Die kostenlose Demo-CD-ROM gibt's im Handel. Oder bei: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Dudenstraße 6, 68167 Mannheim, Fax 0621-3901633

DUDEN MULTIMEDIA MEYER

WISSEN, WAS SPASS MACHT.

Fun Online I.Q.

DISNEY DRUCK



Visitenkarten mit Donald, Party-Einladungen mit Pluto, Briefpapier mit Simba – alles gelingt bestens mit den witzigen Grafikprogrammen „König der Löwen“ und „Micky & Co.“

Spiele mit berühmten Disney-Stars gibt es schon eine ganze Menge: z.B. „Aladdin“ oder „König der Löwen“. Den



Wir brauchen dringend einen frischen Diskettenaufkleber. Kein Problem: einfach im Hauptmenü draufklicken.



Hier sehen wir die Grundform unseres Disk-Stickers

neuesten Hit, „Das Dschungelbuch“ stellen wir euch in diesem Heft auf Seite 16 vor. Seit kurzem gibt es nun auch „I.Q.“-Programme von Disney: Die Druckstudios „König der Löwen“ und „Micky & Crew“ lassen buchstäblich die Post abgehen.

Ihr stellt damit nämlich euer eigenes Briefpapier oder Postkarten her, produziert blitzschnell tolle Visitenkarten oder verschönert eure Schulhefte. Alles wird prima aufgepeppt mit den „Schauspielern“ aus „König der Löwen“ und den „Bürgern“ von Entenhausen.





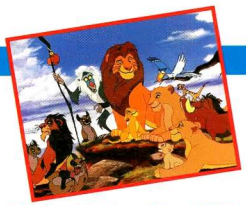
Aus dem Bildarchiv wird das Motiv ausgesucht. Goofy ist genau richtig. Je nach Drucker entscheiden wir uns für Farbe oder schwarz/weiß

Im Hauptmenü werden alle möglichen Druckwerke vom großen Poster bis zum Diskettenaufkleber angeboten. Per Mausklick suchen wir das richtige heraus und entscheiden dann, welcher Disney-Star unser Werk verzieren soll. Die Wahl fällt schwer, denn jede einzelne Figur ist gleich mit mehreren Bildern dabei.



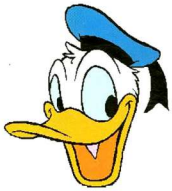
Als „Disney Filmszenen“ sind „Der König der Löwen“ und „Micky & Crew“ erschienen. Die Bilder darin lassen sich zu Bildschirmschonern kombinieren

SIEHE AUCH KATALOG / HEFTMITTE



STUDIOS









Welche Schrift darf's sein? Wie wär's mit fetter „Minnie" in karminrot und Größe 24?

Donald z.B. gibt's von feierlich (Geburtstagsgrüße) über stinksauer (für Protestbriefe) bis eingegipst („Gute Besserung") in rund einem Dutzend Variationen. Für den Text stehen mehrere Schriften in verschiedenen Farben und Größen zur Verfügung. Da ist für jeden Anlaß die Richtige dabei. Eure Werke könnt ihr sowohl in Farbe als auch in schwarz/weiß ausdrucken. Die Bedienung ist äußerst simpel – muß auch sein, hier geht's ja auch darum, ohne großes Fummeln praktische Sachen zu zaubern. Und das gelingt mit den Druckstudios sehr gut



Fertig! Ausdrucken, Ausschneiden, Aufkleben





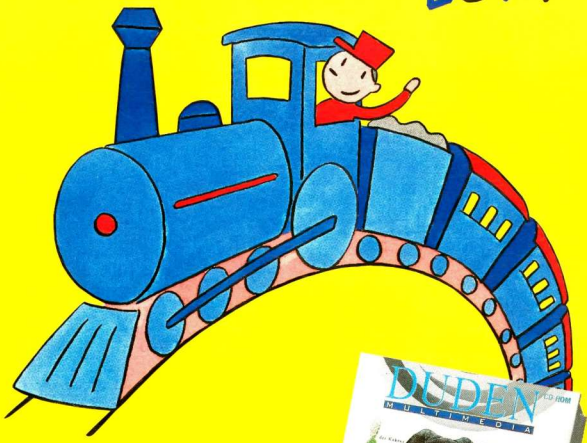
„Aladdins Spieleparadies" bringt Games und Lernspiele. Die Grafik ist super, aber die Puzzles und Denk-Aufgaben sind sehr leicht. Eine kniffligere Version ab 10 Jahren wäre prima

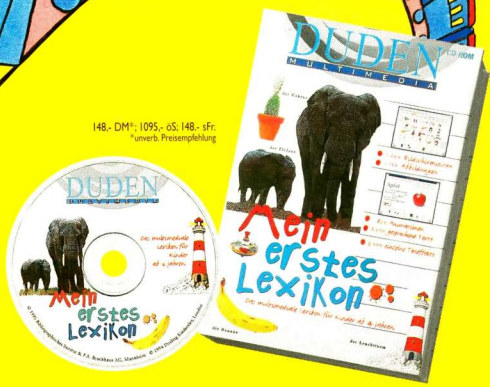


„Das interaktive Zeichentrickfilmbuch" erzählt die Geschichte des Löwenkönigs. Mit kleinen Games bringt euch Simba bei, was ein Löwe alles lernen muß, um in der Savanne zu überleben

TSCH-TSCH-TSCH

IN DIESEM DUDEN DAMPFT DIE LOK.





148,- DM*; 1095,- öS; 148,- sFr;
*unverb. Preisempfehlung

„Mein erstes Lexikon": Für Kinder, die gerade Lesen lernen. Ausgesuchte Begriffe werden lebendig erklärt, abgebildet und vorgelesen. Lustige, interaktive Wort- und Ratespiele bauen auf dem vorhandenen Wissen auf und machen das Lernen kinderleicht.

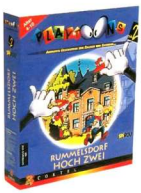
• 1250 Bildschirmseiten • 1100 Abbildungen • 850 Animationen
• 2500 gesprochene Texte • 3000 einzelne Toneffekte

Die kostenlose Demo-CD-ROM gibt's im Handel. Oder bei: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Dudenstraße 6, 68167 Mannheim, Fax 0621-3901633

DUDEN MULTIMEDIA MEYER

WISSEN, WAS SPASS MACHT.

PLAYTOONS:
DAS GEHEIMNIS DES SCHLOSSES



Ja, so warn´s, die alten Rittersleut – oder doch nicht? Die Eisenmänner in dieser Comic-Story haben was zu verbergen...

Auf finsteren Burgen ist immer etwas los. Arthur muß das wissen, denn als Königssohn wohnt er auf einer. Die Ritter, die die Burg bewachen, kommen ihm sehr merkwürdig vor: Sie scheppern in ihren Rüstungen durch die Gegend, ohne jemals ein Wort zu sagen.

Eines Nachts macht sich Arthur auf Entdeckungsreise und findet doch tatsächlich einen Geheimgang! Tief unten in der Burg, in den finsteren Gewölben, macht er erstaunliche Beobachtungen.



Im finsteren Keller betreibt Arthurs Papa ein schauerliches Hobby

Doch bevor Arthur das Geheimnis um die Blechgestalten lüften kann, kommen ihm die Barbaren in die Quere: Sie greifen putzmunter die Burg an...

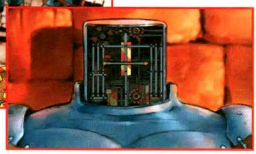


Auch in diesem Teil der „Playtoons" bekommt ihr in prächtigen Bildern und tollen Soundeffekten eine teils spannende, teils saukomische Geschichte geboten. Der Comic-Baukasten dazu ist prima ausgestattet: Ihr denkt euch eigene Abenteuer aus und baut die besten Figuren aus der Geschichte um die Ritter und das Schloß darin ein. Dazu gibt´s noch jede Menge Häuser, Ritter- und Barbarenwerkzeuge, Pflanzen, tiere, Mauern, Türme...

Wie Comic und Baukasten bedient werden, lest ihr auf der Seite nebenan.



Die Barbaren fahren schwere Geschütze gegen die tapferen Ritter auf. Da drohen Beulen im Blech



Oben: Was hat dieser Ritter bloß im Kopf? Unten: Die Grafik macht schwer was her



PLAYTOONS :
RUMMELSDORF HOCH ZWEI

Weiter geht´s mit der lustigen Comic-Werkstatt: Jetzt könnt ihr euch über die berühmten Figuren Spirou und Fantasio amüsieren – und sie nach eurer Pfeife tanzen lassen







Kleine Filme zwischendurch erhöhen den Comic-Spaß. Hier ist dem Professor ein Selbstversuch daneben gegangen

Spirou, der pfiffige Hotelpage, ist ein Comic-Held aus Frankreich, der die Hauptrolle in vielen Büchern und Zeichentrickfilmen spielt. Einer davon ist auch die Vorlage für dieses Computerspiel.

Spirou und sein bester Freund Fantasio sollen einen Spion entlarven, der sich unter eine Gruppe vertrotteler Wissenschaftler gemischt hat. Keine leichte Aufgabe, denn der Finsterling hat sich prima getarnt und verfügt über ein ganzes Arsenal mieser Tricks...

Natürlich habt ihr auch hier neben dem Comicgenuß den vollen Spaß am Selbermachen: Spirou und Fantasio tanzen ganz nach eurer Pfeife, wenn ihr im sie mit dem Comicbaukasten zum Leben erweckt. Sämtliche Figuren, Räume und Gegenstände aus der Story stehen euch zur Verfügung. Mit dieser Ausstattung könnt ihr den hauptberuflichen Comicerfindern Konkurrenz machen.



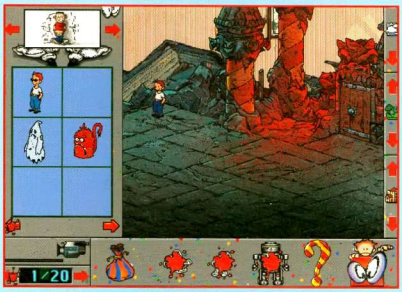


Einer dieser Herren ist ein fieser Spion! Bloß wer?



Beim trotteligen Professor sieht´s aus wie in der Küche eines Giftmischers

SO FUNKTIONIERT PLAYTOONS





Hier bevölkern wir eine Szene mit unseren Stars. Das Bild und die netten Monster (oben) stammen übrigens aus der Playtoons-Folge „Onkel Archibald"

Die Bedienung ist leicht: Wer Comics lesen kann, kommt auch mit „Playtoons" klar: Ihr blättert mit der Maus von Bild zu Bild. Jede Szene wird mit einem Text erklärt, den ihr auf deutsch oder englisch lesen könnt.
Auf den einzelnen Bildern gibt es viel zu sehen: Mit der Maus klickt ihr bestimmte Stellen an und aktiviert so kleine Filme und Gags.
Der Comic-Baukasten wirkt auf den ersten Blick wie ein simples Malprogramm. Er bietet eine Bibliothek mit Hintergrundbildern, den Figuren aus der Geschichte und viele Gegenstände, mit denen ihr die Szenen ausstatten könnt. Der Spaß beginnt, wenn die gerade plazierte Figur plötzlich losläuft, herumquasselt oder dem Gegenüber eine saftige Backpfeife verpaßt. Ihr baut komplette Geschichten zusammen und nehmt sie mit dem eingebauten „Videorecorder" auf. Außerdem könnt ihr euren „Film" mit gutem Sound untermalen, per Mikrofon gebt ihr noch den eigenen Senf dazu.
Die „Playtoons"-Programme lassen sich übrigens prima kombinieren. Soll heißen: Mit jeder weiteren Folge, die ihr einem bereits installierten Baukasten hinzufügt, wird euer „Comic"-Archiv größer. Dann jagt Spirou Monster in der Ritterburg..



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

DAS VERLORENE GEDÄCHTNIS

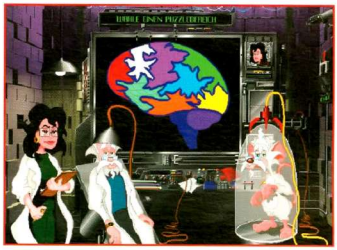
DR. BRAIN

Wer ohne Verstand am Gehirn herumpfuscht, schaut ziemlich dumm aus der Wäsche...

Dr. Brain, der kauzige Wissenschaftler, hat es mit seinem letzten Experiment zu weit getrieben: Sein Gehirn wurde mit dem der Laborratte vertauscht.



Eure Aufgabe ist es, wieder Ordnung in den Kopf des Doktors zu bringen. Dabei trainiert ihr gleichzeitig die eigenen grauen Zellen. „Das verlorene Gedächtnis" liefert viele Geschicklichkeits- und Denkaufgaben, die richtig Spaß machen.



Im Labor von Dr. Brain werden die einzelnen Denkspiele auf der „Gehirnkarte" per Mausklick ausgewählt

Gehirn-Puzzle

Es gibt da zum Beispiel ein Knobelspiel, bei dem ihr auf einem komplizierten Eisenbahnnetz „Gedanken-Züge" steuern müßt. Die dürfen dabei weder zusammenstoßen noch in falscher Reihenfolge im Ziel eintreffen. Tempo und Mitdenken beim Weichenstellen sind gefragt, da rauchen auch bei ausgefuchsten Genies bald die Köpfe.



Es geht rund im Hirn von Dr. Brain

Hier sollen kleine Wanderer sicher durch die Gehirnwindungen geführt werden

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

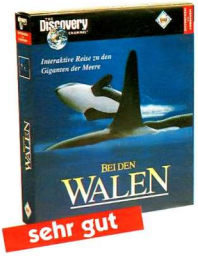


Frage 9:
Wie heißt die berühmteste Comic-Ente der Welt?

Das gelbe Kästchen markiert den 10. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes

ZU GEWINNEN:
Je 10x das PC-Filmstudio Microsoft Moviemaker





sehr gut

BEI DEN WALEN

Hier kommt eine CD-ROM, die fast aus den Nähten platzt. Kein Wunder, die größten Lebewesen der Erde tummeln sich darauf

Ein Wal ist ein Säugetier, kein Fisch - das weiß jeder. Aber wußtet ihr, daß auch Delphine Wale sind, nur kleiner? Oder wie gigantisch so ein Meeresriese sein kann? Kein Dinosaurier war so groß wie der Blauwal. Wer solche Ausmaße erreicht, wird berühmt: Tierfilmer und Tierwissenschaftler sind seid vielen Jahren den letzten Walgeheimnissen auf der Spur.

Abenteuer-Reise ins Meer

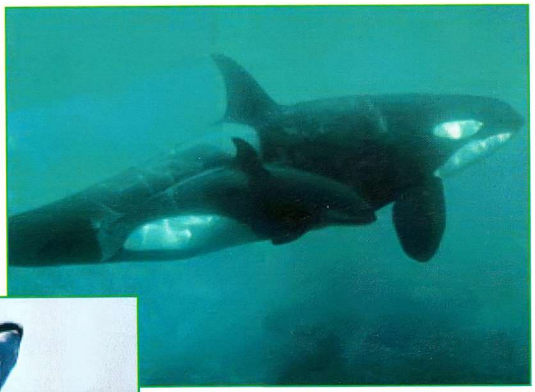
Beim amerikanischen Erlebnis-TV-Sender „Discovery Channel" hat man Daten, Fakten und vor allem die besten Filme und Fotos gesammelt: Das Ergebnis ist die CD-ROM „Bei den Walen".



Schon gewußt? Delphine sind auch Wale



Das Hauptmenü von „Bei den Wale". Per Mausklick taucht ihr ab ins Reich der Riesen



Mutter Killerwal mit Kind. So ein Miniwal wird jeden Tag um 40 Kilo schwerer – ihr könnt ihm fast beim Wachsen zusehen



„Willy" läßt grüßen - ein Orca an der frischen Luft



Buckelwal beim Sprung

Spektakuläre Videos

Im Hauptmenü bietet vier Möglichkeiten, in die Welt der Wale einzutauchen: „Auf einen Blick" liefert eine Art Inhaltsverzeichnis. „Wale in Bewegung" ist die Videothek des Programms. Hier findet ihr Filme, die zu den spektakulärsten gehören, die je über Wale gedreht wurden.
Klickt auf „Die Welt der Wale", und ein erstklassig bebildertes Lexikon erscheint. Unter „Fragen an Experten" stehen gleich vier Walforscher Rede und Antwort. Sie wissen wie intelligent Wale wirklich sind und warum sie „singen".
Für die Filme und Bilder mußte kein in Gefangenschaft lebendes Tier herhalten. Nur Aufnahmen von freilebenden Walen wurden verwendet. Aber wer weiß, wie lange es diese fantastischen Tiere noch gibt. Ihr einziger Feind auf der Welt ist der Mensch. Er jagt sie mit modernsten Waffen und vergiftet ihr Zuhause.
Mit „Bei den Walen" unternehmt ihr eine tolle Reise zu den sanften Riesen mit über 45 Minuten Videos und mehr als 200 Bildern. Wenn ihr wissen wollt, was ihr tun könnt, damit sie nicht aussterben, dann wendet euch an die Umweltschützer von Greenpeace:
Greenpeace e.V.
Vorsetzen
Hamburg







Mit witzigen Grafiken werden die riesigen Tiere erklärt.
Der Blauwal ist viel schwerer als ein Dino, wiegt mehr als 20 Elefanten und ist so lang wie drei Autobusse

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

SIEHE AUCH KATALOG/HEFTMITTE

AUF DEM NIL NACH ÄGYPTEN



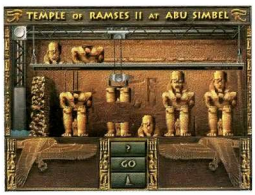
Fun Online präsentiert eine interaktive Reise: Segelt mit einem kleinen Boot 6.500 Kilometer den Nil hinauf. Unterwegs gibt's jede Menge Wissenswertes und Spiele zu erleben - da tobt der Pharao!



Ihr habt eine Feluke – das ist ein ägyptisches Segelschiff - und einen Kompaß. Außerdem Karte, Bordcomputer, Logbuch und Fotoapparat. Nun braucht ihr bloß noch eure Computermaus und eine gehörige Portion Abenteuerlust: Der Nil wartet.
Ihr blickt über den Bug eures Bootes, vor euch liegen die Ausrüstungsgegenstände. Per Mausklick wird gesteuert. Die Reise beginnt auf dem Victoriasee, mit 68.000 Quadratkilometern fast ein kleines Meer.

Schlaue Sternchen

Bald merkt ihr, wie umfangreich dieses Programm ist: Auf der Seeoberfläche, über einem Elefanten,einem Seeadler blinken Sternchen. Draufklicken, und der Bordcomputer springt an: Es gibt Fotos oder einen kleinen Film zu sehen, dazu werden interessante Infos erzählt. Während unserer Reise werden wir rund 100 solcher aktiver Punkte finden. Sehr gut: Die Fotos und Videos lassen sich in voller Bildschirmgröße ansehen.
Unterwegs lohnt sich ein Blick auf die Karte. Hier werden die Spiele angezeigt, die sich im Programm verstecken.



Eins von fünf Games - hier müßt ihr in Rekordzeit den Tempel von Ramses auf Vordermann bringen



Mit der Karte bestimmen wir die Tagesroute

Ganz nach Entdeckerart: Im Logbuch werden unsere Ausflüge, unsere selbstgemachten Fotos und unsere Texte festgehalten

Hier wird erklärt, was unser Boot alles kann. Gesteuert wird ganz easy mit der Maus, sie „bedient" auch unsere Ausrüstung: Kamera, Logbuch, Kompaß, Karte, Bordcomputer und die Wunderlampe („Hilfe"-Funktion)



Wir nähern uns der uralten Hafenstadt Alexandria und dem Nildelta



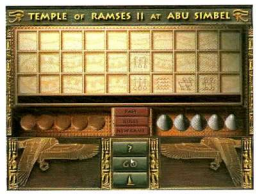
An Land gibt's viel zu entdecken. Machen wir einen Schnappschuß fürs Logbuch, lassen wir den Film ablaufen, oder sehen wir uns das alles in voller Bildschirmgröße an

Besiegt Ramses II.!

Fünf Games hat unsere Reise „Auf dem Nil nach Ägypten" zu bieten, alle haben mit den alten Ägyptern zu tun. Besonders knifflig: Das Senet-Brettspiel, aus dem später Backgammon entstand. Euer Gegner ist dabei Pharao Ramses II. persönlich und er ist ein schlechter Verlierer. Vorsicht, macht den Alten nicht sauer, sonst flucht er schauerlich.

Das private Logbuch

Alle großen Entdecker haben ihre Erlebnisse in einem Logbuch aufgezeichnet. Das könnt ihr auch: Einfach während der Reise mit der Maus auf die Kamera klicken und schon wird der Schnappschuß in eurem persönlichem Logbuch abgespeichert. So entsteht das ganz private Nilabenteuer.



Das Brettspiel „Senet". Ganz schön knifflig, denn der Gegner ist der reizbare Pharao Ramses

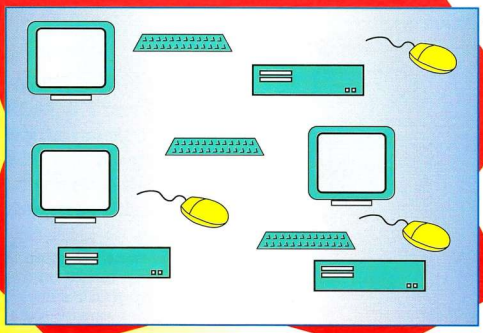


Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	5 Megabyte
DOS:	nein
Windows:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut

NUSSKNACKER

2 Striche durch die Fläche

Kannst du mit zwei Linien die Fläche so unterteilen, daß in jedem Feld ein Bildschirm, ein Computer, eine Maus und eine Tastatur sind?



Cracks Doppelgänger

Nanu, Crack O'Teal hat einen Doppelgänger bekommen. Doch so ganz gleich sieht er nicht aus.



Kannst du die fünf Unterschiede zwischen Crack und seinem Doppelgänger finden?

3 von 4

Welcher von diesen 4 Begriffen paßt nicht in die Reihe, und warum?

Festplatte · Diskette · Bildschirm · CD-ROM

Was Wiesel in seinem Koffer hat, fürchten alle PC-Fans wie die Pest!



Sortiere die Buchstaben und du weißt, was Sache ist!

Computer-Drudel



Suchsel für Computer-Fans

Ohne Chips geht nix im Alltag. Diagonal, waagerecht, senkrecht, vorwärts und rückwärts sind in diesem Suchsel Geräte versteckt, in denen heute Chips eingebaut sind. Kannst du alle finden?

ARMBANDUHR, BOHRMASCHINE, DRUCKER, FAX, FERNSEHER, FLUGZEUG, FOTOAPPARAT, GAMEBOY, GEFRIERTRUHE, HERD, KAMERA, KÜHLSCHRANK, MOTORRAD, RADIOWECKER, RÜHRGERÄT, SCANNER, SPACESHUTTLE, STAUBSAUGER, STICHSÄGE, TASCHENRECHNER, VIDEOREKORDER, WALKMAN, WASCHMASCHINE

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

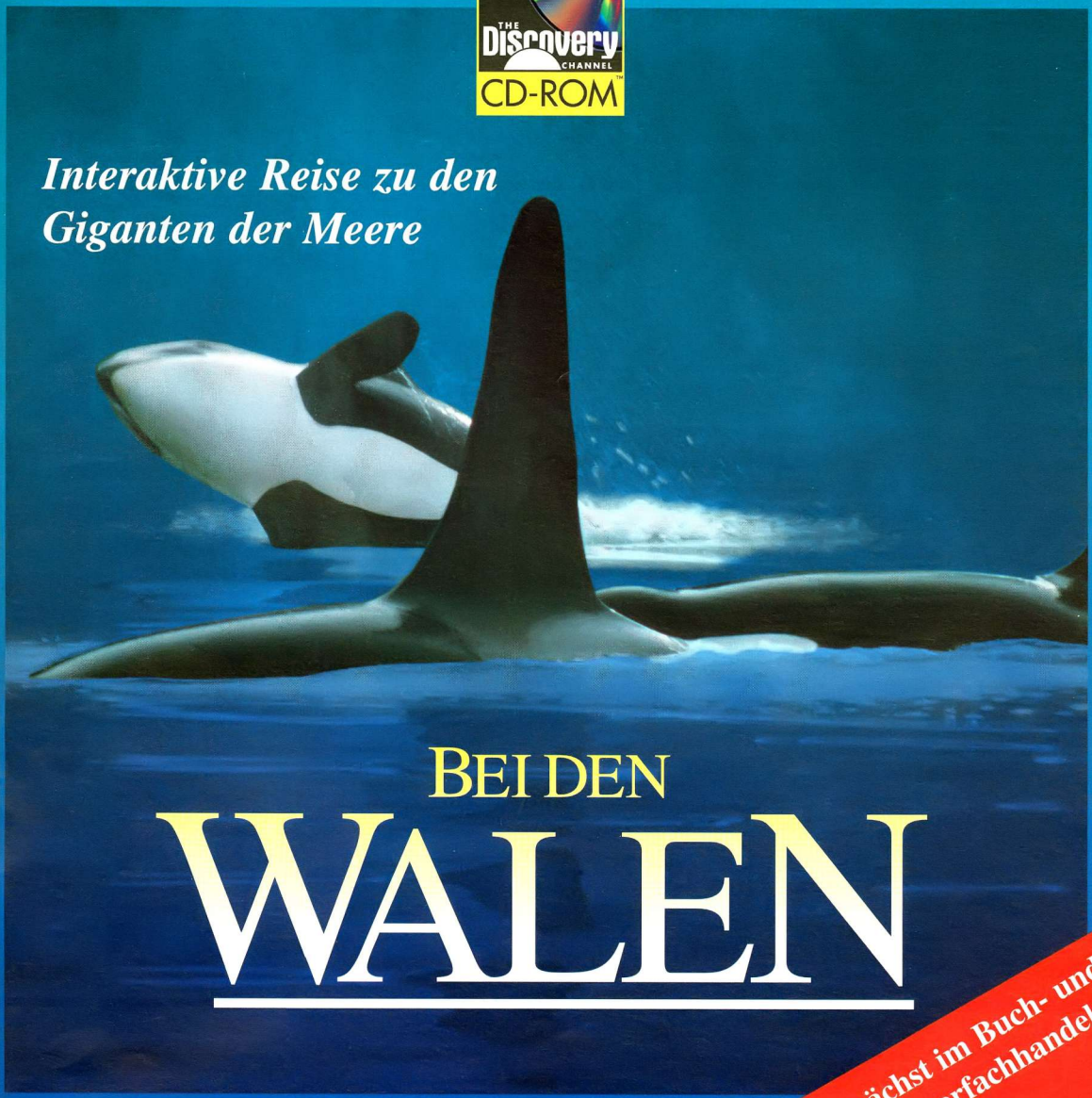
Lösungen auf Seite 65

Fun Online

präsentiert

THE Discovery CHANNEL CD-ROM™

Interaktive Reise zu den Giganten der Meere



BEI DEN WALEN

Demnächst im Buch- und Computerfachhandel

Fun Online

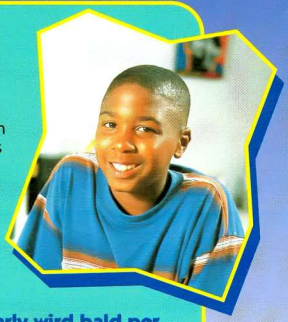
FUTUREKIDS®

DER COMPU

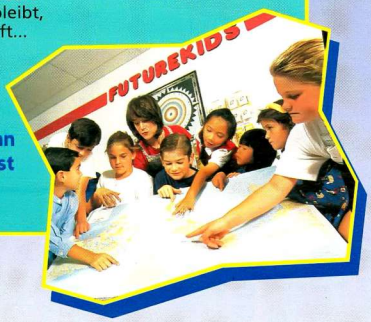
FUN ONLINE ist das offizielle Futurekids-Magazin. Hier sind die neuesten Nachrichten: Briefmarken-Wettbewerb für alle! Neues Center in Berlin! Besuch bei den Futurekids in Amerika! Megabyte-König steht fest!

FUTUREKIDS IN AMERIKA

Amerika ist das Ursprungsland von Futurekids. Wir besuchen diesmal das Center im kalifornischen Anaheim Hills, ca. 70 Kilometer von Los Angeles entfernt. In dem Club mit 40 Kids ist die Stimmung super, wie uns Debbie Lum von der Clubleitung berichtet.
Der absolute Hit ist dort zur Zeit das megaspannende Spiel „Verteidige die Futurekids-Stadt". Die Kids sind als Detektive einem Computerdieb auf den Fersen. Dabei lernen sie ganz nebenbei, den Computer perfekt zu bedienen. Und wenn noch Zeit bleibt, wird eifrig im Internet gesurft...



Charly wird bald per Modem deutsche Futurekids „besuchen"

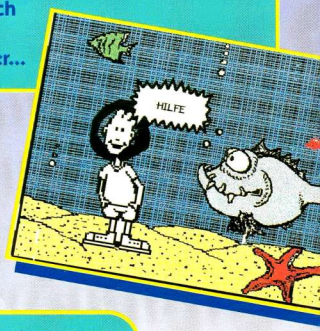


Futurekids-Aktion: Auf der Landkarte wird ein Ziel gewählt, das dann mit dem Computer bereist wird

DAS PASSIERT BEI FUTUREKIDS

Wer einen dreimonatigen Kurs im Club bucht, bekommt zwei verschiedene Projekte angeboten. Jedes dauert sechs Wochen, und zusammen kosten sie 359,- Mark. Ein typisches Beispiel ist das Projekt „Abenteuer Ozean". Dort lernst du die Erstellung einer Multimedia-Geschichte über die Meere. Die Teilnehmer denken sich eine Geschichte aus und fügen dann die Bilder und den dazugehörigen Ton zusammen. Vorher macht man sich im Bertelsmann-Universal-Lexikon auf CD-ROM und in dem Programm „Abenteuer unter Wasser" Material schlau. Die Bilder werden mit Grafikprogrammen selbst gezeichnet. Auf dem Bild seht ihr einen Ausschnitt.

Futurkids-Computer-Comic: Der Raubfisch hat einen Mordshunger...



NEUES COMPUTERCENTER IN BERLIN

Mehr als 1500 Futurekids-Clubs gibt es mittlerweile weltweit – seit zwei Monaten auch endlich einen in Berlin. Zur Eröffnung gab's einen Tag der offenen Tür – der Ansturm war riesig, viele Kids probierten begeistert die Computer aus. Total überraschend für die meisten: Lernen kann auch Spaß machen! Alle Leser aus Berlin können sich hier informieren:
Futurekids Center Berlin, Alice von Ketteler, Tel. 030-323 40 67.

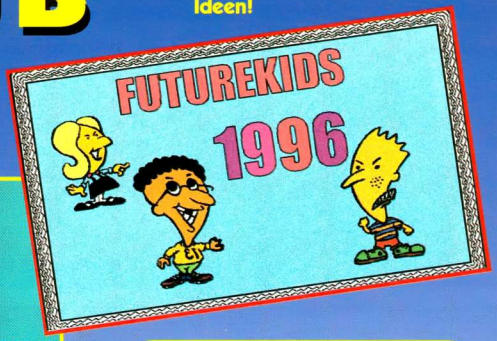
PC-Schnupperkurs im neuen Futurekids-Center in Berlin



LIVE PRODUCTIONS/GERDI KERSCHKAMP

COOLE TER-CLUB

Hier ein erster Briefmarken-Entwurf. Wir warten auf deine Ideen!



WER ENTWIRFT DIE COOLSTE BRIEFMARKE?

Wettbewerb: Entwirf deine eigene Briefmarke am Computer! Ob groß oder klein, schwarzweiß oder Farbe – alles ist erlaubt! Was du brauchst, ist ein Computer, ein Drucker und ein Zeichenprogramm, zum Beispiel „Fine Artist", „Paint Brush" oder Corell Draw". Als Hauptpreis gibt es eine Uhr zu gewinnen, der zweite Preis ist ein Rucksack, der dritte ein T-Shirt - natürlich alles mit Futurekids-Symbol. Mitmachen kann jeder bis 14 Jahre, Einsendeschluß ist der 15.02.96. Schickt euren Entwurf an:
Fun Online, Stichwort „Futurekids", Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart

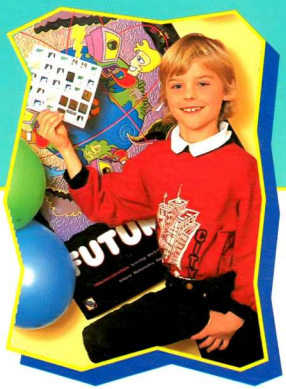




Zu gewinnen: Uhr, Rucksack, T-Shirt von Futurekids

MEGABYTE-KÖNIG STEHT FEST!

Tobias vom Futurekids-Center München hat's geschafft: Mit 1165 Megabytes ist er in der Gruppe der 4 bis 14jährigen zum Megabyte-König gekrönt worden. Zu Futurekids kam er durch einen Zufall: Er hatte keine Lust mehr auf Klavierstunden, und da zu Hause gerade ein Computer angeschafft wurde, wechselte er von der Klavier- zur Computer-Tastatur. Tobias will unbedingt weiter Punkte sammeln, denn für 2000 Megabytes gibt's eine original Futurekids-Mouse.



Megabyte-König Tobias und sein Futurekids-Pass

WAS IST FUTUREKIDS?

Futurekids ist Spaß! Genauer gesagt: Spaß am Lernen. In ständig wechselnden Projekten gibt's ein erstklassiges Training in Sachen Computer - garantiert streßfrei. Futurekids sind zwischen 4 und 14 Jahren alt, ein Team besteht aus höchstens sechs Kids – das garantiert gute Laune und größte Erfolge. Ein Kurs dauert drei Monate. Ständig machen in Deutschland neue Center auf, zum 1. Februar gleich drei Stück: ein weiteres Center in München/Nymphenburg und je eines in Erfurt und Dortmund. Nähere Infos bekommt ihr unter der Telefonnummer: **089 / 92 50 24 95.**

SUPERGAME

Frage 10: Welchen Titel hat Futurekid Tobias errungen? Er wurde Megabytes-...?



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

ZU GEWINNEN: Je 10 x das tolle Adventure „Torin's Passage"



MAILBOX



Wenn ihr Fragen habt oder der Redaktion mal die Meinung geigen wollt, dann schreibt uns:
Redaktion Fun Online, Stichwort „Mailbox", Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart

DEMOS LAUFEN NICHT

Ich kann fast überhaupt keine Spiele-Demos von Eurer Heft-CD-ROM laden. Liegt es daran, daß ich nur einen 386er PC mit 4MB-Hauptspeicher habe? Ansonsten finde ich Euer Heft toll, vor allem das große Format ist eine gute Idee.
Denis aus Gladbeck

Lieber Denis,
wir bemühen uns, immer ganz frische Spieledemos auf unsere Heft-CD-ROM zu packen. Für manche davon ist Dein Rechner leider nicht mehr schnell genug. Um die Leser, die wie Du einen etwas älteren Rechner besitzen, nicht zu enttäuschen, gibt es auf unserer CD-ROM zusätzlich den Comic, die Datenbank und die Video-Clips. Das alles und auch einige der „I.Q"- und Spiele -Demos müßten eigentlich auch auf Deiner Maschine laufen.



Dicke Demos wie die von „Wing Commander 4" brauchen mindestens einen 486er PC

GEGARTE CD-ROM

Was passiert eigentlich, wenn man eine CD-ROM in der Mikrowelle erwärmt? (ohne Absender)

Lieber Leser,
entweder passiert gar nichts, oder die Mikrowellen reagieren mit der Metallbeschichtung der CD-ROM. Dann funkt's gewaltig, und Mikrowellengerät und CD-ROM gehen kaputt. Wir raten Dir und allen anderen Lesern daher, solche Experimente besser nicht auszuprobieren.

TURBO-LAUFWERK

Stimmt es, daß es schon 6-fach-Speed-CD-ROM-Laufwerke gibt? Wenn ja, wo bekommt man sie und was kostet so ein Gerät?
Torsten aus Trier

Lieber Torsten,
diese neuen 6-Speed-Laufwerke sind bereits im guten Fachhandel erhältlich. Sie kosten ab ca. 540 Mark, wobei die Preise je nach Qualität des Gerätes nach oben offen sind.

Fun Online im Härte-Test

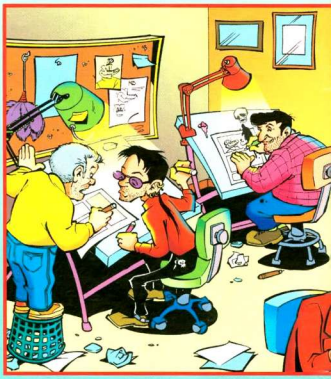
35.000 Tester haben die erste Ausgabe von „Fun Online - Das Magazin" unter die Lupe genommen. Wir haben viel Lob bekommen (freut uns), aber auch Kritik (freut uns auch). Alle Fragebögen wurden ausgewertet, und die häufigsten Anregungen hat die Redaktion bereits in diesem Heft berücksichtigt. Überzeugt euch selbst:

- Mehr als zwei Seiten zur Heft-CD-ROM (in dieser Ausgabe gibt's drei, ab der nächsten vier Seiten)
- Mehr als eine Seite „Top Secret"! (kein Problem, wir haben eine draufgelegt)
- Mehr als eine halbe Seite Leserbriefe! (wurde erledigt)
- Ein frisches Titelbild zur Heft-CD-ROM für alle, die die Scheibe in einer festen Box aufbewahren wollen (bitte schön: Seite 19)
- Zu den Test-Berichten eine Software-Hitparade (siehe S. 10 und S. 49)
- Eine Vorschau aufs nächste Heft mit Erscheinungsdatum (machen wir, siehe Seite 66)

ZOCKY-ERFINDER

Eure Comics sind große Klasse! Ich bin schon ein richtiger Zocky-Fan und möchte gerne wissen, wer ihn erfunden hat.
Peter aus Leonberg

Lieber Peter,
Zockys „Eltern" leben in Barcelona, Spanien. Es sind die Zeichner der Comic-Werkstatt „Comicon", die schon „Fix und Foxi" erfunden haben und sehr viele Zeichnungen für das berühmte „Schlaue Buch von Tick, Trick und Track" in der Micky Maus anfertigen. Es gibt kein Foto vom Comicon-Team, aber sie haben eine Zeichnung von sich geschickt...



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

Redaktion
verantwortlich: Hans Fuchs
Redaktionsassistenz: Heike Scherer
Comic-Redaktion: Hans-Jürgen Meyer, Bernd Klötzer

Grafik:
Thomas Pohl (verantwortlich), Benno Kärcher, Susanne Reichart, Günter Stahl

Produktion:
Rudolf Weeber, Renate Roscher

CD-ROM-Produktion:
Graphic Animation Group (GAG), Ludwigstr. 100, 70197 Stuttgart

Autoren dieser Ausgabe:
Ralf Arnold, Carsten Borgmeier, Gerdi Kerschkamp, Heinrich Lenhardt, Hiltrud Schlüter, Steffen Schlüter

Fotos und Illustrationen:
Comicon Barcelona (Zocky McHacker), Suzanna Fryba, Andreas Häerlin (Titel-Illustration), Live Productions, Zack Design

Redaktionsanschrift:
Egmont Interactive GmbH
Im Riedenberg 54
70771 Leinfelden-Echterdingen

für unverlangt eingesandte Datenträger, 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
Eisenmann Reproservice, Filderstadt

Druck:
Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Vertrieb bundesdeutscher Handel:
Ehapa Verlag GmbH, Postfach 10 12 45,
70011 Stuttgart,
Telefon: 089 / 79 71-0

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.

PC AUFMOTZEN

Ich habe einen 486er SX/25-PC mit 4 Megabyte Arbeitsspeicher. Kann ich ihn auf acht oder mehr Megabyte aufrüsten lassen?
Enrico aus Meeder

Lieber Enrico,
kein Problem: Um wieviel Megabyte Du Deinen Rechner aufrüsten kannst, steht in Deinem Benutzerhandbuch. Um aufzurüsten, mußt Du wissen, wie schnell Deine Speicherbausteine sind - unterschiedliche Speicherbausteine vertragen sich nämlich nicht. Falls Du nicht weißt, wo Du nachschauen mußt, hilft Dir Dein Händler aus der Patsche.

MIKROFON OHNE TON

Ich habe einen Pentium-PC mit Sopundkarte und CD-ROM. Vor einiger Zeit habe ich ein dynamisches Mikrofon dazubekommen. Ich habe es installiert, aber es funktioniert nicht. Was muß ich beachten? Außerdem habe ich „Windows ´95" installiert und möchte wissen, wie ich die grichischen Schriftarten installieren kann (ich bin nämlich Grieche).
Georgios aus München

Lieber Georgios,
wahrscheinlich mußt Du das Mikrofon nur noch bei der Soundkarte zuschalten. Das wird normalerweise mit einem Mixerprogramm, das zur Soundkarte gehört, erledigt. Du stellst dort zuerst die Lautstärke des Mikros ein und klickst dann mit der Maus auf den Button, der es als Eingabegerät aktiviert. Die griechischen Schriftarten holst du dir über die „Windows ´95"-Hilfedatei. Dort wechselst Du auf „Index" und tippst hier „gri..." ein. Jetzt erscheint im Themenfeld „Griechisch inst.". Draufklicken und ab hier den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.



CACHE-KRISE

Wenn ich meinen Computer starte (mit Boot-Disk oder ohne), bekomme ich die Meldung „Cache Memory bad, do not enable Cache. Run setup utility. Press (F1) to resume". Es traten deswegen zwar noch keine Fehler auf, aber es nervt mich, immer erst „F1" zu drücken.
Alexander aus Friedrichdorf

Lieber Alexander,
diese Meldung bedeutet, daß Dein System einen Fehler in den Cache-Bausteinen entdeckt hat. Wenn Du „F1" drückst, läuft Dein System ohne Cache, und das drückt normalerweise die Leistung des Rechners. Am besten bringst Du Deinen Rechner ber Gelegenheit zum Fachhändler, denn diese Meldung weist auf einen Hardware-Fehler hin.

IN EIGENER SACHE

Viele „Windows ´95" haben uns geschrieben, weil sie Probleme beim Start der Heft-CD-ROM unserer letzten Ausgabe hatten.
Das ist passiert: Die Meldung „Dein System wird überprüft" erscheint, dann wird's zappenduster auf dem Bildschirm.
Daran hat's gelegen: Vor dem Hauptmenü läuft ein Video mit unserem Logo ab. Das kommt im „Vollbildmodus" daher, das eigentliche Programm aber benötigt die Einstellung „Ausgangsgröße". Statt brav hin- und herzuschalten, steigt „Windows ´95" manchmal aus.
Die Lösung:
1. „Start" anklicken
2. „Ausführen" wählen
3. „Laufwerksbuchstabe: \Magalog\Online.exe" eintippen
4. Mit „OK" bestätigen

Dadurch wird das Introfilmchen übergangen, und „Windows ´95" startet brav die CD-ROM. Wir entschuldigen uns für die Panne. Als wir unsere Heft-CD-ROM programmierten, war „Windows ´95" noch zu neu, um alle seine Eigenheiten zu berücksichtigen.

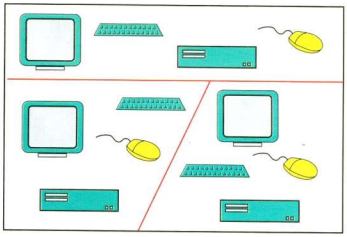


Unsere letzte Heft-CD-ROM nervte viele „Windows ´95"-Benutzer

LESER-AKTION

Ab der nächsten Ausgabe wollen wir euch zum Thema „Lieblingssoftware" zu Wort kommen lassen: Schreibt uns, mit welchem Programm ihr am liebsten spielt und warum. Legt außerdem ein Bild von euch bei und vergeßt euren Absender nicht. Wir werden in jedem Heft zehn Einsendungen abdrucken, als Honorar dafür lassen wir brandaktuelle Games und „I.Q."-Programme springen. Schreibt an Redaktion Fun Online, Stichwort „Lieblingssoftware", Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart.

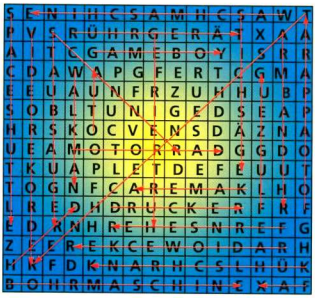
NUSSKNACKER: AUFLÖSUNGEN VON SEITE 60



Computer-Drudel
Computervirus, Computerhacker, Laufwerk

3 von 4
Bildschirm - denn er ist kein Speichermedium

Doppelgänger
1. Fleck am Hals, 2. Logo auf der Mütze, 3. Armband rechte Hand, 4. Fleck am linken Schuh, 5. Glas der Sonnenbrille



•SPICKZETTEL•

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

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

Browser ➡ Programm, mit dem man durchs Internet reisen kann. Wenn das Internet eine Straße und euer PC ein Auto wäre, dann wäre der Browser das Lenkrad.

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.

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.

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.

Internet ➡ Millionen Computer auf der Welt sind per Modem an Telefonnetze angeschlossen und bieten ihre Daten an. Diese gigantische Computerverbindung heißt Internet. Sie besitzt keine Orginastion und gehört allen

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



Karte ➡ Euer PC hat mehrere Steckplätze, in die ihr z.B. Grafik-, Sound- oder Joystick-Karten einsetzen könnt. Das funktioniert so einfach wie das Einsetzen eines Legosteins. Je besser (und teurer) so eine Karte ist, umso toller laufen Programme

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.

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.

Online-Dienst ➡ Firma, die einen „Rummelplatz" betreibt, in den man sich mit PC und Modem gegen eine Gebühr einwählen kann.

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.

Server ➡ Server sind spezielle Computer,die den Datenverkehr regeln. Sie funktionieren z.B. wie Kartenabreißer im Kino. Wollt ihr z.B. in den „Paramount"-Filmstudios die „Star Trek"-Seite besuchen, klärt der Paramount-Server vorher ab, ob für euch noch ein Platz frei ist. Andere Server leiten euch wie Eisenbahnweichen auf den Weg zu eurem Wunschziel

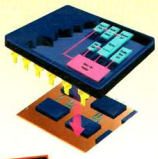
Simulation ➡ Programm, mit dem man wirkliche Dinge nachspielen kann. „Fifa Soccer '96" ist z.B. teilweise eine Fußball-Simulation, „Wing Commander IV." teilweise eine Flug-Simulation

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

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

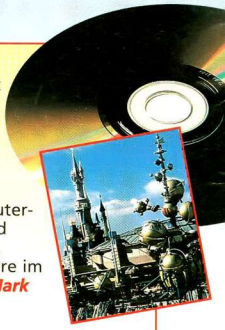
DEMNÄCHST IN FUN ONLINE

Durchblick
Hier schlägt das PC-Herz: Der Prozessor



Report
Spiele-Erfinder, Spiele-Grafiker, Programmierer.... Fun Online stellt die stärksten Computer-Berufe vor

CD-ROM
vollgepackt mit Demos, Comics, Videos



Tests
Die neuesten **Spiele**, die coolsten **I.Q.-Programme**

Comic
Zwei neue Abenteuer mit Zocky & Co



SUPERGAME
Hauptpreis: Computerreise ins Disneyland Paris zu gewinnen. Außerdem: Software im Wert von ***10.000 Mark***

Spezial
Flipper!!
Neu: Die Super-Simulation „Tilt". Dazu die besten PC-Flipper der Welt



FUN ONLINE 2/96 erscheint am 24. April 1996
Heft + CD-ROM für DM 7,80

Jetzt im neuen LIMIT

DIE POWER-CHECK-CARD

EXTRA

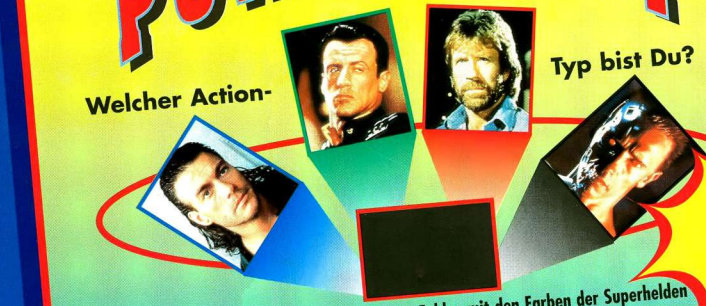
TESTE DICH SELBST!

LIMIT

POWER-TEST

Achtung: Umgebungstemperatur beim Test ca.

Welcher Action-Typ bist Du?

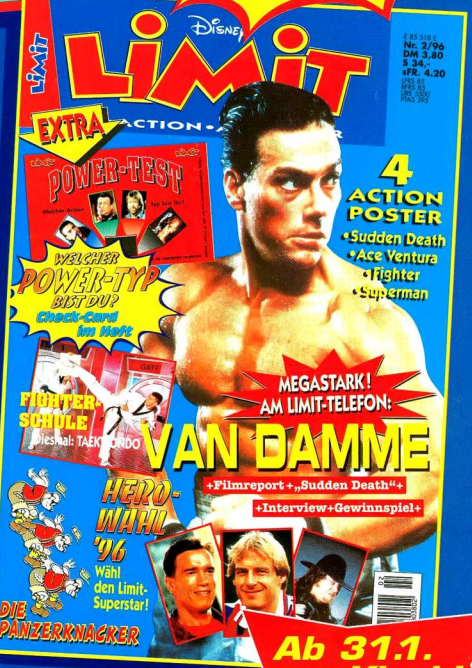


Tipp: Benutze den Würfel und male die Felder mit den Farben der Superhelden

JETZT NOCH FETZIGER



ORIGINAL FILM-POSTER



MEGA-POSTER

SUDDEN DEATH
ACE VENTURA
FIGHTER
SUPERMAN

SUPER-GEWINNSPIEL

REISE IM WERT VON DM 10.000,- ZU GEWINNEN

Ab 31.1. am Kiosk!

LIMIT
COMIC. ACTION. ABENTEUER.

MULTIMEDIA-HITS VON MICROSOFT



JOYSTICK

MICROSOFT SIDE WINDER ™ 3D

ist der Joystick mit der Technik von morgen! Seine digital-optische Technologie sorgt für höchste Präzision bei allen Games. Die brandneue Funktion „3D-Rotation" macht aus jeder Simulation ein fantastisches Erlebnis.

WISSEN & ENTDECKEN

MICROSOFT MUSIC CENTRAL '96

ist das packende Nachschlagewerk für alle Musik-Fans: Informationen zu 80.000 Alben, zu 8.000 der größten Stars, 2.100 Fotos, 50 Musik-Clips, 30 Minuten ausgefeiltes Filmmaterial, umfassende Datenbank zu Rock - Pop - Rap - Hip Hop - House - Punk - Jazz - Country - u.v.m.

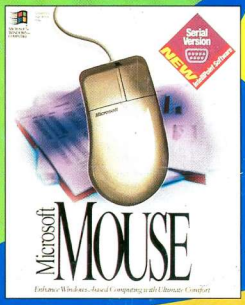


MICROSOFT CINEMANIA '96

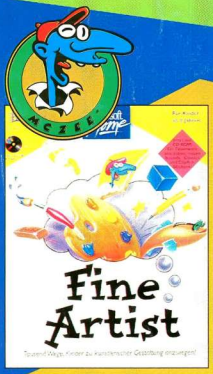
hat eigentlich einen „Oscar" verdient: Informationen zu über 20.000 Filmen, zu 4.000 Stars, über 3.500 Fotos, 162 Drehbuch-Auszüge, 120 Sound-Clips und mehr als 20 Film-Ausschnitte. Welches Filmlexikon kann mehr?

DIE MICROSOFT HOME MOUSE

paßt in jede Hand, ob groß oder klein, links oder rechts. Mit der mitgelieferten Intellipoint-Software paßt sich die Microsoft Home Mouse jeder Idee an. Wie genau unsere Mouse arbeitet, erlebt ihr am besten bei einem tollen Spiel: Wir haben 18 gratis Games (Best of Pack and Arcade) mit dazugepackt.

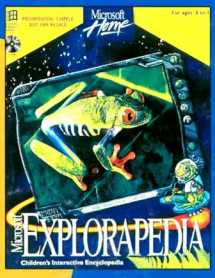


SOFTWARE FÜR KINDER



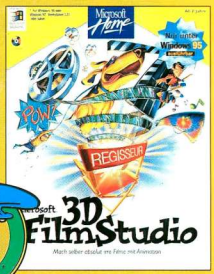
FINE ARTIST

ist das heiße Grafikprogramm für junge Künstler. Ob eigene Comics, Türschilder, Visitenkarten - kein Problem mit Fine Artist. Stifte, Pinsel, Farben, über 100 Stickerbilder, 30 Hintergrundmuster und jede Menge coole Spezialeffekte machen alle Bilderwünsche wahr.



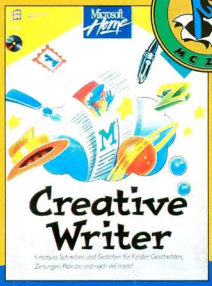
EXPLORAPEDIA - DIE WELT DER NATUR

erklärt, wie die Natur funktioniert. Lust auf eine spannende Reise ins All, an den Nordpol und in den Regenwald? Auf geht's: 200 wissenschaftliche Themen laden zum Forschen ein. 50 Videos, 44 teilweise interaktive Animationen und zahlreiche Spiele warten auf junge Entdecker und Abenteurer. Komplette Sprachausgabe.



CREATIVE WRITER

ist eine Schreibmaschine, ein komplettes Büro und ein Malprogramm. Mit Creative Writer werden Geschichten gestaltet, Plakate entworfen und sogar eine richtige Zeitung auf die Beine gestellt. Zur Ausstattung gehören u.a. eine Bilderbibliothek, Spezialeffekte und viele Schriften.



MICROSOFT 3D MOVIEMAKER

hat alles, was richtige Regisseure brauchen: Studio, Drehbuchwerkstatt, Schneideraum, Spezialeffekte, viele Schauspieler, Kulissen und Requisiten. Musik und Ton gehören auch dazu sowie die Funktion, eigene Sounds aufzunehmen. Spaß und Spannung sind vorprogrammiert!



MICROSOFT CD SAMPLER

mit Demos der neuesten Microsoft Home Software gibt's zum Preis von 19,95 DM incl. Versand bei Microsoft direkt unter der Telefonnummer 0180 / 5 25 11 99

Microsoft Home