Nr. 03/96
DM 7,80
SFR. 7.80 • S 59,– • BFRS 175
LFRS 175 • LIRE 10000 • PTAS 800

# Fun Online

## STAR TREK
**feiert Geburtstag**

→ 6 neue Spiele
→ coole Internet-Adressen
→ Videos auf der CD-ROM

## Geheime Games
**Brandheiße Infos – die ersten Bilder**



**mit CD-ROM nur 7,80 DM!**



**DIE SCHEIBE IM HEFT:**

**Demos:** Siedler II + Mortimer + Carmen Sandiego Jr. + Shanghai + Zobinis + Flug d. Voyager (deutsch) + Big Job + Chewy Esc. + Sim Isle

**Videos:** 3x Star Trek, Hyperblade, Hackers, Civilisation II

**Datenbank:** Die Games von Morgen

**Comic:** Gator im Tiefenrausch

**PC-Check:** 3-D-Benchmark

## 20 Seiten Software-Tests

## PC-CHECK

- 5 preiswerte Rechner
- Was Aufrüsten kostet
- Tests für alle Teile

## SUPERGAME

→ 15 Modems
→ 9 Voyager Modelle
→ 90 Spiele
zu gewinnen

DAS MAGAZIN • FUN ONLINE • DAS MAGAZIN • FUN ONLINE • DAS MAGAZIN











# HAIE

- *Komplett in Deutsch*
- *Ein Infoabenteuer für die ganze Familie!*
- *30 Minuten Videofilme mit spektakulären Nahaufnahmen*
- *Interaktive Interviews mit den führenden Haiexperten*
- *200 fesselnde Fotografien und interessante, leicht verständliche Begleittexte*
- *Benutzerfreundliche, mausgeführte Navigation*
- *Hypertext-Glossar*
- *Konzentrationsspiel „Hai-Memory"*
- *Umfassende Suchfunktion*
- *Druckoption*

**SYSTEMANFORDERUNGEN:**

- 386 oder schneller
- 4 MB RAM Min.
- 5 MB Festplattenspeicher
- Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- Soundkarte
- Maus
- VGA 256 Farben Monitor
- MS-DOS® 3.1 oder höher
- MS Windows™ 3.1 oder höher
- MSCDEX 2.2 oder höher

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

Fun Online

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA

**FUN ONLINE,** c/o maxsupport, Postfach 28 80, 33258 Gütersloh, Fax 05241 - 33 73 04

# Fun Online



## Hallo, Leute,

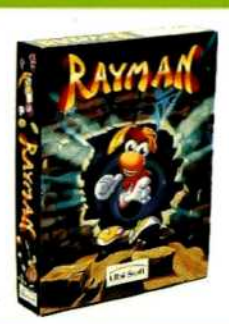
*vor genau 30 Jahren bekam die Besatzung des Raumschiffes Enterprise den Auftrag, fremde Welten zu erforschen und neue Zivilisationen zu entdecken. Die Enterprise, ihre „Next Generation", die Raumstation „Deep Space Nine" und die „Voyager" haben heute viele Millionen Fans in aller Welt. So ein Geburtstag ist ein willkommener Anlaß, dem Thema „Star Trek" ein besonderes Titelbild (macht sich Crack O´Teal nicht prima als Trekkie?) und natürlich auch mehrere Seiten zu widmen. Schließlich kommen eine ganze Reihe Games heraus, und auch im Internet sind Kirk, Picard, Sisco und Janeway mit ihren Mannschaften kräftig vertreten.*
*uf der CD-ROM runden unser*
*chen ab.*

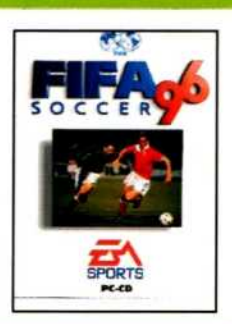
*er haben es längst bemerkt:*
*sich ein bißchen verändert.*
*n wir um zwei Zentimeter in der Breite*
*7 Zentimeter in der Höhe verkleinert.*
*hen wir beim Drucken nicht mehr soviel*
*n wir bekommen mehr Heftseiten auf*
*n.*
*icht mehr außen auf der Titelseite,*
*ersten Innenseite angebracht.*
*n es nämlich ziemlich blöd, daß beim*
*cheibe das Titelbild beschädigt wurde.*
*n jetzt mit Klebstoff und nicht mehr mit*
*sammengehalten.*
*ONLINE leichter sammeln, weil man es*
*ellen kann. Außerdem können die Seiten*
*cht einreißen.*

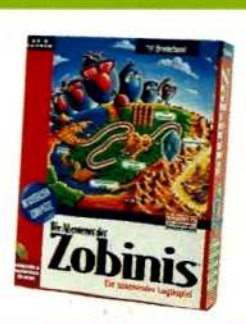
***chluß: FUN ONLINE erscheint ab sofort***
***e. Die nächste Ausgabe bekommt ihr***
***5. September.***

*se Verbesserungen kamen von euch, den*
*doch per Brief oder E-Mail (Adressen auf*
*en 64-65) wissen, ob wir´s richtig*

**er FUN ONLINE-Team**

























**Sticker gehören zum Katalog/Heftmitte**

**TIP VOM FUN ONLINE-TEAM**

**Diese Programme finden wir besonders gut! So geht's: Sticker abziehen und auf die Postkarte kleben. Bitte unbedingt die Bestellnummer und den Preis aus dem Katalog dazuschreiben!**

**PS: Bevor wir's vergessen: Das ganze Team wünscht euch richtig heiße, erstklassige Sommerferien!**

# Fun Online



Spannend:
Abenteuer auf der
legendären Titanic

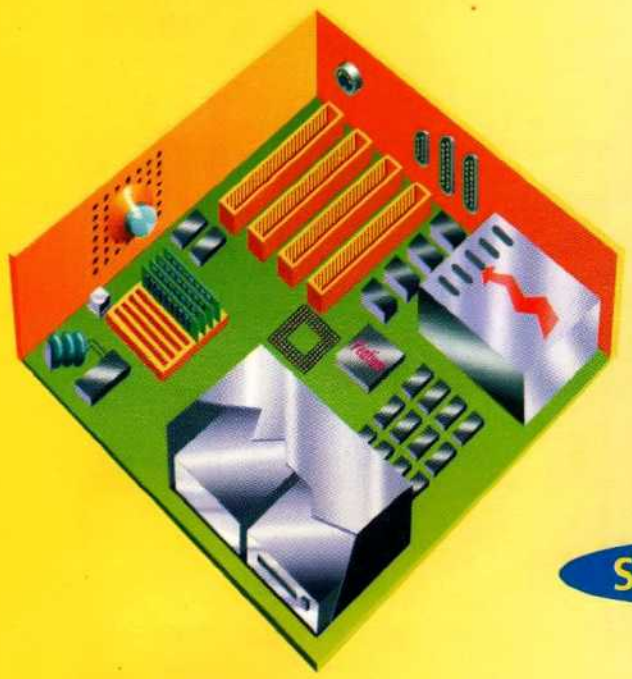



# DAS

## GEHEIME GAMES

Seite 36-37

**Neulich haben die besten Spiele-Firmen ihre neuesten Programme in Los Angeles vorgestellt. Wir waren dort und verraten euch, was euch im nächsten Jahr erwartet**



## DURCHBLICK

**Worauf muß man beim PC-Kauf achten? Welche Rechner taugen was? Tut´s auch ein gebrauchter? Jede Menge Tips und Tests in unserem Hardware-Bericht**

Seite 38-43



## COMIC

**Gleich zweimal wird der machthungrige Al I. Gator zum Dieb: Erst will er komplett das erste virtuelle Büro klauen, dann streckt er seine gierigen Klauen nach der perfekten Soundkarte aus. Ihr dürft gespannt sein!**

Seite 27-32



Seite 44-51




## 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!**


**Hallo, Leute**
Neues von
FUN ONLINE
Seite 3

**Die Heft-CD-ROM**
*Das ist drauf*
Seite 6-8

**Das Supergame**
*Großes Gewinnspiel*
Seite 9

**News**
*Computer-Infos*
*zum Mitreden*
Seite 10-11

**Test the Best!**
*Neue Spiele im*
*Fun Online-Test*
Seite 12-23

**Galaktische Zeiten**
*Vorbericht:*
*Star-Trek-Spiele*
Seite 24-25

**Freund und Feind**
*Unsere Comic-Stars*
*auf einen Blick*
Seite 26

**Comic**
*Virtual Security*
Seite 27-32

**Top-secret**
*Tips und Tricks*
Seite 34-35

**Spiele von morgen**
*Erste Bilder*
*der neuen Games*
Seite 36-37

# IST DRIN!


**Durchblick**
*• 5 preiswerte PCs im Test*
*• Kauf-Checkliste*
*• Tests für alle Bauteile*
Seite 38-43

**Comic**
*Party, Party!*
Seite 44-51

**FUN ONLINE I.Q.**
*Schlaue Programme*
Seite 52-58

**Futurekids**
*Clubnews*
Seite 60

**Extra-Blatt**
*Heft-CD-Cover zum Ausschneiden*
Seite 61

**FUN ONLINE im Internet**
*Besucht uns auf der Datenautobahn*
Seite 63

**Mailbox**
*Ihr fragt - Fun Online antwortet*
Seite 64-65

**Impressum**
*Wer macht was bei Fun Online*
Seite 65

**Spickzettel**
*Das kleine Computerlexikon*
Seite 66

**Vorschau**
*Das bringt das nächste Fun Online*
Seite 66


## STAR TREK

**Sechs neue Star-Trek-Spiele sind im Kommen, zwei haben wir komplett getestet, von vieren gibt´s einen Vorbericht. Im Internet hat unser Suchprogramm ca. 100 000 Seiten rund um Enterprise & Co. entdeckt. Ein paar davon haben wir für euch herausgepickt**

Seite 24-25






## TEST THE BEST

**Aller guten Dinge sind elf. So viele Games haben wir nämlich diesmal in die Mangel genommen. Die Strategie-Spieler freuen sich z.B. auf „Gearheads“, die Sportler auf „World Rally Fever“, die Action-Freunde auf „Rayman“**

Seite 12-23

## I.Q.-PROGRAMME

**Mit „Professor Tim“ und „Widget Workshop“ bekommt ihr zwei richtige Erfinderwerkstätten auf den Bildschirm. Die Musikfans unter euch werden von „Quest for Fame“ begeistert sein. Und natürlich gibt´s Neues vom „Discovery Channel“: Diesmal präsentieren wir „Haie“ und „Planet Ozean“**

Seite 52-58



## FUN ONLINE IM INTERNET

**Im Oktober soll unser „Netz“ starten. So lange müßt ihr aber nicht warten, wenn ihr uns online besuchen wollt: Wir haben einen ganzen Sack voll heißer Seiten ins Internet geladen. Schaut doch mal rein**

Seite 63



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:
3-D-Benchmark ist ein Testprogramm, mit dem du die Grafik-Power eines PCs testen kannst. Kopiere dir das Programm auf eine Diskette, wenn Du einen Computer kaufen möchtest, und teste das Gerät damit. Mehr dazu auf Seite 38.

„Carmen Sandiego Jr." ist ein Erdkunde-Krimi für die jüngeren Leser. (Für die älteren gibt's in der nächsten Ausgabe Carmens „World Edition".) Außerdem: „Voyager" auf deutsch, „Big Job" und die „Zobinis". Wenn du eine Demo starten willst, klicke auf den „D"-Button und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.




## CD-ROM FUNKTION

Im Hauptmenü siehst du eine Schalttafel (großes Bild in der Mitte). Du hast die Wahl zwischen **„I.Q.", „Info", „Videos", „Comic", „Spiele" 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 erst mal 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 noch mal nach: „Ausführen"? möchte er wissen. Na klar, sagst du, und klickst auf „O.K." Los geht's!

„Windows '95"-Besitzer haben's ganz bequem: Da startet unsere Fun Online-CD-ROM von selbst. Aber: Achtet darauf, daß die Video-Wiedergabe auf „Fenster" (Ausgangsgröße) eingestellt ist.




## HOTLINE

**Probleme mit unserer Heft-CD-ROM? Unsere Hotline hilft: Montag bis Donnerstag, von 18.00 Uhr bis 20.00 Uhr erreicht ihr unser Service-Team unter 0180 / 525 8383.**
**Wichtig: Bitte haltet möglichst genaue Informationen über euren PC bereit.**

## Wichtig:

**Stellt euren Bildschirm bitte auf 256 Farben ein. Die Bilder im Comic und in der Datenbank werden dann besser und schneller aufgerufen. Die Videos dagegen spielt ihr am besten in „True Colors"-Darstellung ab.**

## INTERAKTIVER COMIC

Ein sehr wichtiger Satellit ist ins Meer gestürzt. Zocky und Crack sollen ihn bergen, aber auch Al. I. Gator und seine Ganoven sind hinter der High-Tech-Beute her. Klickt auf den „Comic"-Button und erlebt „Gator im Tiefenrausch".



# DRAUF!



## INFO

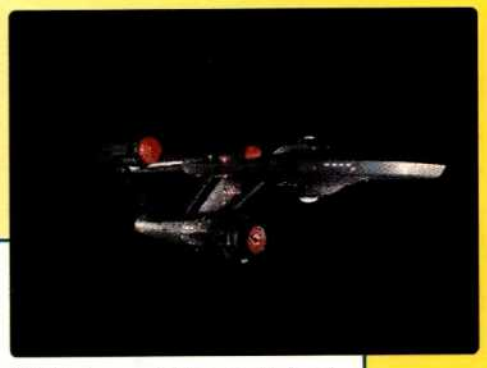
Diese Datenbank informiert euch, welche Spiele morgen angesagt sind: rund 70 Bilder und Skizzen zu Games, die noch gar nicht fertig programmiert sind. Laßt euch überraschen, was sich die Spiele-Erfinder ausgedacht haben – es sind etliche absolut erstklassige Games dabei!







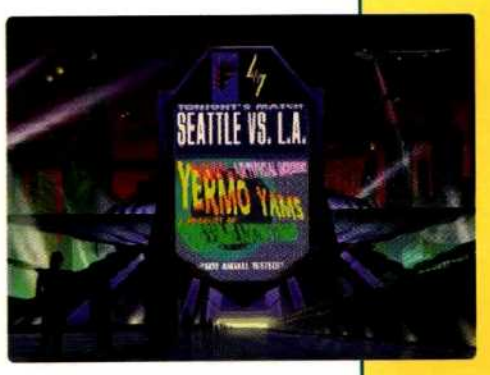


**Witziger Clip mit beiden: „Generations“**

## VIDEOS

Im Kino läuft zur Zeit genau der richtige Film für Computerfreaks: „Hackers“. Einen temporeichen Clip davon findet ihr in dieser Abteilung. Gleich drei Star-Trek-Videos haben wir draufgepackt, passend zu unserer Story „Geheime Games“ (Seite 36-37), einen Clip zu „Hyperblade“ und einen zu „Civilisation II“ (Test auf S. 18-19).




**Eines der Spiele von morgen: Hyperblade von Activision**




## GAMES

Diese Demos findet ihr auf unserer Heft-CD-ROM: **Die Siedler II, Pitfall, Sim Isle, Chewy Escape from E5, Mortimer and the Riddle of the Medaillon.** Wie ihr die Demos am besten startet, lest ihr auf der nächsten Seite.



Weitere Infos zu den Demos: nächste Seite



Frage 1:
Wie nennt man Leute, die ohne Erlaubnis in Computernetze eindringen?

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

**ZU GEWINNEN:**
je 10x das I.Q.-Programm „BIG JOB“



Fun Online

DIE HEFT-CD-ROM

# DIE DEMOS

**Manche Demos lassen sich einfach per Mausklick starten. Andere müßt ihr unter DOS starten oder sie erst installieren. Wie das geht, lest ihr auf dieser Seite**



**Für DOS-Demos gilt:**

1. In DOS-Modus wechseln
2. Zum CD-ROM-Laufwerk wechseln

**Für Windows-Demos gilt:**

1. Im Dateimanager „Ausführen" wählen

## DIE ZOBINIS

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\Zoombini\German\Zoombini.exe** eingeben, mit Enter bestätigen
Den Video dazu startet ihr mit Laufwerksbuchstabe, dann **:\Zoombini\German\Zoom.exe** eingeben, mit Enter bestätigen




## FLUG DER VOYAGER

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **: \Voyager\ Voyager.exe** eingeben, mit Enter bestätigen




## PITFALL

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\Pitfall\Pitfall.exe** eingeben, mit Enter bestätigen




## MORTIMER

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\Mortde\Mortimer.exe** eingeben, mit Enter bestätigen
**ACHTUNG:**
Wenn ihr Mortimer direkt aus dem „Spiele-Menü" der CD-ROM startet, wird das Spiel vom Menü verdeckt.
Kein Problem: Drückt einfach **„alt" + „Tab"** und ihr habt Mortimer vor euch.



## 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).**

## SIM ISLE

DOS
3. **cd\simisle** eingeben, mit Enter bestätigen
4. **install.exe** eingeben, mit Enter bestätigen
5. Den Bildschirmanweisungen folgen



## DIE SIEDLER 2

DOS
3. **cd\siedler2**, dann Enter eingeben
4. **setup.exe** eingeben, dann mit Enter bestätigen
**ACHTUNG:** Diese Demo fühlt sich mit einem Hauptspeicher von 16MB am wohlsten.



## 3-D-BENCHMARK

DOS
3. **cd\3dbench** eingeben, mit Enter bestätigen
4. **3dbench** engeben, mit Enter bestätigen




## CHEWY ESCAPE VON E5

DOS
3. **cd\chewy** eingeben, mit Enter bestätigen
4. **install.exe** eingeben, mit Enter bestätigen
5. Den Bildschirmanweisungen folgen



## CARMEN SANDIEGO JR.

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\Carmen\German\Carmenjr.exe** eingeben, mit Enter bestätigen



## BIG JOB – GROSSE AUFGABEN

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **: \Big Job\Big Job.exe** eingeben und mit Enter bestätigen



# DAS SUPERGAME!

**Ab sofort servieren wir unser FUN ONLINE-Gewinnspiel auf einer extra Seite. Knackt die 10 Rätsel und gewinnt einen Sack voll Superpreise!**

Es geht um ein Wort mit zehn Buchstaben. Um es zu knacken, sind zehn Fragen zu beantworten, die wir auf zehn Seiten in diesem Heft verteilt haben (eine davon steht gleich rechts). Für jede richtige Antwort gibt's einen Buchstaben, den ihr unten auf dieser Seite in die (noch) leeren Felder eintragt.
Mit etwas Glück räumt ihr einen unserer tollen 114 Preise ab.
Apropos Glück: **Steve Göpfert aus Hausen ist der Hauptgewinner aus dem Supergame von Heft 2/96.** Er hat Carmen Sandiego richtig in „Australien" entdeckt und reist nun zu einem Detektiv-Wochenende nach London. Herzlichen Glückwunsch vom ganzen Team und ein Dankeschön an „Broderbund" und „Bomico" für diesen tollen Preis.
Die Gewinner der 100 Games und I.Q.-Programme wurden bereits per Post beglückt.




## Supergewinne:

Satte **15x** je ein Top-Modem **„Cybermod 28.8"** von Dr. Neuhaus. Dieses rasante Teil spart bares Geld, denn es wählt automatisch die schnellstmögliche Übertragungsrate. Das „Cybermod" kann jeder ganz leicht selbst installieren, die nötige Software und alle Anschlußkabel sind selbstverständlich dabei.



## Preise zum Selberbauen:

**9x** je einen feinen **Raumschiff-Bausatz** aus der Star-Trek-Serie „Voyager" von Revell zu gewinnen




## Wir verlosen 90x je ein Game oder I.Q.-Programm:

- **5x „Deep Space 9 Harbinger"**
- **5x „Klingon"**
- **10x „World Rally Fever"**
- **10x „Quest for Fame"**
- **10x „Indiana Jones Desk. Advent."**
- **10x „Rayman"**
- **10x „Haie"**
- **10x „Big Job"**
- **10x „Planet Ozean"**
- **10x „Flug der Voyager"**

**Wenn ihr das Rätsel geknackt habt, schickt das gesuchte Wort bis zum 6. September 1996 an:**

**Redaktion FUN ONLINE**
**Stichwort „Supergame"**
**Postfach 10 12 45**
**70011 Stuttgart**

## Hier kommt das Lösungswort rein:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |

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

SUPERGAME

Frage 7:
Wie heißt die neueste Star-Trek-Serie im TV?

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

**ZU GEWINNEN:**
je 5x „Klingon" und je 5x „DS9-Harbinger" von Viacom





# NEWS

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



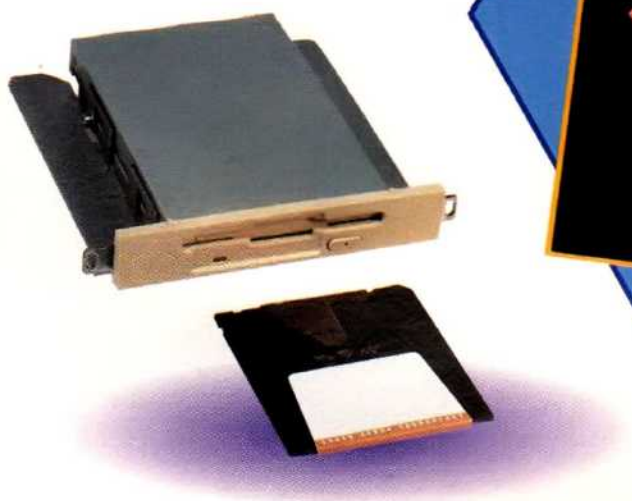
## PC mit Kinosound

Jetzt gibt's was auf die Ohren – direkt aus dem Computer! In guten Kinos ist das Rundum-Sound-System „THX" von George Lucas schon längst im Einsatz. Der amerikanische Boxen-Hersteller Altec Lansing hat nun diese Ton-Technik in ein Lautsprecher-System für den PC eingebaut. Der Kinosound für den eigenen Computer heißt „ACS 150", besteht aus zwei kleinen Boxen und einem Subwoofer für die Bässe. Der Preis dafür: rund 300 Mark.

## Quad-Speed-Power für unterwegs




**Wer einen tragbaren Computer (Laptop) hat, braucht auch ein tragbares CD-ROM-Laufwerk. Dieses hier ist der neueste Schrei von Panasonic und hat den schönen Namen „KXL-D 745". Das flinke Ding hat 4fach-Speed, eine Soundkarte und Lautsprecher. Angeschlossen wird es per PCMCIA-Karte, die mitgelieferte Software verträgt sich mit DOS-Ad-Lib- und Soundblaster-FM-Synthesizern.**



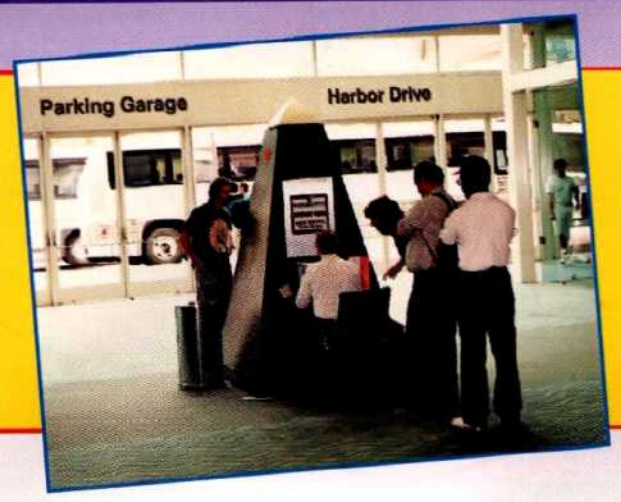
## DISKETTE VON MORGEN

Da hat sich Compaq was richtig Gutes einfallen lassen: Das „LS-120" arbeitet fünfmal schneller als bisherige Diskettenlaufwerke. Und die passende Diskette läßt sich mit hübschen 120 MB vollpacken. Die neue Generation faßt also 80x mehr Daten als die herkömmlichen Disketten. Die können auf dem neuen Laufwerk übrigens auch abgespielt werden. Das heißt, ihr könnt die alten Disketten behalten und euch langsam mit den neuen eindecken. Demnächst im Handel.

## CD VON MORGEN

Diese Scheibe heißt „DVD", und das bedeutet soviel wie „Digital Video Disc". 17 Gigabyte-Daten sollen draufpassen, was etwa 25 CD-ROMs entspricht. „DVDs" werden pro Seite mit einem speziellen Verfahren zweimal bespielt. Zuerst sollen sie für Spielfilme eingesetzt werden, später dann auch für Games. Ab Herbst gibt's die ersten Geräte.





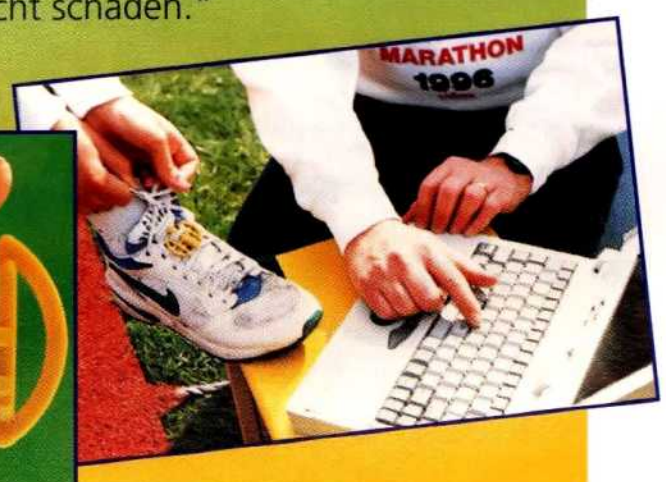

# Internet-Telefonzelle

In San Diego/USA wurde die erste Internet-Telefonzelle eingeweiht. Für etwa 30 Mark pro Stunde kann man hier e-mails verschicken und empfangen oder einfach mal im Internet surfen gehen. Die pfiffigen Dinger sollen erst mal in ganz Amerika auf Flughäfen, Bahnhöfen und Hotels aufgestellt werden. Aber bestimmt gibt´s diese „Modemzellen" auch bald bei uns.

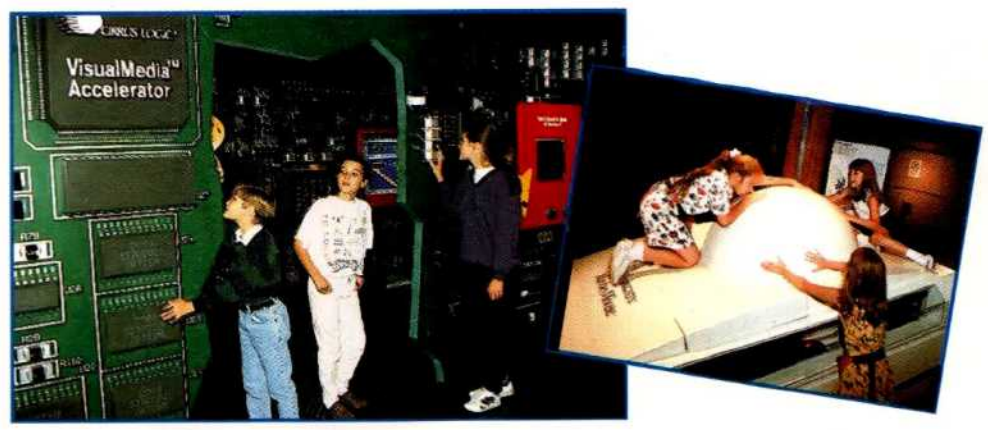
# Chip am Schuh

Bald werden alle Langstrecken-Läufer den „Championchip" am Turnschuh haben. Der übermittelt per Funk alle fünf Kilometer die aktuelle Position und die Laufleistung des Sportlers. Nun kann gerade bei Marathon-Veranstaltungen mit einigen tausend Läufern keiner mehr heimlich abkürzen. Erfunden wurde der Chip von dem Bauer Wim Meijer. Der überwacht damit seine Tiere und meint: „Was für meine Schweine gut ist, kann auch Sportlern nicht schaden."






# Computer 2000




Der „Computer 2000" ist so groß wie ein Haus, hat einen Prozessor von zwei Quadratmetern und steht in einem Museum in Boston/USA. Die Besucher können in dem Riesen-PC herumlaufen und erleben, wie Computer funktionieren. Um etwas auf dem vier Meter hohen Monitor anzuklicken, muß man aber eine Maus bewegen, die so groß ist wie ein Auto ...

# Info-Box

Der Potsdamer Platz in Berlin ist die größte Baustelle Europas. Viele große Firmen wie Mercedes-Benz oder Sony lassen hier mächtige Kommandozentralen mit Kinos, Geschäften usw. aus dem Boden stampfen. Einige tausend Arbeiter sind Tag und Nacht im Einsatz. Damit jeder einen Eindruck bekommt, was auf diesem riesigen Ameisenhaufen passiert, wurde für 10 Mio. Mark eine Cyber-Info-Box aufgestellt. Da drin läßt sich per Computersimulation erleben, wie der fertige Platz im Jahr 2001 aussehen wird.





## INTERNET-CODE • INTERNET-CODE • INTERNET-CODE • INTERNET-CODE •

Die Zeichen rechts kommen euch etwas merkwürdig vor? Dann dreht doch mal das Heft auf die Seite. Jetzt könnt ihr die lustigen Gesichter erkennen, mit denen im Internet Botschaften ausgetauscht werden. Vielleicht fallen euch ja selbst welche ein – schickt sie uns! ;-)

**:-) Lächeln**
**;-) das war cool, oder?**
**:-( ich bin traurig**
**:-> gemeines Lächeln**
**8-) ich trage eine Brille**
**:-o ich schreie**
**:'-( ich weine**
**{:-) ich bin Perückenträger**
**:-& ich schweige wie ein Grab**
**-:-) ich bin ein Punker**
**:-# ich trage eine Zahnspange**
**(-: ich bin Linkshänder**

SUPERGAME

Frage 2:
In welcher Stadt befindet sich der Potsdamer Platz?

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

ZU GEWINNEN:
je 10x „Haie" von Discovery Channel Multimedia



Fun Online GAMES

**Nur wirklich gute Spiele bekommen Platz in FUN ONLINE. Diesmal haben unsere Tester 10x zugeschlagen und zeigen euch Games, die es in sich haben. Aber zuerst seid ihr dran: Hier sind die zehn beliebtesten Games der FUN ONLINE-Leser**

**1** TV-Star auf CD-ROM: „Hugo 3" von Interact. Television Entertainment



**2** Weltberühmt: „Monopoly" von Hasbro Interactive



**3** Für Klinsmann-Fans: „Fifa Soccer 96" von Electronic Arts



**4** Tierischer Spaß: „Dschungelbuch" von Virgin



**5** Rotzfrecher Zauberlehrling: „Simon 1" von Adventure Soft



**FUN ONLINE „GAMES" HITLISTE**

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

**6** Gnadenlos Gummi geben: „Formel 1 GP 2" von Microprose



**7** Basketball-Power: „NBA Live 96" von Electronic Arts



**8** Damit üben Herrscher: „Siedler 2" von Blue Byte



**9** Flipper dir einen: „Pro Pinball – The Web" von Empire



**10** Braucht jeder Rocker: „Quest for Fame" von Virtual Music



# INDIANA JONES

## DESKTOP ADVENTURES

**Großer Held, kleine Abenteuer: Lucas Arts hat das Mini-Adventure für zwischendurch erfunden: Action mit Indy zum Taschengeld-Preis**




Mexiko ist schon eine gefährliche Gegend: Riesenspinnen, Giftschlangen, Gauner und Grabräuber. Viel Arbeit für Indiana Jones, genauer gesagt, millionenfach Arbeit. Denn das Programm von „Indiana Jones Desktop Adventures" bastelt bei jedem Start aus 15 Missionen, unterschiedlichen Szenarien und Figuren immer wieder völlig neue Abenteuer zusammen. Mini-Abenteuer allerdings, denn jede Geschichte ist in höchstens einer Stunde gelöst. Genau richtig für ein Spielchen zwischendurch, um nervige Hausaufgaben aufzulockern. Die Bedienung ist simpel, mehr als ein paar Klicks mit der Maus und ein bißchen Köpfchen sind nicht nötig. Trotzdem macht das Spiel immer wieder Spaß. Einen Superhit in Sachen Grafik und Sound bekommt ihr nicht, aber ein nettes, witziges Game für erfreulich wenig Geld: Indys „Desktop Adventures" kostet bloß schlanke 30 Märker.




**Im Spiel sehen wir einen Ausschnitt der Landschaft, dazu Indys Ausrüstung**



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Lucas Arts |
| Prozessor: | 486er/33 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | nein |
| Diskette: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | 6 - steinalt |
| Grafik: | geht so |
| Sound: | geht so |
| Fun-Faktor: | gut |




**Wenn der Kreis unten links rot wird, heißt's aufpassen: schwerer Energieverlust!**



**Links: Sind die kleinen Mexikaner Freunde oder Feinde?**

**Bei der Spinne (rechts) können wir sicher sein: Die hat Hunger**

# WORLD RALLYE FEVER




**Wer rast, gewinnt. Und wenn ein Frechdachs überholen will, kriegt er kurzerhand eine dicke Kiste vor den Kühler. Mit Allrad und haufenweise PS starten wir zur fröhlichen Pokale-Jagd**



Was haben blöd blökende Schafe mit brüllenden Motoren zu tun? Und grüngiftige Kakteen mit blitzblauen Buggys? Wer einmal „World Rally Fever" gespielt hat, weiß Bescheid: Schafe trotten in Schottland auf den Landstraßen herum und ausgerechnet auf der Wüstenpiste haben es sich etliche Kakteen gemütlich gemacht. Da hilft nur ein kräftiger Druck auf die „Sprungtaste", um den ärgerlichen Hindernissen auszuweichen.




**Hier heizen wir gerade durch Schottland – eine von 16 kernigen Strecken**









**Fahrer-Wahl: Jeder hat besondere Stärken, z.B. Tempo, Kurvenlage oder Sprungweite**

## Extras auf den Pisten

Bei den Computergegnern dieser irren Rallye um die Welt ist die Sache schon schwieriger. Die schmeißen nämlich mit Holzkisten und ähnlichem Unsinn nach euch, wenn ihr sie überholen wollt. Aber auch hier lassen euch die Programmierer nicht im Stich: Auf allen Pisten haben sie großzügig Extras verteilt, die ihr bloß überfahren braucht. Schon habt ihr Turbopower, könnt die Gegner mit kleinen Bömbchen von der Bahn ballern oder werdet für eine Weile unverwundbar. Vier Weltpokale stehen zur Auswahl, jeder steht für einen Schwierigkeitsgrad. Habt ihr euch für einen entschieden, geht´s auf 16 Rennstrecken von Tokio bis Hawaii zur Sache.
Die Hindernisse sind typisch für jedes Land – Schafe bei den Schotten und Kakteen in Mexiko usw.




**Eine breite, toll geteerte Piste – soviel Luxus ist selten bei „World Rally Fever". Normalerweise ist Natur pur angesagt**

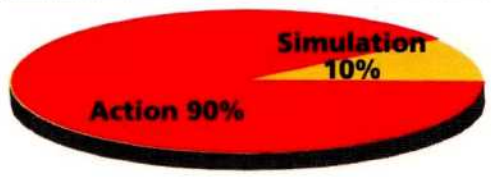
**Die Wüste bebt! Nicht nur die Kakteen versperren an manchen Stellen den Weg, auch die Gegner werfen allerlei Ramsch ab. Wer nicht ausweichen will, muß fühlen ...**

## Ultraschnelle Grafik

Beim Test hat uns eines ganz besonders begeistert: „World Rally Fever" ist ultraschnell - sogar auf eher gemütlichen Rechnern macht das Spiel noch eine ziemlich gute Figur, auch die 3-D-Grafik ist gut gelungen. Die Steuerung ist zwar lange nicht so ausgefeilt wie bei einer ausgewachsenen Simulation à la „The Need for Speed", aber bei diesem Rennspiel sind vor allem Spielspaß und Action gefragt. Und davon gibt's bei „World Rally Fever" mehr als genug.




| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ocean |
| Prozessor: | 486er/66 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Windows: | nein |
| DOS: | ja |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | ab 8 |
| Grafik: | sehr gut |
| Sound: | gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |




**TIP**



**„World Rally Fever" ist mehr Action-Game als Simulator. Verwendet also einen digitalen Joystick, keinen analogen – es kommt auf schnelle, nicht auf genaue Steuerung an**



Frage 3:
Was macht Rennautos windschnittiger?

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

**ZU GEWINNEN:**
je 10x „Quest for Fame" von IBM



# BATMAN

FOREVER




**Gemeinsam sind wir stark: Im Zwei-Spieler-Modus legen Batman und Robin zusammen los**

**Gangsterjagd in Gotham City: Batman und Robin treten gegen den Spaßvogel Riddler an. Der hat natürlich ein paar Kumpel dabei. Da wird per Tastatur kräftig gekloppt und geknobelt**

Dämonische Schurken wollen Gotham City in ihre Gewalt bringen. Nur gut, daß es den geheimnisvollen Millionär Bruce Wayne gibt. Nach Feierabend verwandelt er sich in Batman, den selbstlosen Kämpfer für Gerechtigkeit.

## Digitale Schauspieler

Im Spiel zum Film „Batman Forever" müßt ihr acht Level bestehen, um die Erzgauner Riddler und Two-Face zu erwischen. Ihr spielt entweder Batman oder Robin. Zusammen mit einem Freund könnt ihr auch als Team antreten.
Vor dem Spiel üben wir erst mal Kampftechniken. Im Trainingsmodus kriegt man laufend neue Gegner zum Vertrimmen vorgesetzt. Batman und Robin beherrschen viele Kicks und Hiebe, können elegant durch die Luft springen und Sonderwaffen einsetzen. Neben viel Geprügel warten Mini-Puzzles und Geheimgänge mit Kraftpillen zum Einsammeln. In manchen Leveln sind Pläne zu Spezialwaffen versteckt. Wer alle Teile findet, bekommt die Extra-Ausrüstung spendiert.




**Robin räumt auf: Im sehr schweren dritten Level muß er eine Bombe entschärfen, bevor das Zeitlimit am oberen Bildrand abläuft**

Die Bewegungen der Figuren sind superflüssig. Damit alles möglichst echt aussieht, wurden Schauspieler gefilmt und digitalisiert. Die Hintergrundgrafik ist dafür sehr mager.
Acht Levels mit diversen versteckten Extras und reichlich Gegnern sorgen für Spannung, und auch der Zwei-Spieler-Modus ist prima. Doch beim Spielablauf gibt's Schattenseiten: Die fummelige Steuerung hat nicht gerade Superhelden-Kaliber (am besten ein Game Pad mit vier Feuerknöpfen einsetzen). Und von Abspeichern haben die Programmierer wohl noch nie was gehört: Nach Verlust aller Leben muß man immer wieder von vorne anfangen. Das nervt. Batman-Fans werden mit dem Spiel sehr zufrieden sein. Aber wer die Fledermaus nicht mag, ist bei anderen Action-Games besser bedient.




**Im Trainingsmodus wählt ihr die Hologramm-Gegner aus und kloppt euch dann von Level zu Level**




**Vom Bösewicht Riddler gibt es manchmal brauchbare Tips. Sehr liebenswürdig, aber die Hinweise erscheinen nur in Englisch auf dem Bildschirm**




| | |
|---|---|
| Hersteller: | Acclaim |
| Prozessor: | 486er/33 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 35 Megabyte |
| Windows: | nein |
| DOS: | ja |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1-2 |
| Alter: | ab 8 |
| Grafik: | geht so |
| Sound: | geht so |
| Fun-Faktor: | gut |



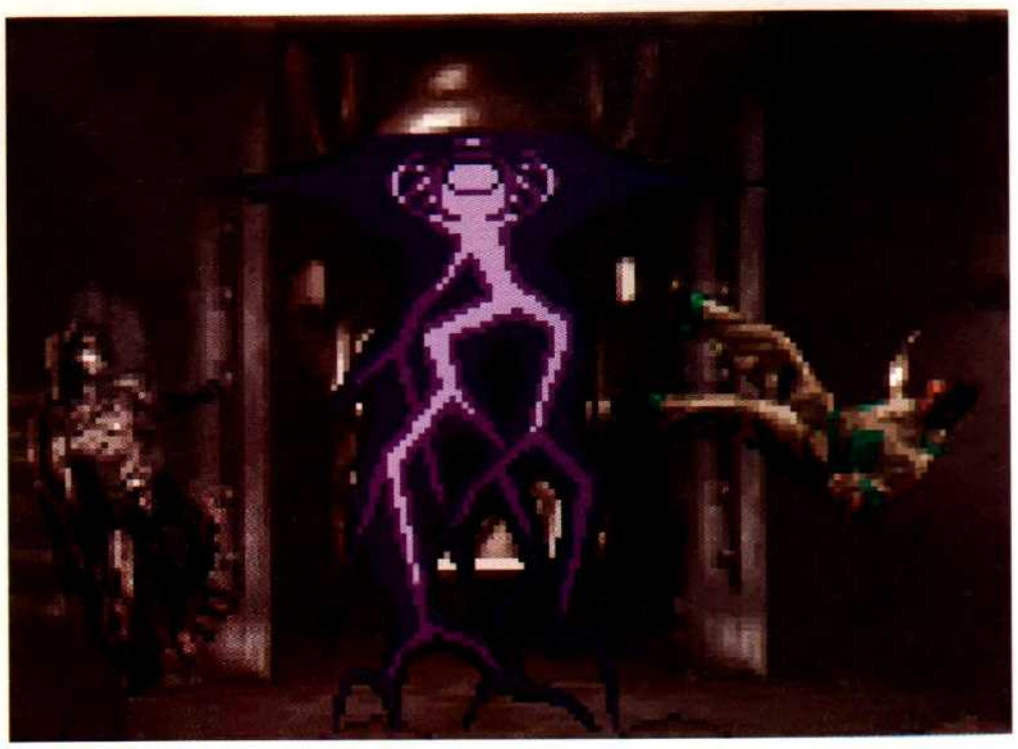

**TIP**







**Schon im ersten Level ist ein Extraleben versteckt: Geht beim zweiten Bild an den äußersten rechten Rand und tretet einige Mal gegen die Mauer. Um dann nach oben zu kommen, muß Batman sein Seil einsetzen.**



**Schubst Batman seinen Widersacher ins blaue Energiefeld, steht der Halunke ganz schön unter Strom**

# Petri (Un)Heil!

Richtiges Angeln beruhigt, Zocky! Wenn schon mal relaxen, dann aber auch richtig!

Ich bin doch drauf und dran, einen dicken Fisch an Land zu ziehen… mit dem Daten-Netz, hihi!

BIP

BIP

Da lobe ich mir die Fangart nach alter Väter Sitte!… **Haha, der sitzt am Haken!**

Gegen meinen Wal ist deine Sardine ein Stichling!… Warte es nur ab!

BIT BIT

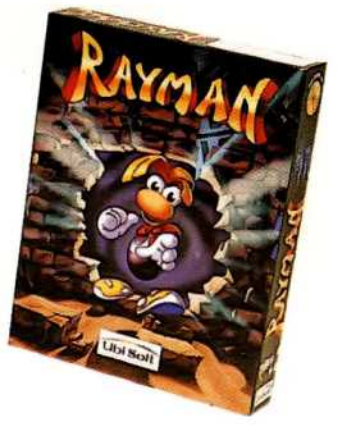
**Atom-Tauchboot von Computer-Angler aufgebracht!… Das macht Marine-Geschichte und aus dir einen berühmten Mann, Bruderherz!**

NF-3

**Schluß mit dem Stuß…**

# RAYMAN

**Rayman räumt auf: Das nette Knuffelmännchen mit dem satten K.-o.-Schlag zieht aus, um arme Wuselwesen aus dem Kerker zu retten**




Der Große Protoon ist ein elender Lump: sperrt einfach die niedlichen Electoons in Kisten ein und bevölkert deren Welt mit fiesen Grummelmonstern. Frechheit!

Allerdings hat die Schurkentruppe ihre Rechnung ohne Rayman gemacht. Dank seiner Superkräfte kann der drollige Held die Electoons retten.



„Rayman" sieht schon auf den ersten Blick lecker aus. Witzig-bunte Grafik und klasse Animationen sorgen für Trickfilm-Feeling. Spielerisch hat der Geschicklichkeits-Test auch einiges drauf: Anfangs kann Rayman nur hüpfen und klettern. Im Laufe des Spiels lernt er aber neue Tricks von der feinen Fee Betilla. Plötzlich hauen wir mit einem magischen Boxhandschuh die fiesen Knilche aus den Pantoffeln: Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto fester der Schubser.

Außerdem knufft ihr fette Früchte vom Ast, um sie als Boot zu einzusetzen. Am Ende einer Paddeltour wartet oft ein Extraleben.



**Die Hammerbesen aus der Schurkenpistole sind gegen Raymans Boxhiebe geschützt - schnell ducken!**



**Am Ende einer Welt wartet ein besonders gefährlicher Obergegner auf Rayman. Geschickt muß er den Angriffen des Killer-Kolibris ausweichen**



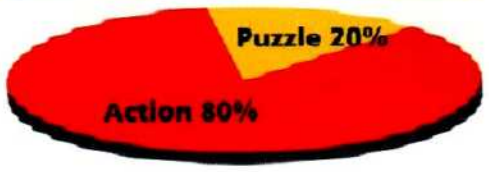
**Die Noten sehen nicht nur fies aus, sondern piken auch ungemein. Nur mit dem Wölkchenlift kommt unser Held weiter**

## Riesige Spielwelten

Rayman bietet riesige Spielwelten, bei denen ihr immer wieder hin- und herwechseln müßt. Sobald wir ein neues Spezialtalent bekommen haben, sollten wir nochmals die anderen Levels abklappern. Mit dem Bergsteiger-Supergriff kraxeln wir zum Beispiel Klippen rauf, die vorher unerreichbar waren. Die detailreiche Steuerung klappt mit der Tastatur ganz gut, aber am besten geht´s per Gamepad. Bei einem so riesigen Spiel darf man natürlich den Zwischenstand speichern. Rayman ist knackig und schwer, doch mit Geduld kann man jede knifflige Stelle schaffen. In diesem Game gibt's so viel zu gucken und zu entdecken, daß ihr wochenlang bestens beschäftigt seid.




| | |
|---|---|
| Hersteller: | UBI-Soft |
| Prozessor: | 486er/33 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 15 Megabyte |
| Windows: | nein |
| DOS: | ja |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | ab 8 |
| Grafik: | super gut |
| Sound: | sehr gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |






**In dieser düsteren Runde müssen wir schnell nach oben hüpfen. Das Wasser steigt ständig, also nicht trödeln!**



**Eine Gruppe befreiter Electoons hüpft aus der aufgeboxten Kiste**

## RAYMANS WELT



**Rayman: Ich bin der Held in dieser Welt**



**Goodies: sorgen für mehr Knuff-Power und Extraleben**



**Monster: gibt's in allen Größen und Farben**

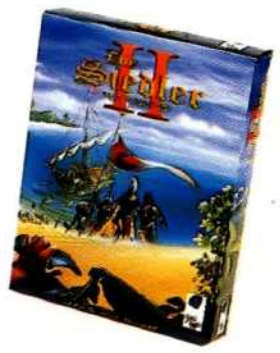


**Lianen: wie Tarzan über den Abgrund**

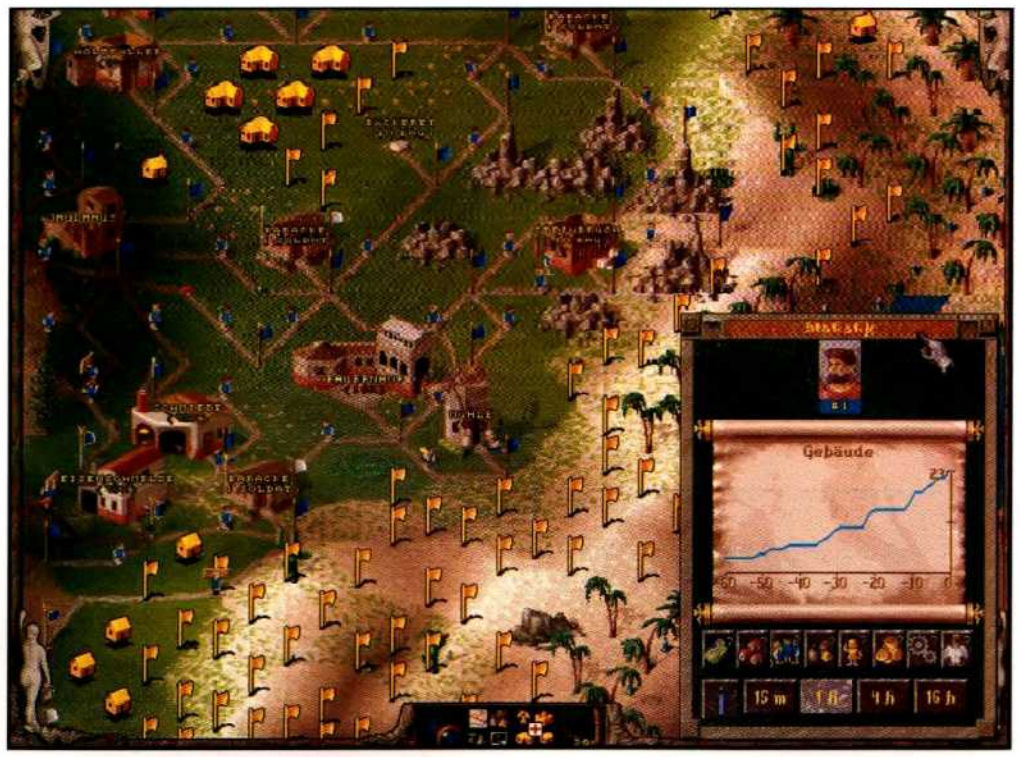


**Luftverkehr: Dieser Flug tut richtig gut**

# DIE SIEDLER II



**So klein und schon so fleißig! Damit die Welt der tapferen „Siedler" wächst, müssen wir planen, überlegen und das Straßennetz pflegen**



So gehört sich das: Alle schuften – nur wir gucken zu. Emsige Spielfigürchen fällen Bäume, buddeln Minen, fangen Fische, bauen Schiffe. Unsereins lehnt sich indes gemütlich zurück und greift lässig zur Maus: Organisieren ist gefragt. Nur wenn ihr darauf achtet, daß die Verteilung von Rohstoffen und Arbeit klappt, wächst das Reich der Wuselmännchen weiter.

Das neue Siedler-Spiel (Teil 1 kam vor zwei Jahren raus) erinnert an „Civilization II" (Seite 18): Wieder mal müßt ihr als weiser Herrscher vom Dienst ein Völkchen auf Trab halten. Das Programm ist bei den Siedlern etwas kleiner, dafür trefft ihr mehr Detailentscheidungen und werdet



**Siedler live: Ihr seht genau, wie die putzigen Männchen über die Straßen spazieren und brav eure Baubefehle ausführen**



**16 riesige Landkarten wollen erforscht werden. In diesem Screen stellt ihr außerdem ein, ob ihr alleine oder zu zweit drauflossiedelt**




| | |
|---|---|
| Hersteller: | Blue Byte |
| Prozessor: | 486er/66 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 25 Megabyte |
| Windows: | nein |
| DOS: | ja |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1-2 |
| Alter: | ab 10 |
| Grafik: | sehr gut |
| Sound: | gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |




mit einer lebendigen Spielwelt belohnt. Wir sehen, wie die Männchen laufen, schleppen, bauen und buddeln.

Was ist eigentlich unser Job, wenn die lieben Siedler so fleißig sind? Wir pflanzen Gebäude in die Landschaft, die wiederum für Rohstoffe sorgen. Also erst mal eine Waldarbeiter-Hütte und ein Sägewerk an den Waldrand gesetzt, damit uns Holz als Baumaterial nicht ausgeht.

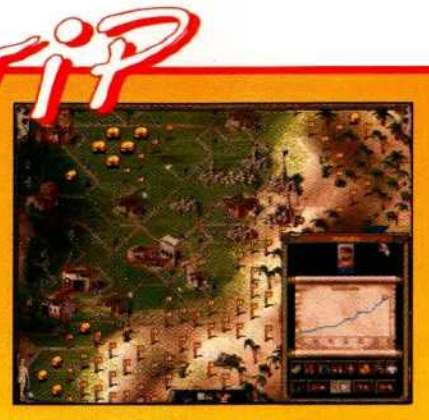
Aber irgendwann sind alle Bäume gefällt – deshalb

**Durch Druck auf die Leertaste erscheinen goldene Häuschen und Fahnen auf dem Bildschirm. Diese Platzhalter verraten uns, für welche Gebäudetypen auf den einzelnen Feldern noch Platz ist. Fahnen sind die Ausgangspunkte für den Straßenbau**

rechtzeitig ein Försterhäuschen konstruiert, damit neue Bäumchen gepflanzt werden. Es gibt natürlich noch viel mehr zu entdecken: Durch den Bau von Baracken vergrößern wir die Siedlung, mit Schiffen lassen sich große Gütermengen transportieren, und Katapulte sind nötig, um gegen Überfälle gewappnet zu sein.

## 16 Welten für Tüftler

Achtet außerdem auf ein gutes Straßennetz und kurze Wege. Wenn die Eisenschmelze zum Beispiel an einem Ende der Welt steht und die Schmiede am anderen, gerät der ganze Laden ins Stocken. Es gibt 16 Landkarten zu entdecken und zu erobern. Also reichlich Stoff für lange Spiele, jede Menge Spaß für Tüftler. Ihr dürft sogar zusammen mit einem Freund spielen. Das klappt aber nur, wenn eine zweite Maus an den PC angestöpselt wird.




**Wenn euch die Bedeutung eines Menüs unklar ist, dann klickt auf das blaue „I"-Symbol – schon erscheint ein Hilfstext**



**Am Anfang haben wir nur das Hauptquartier. Laßt uns Bäume im nahegelegenen Wald fällen, damit wir Bauholz bekommen**



**Damit die Siedler ihren Weg zur Baustelle finden, verlegen wir diese Straße**

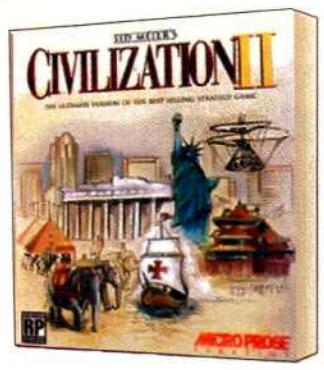


**Jetzt strömen die Männchen los und fangen munter mit der Errichtung der ersten Holzfäller-Hütte an**



**Wenige Minuten später steht auch das Sägewerk zur Verarbeitung der Baumstämme**

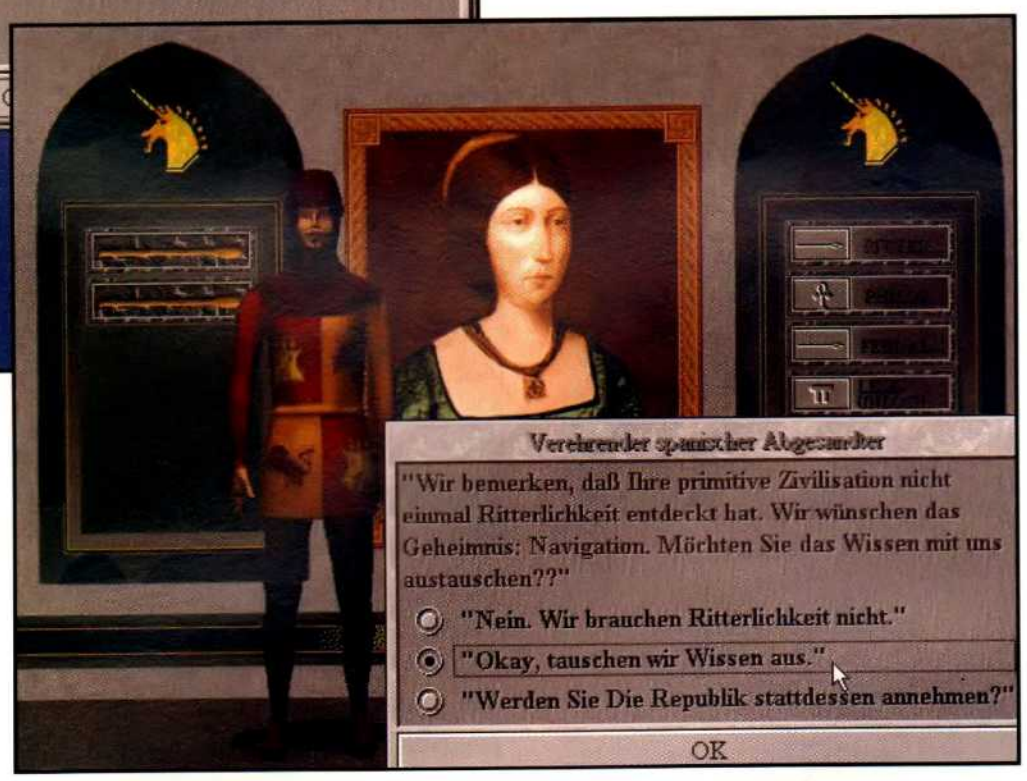
# CIVILIZATION II




**Gesucht: weiser, gütiger Anführer eines hoffnungsvollen Stammes. Arbeitszeit: etwa 6000 Jahre. Bedingung: ein PC mit Windows und Gehirnschmalz**




Die Spielwelt von Civilization II ist eine Art Landkarte, auf der ihr eure Einheiten herumbewegt und Städte gründet. Kleiner Grafiktip: Je höher die Windows-Auflösung, desto übersichtlicher wird die Sache. Auf diesem Bild seht ihr die Karte bei 1024 x 768 Bildpunkten




Nach Unterzeichnung eines Friedensvertrags tauschen wir Wissen mit den netten Nachbarn aus

Wohl Dir, o König ... die demütigen Untertanen lauschen Deinen Befehlen!" In „Civilization II" tanzt wirklich alles nach eurer Pfeife. Einziger Haken: Wenn's Ärger gibt, müßt ihr den Schlamassel auch ausbaden. Und Probleme tauchen reichlich auf; schließlich steuert ihr eine ausgewachsene Zivilisation durch die Jahrtausende.

Das Strategiespiel „Civilization" ist längst weltberühmt. Der brandneue 2. Teil bietet tolle Verbesserungen. Aufgemöbelte Grafik, mehr Einheiten, neue Erfindungen und ein Editor zum Basteln eigener Spielwelten sorgen für noch mehr Dauerspaß. Gefahr: „Civilization II" bietet so viele strategische Herausforderungen, daß man einfach nicht mehr damit aufhören kann.

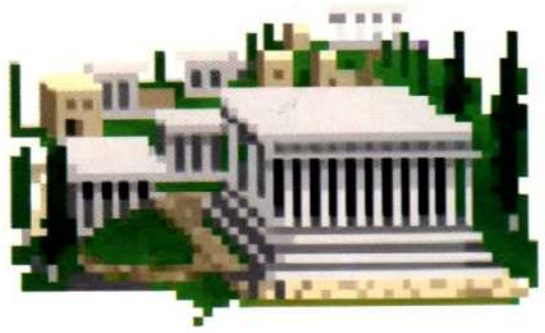


## Spielstart: 4000 v. Chr.

Das Spiel beginnt im Jahre 4000 v. Chr.: Ihr steuert eine Handvoll Siedler über die Landkarte und sucht euch einen netten Flecken für die erste Stadt-Gründung. Städte sind prima, denn sie produzieren weitere Einheiten. Damit erforscht ihr den Kontinent, gründet weitere Ortschaften und erfindet munter vor euch hin. Der Schlüssel zum Erfolg ist die richtige Mischung aus Produktion, Wissenschaft und militärischer Stärke. Um zu gewinnen, müßt ihr als erste Nation ein Raumschiff bauen und einen anderen Planeten besiedeln.

## Stinkstiefel greifen an

Bald stoßen wir auf weitere Zivilisationen, die der Computer steuert. Mit ein bißchen Diplomatie und regem Austausch von Wissen wird die Nachbarschaft zum Vergnügen. Hin und wieder gibt es aber unbelehrbare Stinkstiefel, die eure Städte plündern wollen. Ein paar Kampfeinheiten zur Verteidigung und Bündnisse mit mächtigen Nachbarn kön-





**Aller Anfang ist gar nicht schwer: Zu Spielbeginn steuert ihr nur eine Einheit Nomaden, die sich seßhaft machen will. Mit der Taste "B" gründen wir an dieser günstigen Stelle eine Stadt**



**Viel ist noch nicht los in „Heinihausen". In unserer ersten Stadt können wir aber weitere Einheiten bauen. Mit weiteren Siedlern erforscht man die Umgebung und gründet neue Städte**




**Mit genug Nahrung und Produktions-Power kann unser Volk überleben. Um nicht ins Hintertreffen zu geraten, dürfen wir Erfindungen nicht vernachlässigen. Im Lauf der Jahrtausende forschen wir uns vom Rad zum Raumschiff vor**



**Erneuter Blick auf die Landkarte: Einige Züge später hat sich unser Völkchen schon gut gemacht. Eine zweite Stadt wurde gegründet und berittene Einheiten klappern die Umgebung ab**

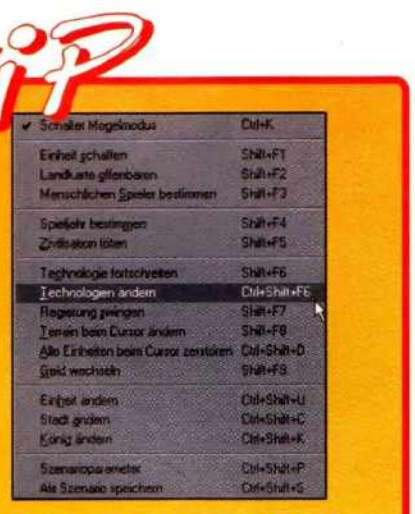



**Die Berater geben aufschlußreiche Kommentare über eure Regierungsarbeit ab**




stecken leider voller Schreibfehler die ihr gnädig übersehen müßt. Und das langfristige Planen und Managen eines Volksstammes ist sicher nichts für Action-Fans. Etwas Geduld muß man schon investieren, aber dafür ist der Langzeit-Spaß um so größer. Ein spannenderes Spiel hat das Strategielager derzeit nicht zu bieten.

**Neben dem Schwierigkeitsgrad und einigen Regeln könnt ihr sogar die Spielwelt ändern. Dieser serienmäßige Landkarten-Editor macht's möglich**




**Wer unbedingt schummeln will, aktiviert einfach das eingebaute Mogel-Menü.
Aber Vorsicht – damit macht ihr euch einiges an Spielspaß kaputt. Außerdem wird die Punktewertung für die Ruhmeshalle mit einem Mogel-Abzug bestraft.**




nen also gar nicht schaden. Im Lauf der Spiel-Jahrtausende kommen immer mehr Städte, Erfindungen und Einheiten dazu. Selbstredend, daß ihr den Zwischenstand beliebig oft speichern dürft.
Bei den sechs Schwierigkeitsgraden ist außerdem für jeden der richtige Level dabei - vom Einsteiger bis zum Strategie-Profi. Ein „Schönheitsfehler": Die deutschen Bildschirmtexte

**Am Ende des Spiels wird eure Leistung bewertet. Herrscherpunkte gibt es nicht nur für ein großes Volk mit vielen Städten voller Weltwunder. Auch Friedfertigkeit und Schwierigkeitsgrad spielen eine Rolle**




| | |
|---|---|
| Hersteller: | Microprose |
| Prozessor: | 486er/66 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 40 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | nein |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | ab 12 |
| Grafik: | gut |
| Sound: | geht so |
| Fun-Faktor: | super gut |

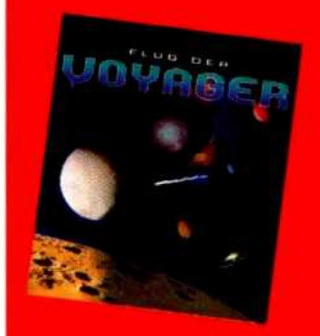





Frage 4:
Wie nennt man ein Programm, mit dem man (z.B. bei Civilisation II) eigene Spielwelten erstellt?

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

**ZU GEWINNEN:**
je 10x „Flug der Voyager"



# gearheads



**Aufziehen, absetzen, in Deckung gehen! Bei „Gearheads“ treten Roboter, UFOs und kesse Knallkörper zum fetzigen Strategie-Duell an**

Ein fetter Weihnachtsmann haut mit beiden Fäusten auf den Boden. Das Känguruh macht sich mit Boxhandschuhen seinen Weg frei. Keinen Spaß versteht der Disasteroid: Was sich dem Kampfroboter in den Weg stellt, wird kurzerhand atomisiert.

Niedlich sehen sie ja aus, die Aufzieh-Blechkameraden aus der Spielzeugkiste. Setzen wir ein Mitglied der Truppe aufs Spielfeld, marschiert es stur zum anderen Ende. Wer als erster 21 Figuren zur gegenüberliegenden Seite dirigiert, gewinnt. Klingt einfacher, als es ist: Der Gegner hat das gleiche Ziel und schickt seine Mannschaft zu euch rüber.

Die Mischung aus Halma, Lemmings und Toy Story heißt „Gearheads“. Ihr spielt es zu zweit oder gegen den Computer. Die Bedienung ist ultraleicht: Mit den Pfeiltasten wählen wir aus, welches von zwölf Spielzeugen losspazieren soll. Jetzt wird es automatisch aufgezogen: Je länger wir warten, desto mehr Saft kriegt die Figur – Warten kostet aber wertvolle Zeit. Per Tastendruck wird der Kumpel abgesetzt und läuft los.

## Bombe oder Bagger?

Jedes Spielzeug hat verschiedene Kraft- und Tempo-Werte. Außerdem gibt es zahlreiche Spezialtalente. Der Bagger ist zum Beispiel elend langsam, aber mit seiner Schaufelpower schiebt er gegnerische Toys zurück. Die Figur „Handy“ zieht Spielzeuge, denen der Saft ausgegangen ist, wieder auf. Eine laufende Bombe fegt andere Figuren mit einem Knall vom Brett. Und der klappernde Totenschädel ist so gruselig, daß andere Toys bei seinem Anblick vor Schreck davonlaufen. Schnelldenken ist gefragt, um auf die Spielzeuge zu antworten, die euch der Gegner rüberschickt. Lernt die Talente eurer Schützlinge und nutzt sie für euren strategischen Vorteil. Vor allem zu zweit ist Gearheads immer wieder spannend: kleines Spiel mit riesengroßem Spaß.






**Alle zwölf Spielzeuge auf einen Blick. Jede Figur hat andere witzige Talente**

**Hühner sind langsam, legen aber Eier ... und aus denen schlüpfen Spielzeug-Küken, die sofort zur gegnerischen Seite rennen. Doch das Aufräumkommando ist schon unterwegs: Die gelben Bagger wollen die Geflügelschar in ihre Hälfte zurückdrängen**




**Im Garten: Krabbelkäfer halten unsere Spielzeug-Figuren auf**




**Auf Eis gelegt: Paßt auf, daß eure Figuren nicht einbrechen, sonst heißt´s „verloren!“**




**In den Zwischenrunden muß jede Seite mit nur einer Figur auskommen: Hier heißt die Paarung „Kampf-Känguruh gegen Handy“**




| | |
|---|---|
| Hersteller: | Philips |
| Prozessor: | 486er/33 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 10 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | nein |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1-2 |
| Alter: | ab 6 |
| Grafik: | gut |
| Sound: | gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |




TIP




**Links und rechts unten seht ihr die Power-Anzeige für eure Spielzeuge. Wartet ein paar Sekunden, bevor die nächste Figur abgesetzt wird, damit sich der rote „Energie-Kreis“ ein bißchen füllen kann.**

## Ich stehe auf ...

**... „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ von Lucas Arts. Es gibt drei Lösungswege und die Grafik ist cool. Außerdem gibt´s besonders viel Action!“**

**Steve Pawlizak aus Dessau**

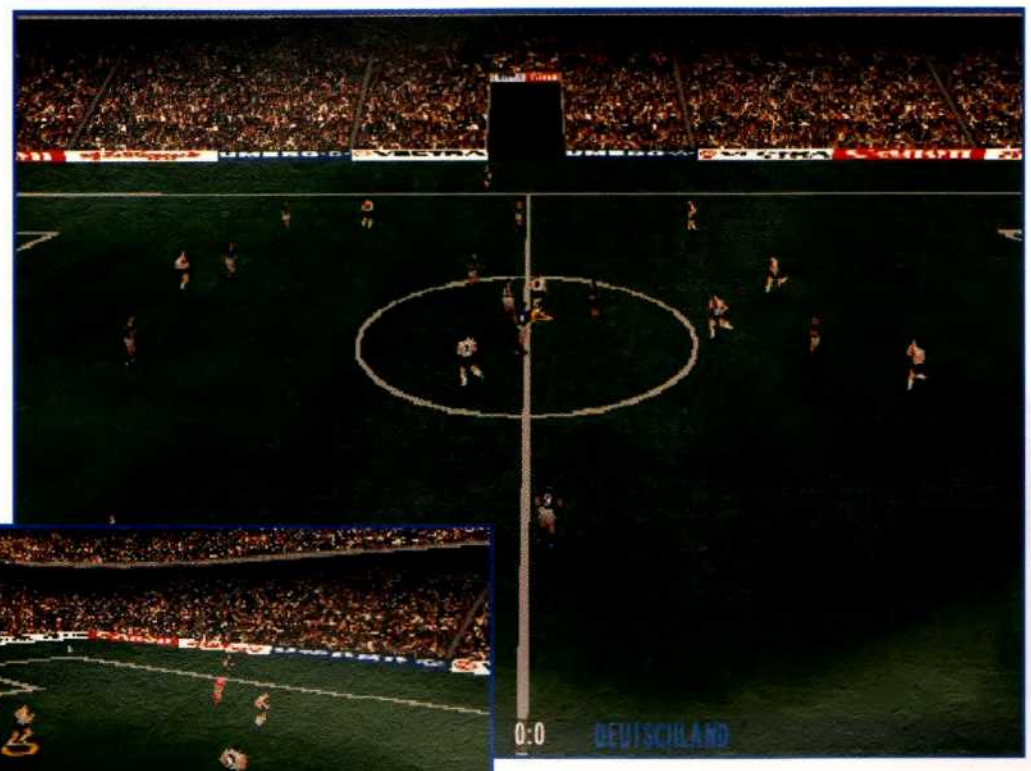


# euro 96




**Sammer... Möller... Klinsmann... Tor! Doch vom Zugucken alleine wird hier niemand Europameister. Beim Spiel zur Fußball-EM steuern wir die Superstars durchs virtuelle Wembley-Stadion**

Schnell ging sie vorbei, die Fußball-Europameisterschaft in England. Gerade die richtige Zeit für einen EM-Rückblick: In jeder Buchhandlung stolpert man über Bildbände. Ganz eifrige Zeitgenossen haben gar jedes Spiel auf Video konserviert. Aber ganz ehrlich, das Zeug setzt doch nur Staub an. Wie wäre es denn, wenn wir die Geschichte des Turniers neu schreiben könnten? Rache für die Schweiz, mehr Glück für Schottland – und Deutschland kann mit den Verletzten Kohler und Basler spielen.






**Wer keinen Pentium hat, schaltet die Grafikauflösung lieber zurück. Das sieht immer noch ganz manierlich aus und sorgt für Turbo-Tempo**

**Mit der „Weitwinkel"-Kamera haben wir die beste Übersicht - optimal für Zuckerpässe**

Bei „euro 96" bleiben solche kühnen Ideen keine Spinnereien. Im offiziellen Spiel zur EM sind alle 16 Nationalmannschaften dabei. Pickt euer Lieblingsteam heraus, und dann geht's los mit den Gruppenspielen.

## Schickes 3-D-Stadion

Bis auf ein paar kleine Ausreißer (so fehlt Oliver Bierhoff im deutschen Kader) sind die Stars der EM komplett vertreten. Auch eine Top-Formation muß mal umgebaut werden: Nach zwei gelben Karten setzt ein Spieler beim nächsten Match aus.
Die Grafik bietet ein schickes 3D-Stadion. Verschiedene Kameras fangen das Geschehen ein. Wer einen Pentium unter der PC-Haube hat, gönnt sich den Look in hoher Auflösung.



**Ab dem Viertelfinale kann es zu einem Elfmeterschießen kommen. Achtet auf die Schußlinie - ihr habt eine ganz gute Chance, euren Torwart in die richtige Ecke zu steuern**

## Voller Turniermodus

An die Steuerung muß man sich aber gewöhnen. Je nachdem, welches Symbol an den Hacken eines Spielers erscheint, gibt's andere Tricks. Blitzschnelle Manöver sind gefragt, denn die Gegner luchsen euch den Ball schneller ab, als ihr „Loddamaddäus" sagen könnt. Ein Reporter plappert munter mit und sagt, welcher Spieler gerade den Ball hat.
Die umständliche Bedienung ist ein kleines Minus.

Hier kombiniert man nicht so elegant wie bei „FIFA Soccer '96". Dafür bietet euro 96 alle EM-Stars und den vollen Turniermodus. Die Spannung steigt, wenn ihr mit eurem Team das Viertelfinale erreicht. Wird einer unserer Stürmer Torschützenkönig?







**Diesen herrlichen Fallrückzieher sehen wir uns nochmal an. Während des Spiels und bei der Wiederholung dürft ihr zwischen mehreren Ansichten wählen**




| | |
|---|---|
| Hersteller: | Gremlin |
| Prozessor: | 486er/66 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 26 Megabyte |
| Windows: | nein |
| DOS: | ja |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1-2 |
| Alter: | ab 8 |
| Grafik: | sehr gut |
| Sound: | gut |
| Fun-Faktor: | gut |




TiP



**Dieses Bild zeigt das Fußballspiel „ran-Soccer", das „euro 96" verflixt ähnlich sieht. Kein Wunder, denn „euro 96" ist eine verbesserte Version dieses Oldies. Legt euch auf keinen Fall beide Spiele zu. ran-Soccer war ziemlicher Schrott; „euro 96" spielt sich um einiges besser.**

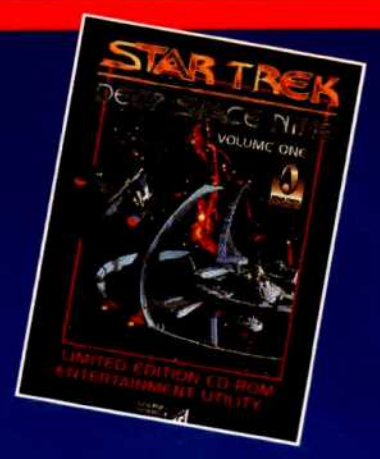






**Mal sehen, wie sich unsere Kicker machen: Spielplan, Tabellen und Torschützenliste sorgen für volles EM-Feeling**

# DEEP SPACE NINE




**Auf zum Wurmloch: Das erste Spiel zur Star-Trek-Serie „Deep Space Nine" bietet Action, Abenteuer und endlose Diskussionen mit der Crew**

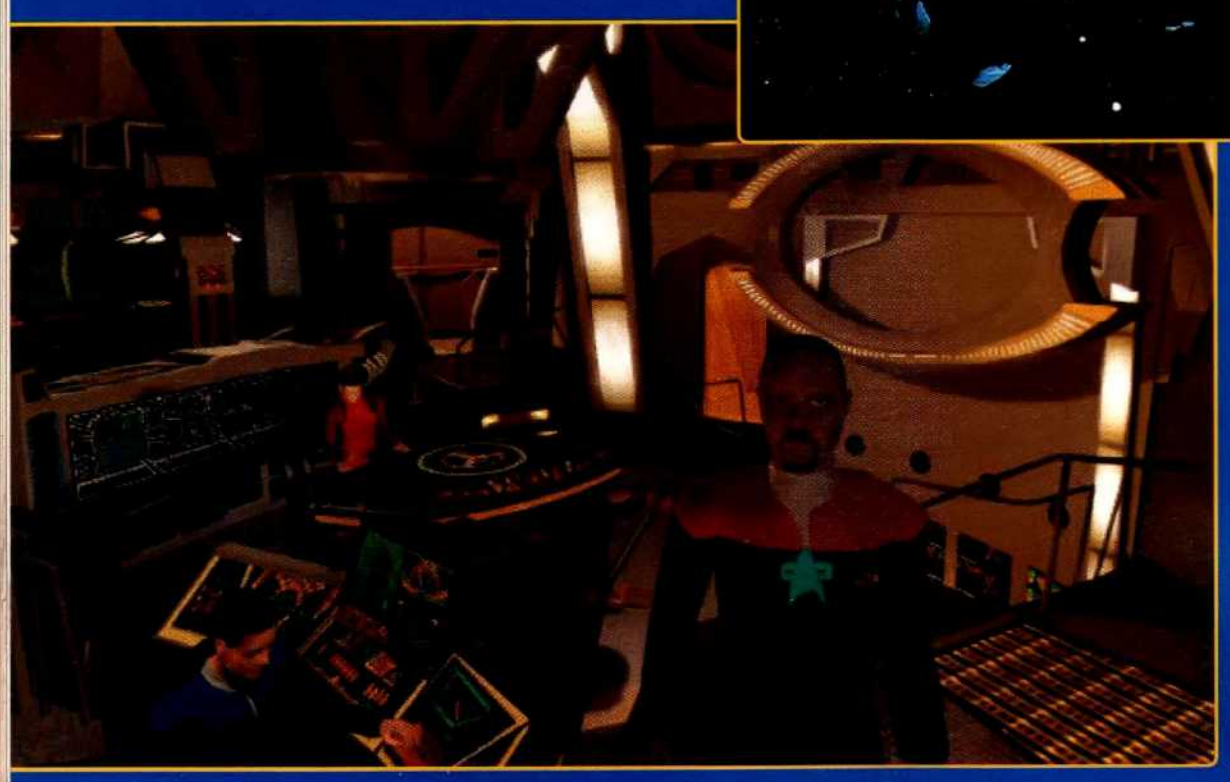
An der Grenze zum Gamma-Quadranten schwebt die gigantische Raumstation „Deep Space Nine" im kosmischen Niemandsland. Die Vereinigte Föderation der Planeten hat es sich hier zusammen mit einer Delegation von Bajor



**Auf SAT 1 und CD-ROM: Die legendäre Raumstation Deep Space 9**



**Nanu – Quark will uns einen Drink spendieren? Da ist doch was faul?**



**Willkommen an Bord: So sieht die DS9-Zentrale im Computerspiel aus**

gemütlich gemacht. In unmittelbarer Nähe befindet sich das „Wurmloch", eine Art Abkürzung von einem weit entfernten Teil des Universums. Wer gerne „DS9" auf SAT 1 guckt, den juckt es sicher, selber mal durch die Station zu spazieren. Mit dem neuen Game von Viacom geht das per Mausklick. Die wichtigsten Serienfiguren, von Commander Sisko bis zum munter morphenden Odo, sind mit dabei. Ihr übernehmt die Rolle des Diplomaten Bannik, der von Kampfsonden verfolgt wird. Mit letzter Kraft erreicht er die Station. Während draußen ein Plasmasturm tobt, geschieht ein Mord – befindet sich der Täter noch an Bord? Um den Fall zu klären, müssen wir Kontakt mit den mysteriösen Scythians aufnehmen.




| | |
|---|---|
| Hersteller: | Viacom |
| Prozessor: | 486er/66 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 10 Megabyte |
| Windows: | nein |
| DOS: | ja |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | ab 10 |
| Grafik: | geht so |
| Sound: | gut |
| Fun-Faktor: | gut |




## Station absolut top, Figuren leider Flop

Das Spiel bietet für jeden etwas. Mal kitzelt ihr in langen Gesprächen Infos aus der DS9-Crew, dann gibt's in Adventure-Manier Puzzles zu lösen. Es gibt auch ganz gute 3-D-Actionspiele.
Manchmal guckt man einfach nur zu, wie die Story weitererzählt wird. Leider gibt die Grafik Grund zum Mosern. Die Station ist o.k., aber statt der Schauspieler aus der TV-Serie kriegen wir „nachgebaute" Figuren zu sehen. Die bewegen sich entsprechend eckig und steif. Fans von DS9 ist das Wurst: Nichts geht über das tolle Gefühl, diese legendäre Raumstation zu erkunden. Ihr merkt schon: Für DS9-Liebhaber ist das Spiel genau richtig, aber Star-Trek-Muffel sollten um das etwas schnarchige Game einen Bogen machen. Achtet beim Kauf jedenfalls darauf, daß ihr die deutsche Übersetzung erwischt. Die englische Version ist nur sehr schwer verständlich.



**Das wußte schon Käpt'n Kirk: Wer 'nen kräftigen Phaser hat, braucht keine Feinde zu fürchten**



**In der ersten Actionsequenz wehren wir einen Angriff der Robot-Sonden ab. Die Flugrichtung läßt sich nicht beeinflussen; wir steuern nur das Fadenkreuz und geben Feuer**



**Der grüne Klumpen links unten ist alles, was vom Botschafter übriggeblieben ist. Der Mörder könnte sich noch an Bord der Deep Space Nine aufhalten**

**TiP**



**Die eingebaute Karte hilft bei der Orientierung. Drückt die Taste „M", um die nähere Umgebung zu sehen. Eure Position ist mit einem grünen Kreuz markiert. Mit der „ESC"-Taste lassen wir die Karte wieder verschwinden.**

# KLINGON




**„tlhInyan Hol Dajatlh'a'?". Hoffentlich habt ihr eure Klingonisch-Hausaufgaben gemacht. Ohne Know-how über Sprache und Kultur der Star-Trek-Bösewichte kommt man in diesem interaktiven Film nicht weit**

Was tun, wenn man von einem klingonischen Raumschiff entführt wird? Mit einem gemurmelten „Wo bitte, geht's zum Bahnhof?" steigt eure Lebenserwartung kaum. Zum Glück gibt es ein paar Extrem-Trekkies, die tatsächlich die Sprache der Star-Trek-Krieger festgelegt haben. Komplett mit Runenschreibweise und Betonung.

## Kompletter Sprachkurs

Nun kann man darüber streiten, ob das Erlernen von Klingonisch cool oder plemplem ist. Schließlich ist es keine „echte" Sprache, und Klingonen gibt es nur in der Fantasie der Star-Trek-Macher. Wenn eure Englisch-Kenntnisse sattelfest sind und ihr die Zotteltypen schon immer gemocht habt, ist „Klingon" einen Blick wert. Das Programm bietet einen kompletten Englisch/Klingonisch-Sprachkurs. Wenn ihr ein Mikrofon an die Sound-Karte anschließt, analysiert die Software eure Aussprache.
Um die frisch erworbenen Kenntnisse einzusetzen, gibt's ein komplettes Spiel obendrauf. Hier schlüpft ihr in die Rolle des jungen Klingonen Pok, Sohn des Patriarchen vom Hause der Seplch. Papa wird das Opfer eines hinterlistigen Anschlags. Ihr müßt das Verbrechen aufklären und stoßt dabei auf eine Verschwörung im Hohen Rat.
Der klingonische Alltag ist als digitalisierter Videofilm zu sehen. An bestimmten Stellen wird die Handlung eingefroren, und ihr müßt eine Entscheidung per Mausklick treffen. Dabei darf man die Ehre anderer Klingonen nicht verletzen. Peinliche Mißverständnisse sollten wir auch meiden – also vorher ein paar Vokabeln pauken. Eine falsche Antwort setzt euch in der Handlung zurück.





**An einigen Stellen wird das Video angehalten, und ihr müßt eine Entscheidung treffen. Klickt den Gegenstand an, der benutzt werden soll!**

## Krimi auf klingonisch

Mit einem richtigen „Spiel" hat dieser interaktive Film aber nicht viel zu tun. Und um am Erlernen klingonischer Flüche Spaß zu haben, muß man schon ein beinharter Fan von Star Trek sein. Normale Erdlinge finden „Klingon" wahrscheinlich langweilig.



**Klingonisch, praktisch, gut: Mit so einem Kartoffelschälmesser ist nicht zu spaßen**

**Neulich, im Klingonisch-Sprachlabor: Hier lernen wir einige Small talk-Phrasen. Auch klingonische Rituale und Flüche werden erläutert. In einem Quiz testen wir das frisch erworbene Wissen**










**Den interaktiven Spielfilm seht ihr aus der Sicht des jungen Klingonen Pok**




| | |
|---|---|
| Hersteller: | Simon & Schuster |
| Prozessor: | 486er/66 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 30 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | nein |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | ab 10 |
| Grafik: | gut |
| Sound: | geht so |
| Fun-Faktor: | geht so |




Frage 5:
Wie heißt der klingonische Sicherheitschef in „The next Generation?"

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

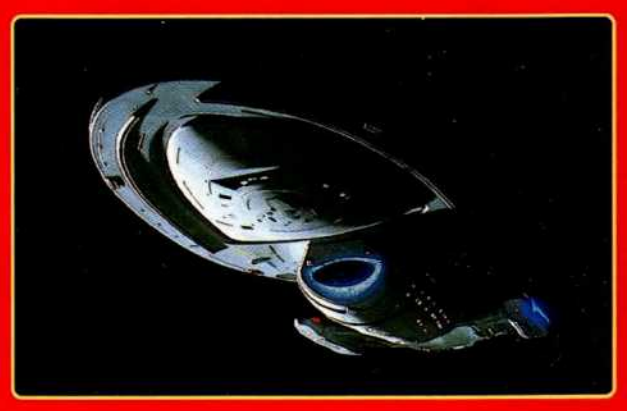
**ZU GEWINNEN:**
je 3x einen der drei „Voyager"-Modellbausätze von Revell"



# GALAKTISCHE

**Captain Fun Online an Leser: Wir wagen uns in Regionen vor, die kein Spieler zuvor betreten hat. Missionsziel: die Beobachtung der nächsten „Star Trek"-Games.
Alle genannten Veröffentlichungsmonate übrigens ohne Gewähr: Spiele-Programmierer sind oft langsamer als eine romulanische Wanderschnecke ...**

## VOYAGER



**Das erste Spiel zur neuen Serie: Anfang '97 kommt das Voyager-Game in die Geschäfte**

Die neue Star-Trek-TV-Serie „Voyager" bietet frischen Wind und reichlich Spannung. Aber ein halbes Jährchen Erdenzeit müssen die Fans noch warten, bis das erste Voyager-Spiel erscheint. Es enthält knifflige Puzzles, bei denen ihr High-Tech-Geräte aus der Serie einsetzt. Verhandlungen mit Aliens und Raumschiff-Manöver werden auch nicht fehlen. Die Story: Schlimme Finger der Kazon-Sekte entführen ein komplettes Erkundungsteam der Voyager. Bis ihr eure Jungs gefunden habt, ist reichlich Knobeln und Action geboten. Besonderer Kniff: Ihr könnt ständig zwischen den einzelnen Crew-Mitgliedern wechseln.

**INFO**
**Titel:** Voyager
**Story-Background:** Die neueste TV-Serie „Voyager"
**Hersteller:** Viacom/Looking Glass
**Spieletyp:** Adventure
**Veröffentlichung:** ca. Anfang '97

## BORG

Borgen bringt Sorgen: Die fremdartige Rasse der „Borg" will der Föderation beitreten. Doch was haben die mächtigen Aliens wirklich vor? Möglicherweise wollen uns die Burschen ja nur einseifen. Ihr werdet es in diesem Video-Abenteuer herausfinden.
„Borg" ist nach dem etwas seltsamen „Klingon" der 2. Versuch, eine Mischung aus Star-Trek-Film und Spiel zu basteln. Gerade steigen in den Paramount-Studios die Dreharbeiten für dieses Game. Einen der Schauspieler haben wir erkannt: John Delancie. Der spielt normalerweise den genialen Waffenerfinder „Q" in den James-Bond-Filmen.
Mal sehen, womit er euch in seinem ersten Star-Trek-Auftrag ausrüstet.



**Merkwürdig: Ausgerechnet die Borgs wollen der Föderation der Vereinten Planeten beitreten. Findet ihr heraus, was daran faul ist?**

**INFO**
**Titel:** Borg
**Story-Background:** Die TV-Serie „Deep Space Nine"
**Hersteller:** Simon & Schuster
**Spieletyp:** Interaktiver Film
**Veröffentlichung:** ca. Herbst '96

## STARFLEET ACADEMY

Mit diesem „Raumschiff-Flugsimulator" macht ihr den spannendsten Führerschein eures Lebens.
Auf alle Kadetten der Sternenflotte-Akademie warten 27 herausfordernde Missionen. Besteht ihr die Prüfung? Immerhin müßt ihr euch in knackigen Einsätzen gegen romulanische und klingonische Gegner bewähren.
Hier sitzen wir nicht nur im Captain-Sessel an Bord der legendären Enterprise, sondern können auch 30 andere Raumschiffe meistern. Damit die Steuerung nicht allzu schwer fällt, gibt es berühmte Lehrmeister.
Eigens für dieses Game wurden neue Videoclips mit Schauspielern der alten Enterprise-Crew aufgenommen.



**Aha – so sieht eine intergalaktische Fahrschule aus**

Captain Kirk, Chekov und Mr. Sulu bringen euch alle Kniffe bei, damit ihr die dicken Pötte auch rückwärts einparken könnt.



**Raumschiff startklar – ihr übernehmt das Kommando**

**INFO**
**Titel:** Starfleet Academy
**Story-Background:** Die erste TV-Serie „Enterprise"
**Hersteller:** Interplay
**Spieletyp:** Raumschiff-Flugsimulation
**Veröffentlichung:** Weihnachts-Saison '96

# ZEITEN



## GENERATIONS



**3-D-Sequenz aus „Generations". Rechts unten sehen wir die Gegenstände, die unsere Spielfigur bei sich trägt**



**Super-Spiel zum Mega-Film: Picard und Kirk müssen den durchgeknallten Soran stoppen**

Dieses Game basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm. Hier kam es bekanntlich zum historischen Treffen von Captain Picard und Captain Kirk. Die doppelte Käpt'n-Power ist auch bitter nötig, denn der skrupellose Wissenschaftler Soran bringt einen ganzen Planeten in Gefahr.

In „Generations" müßt ihr euch drei verschiedenen Herausforderungen stellen. Aufgabe 1: strategische Planung in Sachen Weltraum-Navigation. Aufgabe 2: Steuerung der Enterprise in Raumgefechten gegen rebellische Klingonen. Aufgabe 3: Action und Abenteuer mit 3-D-Grafik. Hier riskiert ihr selber Kopf und Kragen, um Fiesling Soran zu stoppen. Dazu gibt es digitalisierte Filmclips.
Klingt doch alles recht vielversprechend, oder? Wer das Spiel haben will, muß aber Geduld haben wie ein Vulkanier und „Windows '95" besitzen: Das Spiel wird nämlich frühestens im Herbst herauskommen und nur mit Microsofts neuem Betriebssystem laufen.

**INFO**

**Titel:**
**Generations**
**Story-Background:**
**Der 95er Kinofilm „Generations"**
**Hersteller:**
**Microprose**
**Spieletyp:**
**Action-Adventure + Strategie**
**Veröffentlichung:**
**Weihnachts-Saison '96**

## REVELL

Wer die „Voyager" gerne mal anfassen möchte, braucht nicht unbedingt 70 000 Lichtjahre weit zu reisen – die Modellbauer von Revell haben das jüngste Schiff der Star-Trek-Flotte, den Raumjäger der „Maquis" (im Bild) und den „Kazon"-Fighter herausgebracht. Die feinen Bausätze gibt's im Fachhandel, jeder kostet etwa 40 Mark.



## DOWNLOADEN STATT BEAMEN!




**FürTrek-kies ist das Internet eine echte Goldgrube: Ihr findet Tausende Bilder aller Serien und sogar einen kompletten Klingonisch-Kurs mit Alphabet.**

**Das Internet:** schier unendliche Weiten für Star-Trek-Fans. Das Suchprogramm „Alta Vista" meldet etwa 100 000 Seiten. „James T. Kirk" bringt 50 000 Treffer, „Klingon" 10 000 und „Neelix" immerhin auch schon auf 1000 Seiten. Da sind eine Menge starker Adressen dabei – wer von euch Modem und Internetzugang besitzt, sollte mal die folgenden Web-Pages ansteuern:

**http://www. mds./~elt93epn/trek.htm:** Schwedische Seite mit vielen Links zu anderen Seiten; umfangreiche Infos zu allen Star-Trek-Serien, Verzeichnis mit Multi-Player-Spielen und Bild-/Sound-Archive.
**http://www.uvm.edu/~jfabian/:** Hübsche Seite mit animierter Enterprise und vielen Star-Infos.
**http://www.kli.org/:** Klingonisch-Schule.
**http://zapf.fb15.uni-dortmund.de/vogler/startrek.html:** Deutsche Seite mit Infos über IRC (Internet Relay Chat) zum Thema Star Trek.
**http://www.rhi.hi.is/~arnthors:** Seite aus Island - auch die Wikinger mögen Star Trek.
**http://www.vol.it/luca/startrek/index.html:** So ziemlich die dickste Liste von Seiten mit Star-Trek-Themen im Internet.
**http://www.startrek.paramount.com/:** Die offizielle Seite der Star-Trek-Filmgesellschaft.




**Im Internet wird fast nur die englische Sprache benutzt. Das gilt auch für die meisten Star-Trek-Seiten**

Fun Online COMIC

# CRACK O'TEAL

hat die Power: Der ehemalige Berufssportler ist superstark und in allen Kampfsportarten bewandert. Einzige Schwäche: modische Klamotten und schnelle Autos. Crack muß seinen unvorsichtigen Partner Zocky immer wieder aus brenzligen Lagen befreien.



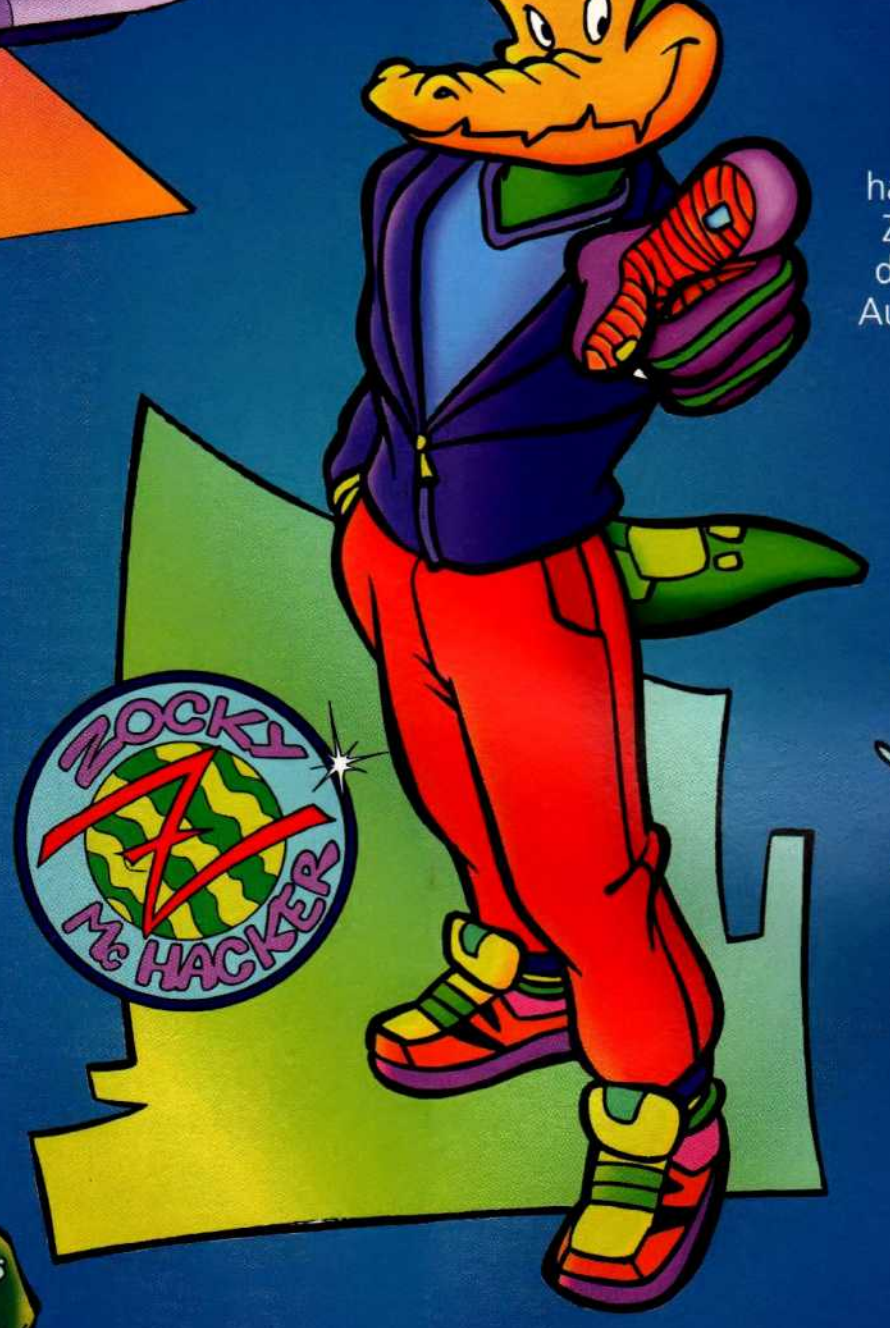


# FLOPPY

hat nichts als Computerspiele im Sinn. Zum Glück sorgt Crack O'Teal dafür, daß er nicht zum Stubenhocker wird. Außerdem ist Zockys kleiner Bruder mit seinen frechen Ideen und seinem Können am PC in vielen kniffligen Fällen eine echte Hilfe.

# AL I. GATOR

möchte alles besitzen, nur auf ein Gewissen kann er verzichten. Der Großindustrielle will um jeden Preis die Computerbranche kontrollieren – bloß gut, daß ihn Zocky immer wieder ausbremst. Woher sein Cyber-Monokel kommt und was es alles kann, hält er geheim. Aber soviel steht fest: Kombiniert mit Zockys Handschuh, wäre es eine mächtige Waffe.






# WIESEL

erledigt die schmutzigen Jobs für Al I. Gator. Am liebsten würde der kleine Gauner seinem Boß so richtig in den Rücken fallen – aber der Erpresser hat ihn in der Hand. Wiesel würde gern mal einen Blick in Gators Tresor riskieren.



# ZOCKY MC HACKER

ist Computer-Experte und Privatdetektiv, immer im Dienst gegen das Verbrechen. Sein Hobby: zum Zahnarzt gehen, denn der hat mächtig Angst vor ihm. Der Datenhandschuh ist Zockys beste Waffe: Damit dringt er in jedes Computersystem ein. Außerdem hat das High-Tech-Gerät noch etliche ganz spezielle Tricks auf Lager. Al I. Gator kann ein Lied davon singen ...

# Virtual Security*

Aufregung vor Cyber Citys ultramodernem Media-Center. Zocky McHacker bittet zur Pressekonferenz... und das läßt eine Sensation vermuten. Kein Wunder, daß die Journalisten strömen. Blitzlichter zucken, Kameras surren, es tobt der Kampf um die besten Plätze. Doch nicht nur die Presse ist interessiert...

Keine Minute zu früh! Presseausweise bereit, Wiesel?

Logo, Chef! Wie sich's für einen rasenden Reporter gehört!

Willkommen, die Herrschaften! Ich darf nun um Ruhe und Aufmerksamkeit bitten...

FLASH!

...für die bahnbrechendste Neuerung auf dem Gebiet der Kommunikationstechnik!

Wir kennen doch alle diese hektischen Arbeitstage voller Pech und Pannen...

PIIII

PIII

PIII

Da wird bereits der morgendliche Berufsverkehr zum nervenaufreibenden Glücksspiel!



*Virtuelle Sicherheit

Endlich im Büro erweist sich der überstandene Stau dann jedoch bald als das kleinere Übel...

RING

SCRING RING

RRING

...der Job wird zur Qual...

DRING

DRIN

...das Equipment unberechenbar!

RIAF

Tagtäglich kämpfen wir uns durch das Inferno des modernen Arbeitslebens...

...unser Business-Zentrum steht vor dem Kollaps!

Dabei hätte die Lösung aller Probleme bereits in diesem schmucken Vorstadthäuschen Platz!

Doch, doch, schon richtig gehört: das **Virtuelle Büro** ist der Schlüssel zur Zukunft! Demonstration gefällig? Freiwillige vor!

Große Worte, McHacker – das muß erst mal bewiesen werden!

Nur zu, die Software ist bereit!

Mit diesem handlichen Head-set klinken wir uns von jedem gewünschten Ort aus per Knopfdruck ins Virtuelle Office ein.

Dieses Büro, das natürlich nicht wirklich existiert, bietet alle Features, die das Herz begehrt, und läßt sich ganz nach Geschmack einrichten.

Schluß mit dem Streß! Hier läuft alles smooth, ruhig und effektiv!

?!

Oups!

BRRR

RR

Hehe!

BRRR

Modernstes Equipment ist selbstverständlich!

Wow!

BNNNNN

FZZ...

Per Fax, Modem, Bildtelefon und Corporate-Net ist der virtuelle Arbeitsplatz ständig mit der Außenwelt und dem Rest der Company verbunden!

Aber auch herkömmliche Medien stehen zur virtuellen Verfügung...

KLUC!

Fazit: Die ganze Geschäftswelt bald nur noch on line!

Beeindruckt? Dann schnell zurück an die realen Schreibmaschinen... solange es die noch gibt, hihi!

Ja, los! Verzischt eucht und träumt schön von der Zukunft... wir holen sie uns gleich, hörr, hörr!

Und zwar zum Nulltarif!

Klasse Demonstration, Freund Zocky! Besonders das mit dem Fax ist ein

Hehe! Immer ein Witzchen auf den Lippen, was, Chef?

Hat schon recht, der Musterknabe: Das Ding ist eine Goldgrube!

Vor allem, wenn wir damit zuerst auf den Markt kommen!

Genau! Hörr, hörr! Also auf ins Cyber-Büro...

...die Pläne suchen, ruck, zuck an unsere Adresse faxen...

...und... hä?

AAAAAHH!!

Ein echter Knaller, McHacker! Passen Sie nur auf, daß Ihnen keiner die Idee klaut!

Keine Bange, dafür ist vorgesorgt!

?!?! AAAAAH!

Huch...?!

Was zum...?

Sieh an, alte Bekannte! Was sich heute so alles Reporter nennt... tss!

?

Aah! Zu Hiiilfe, Wiesel, so tu doch was!

A-aber, Chef! Was soll ich...

Womit auch das Security-System ausreichend getestet wäre! Wie gut, daß wenigstens ein paar von den Presse-Jungs diese Demo noch mitbekommen haben!

Du enttäuschst mich, Gatorchen! Hast du etwa ernsthaft geglaubt, wir ließen unser Wunderwerk ohne virtuelle Bewachung?

ENDE

Jetzt im neuen LIMIT

# 32 STARKARTEN

EXTRA

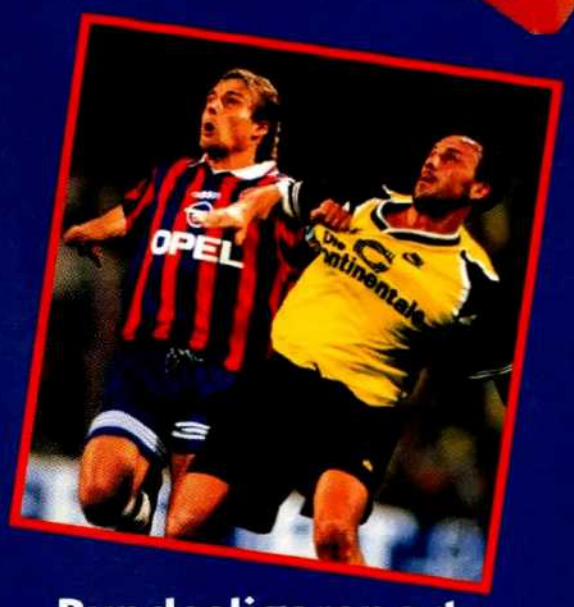
Mit tollen Starinfos und zum Spielen!




JETZT NOCH FETZIGER




ORIGINAL FILM-POSTER




Bundesligareport:
Der Zweikampf
Bayern gegen Dortmund




## MEGA-POSTER

THE QUEST
MISSION: IMPOSSIBLE
MEHMET SCHOLL
F16 - FIGHTING FALCON

## SUPER-GEWINNSPIEL

Gewinn eine Reise zum Eishockey-Worldcup!

LIMIT
COMIC. ACTION. ABENTEUER.



# TOP SECRET!

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



## BATMAN FOREVER

Knifflige Steuerung! Deshalb empfehlen wir Einsteigern erst mal den **Trainingsmodus** (im Optionsmenü). Damit übt ihr alle Aktionen, die ihr während eurer Abenteuer in Gotham City braucht.
Während des Spiels solltet ihr unbedingt die Gegend unterhalb der **Bat-Höhle** untersuchen. Hier befindet sich ein versteckter Bereich mit vielen nützlichen Gegenständen.
Wenn ihr euch mit „Two-Face" anlegt, dann entscheidet euch für die **Gaspistole.** Die setzt dem Fiesling am meisten zu.




## ARCADE AMERICA

Ihr braucht ein paar faule Tricks, um dem dicken Joey Feuer unterm Hintern zu machen? Bitte schön: Drückt mitten im Spiel die „Esc"-Taste. Jetzt werden euch die Exit-Optionen gezeigt. Zuerst **7TH** eintippen und dann einen dieser Cheats:

| | |
|---|---|
| **ANGEL** | **Ein Extra-Leben** |
| **GIMMEAMMO** | **Zehn Extra-Patronen** |
| **BLASTEM** | **100 Extra-Patronen** |
| **HALEJOEY** | **Volle Gesundheit** |
| **FATBOYCANTJUMP** | **Joey kann fliegen** |

Wenn ihr einen Cheat eingegeben habt, müßt ihr mit **Enter** bestätigen. Wenn Joey mit **cool!** antwortet, hat alles geklappt. Klickt nun auf **No Way,** und ihr seid wieder im Spiel.



## MAGIC CARPET 2

Wer dauernd vom wilden Teppich fällt, braucht dringend Cheats: Im Spiel **„I"** dann **„Windy"** eingeben und mit **„Return"** bestätigen. Mit den folgenden Tastenkombis habt ihr nun richtig leichtes Spiel:

| | |
|---|---|
| **„Alt+F1":** | **Alle Zaubersprüche** |
| **„Alt+F2":** | **Extra Mana** |
| **„Alt+F3":** | **Ruiniert alle Spieler** |
| **„Alt+F4":** | **Zerstört alle Burgen** |
| **„Alt+F5":** | **Holt alle Ballons vom Himmel** |
| **„Alt+F6":** | **wundersame Heilung** |
| **„Alt+F7":** | **Besiegt alle Monster** |
| **„Alt+F8":** | **Extra Spruch-Erfahrungspunkte** |
| **„Alt+F9":** | **schaltet die freie Wahl der Sprüche an und aus** |
| **„Alt+F10":** | **ihr werdet unverwundbar** |
| **„Shift+D":** | **das aktuelle Missionsziel ist erfüllt** |
| **„Shift+C":** | **das aktuelle Level ist gelöst** |




## THE NEED FOR SPEED

Habt ihr es geschafft, alle Rennen zu gewinnen? Dann dürft ihr zur Belohnung über die **Extra-Strecke „Lost Vegas"** donnern. Wenn ihr danach noch mal alle Rennen gewinnt, habt ihr den Cheat-Modus erreicht und könnt ein paar knackige Extras abräumen. Anstelle eures Namens tippt ihr ein:

| | |
|---|---|
| **EAC RALY** | **ihr fahrt im Rallye-Modus** |
| **EAC WARP** | **der schnellere Arcade-Modus** |
| **EAC POWR** | **das Super-Auto „Warrior" mit 800 PS, 410 km/h** |



## DESCENT 2

Der irre Flug durch die Unterwelt hat so seine Tücken. Wir haben die Cheatcodes geknackt, damit die Höhlen nicht zur Hölle werden:
**MOTHERLODE** alle Waffen
**CURRZGOAT** alle Schlüssel
**YINGERMANS** ihr werdet unverwundbar
**PIGFARMER** die Feinde fliehen
**WHAMMAYOOM** alle Level frei wählbar
**JOSHUAAKIRA** Geschosse prallen von den Wänden ab

# NHL '96



Das tolle Spiel hat einen kleinen Nachteil: Die Computergegner haben die schlechte Angewohnheit, dauernd zu gewinnen. Wenn ihr die klaren Sieger auf dem Eis sein wollt, dann probiert mal unsere Mannschaftsaufstellung aus:

**Erste Sturmreihe:**
**Theoren Fleury (Calgary/Linksaußen)**
**Eric Lindros (Philadelphia/Center)**
**Jaromir Jagr (Pittsburgh/Rechtsaußen)**

**Zweite Sturmreihe:**
**Bret Hull (St. Louis/Linksaußen)**
**Mario Lemieux (Pittsburgh/Center)**
**Tony Amonte (Chicago/Rechtsaußen)**

**Dritte Sturmreihe:**
**John Leclair (Philadelphia/Linksaußen)**
**Sergei Feodrov (Detroit/Center)**
**Alexander Mogilny (Buffalo/Rechtsaußen)**

**Vierte Sturmreihe:**
**Teemu Selanne (Winnipeg/Linksaußen)**
**Jeremy Roenick (Chicago/Center)**
**Benoit Hogue (Toronto/Rechtsaußen)**
**Wählt für die drei Abwehrreihen folgende Spieler:**
**Ray Borque (Boston), Phil Housley (Calgary),**
**Paul Coffey (Detroit), Brian Leetch (New York),**
**Chris Chelios (Chicago) und Zarley Zalapski (Calgary)**

**Zum Schluß noch die besten Torhüter:**
**Patrick Roy (Montreal), Ed Belfour (Chicago)**
**und Dominik Hasek (Buffalo)**

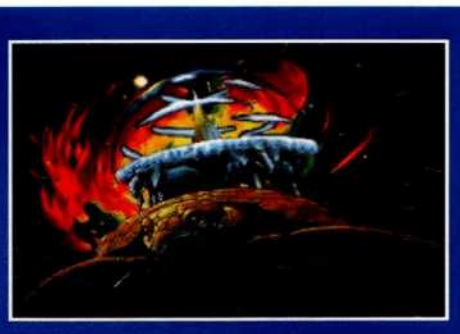
# WING COMMANDER IV.

Es wäre doch eine echte Erleichterung, wenn man diesen treffsicheren Piraten-Raketen ausweichen könnte. Probiert doch mal die Taste **E** aus, wenn auf eurem Bildschirm links oben das Wort **„Lock"** aufleuchtet. Jetzt wirft euer Raumjäger nämlich eine Attrappe ab und lockt damit das feindliche Geschoß in die Irre. Zusätzlich aktiviert ihr mit der **„Tab"-Taste** den Afterburner und hängt den lästigen Verfolger endgültig ab.



**Noch'n Tip:** Gebt bei jedem Angriff eurem Flügelmann das Zeichen zum Eingreifen. Das vergessen nämlich viele Spieler im Eifer des Gefechts. Was nützt der beste Begleiter, wenn er nur spazierenfliegt?

# DISC-WORLD



Vier sinnvolle Tips, die euch in diesem starken Adventure das Leben leichter machen:

**1. Ihr könnt erst dann Gegenstände aus Truhen herausnehmen, wenn ihr den Inhalt mit dem Befehl „Ansehen" untersucht habt.**

**2. In der Stadt und in der Außenwelt erscheinen während des Spiels immer wieder neue Orte. Die könnt ihr aber erst dann besuchen, wenn ihr Informationen über sie gesammelt habt.**

**3. Sprecht mit allen Leuten, denen ihr begegnet. Nutzt dabei alle Frage-und-Antwort-Möglichkeiten. Sonst verpaßt ihr wichtige Infos und Gegenstände.**

**4. Im zweiten Akt müßt ihr immer wieder mal eine Zeitreise machen. Das gelingt euch im „L-Raum" der Universitätsbibliothek.**

# NBA LIVE '96




Trotz bester Taktik und hartem Training gewinnt immer der Computer? Das muß nicht sein, wenn ihr euch das beste Team zusammenstellt (und abspeichert).
Hinter den Namen der Spieler steht in Klammern das jeweilige Team, die Positionen haben wir nur bei Spielmacher **(S.)** und Center **(C.)** angegeben.

**Dream-Team 1:**
**Shwan Kemp (Seattle)**
**Regie Miller (Indiana)**
**John Stockton (Utah/S.)**
**Scottie Pippen (Chicago)**
**Hakeem Olajuwon (Houston/C.)**

**Dream-Team 2:**
**Karl Malone (Utah)**
**Vinny del Negro (San Antonio), Mookie Blaylock (Atlanta/S.)**
**Detlev Schrempf (Seattle)**
**Shaquille O´Neal (Orlando/C.)**

**Ihr könnt die beiden Teams natürlich auch miteinander kombinieren!**

# SPIELE VON MORGEN

**Neulich fand in Los Angeles/USA die größte Ausstellung der Welt für Computer-Games statt: die „Electronic Entertainment Expo“, kurz „E3“. Dort stellten alle bedeutenden Spiele-Firmen ihre neuesten Werke vor.**
**Das FUN ONLINE-Team war natürlich vor Ort und zeigt euch hier die besten Spiele der Zukunft. In Deutschland werden sie frühestens ab Dezember herauskommen. Übrigens: In der Datenbank unserer Heft-CD-ROM findet ihr diese und weitere brandneue Games**

## DESTRUCTION DERBY 2

Psygnosis steigert den Crash-Spaß: längere und schnellere Strecken fahren oder eigene Stuntkurse entwerfen, dazu mehr Spiel-Optionen






## THE NEED FOR SPEED

Hier kommt kein echter zweiter Teil des Super-Rennspiels, aber immerhin wurde es hübsch frisiert: Zwei neue Rennstrecken, außerdem wird Win ´95 unterstützt. Von Electronic Arts




## COLD SHADOW

Donald als Samurai? Als Privatdetektiv „Maui Mallard“ wird uns die berühmte Ente in vielen Action-Abenteuern von Disney Interactive mächtig Spaß machen



## TIMON & PUMBAA DSCHUNGEL-GAMES

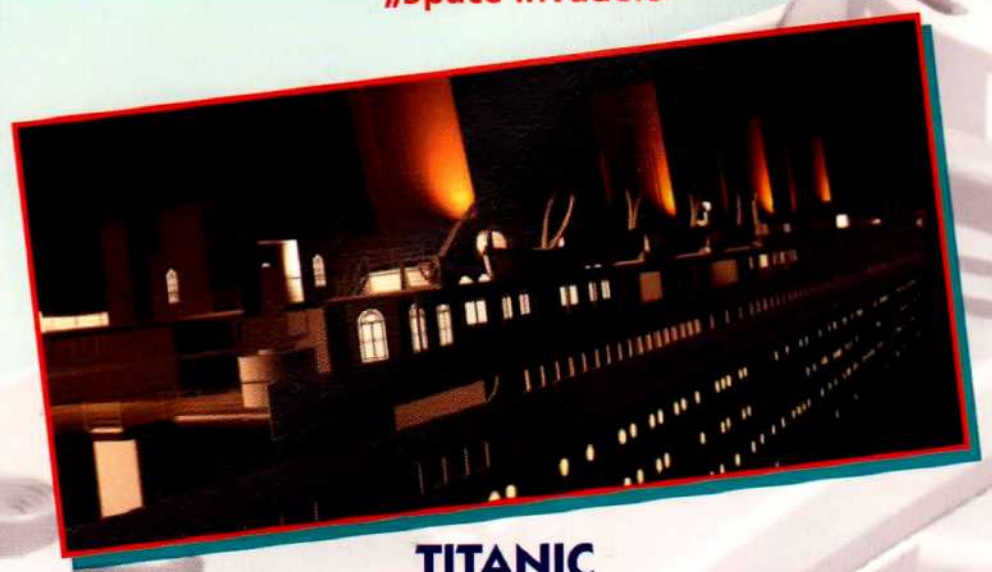
Zu jedem Disney-Film soll es eine witzige Spielesammlung geben. Zu „Der König der Löwen“ gibt´s bekannte Games im Dschungel-Look. Auf diesem Bild seht ihr die Variante „Space Invaders“



## TOY STORY

Action-Game zum Kino-Hit. Wir konnten bereits einen Level dieses Disney-Spiels ausprobieren. Unser Urteil: ganz schön knifflig. Und echt gut!





## TITANIC

Da rauscht ein Super-Adventure übers Meer: Ihr müßt einen Krimi auf der legendären Titanic lösen. Problem: Der Mega-Dampfer sinkt bereits. Das ganze Schiff wurde originalgetreu in 3D nachgebaut. Klasse!



## AFTERLIFE

Die beste Idee seit Sim-City: Ihr müßt Himmel und Hölle organisieren und im Gleichgewicht halten. Dauernd kommen neue Seelen rein, die in einer der beiden Welten einen Platz brauchen. Von LucasArts





## ANDRETTI RACING ´97

Gebt dem Kerl irgendwas auf vier Rädern, und er gewinnt ein Rennen damit. Motorsportlegende Mario Andretti und Electronic Arts brausen mit einer ganz feinen Simulation an





## MORTIMER

Lucasarts hat wieder ein prima Adventure auf die Beine gestellt. In „Mortimer“ wechseln sich Rätsel und Action ab. Freut euch auf den wilden Ritt mit der „Turboschnecke“

SPIELE VON MORGEN



## ACE VENTURA

Im Kino konntet ihr die Abenteuer des irren Tier-Detektivs schon zweimal bewundern. Jetzt steuert ihr Ace Ventura rund um den Globus durch ein völlig schräges Abenteuer. Das Spiel kommt von den „Arcade America“-Machern 7th Level



SPIELE VON MORGEN

## NHL LIFE ´97

Die Sport-Game-Profis von Electronic Arts zeigen schon mal erste Bilder ihrer Eishockey-Simulation vom nächsten Jahr. Blitzsaubere Grafik, oder?



SPIELE VON MORGEN

## SPIELE VON MORGEN

## MUPPET TREASURE ISLAND

Die Muppets segeln gleich zweimal zur „Schatzinsel“: im Kino und als Adventure. Ihr müßt Kermit und seinen Chaotentrupp sicher durch allerlei Piratenfallen lenken und – na klar! – den Schatz von Käpt´n Flint aufstöbern



## Ich stehe auf ...

... „Rebel Assault II“ von Lucas Arts, weil es eine tolle Mischung aus Action, Strategie und Flugsimulation ist und langen Spielspaß bringt.

Moritz Krinke aus Hamburg



Fun Online
DURCHBLICK

# DER POWER-RECHNER

Ein Gerät für Cracks, die viel Tempo für wenig Geld wollen. Beim Escom Black Tower P133 müßt ihr die Soundkarte und die Boxen zwar noch dazukaufen, aber die Kiste hat es in sich. Für Power sorgt ein Pentium 133 auf einem schnellen Motherboard (für die Profis unter euch: es hat 256 KByte Pipelined Burst Cache). Das große Tower-Gehäuse bietet genug Raum für spätere Aufrüstaktionen.
Gleich mit dabei: eine fixe ATI-Grafikkarte.
Tip: Nutzt auf jeden Fall das günstige Escom-Aufrüstangebot und blast den Hauptspeicher gleich auf 16 MByte auf! Für faire 260 Mark bekommt ihr die zusätzlichen 8 MByte angeboten.





**ESCOM BLACK TOWER P133**

| | |
|---|---|
| Prozessor: | Pentium 133 |
| RAM: | 8 MByte |
| Festplatte: | 1,2 Gigabyte |
| Grafikkarte: | ATI Mach 64 mit 1 MB |
| Soundkarte: | nein |
| Lautsprecher: | nein |
| CD-ROM: | 4x-Speed |
| Modem: | nein |
| Monitor: | 15 Zoll |
| **Preis:** | **ca. 2.800 Mark** |

# HEISSE HARDWARE!

**Rechenkraft für wenig Knete versprechen gebrauchte PCs. Doch auch niegelnagelneue Hardware bekommt ihr inzwischen zu einem fairen Preis. Wir haben fünf gute Pentium-Maschinen durchgecheckt**

**ACER ASPIRE P 100**

| | |
|---|---|
| Prozessor: | Pentium 100 |
| RAM: | 8 MByte |
| Festplatte: | 1 Gigabyte |
| Grafikkarte: | PCI mit 1 MByte |
| Soundkarte: | ja |
| Lautsprecher: | integriert |
| CD-ROM: | 6x-Speed |
| Modem: | 28.8 |
| Monitor: | 15 Zoll |
| **Preis:** | **ca. 3.900 Mark** |

## DER ONLINE-SPEZIALIST

Die Macher des Acer Aspire haben an alles gedacht: Das schnelle 28.8-Modem ist fürs Online-Surfen ideal. Die Internet-Software, die ihr dafür braucht, ist bereits installiert. Papa kann mit dem Programm „VIP Office" BTX und Online-Banking betreiben. Ist keiner zu Hause, übernimmt der Aspire die Rolle eines Anrufbeantworters.



Das Ganze steckt in einem coolen petrolgrünen Gehäuse. Die Lautsprecher sind im 15-Zoll-Monitor integriert und beaten ordentlich. Praktisch: Stecker und Buchsen, die zusammengehören, haben die gleiche Farbe. Das macht den Zusammenbau kinderleicht.



# DER ULTRA-ZAPPER

Nicht lebenswichtig – aber ungemein lustig: die Fernbedienung des Scenic PT. Mit dem Infrarot-Teil könnt ihr den PC ein- und ausschalten, den CD-Player und sogar die Maus steuern. Wer zudem eine TV-Karte in seinem Scenic hat (kostet aber satte 600 Mark zusätzlich), zappt von einem Fernsehprogramm zum anderen oder wechselt in den Videotext.
Doch auch ohne dieses Zubehör ist der PC von Siemens-Nixdorf eine solide Wahl.
Das zeigt sich im Detail: Im Gegensatz zu den teilweise recht windigen Monitor-Boxen-Kombinationen ist die Scenic-Soundlösung durchdacht. Die Signale werden direkt über die Befestigungsschrauben übertragen. Die Sound-Qualität ist super!

**SCENIC PT P 100**

| | |
|---|---|
| Prozessor: | Pentium 100 |
| RAM: | 8 MByte |
| Festplatte: | 1 Gigabyte |
| Grafikkarte: | PCI mit 1 MByte |
| Soundkarte: | ja |
| Lautsprecher: | integriert (abnehmbar) |
| CD-ROM: | 4x-Speed |
| Modem: | 14.4 |
| Monitor: | 15 Zoll |
| Fernbedienung: | für 60 Mark extra |
| TV-Karte: | für 600 Mark extra |
| **Preis:** | **ca. 3.700 Mark** |

## WAS KOSTET EIGENTLICH ...?

Damit ihr die einzelnen Angebote besser vergleichen könnt, haben wir eine kleine Preistabelle für euch zusammengestellt. Hier erfahrt ihr, was die einzelnen Bauteile eines PCs über den Daumen gepeilt kosten.

| | |
|---|---|
| **4fach-CD-ROM-Laufwerk** | **ca. 150 Mark** |
| **15-Zoll-Monitor** | **ca. 600 Mark** |
| **8-MByte-Speicher** | **ca. 350 Mark** |
| **Soundblaster 16** | **ca. 200 Mark** |
| **Grafikkarte, 2 MByte PCI** | **ca. 300 Mark** |
| **Modem 28.8** | **ca. 300 Mark** |
| **Modem 14.4** | **ca. 150 Mark** |
| **Aktiv-Boxen, 80 Watt** | **ca. 70 Mark** |
| **Microsoft-Maus** | **ca. 50 Mark** |
| **Festplatte, 1 Gigabyte** | **ca. 350 Mark** |

Übrigens: Bei allen Komplett-PCs ist Windows 95 in der Regel bereits installiert. Mit dem neuen Betriebssystem von Microsoft habt ihr eigentlich alles, was ihr für den Start braucht, angefangen vom Taschenrechner bis hin zum Bildschirmschoner. Auch eine Maus gehört standardmäßig dazu.

## SPEICHER-FALLE

Wer einen Windows-PC mit 8 MByte RAM betreibt, fährt mit angezogener Handbremse! Da hilft der schönste Pentium nix, der Arbeitsspeicher ist oft einfach zu klein. Die schlechte Sitte, Komplettpakete mit nur 8 MByte Hauptspeicher zu verkaufen, ist leider weit verbreitet. Auch die hier vorgestellten PCs machen - bis auf den Gateway – keine Ausnahme.
Der Grund ist klar: Wer RAM spart, kann um 300 bis 350 Mark billiger verkaufen – soviel kosten in der Regel die zusätzlichen 8 MByte. Laßt euch also nicht beirren, und schaut beim Preisvergleich immer auf die Hauptspeicher-Ausstattung und rechnet gegebenenfalls gleich den Preis fürs Aufrüsten dazu.

## SUPERGAME

Frage 6:
Wofür steht das „A" bei RAM?

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

**ZU GEWINNEN:**
je 10x das Renngame „World Rally Fever"



# DER PREISBRECHER

Das Multimedia-Komplettpaket von Vobis läßt so manches Secondhand-Angebot müde aussehen: Für knapp 3000 Mark bekommt ihr einen kompletten Pentium-PC mit 6x-Speed-CD-ROM-Laufwerk, Modem und klasse Sound (80-Watt-Aktiv-Boxen sind dabei!). Dazu einen guten 15-Zoll-Monitor und obendrauf einen tollen HP Deskjet 660-Farbdrucker.




**VOBIS HIGHSCREEN**

| | |
|---|---|
| Prozessor: | Pentium 100 |
| RAM: | 8 MByte |
| Festplatte: | 1,2 Gigabyte |
| Grafikkarte: | PCI mit 1 MByte |
| Soundkarte: | ja |
| Lautsprecher: | Aktiv-Boxen |
| CD-ROM: | 6x-Speed |
| Modem: | 14.4 |
| Monitor: | 15 Zoll |
| Farbdrucker: | HP Deskjet 660 (Tinte) |
| **Preis:** | **ca. 3.000 Mark** |

# DER SICHERE




Habt ihr ein Problem, das sich nicht am Telefon lösen Läßt, kommt der Techniker vorbei! Nur der Versandhändler Gateway bietet 1 Jahr kostenlosen Vor-Ort-Service neben den üblichen 3 Jahren Garantie. Der Gateway P5-100 ist mit 16 MByte-Hauptspeicher ausgestattet. Mit dem 6x-Speed-CD-ROM-Laufwerk und der großen Festplatte seid ihr gut bedient. Das „Audio-Multimedia-Kit" besteht aus den Klassikern Soundblaster 16 plus Aktiv-Lautsprechern von Altec.

**GATEWAY P5-100 MIT AUDIO-MULTIMEDIA-KIT**

| | |
|---|---|
| Prozessor: | Pentium 100 |
| RAM: | 16 MByte |
| Festplatte: | 1,2 Gigabyte |
| Grafikkarte: | PCI 1 MByte |
| Soundkarte: | ja |
| Lautsprecher: | Aktiv-Boxen |
| CD-ROM: | 6x-Speed |
| Modem: | Nein |
| Monitor: | 15 Zoll |
| **Preis:** | **ca. 3.450 Mark** |

# NEU ODER GEBRAUCHT?



**Vorteil eines Gebraucht-PCs: er ist billiger. Aber anfälliger und oft technisch nicht mehr so ganz auf der Höhe, außerdem gibt's keine Garantie! Überlegt also dreimal, ob ihr nicht besser in einen ordentlichen Pentium-PC investiert.**

**Wenn ihr einen gebrauchten Computer kauft, dann checkt zur Sicherheit folgende Punkte:**

➜ Achtet beim Starten des PCs darauf, wieviel Speicher tatsächlich eingebaut ist. Das seht ihr an der Zahl, die nach jedem Einschalten vom Rechner hochgezählt wird (bei 8 MByte muß der Computer etwa bis 8000 hochzählen; bei 16 MByte entsprechend bis etwa 16000). Laßt euch bloß keine alte Scherbe andrehen, die nur 4 MByte Speicher hat. Fast alle neuen Programme brauchen mindestens 8!

➜ Pfeift die Festplatte vor sich hin, dann Finger weg! Das ist ein Zeichen dafür, daß sie bald den Geist aufgibt.

➜ Schaut genau auf den Monitor, ob ihr durchsichtige Farbstreifen in Blau oder Grün an den Rändern seht. Das deutet darauf hin, daß der Monitor einmal einem Magneten zu nahe gekommen ist. Reparieren läßt sich so ein Fehler nicht mehr. Tip: Am besten kann man's unter Windows mit einer hellen Hintergrundgrafik erkennen.

➜ Der Monitor sollte unbedingt strahlungsarm sein. Bei neuen Modellen ist das Standard. Für ältere Bildschirme empfiehlt sich folgender Trick: den Monitor einschalten und einige Minuten lang laufen lassen. Dann sachte mit einem Fingernagel auf den Bildschirm klopfen. Wenn es jetzt knistert, ist er wahrscheinlich nicht strahlungsarm. In diesem Falle: Finger weg.

➜ Hört euch den Lüfter vom Netzteil an der Rückseite des Rechners an. Klingt dieser unregelmäßig oder ändert die Tonlage, wenn ihr leicht dagegenklopft, ist bald ein neues Netzteil fällig.

➜ Funktionieren CD-ROM- und Diskettenlaufwerk überhaupt? CD-ROM bzw. Diskette reinschieben und Inhalt angucken. Völlig vergessen könnt ihr die großen 5,25-Zoll-Laufwerke. Die kleineren 3,5-Zoll-Disketten sind heutzutage der Standard.

**➜ Auf der Fun-Online-CD dieser Ausgabe findet ihr einen Benchmarktest, mit dem ihr die Grafik-Power für DOS-Spiele überprüfen könnt. Startet das Programm 3DBENCH.EXE auf dem PC, den ihr euch zulegen wollt. Die Zahl, die der Benchmark ausgibt, sollte nicht unter 25 liegen, da sonst die meisten Spiele zu lahm werden.**

# ALLES OK IM PC

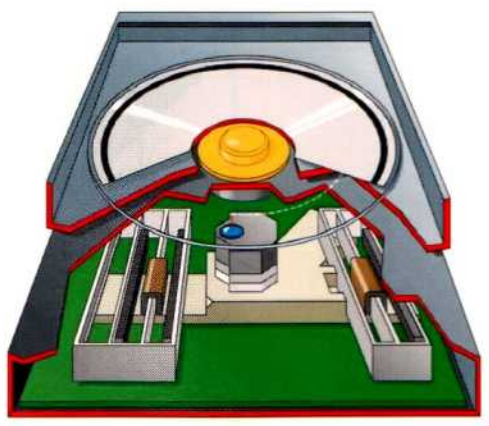
**Von außen sind alle PCs gleich. Doch wer Multimedia und Spiele im Sinn hat, muß auf das Innenleben achten. Lest hier, woran ihr einen guten Rechner erkennt**

**Die Tastatur** ist Geschmackssache. Am besten probiert ihr selbst aus, wie sich die Tasten beim Schreiben anfühlen. Wichtig ist, daß auch bei heftigem Tippen keine Buchstaben doppelt erscheinen. Neuere Modelle haben drei Sondertasten für den Einsatz mit Windows 95, aber man kann auch ohne diese Dinger leben.

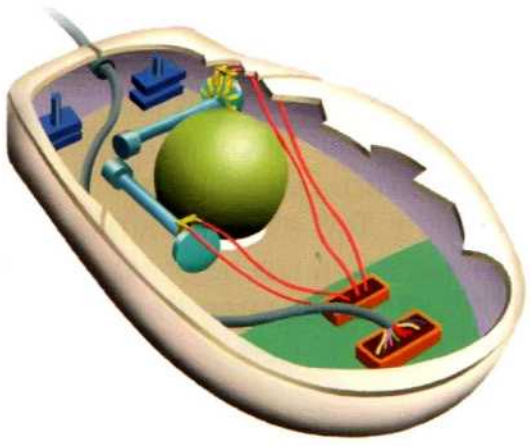


**Die Grafikkarte** bestimmt maßgeblich, wie schnell ein Spiel läuft. Selbst ein flotter Prozessor wird von einer lahmen Grafikkarte ausgebremst. Ihr solltet euch auf jeden Fall nach einer PCI-Grafikkarte mit mindestens 1 MByte Videospeicher umschauen. Diese Karten brauchen natürlich auch ein PCI-Motherboard. Wenn ihr unter Windows mit vielen Farben in einer hohen Auflösung arbeiten wollt, dann greift zu einer Karte mit 2 MByte Videospeicher.

**Bei Festplatten** zählt vor allem die Größe. Spiele, Programme und Bilder fressen unheimlich viel Platz, der in MByte gemessen wird. Mit 1 Gigabyte (das sind rund 1000 MByte) oder mehr seid ihr auf der sicheren Seite. Wenn ihr die Wahl zwischen zwei gleich großen Platten habt, dann schaut auf die Datentransferrate und die Zugriffszeit. Gute Platten haben eine Rate von 2 MByte in der Sekunde und eine Zugriffszeit um die 10 Millisekunden. Je höher die Transferrate, desto besser. Je niedriger die Zugriffszeit, desto schneller.



**CD-ROM-Laufwerke** unterscheiden sich in der Umdrehungsgeschwindigkeit. Ein Double-Speed-Laufwerk (2faches Tempo) ist doppelt so schnell wie eins mit Single-Speed. Ein Quad-Speed (4faches Tempo) ist wiederum doppelt so schnell wie Double-Speed. Preiswerte 6fach-Speed-Laufwerke sind schon für etwa 200 Mark zu haben. Achtet darauf, daß das Laufwerk mit einer Schublade und nicht mit einem Caddy arbeitet. Der sieht aus wie eine CD-Hülle mit Metallverschluß und macht das Wechseln der CDs ziemlich umständlich.



**Die Maus** sollte gut in der Hand liegen und auf jeden Fall kompatibel zur Microsoft-Maus sein. Mäuse müssen viel aushalten und sollten deshalb stabil verarbeitet sein. Probeklicken!




**Ein Modem** braucht ihr, um mit dem PC ins Internet oder in das Fun-Online-Netz zu gelangen. Es gibt zwei Arten von Modems: Interne stecken direkt im PC. Externe Modems haben ein eigenes Gehäuse und werden außen angeschlossen. Doch ob intern oder extern, wichtig ist die Geschwindigkeit, mit der das Modem die Daten über die Telefon-Leitung jagt. Optimal sind die 28.8-Modems (übertragen 28.800 Bit pro Sekunde), gefolgt von den halb so schnellen 14.4-Modems. Letzere sind zwar billiger – aber mit den fixen 28.8-Geräten spart ihr auf Dauer Gebühren.

**Die Soundkarte**
Da im Prinzip jedes Spiel die Soundblaster-Karten von Creative Labs unterstützt, fällt die Entscheidung in Sachen Soundkarte leicht: Mit einer Soundblaster 16 seid ihr gut beraten. Exotische Soundkarten können hingegen stressen: Bei einigen Spielen muß man dann mit Treiber-Software herumfummeln.

**Die Boxen**
Oft bekommt ihr bei Komplettpaketen oder bei Soundkarten schon Boxen mitgeliefert. Diese Lautsprecher sind leider in den meisten Fällen bessere Hamsterkäfige. Richtig satten Sound bringen Aktiv-Boxen, die einen eingebauten Verstärker haben. Lautsprecher mit 80 Watt und Baßreflex-System für satte Bässe gibt es bereits für unter 100 Mark.



**Joysticks** müßt ihr bei den meisten PCs extra dazukaufen. Auf jeden Fall braucht ihr einen Analog-Joystick. Das sind Joysticks, die nicht nur links, rechts, oben und unten kennen, sondern auch Positionen dazwischen. Etwa „ein bißchen rechts" oder „ein bißchen nach oben" – also ideal für Flugsimulationen und Autorennen. Action-Fans schaffen sich zusätzlich ein Game-Pad an, um besonders schnell reagieren zu können.

**Beim Monitor** ist die Bildschirmdiagonale entscheidend, die in Zoll gemessen wird. Hier kann schon 1 Zoll mehr jede Menge ausmachen: Wer von 14 Zoll auf 15 Zoll wechselt, bekommt zusätzlich mehr als 2 cm sichtbares Bild an der Seite und am oberen Rand. 15-Zöller kosten rund 200 Mark mehr als die kleinen 14-Zoll-Modelle, aber es lohnt sich. Der Monitor sollte mindestens eine Frequenz von 64 KHz haben. Sonst kann es in hohen Auflösungen böse flimmern.

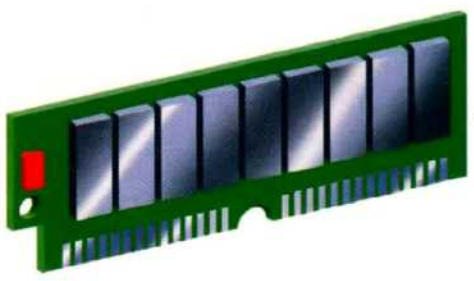
Fun Online DURCHBLICK

# ALLES OK IM PC

**Interner Lautsprecher**
nennt sich dieses Bürschchen selbstbewußt, dabei kann er bloß piepsen. Gebt euch nicht mit ihm zufrieden, für Musik und guten Spiele-Ton braucht ihr eine Soundkarte und ein paar richtige Boxen

**BIOS-Chips** speichern ein spezielles Startprogramm, das die grundlegenden Funktionen des PCs steuert. Das „**B**asic **I**nput **O**utput **S**ystem" fährt zum Beispiel beim Einschalten selbsttätig Windows oder MS-DOS hoch

**Erweiterungssteckplätze**
sind die Garage für Sound-, Grafik- oder extra Joystickkarten. Auch in gut ausgestatteten PCs sollten immer noch einige Steckplätzchen frei sein, damit ihr auf Neuheiten nicht verzichten müßt



**Der Hauptspeicher**
(oder RAM oder Arbeitsspeicher) ist das Gedächtnis des PCs. Hier merkt er sich, welches Programm gerade läuft, was er als nächstes tun muß, und was ihr gerade auf der Tastatur eingebt. Der Hauptspeicher macht den PC zu einem Jongleur, der mehrere Bälle herumwirbelt. Je größer der Hauptspeicher, desto mehr Informationen kann der PC gleichzeitig behalten. Solange diese Infos im Hauptspeicher sind, kann der PC sofort darauf zugreifen. Geht der Platz aus, müssen Informationen auf der Festplatte zwischengelagert werden - das kostet Zeit.
Deshalb sollte der Hauptspeicher 16 MByte betragen. Die meisten PCs werden mit weniger RAM ausgeliefert. Darunter leidet die Geschwindigkeit. Auch für DOS-Spiele ist das Extra-RAM mächtig empfehlenswert. Viele neue Games nutzen die 16-MByte-Speicher aus und bieten dadurch eine viel bessere Grafik

**Der Taktgeber**
macht die Musik.
Er bestimmt die Geschwindigkeit eures PCs. Die wird übrigens in Megahertz gemessen (1 Mhz = 1000 Schwingungen pro Sekunde)



**CMOS** ist der Lagerarbeiter im PC. Er weiß ganz genau, welche und wie viele Festplatten mit dem PC verbunden sind oder wieviel Arbeitsspeicher (RAM) zur Verfügung stehen



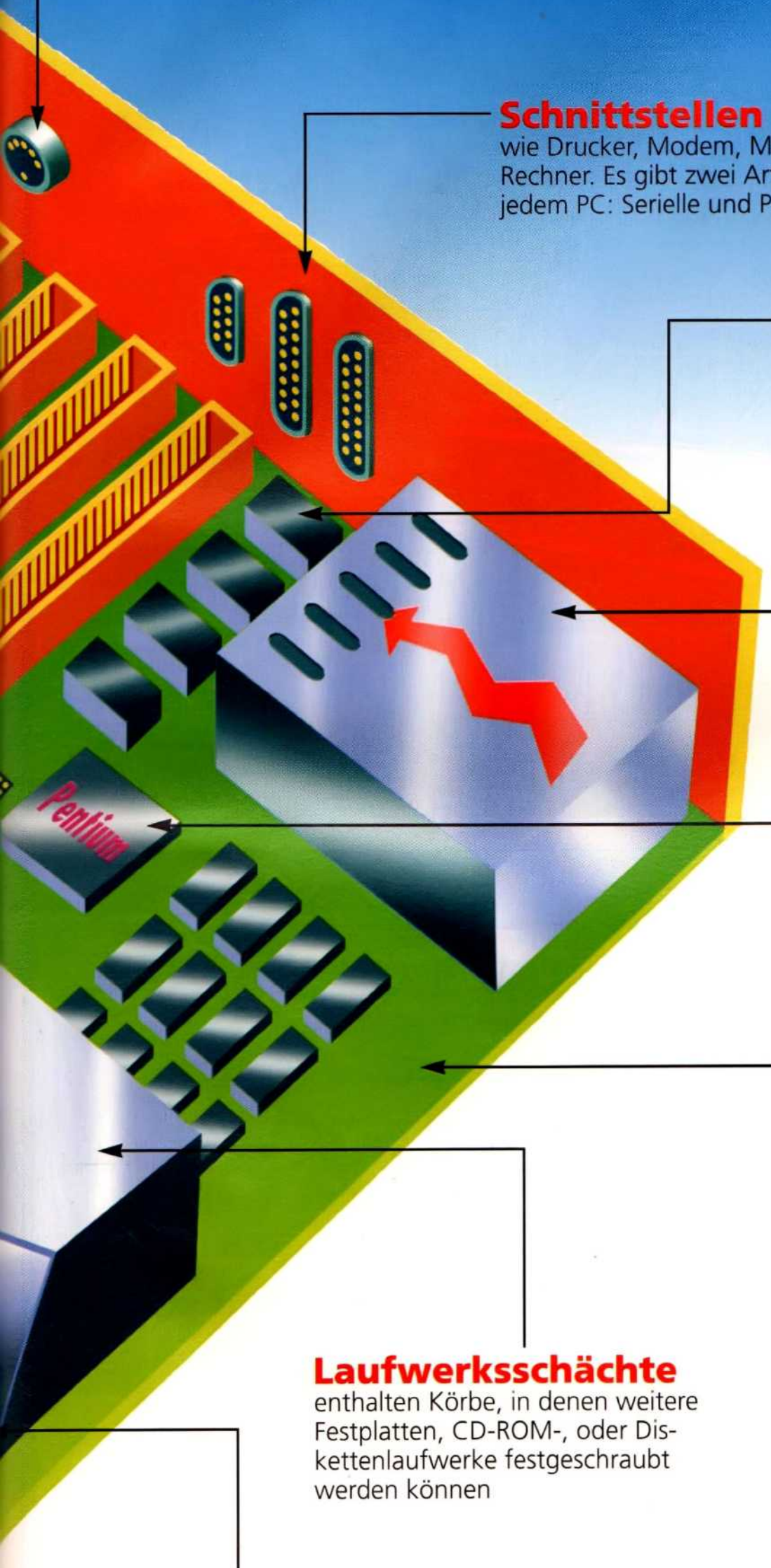
**CMOS-Batterie** füttert das CMOS mit Strom. Sie hält etwa fünf Jahre.
**Laßt sie austauschen, bevor sie alle ist!**

**Die Festplatte** hat alle Daten im Griff. Und dazu alle Programme. Sie vergißt nichts, auch wenn der Rechner abgeschaltet wird. Die schlechte Nachricht: Tritt ein Schaden auf, ist alles futsch. Deshalb: Von allen wichtigen Daten Kopien auf Diskette ziehen

**Der Tastaturanschluß** macht´s möglich, daß dieser Text von Hansis Keyboard in seinem Rechner angekommen ist

**Schnittstellen** verbinden Zusatzgeräte wie Drucker, Modem, Maus und Joystick mit dem Rechner. Es gibt zwei Arten von Schnittstellen an jedem PC: Serielle und Parallele.

**Der RAM Cache** besteht aus sehr schnellen und teuren RAM-Bausteinen. Der Cache ist ein Zwischenspeicher, der auf Verdacht aus dem Arbeitsspeicher Daten holt, die noch gar nicht gebraucht werden. Dieser Trick macht den Rechner schneller, denn der Prozessor braucht nicht so oft auf den vergleichsweise langsamen Arbeitsspeicher zu warten




**Netzteil und Lüfter** Der eine versorgt den PC mit Strom, der andere sorgt für angenehmes Klima. Die Chips werden bei der Arbeit nämlich ganz schön warm und brauchen ständig frische, kühle Luft

**Der Prozessor** ist das Gehirn des ganzen PCs. Hier gilt: Je schneller, je besser. Es gibt verschiedene Familien von Prozessoren: Die etwas älteren 486-Chips und die neuen, schnelleren Pentiums. Völlig veraltet sind die lahmen 286- und 386-Chips. Wie schnell ein Prozessor rechnet, erkennt ihr an der Taktfrequenz. (Siehe „Taktgeber") Absolutes Minimum ist ein 486er mit 66 MHz. Sonst ruckelt's bei Videos und 3D-Spielen, da der Prozessor die Bilder nicht schnell genug berechnen kann. Unsere Empfehlung: Mit einem Pentium-Prozessor ab 90 MHz seid ihr für die nächsten Jahre gut gerüstet. Denkt aber daran, daß der Prozessor allein den Rechner nicht schnell macht. Auch auf den Hauptspeicher, die Festplatte und die Grafikkarte kommt es an.




**Das Motherboard** ist die Wirbelsäule des Rechners. Dort laufen alle Nervenbahnen und Verbindungen zusammen. Auf dem Motherboard steckt die Grafikkarte. Hier schließt auch die Festplatte an; Prozessor und Hauptspeicher finden ebenfalls ihren Platz. Es gibt drei Arten von Motherboards. Sie unterscheiden sich in der Art, wie sie die einzelnen Bauteile verbinden. Alte Boards arbeiten mit dem langsamen ISA-Bus. Ebenfalls schon zum alten Eisen gehört der Vesa-Local-Bus. Nur mit einem Motherboard, das über PCI-Bus verfügt, kommt der PC auf Touren. Außerdem gibt es kaum noch Grafikkarten für die alten Modelle.

**Laufwerksschächte** enthalten Körbe, in denen weitere Festplatten, CD-ROM-, oder Diskettenlaufwerke festgeschraubt werden können

**Das Diskettenlaufwerk** schluckt Mini-Festplatten, die 3,5-Zoll-Disketten nämlich. Wenn ihr einen PC kauft, dann probiert es auf jeden Fall vorher aus. Wenn die Laufwerke lausig verarbeitet sind, taugt wahrscheinlich der Rechner nix

# Party! Party!

Dämmerung über der Stadt. Am Vorabend des großen CYBER-CITY-ANNIVERSARY-FESTIVALS herrscht fieberhafte Aktivität im Control-Tower des MEGADRON-Stadions: Das McHacker-Team legt letzte Hand an die Vorbereitungen des geplanten Festaktes.

Oh, Mann, wann geht denn nun endlich die Post ab?!

Sekunde, Brüderchen!

So eine Light-Vision-and-Sound-Anlage braucht Fingerspitzen-gefühl und viel Geduld!

...und 'nen Operator mit ausgeprägtem Spieltrieb, wie mir scheint!

Mal sehen, ob ich das Ganze nicht etwas beschleunigen kann!

O-oh! Achtung, großer Meister des Cyber-Raums – der Nachwuchs muckt auf!

Keine Bange, Partner! Ohne meinen neu entwickelten Spezial-Kontrollchip geht hier gar nichts – aber mit ihm geht uns gleich ein Licht auf...

...und nicht nur eins, hihi!

Boah! Wow!

Da staunt ihr, was? Und die ganze Pracht steckt komprimiert in diesem Miniding!

Wahnsinn! Das wird bestimmt eine Super-Show!

Tjaaah... es gibt eben nichts Befriedigenderes als den Abschluß eines guten Jobs!

Was dagegen, wenn wir uns verziehen, alter Freund? Brauch' unbedingt 'ne Mütze voll Schlaf!

Na, haut schon ab! Wache schieben ist sowieso meine Kragenweite!

Da hast du ja wieder ein geniales Teil abgeliefert, Großer! Nur... etwas schneller hätt's schon klappen können, hihi!

Hört, hört!

Schade, daß ihr euch schon verabschiedet...

...dabei geht der Tanz doch jetzt erst richtig los, hörr, hörr!

Tempo, Wiesel!

BROOOM...!

Schon gut, Chef – keuch!

Und nun zu uns, verehrte Sicherheitspforte...

Dem „Charme" von Big Al konnte noch keine widerstehen, hehe!

Ich weiß, ich weiß! Und auch dieser neue Wunder-Chip ist bald schon mein!

Wenn wir damit in Serie gehen...

BIP

...kann die ganze Elektronikindustrie einpacken, hörr, hörr!

„...er dreht sich um starrte seine Gegner mit eiskaltem Lächeln durch das Monokel an“ – hm, das erinnert mich doch an irgend jemand?

O.k., Mr. Sound, du weißt, was zu tun ist! Mach dich ans Werk!

Und ich will's krachen hören, klar?

Aber sicher, Chef, eine Disco ist nichts dagegen!

He...?!

BZZ iiio u.....

BANG!

Hörr, hörr!

D-das kann doch nicht...! Ist Zocky etwa doch ein Fehler unterlaufen?

Musik? Aber mein Controllboard zeigt gar nichts... hä?

Und tschüß, Nachtwächter... viel Spaß noch!

Oups?

Yo!

Mann, scharfer Sound... u-und der Kumpel hier scheint auch gut drauf zu sein!

Dig it!

Beat it!

Shake it, man!

Yeah, der Rhythmus kommt echt gut!

Hihi, das Leben kann so lustig sein... auch ohne den Computerkram!

Äh... Moment mal!

Was geht eigentlich ab hier? Was ist das für ein mieser Trick?

Schau an – aus den Ohren, aus dem Sinn!

Was alles nur eine 3-D-Projektion! Und dazu dieser Hypno-Sound – ganz schön clever!

Hab' ihn! Hörr, hörr! Auf geht's, Wiesel, ab dafür!

Puh... das ist ja ein schöner Schlamassel!

Ähm... also...

Mann, Crack! Wie konnte das nur passieren?

Ich versteh's auch nicht, Zocky! Da war dieser Wahnsinnssound u-und dann... Komme mir vor wie ein Anfänger!

Na, na, immerhin haben wir es hier wohl mit dem Großen Al Gator zu tun – wer sonst hätte sich so zielsicher nur meinen Mega-Kontrollchip gegriffen?

Doch er wird nicht viel Spaß mit seiner Beute haben, Officer!

Hoffentlich haben Sie recht, und dieser Chip taucht schnell wieder auf – sonst kann ich die Show ja wohl vergessen!

Na, dann woll'n wir mal!

Befehl an Einsatzzentrale: Helikopter anwerfen und alle Einheiten bereit halten! Start in wenigen Minuten!

POLICE

Öhm, ich verstehe nur Flugplatz...!

Könnte unser Mastermind mal erklären, was Sache ist?

Ha! Da hinten! Wir haben ihn!

Willst du „FUN ONLINE“ alle 2 Monate bequem per Post ins Haus?




Jedes Heft mit CD-ROM nur DM 7,80!

Sensationell günstig!

Ja!

Fun Online

Das Abo für mich

Das Abo für dich

Abo-Karte für den besten Freund!

Das Abo schenk ich dir

Fun Online eine starke Geschenk-idee

**Ja,** ich möchte das neue Software-Magazin “FUN ONLINE“ für junge Leser abonnieren. Ich erhalte alle 2 Monate das Heft plus CD-ROM frei Haus geliefert. Mein Preis pro Heft beträgt DM 7,80. Ich kann das Abo jederzeit wieder kündigen.

Vor- und Nachname

Straße/Hausnr.

PLZ/Wohnort

X Unterschrift des Erziehungsberechtigten

## VERTRAUENS-GARANTIE

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Egmont Interactive, 70011 Stuttgart, widerrufen kann. Ich bestätige dies durch meine Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs.

X

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ Gegen Jahresrechnung

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Name der Bank

Kontonummer Bankleitzahl

**Ja,** ich möchte das neue Software-Magazin “FUN ONLINE“ für junge Leser abonnieren. Ich erhalte alle 2 Monate das Heft plus CD-ROM frei Haus geliefert. Mein Preis pro Heft beträgt DM 7,80. Ich kann das Abo jederzeit wieder kündigen.

Vor- und Nachname

Straße/Hausnr.

PLZ/Wohnort

X Unterschrift des Erziehungsberechtigten

VERTRAUENS-GARANTIE

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Egmont Interactive, 70011 Stuttgart, widerrufen kann. Ich bestätige dies durch meine Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs.

X

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ Gegen Jahresrechnung

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Name der Bank

Kontonummer Bankleitzahl

**Ja,** ich möchte das “FUN ONLINE“ Abo verschenken. Mir wird dabei auch etwas geschenkt: Mein Preis pro Heft beträgt DM 7,80. Der Abo Empfänger erhält alle 2 Monate das Heft plus CD-ROM frei Haus geliefert. Ich kann das Abo jederzeit wieder kündigen.

Fun Online im Abo erhält

Vor- und Nachname

Straße/Hausnr.

PLZ/Wohnort

Das Fun Online Abo schenkt und bezahlt

Vor- und Nachname

Straße/Hausnr.

PLZ/Wohnort

X Datum/Unterschrift

VERTRAUENS-GARANTIE

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Egmont Interactive, 70011 Stuttgart, widerrufen kann. Ich bestätige dies durch meine Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs.

X

Unterschrift des Abonennten

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ Gegen Jahresrechnung

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Name der Bank

Kontonummer Bankleitzahl

## GRATIS FÜR DICH:
dieses tolle
## „FUN ONLINE“ PIN!

Fun Online

Möchtest du das neue Software-Magazin „Fun Online“ abonnieren? Und deine Eltern sind einverstanden und haben auf der Rückseite unterschrieben? Dann kannst du bald dieses starke Pin ans T-Shirt stecken! Du erhälst es als „Dankeschön“ für das Abonnement. Am besten du bringst die Antwortkarte heute noch zur Post!

80 Pfennig, die sich lohnen!

ANTWORT-POSTKARTE

Egmont Interactive
Leser-Service
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart

Das Abo für mich

## So viele Vorteile bietet das „FUN ONLINE“ Abonnement.

1. 6x pro Jahr „Fun Online“
2. Jedes Heft mit CD-ROM
3. Jedes Heft frei Haus.
4. „Fun Online“ zu abonnieren, ist **völlig risikolos.** Das Abo kann jederzeit ohne Angaben von Gründen per Postkarte gekündigt werden.
5. Die Abonnement-Vereinbarung kann innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Egmont Inetractive, 70523 Stuttgart, widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden.
6. Den Fun Online Pin darf ich in jedem Fall behalten.

## Abo-Karte für den besten Freund!

BITTE WEITER-GEBEN!

Und gratis für das neue Abo: dieses tolle
## „FUN ONLINE“ PIN!

Fun Online

Das neue Software-Magazin „Fun Online“ abonnieren, ist ganz einfach. Deine Eltern sind einverstanden und unterschreiben auf der Rückseite dieser Karte. Super! Dann kannst du dir bald dieses starke Pin ans T-Shirt stecken! Du erhälst es als „Dankeschön“ für das Abonnement. Am besten du bringst die Antwortkarte heute noch zur Post!

80 Pfennig, die sich lohnen!

ANTWORT-POSTKARTE

Egmont Interactive
Leser-Service
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart

Das Abo für dich




## Eine tolle Geschenkidee
Fun Online alle 2 Monate neu und dazu gratis:
dieses tolle
## „FUN ONLINE“ PIN!

Fun Online

Damit machen Sie garantiert eine große Freude. Ein Abo des neuen Software-Magazins „Fun Online“ ist die Geschenkidee für Computerfans ab 7 Jahren. Jedes Heft informiert spannend und unterhaltsam über die beste Soft- und Hardware, über anerkannte gute Spiele, über CD-ROM, neueste Entwicklungen und Fachthemen aus der Computerwelt. Zusätzlich erhält jeder neue Abonnent gratis den begehrten Fun Online Pin.

80 Pfennig, die sich lohnen!

ANTWORT-POSTKARTE

Egmont Interactive
Leser-Service
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart

Das Abo schenk ich dir

## Fun Online – das Magazin alle 2 Monate neu mit CD-ROM

Wußt' ich's doch, daß der Bursche nicht widerstehen kann und das Wunderteil unbedingt auch gleich ausprobieren muß!

POLICE

Hehe, reingefallen – diese Party nimmt ein böses Ende, Al I. Gator!

POLICE

Schluß mit lustig, Freunde!

Harrrgn... tanzt mir bloß nicht auf den Nerven herum!

Hättest vielleicht nicht ganz so laut aufdrehen sollen, Boss!

Echt megastark, Bruderherz! Und ohne die ganze Aufregung wär's nur die Häfte wert gewesen!

ENDE

Fun Online I.Q.

# PROGRAMME MIT KÖPFCHEN

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

**1** „Auf dem Nil nach Ägypten" von Discovery Channel Multimedia



„Wo steckt Carmen Sandiego" von Broderbund **2**



**3** „Big Job" von Discovery Channel Multimedia



„Creative Writer" von Microsoft **4**



**5** „Flug der Voyager" von Discovery Channel Multimedia



## FUN ONLINE-„I.Q."-HITLISTE

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

**6** „3D-Moviemaker" von Microsoft



„Fritzi Fisch" von Ravensburger **7**



**8** „Bei den Walen" von Discovery Channel Multimedia



„Wo ist Walter?" von Imagination Pilots **9**



**10** „Die Schlümpfe – Comicbook Artist" von Navigo



# DIE ABENTEUER DER ZOBINIS

**Zobinis auf der Flucht: Gesucht wird ein Denker und Lenker, um den Weg nach Zobinihausen zu meistern**



**Flucht vor den Fieslingen: Auf dem Ast sind Zobinis sicher**

Die Blähbäuche sind üble Gesellen. Verstehen keinen Spaß, verdoppeln die Hausaufgaben und streichen Spielzeit. Kein Wunder, daß die Zobinis von den Miesmachern genug haben. Eines Tages brechen sie auf, um eine neue Heimat zu finden: Zobinihausen. Zwölf Hindernisse lauern unterwegs, bei denen die Zobinis Hilfe brauchen. Es geht meistens darum, die Zobinis zu sortieren. Die Kerlchen haben verschiedene Augen, Haare, Nasen und Füße. So mancher Fiesling läßt nur Zobinis mit blauen Nasen durch, ein anderer nur Kollegen mit rotem Riechkolben. Auf den ersten Blick sehen „Die Abenteuer der Zobinis" wie ein simples Spiel aus. Das Knacken der Puzzles schult aber ganz nebenbei mathematisches Denken. Alles sehr niedlich gemacht, aber ältere Spielecracks werden unterfordert. Vielleicht sind die Zobinis was für eure jüngeren Geschwister?





**Im Übungsmodus dürft ihr alle zwölf Spiele direkt anwählen**




**Das Pizza-Monster ist auf einen ganz bestimmten Belag scharf. Achtet genau auf seine Hinweise!**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Broderbund |
| Prozessor: | 486er/33 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 2 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | nein |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | 6 - 10 |
| Grafik: | sehr gut |
| Sound: | geht so |
| Fun-Faktor: | gut |



# Prof. TIMS verrückte Werkstatt




**Gestatten, Professor Tim.
Habe ein paar kleine Probleme mit meiner Nitroglyzerin-Toaster-Maschine. Wer hat für die Reparatur eine Idee? Jetzt sind Tüftler gefragt!**




**Volle Auswahl: In der Werkstatt von Professor Tim baut ihr eigene Maschinen nach Lust und Laune zusammen**

Physik ist meist furchtbar öde: Formeln statt Action – Gähn! Doch in Professor Tims Werkstatt erlebt ihr die irrsten Experimente. Laserstrahlen, Dynamit und Mäusemotoren gehören da zu den harmlosen Werkzeugen. Leider ist der Prof. ein wenig schusselig. Mitten im Bau einer Maschine hat er die nächste Idee. Die Folge: Er läßt alles stehen und liegen. Wir haben die knifflige Aufgabe, seine über 100 Apparillos zum Laufen zu kriegen.



Auf dem Spielfeld sehen wir die halb fertige Maschine. Um ein Puzzle zu lösen, stehen etliche Hilfsmittel zur Verfügung. Sind sie richtig plaziert, erleben wir das irre Ding in Aktion.



Wenn's nicht gleich klappt, bauen wir um. Es gibt kein Zeitlimit – ihr experimentiert, bis der Apparat endlich läuft. Auch bei Professor Tim gelten bestimmte physikalische Regeln: Luftballons fliegen nach oben, Stromschalter müssen erst angeknipst werden, Laserstrahlen prallen an Spiegeln ab – im Trainingsmodus wird alles erklärt.
Vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Im Zwei-Spieler-Modus geht's abwechselnd zur Sache. Pro Zug darf man ein Objekt nehmen und einsetzen. Gewonnen hat der Spieler, welcher das letzte Stück einbaut und die Maschine zum Laufen bekommt. Sobald wir die Kniffe von Tims Maschinen kennen, sollten wir die Erfinderwerkstatt besuchen. Hier habt ihr volle Auswahl, um einen beliebigen Apparat zu bauen. Wie wäre es mit einer raketengetriebenen Kaffeemaschine? Oder einem Zeppelin-Zerplatzer mit Solar-Energie? Ihr könnt eure Eigenkreationen sogar als Puzzles speichern. Die Diskette mit dem File können dann Freunde laden (sofern sie auch das Professor-Tim-Hauptprogramm haben).
Unser Urteil: „Professor Tims verrückte Werkstatt" ist nicht gerade leicht, macht aber richtig Spaß.



**Bei der Reparatur von Tims Maschinen ist unsere Auswahl an Gegenständen beschränkt. Rechts im „Werkzeugkasten" sind diese Hilfsmittel aufgereiht. Einfach anklicken und rüber ins Spielfeld ziehen, um ein Objekt einzusetzen**

ACHTUNG!




**Professor Tim ist die Neuauflage eines Denkspiels mit dem Namen „Incredible Machine 2". Wenn ihr dieses Programm schon in der Sammlung habt, lohnt sich die Anschaffung von Professor Tim nicht – spielerisch sind beide Titel quasi identisch.**



**Hier müssen wir Professor Tims Luftballon-Laser-Toaster reparieren. Den Ball setzt man so im Bild ab, daß er auf die Taschenlampe fällt und diese einschaltet**



**Dieses Licht wird von der Lupe gebündelt und damit die Zündschnur der Rakete in Brand gesetzt. Beim Start schaltet sie den Strom für den grünen Laser ein. Dadurch wird die Kerze im Heißluftballon angezündet, aber ...**



**... die Toaster-Steckdose reagiert nur auf violettes Laserlicht. Dank roter und blauer Laser sowie einem Farbmixer ist das kein Problem. Mit dem Spiegel leiten wir den violetten Strahl in die Dose weiter**




**Uff, geschafft! Welche verrückte Erfindung wartet wohl im nächsten Level auf uns?**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Coktel |
| Prozessor: | 486er/33 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 25 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | nein |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1-2 |
| Alter: | ab 8 |
| Grafik: | gut |
| Sound: | gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |

# QUEST FOR FAME

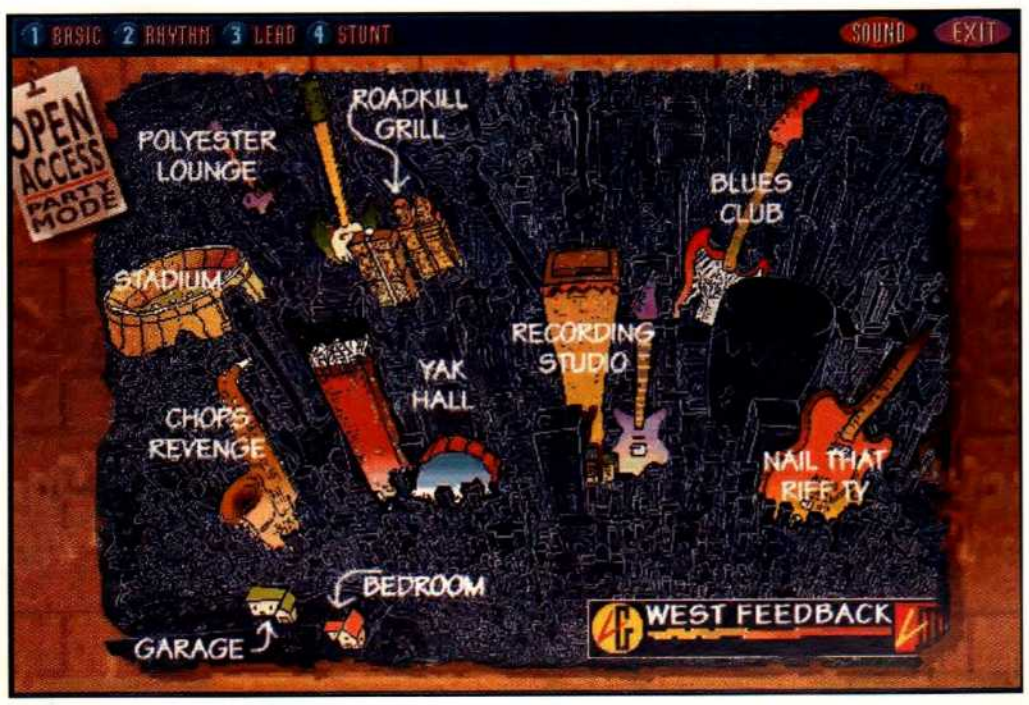
**Andere lernen jahrelang Gitarre und es klingt immer noch schauerlich. Ihr dagegen kriegt gleich beim ersten Versuch einen Plattenvertrag**




Sie sind die „Bad Boys", die bösen Jungs. Sie sind Aerosmith, die größte Rockband Amerikas. Sie suchen einen neuen Gitarristen – **DICH!**
Wie – du kannst nicht E-Gitarre spielen? Kein Problem! „Quest for Fame" (auf deutsch: nach Ruhm streben) hat alles, was ein angehender Rockstar braucht. Es ist sogar eine „virtuelle E-Gitarre" dabei, die Noten von allein erkennt. Einfach im richtigen Moment einsetzen, sofort dröhnt perfekter Sound aus den Boxen.



Manche Leute finden „Quest for Fame", ätzend, mörderisch, nervtötend. Unsere Redaktions-Nachbarn zum Beispiel. Denen haben wir beim Testen die Wände wackeln lassen.




**Ihr beginnt im „Bedroom" (unten links) und erobert dann die ganze Stadt. Wenn ihr einen Level geschafft habt, kann ein weiteres Gebäude angeklickt werden**







**Alles eine Frage der korrekten Haltung: Hier seht ihr, wie ihr das „V-Pic" benutzt. Zusammen mit einem Tennisschläger (euer Oberschenkel tut's auch) wird das heiße Ding zur E-Gitarre**

Im Spiel habt ihr ein eigenes (und unaufgeräumtes) Zimmer. Ihr fangt an, auf eurer Gitarre herumzuklimpern. Dazu schließt ihr ganz einfach das „Virtual Pic" am Drucker-Ausgang eures PCs an. Nach ein paar kernigen Sounds erscheint ein flippiger Typ, der euch zu einer neuen Band






**Das „Rythmus-EKG": Die grünen Zacken bedeuten „Einsatz", die blauen sind eure Treffer. An Eddys Gesicht lest ihr ab, wie gut ihr seid**

schickt. Die übt für einen Auftritt im „Roadkill Grill", einem Rocker-Schuppen voller harter Typen.
Ihr sollt nun die Gitarre übernehmen, müßt aber erstmal beweisen, daß ihr was drauf habt. Während in bester Full-Screen-Grafik der Clip mit der Band abläuft, gebt ihr mit dem „V-Pic" und einem Tennisschläger (oder einer Stuhllehne) Power. Die Noten berechnet das Programm, ihr sorgt für den Rythmus. Das ist gar nicht leicht! Zum Glück erlaubt das Spiel drei Schwierigkeitsgrade. Eine gute Hilfe ist das „REKG", das Rythmus-Elektro-Kardiogramm unten am Bildschirm. Es zeigt an, wann ihr einsetzen müßt.
Euer Ziel ist es, durch die ganze Stadt zu musizieren, im Plattenstudio mit Aerosmith eine CD aufzunehmen, und



**Das ist eure Bude. Ein Mausklick auf die Stereo-Anlage rechts unten startet den Übungsmodus.**



**Warum der Rocker-Chef so sauer ist? Ihr habt sein Lieblingslied falsch gespielt!**

**TIP**



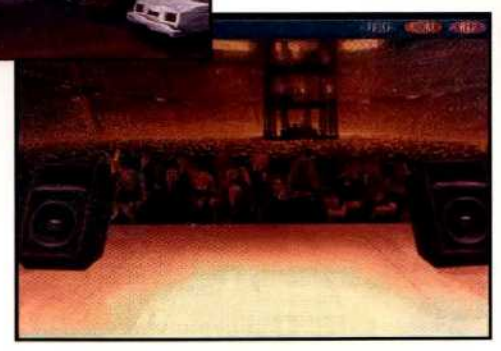
**Coole Hilfe: Der „Hint"-Button in der oberen Menü-Leiste bringt den versteckten Helfer auf den Plan. Der verrät, welchen Song ihr wie spielen müßt, um weiterzukommen**



**Alle naselang gibt's ein kleines Video. Mal mit Trickfiguren, mal mit Schauspielern, mal beides gleichzeitig**



**Das Stadion: Erst am Ende des Spiels dürfen wir da drin rocken**



**Ziel erreicht: Gleich heizen wir mit Aerosmith unseren Fans mächtig ein**



**Game: Spielt euch in die Band von Aerosmith-Boß Steven Tyler**

| Achtung! Ein paar Englisch-Kentnisse, Soundkarte und Lautsprecher erforderlich! | |
|---|---|
| Hersteller: | IBM |
| Prozessor: | 486er/33MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 10 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | nein |
| CD-ROM: | ja (2 Stück) |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | ab 6 |
| Grafik: | super gut |
| Sound: | super gut |
| Fun-Faktor: | super gut |

schließlich in einem riesigen Stadion aufzutreten. Weil keiner die vielen Songs sofort perfekt spielen kann, sollte ab und zu geübt werden. Sonst gibt's bei den Auftritten keine Punkte. Prima: Speicherfunktion! „Quest for Fame" garantiert superlangen Spielspaß, weil es wie ein Adventure aufgebaut ist und gleichzeitig den PC zur Musik-Maschine macht. Die Idee mit dem „V-Pic" ist einfach genial. Warum wir das Ding im „I.Q."-Teil



und nicht bei den Games vorstellen? Weil ihr ganz locker ein erstklassiges Training in Sachen Musik-Rythmus absolviert, das euch bei jedem richtigen Instrument weiterbringt. „Quest for Fame" gibt's bald auch mit anderen Bands und anderen Instrumenten. Neulich durften wir einen Blick aufs „Schlagzeug" werfen: Ihr trommelt auf einem Mousepad, das mit dem PC verkabelt ist. Unsere Nachbarn freuen sich schon drauf ...



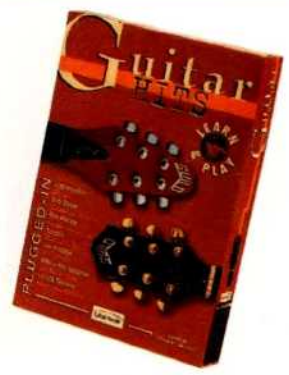
**I.Q.: Aerosmith-Rocker Joe Perry macht euch zum Rythmus-Profi**

# Guitar Hits



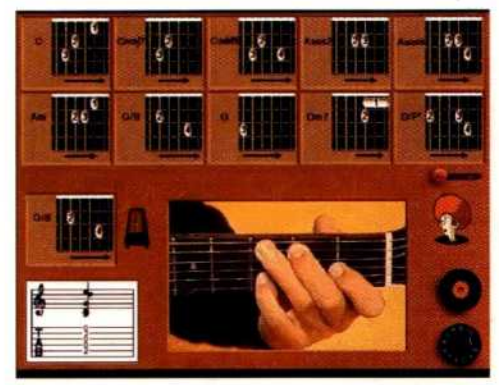
**Sieht komplizierter aus, als es ist: Video und Grafik oben zeigen, welcher Akkord gefragt ist. In der Mitte das Notenpapier – der rote Faden markiert unsere„aktuelle Position" im Song**

Wir von FUN ONLINE finden, daß der Computer die ideale Lernhilfe ist. Man braucht nur das richtige Programm, schon sind Englisch und Mathe nur noch halb so schwer. Wer gerne „richtig" Gitarre spielen will, sollte sich „Guitar Hits" zulegen. Schiebt die CD-ROM in den PC und setzt euch mit der Klampfe davor. Es dauert gar nicht lange und ihr habt Hits wie „Dust in the Wind" oder „Sweet Home Alabama" voll im Griff. Insgesamt sieben weltberühmte Songs befinden sich auf der Scheibe. Das Programm erlaubt euch, jeden Teil daraus zu üben, bis ihr ihn perfekt beherrscht. Videos, die sich mit einem Klick zur Bildschirmgröße aufblasen lassen, demonstrieren Akkorde und Fingerzupfen. Zu jedem Song gibt es Lektionen, in denen ein Profi spezielle Tricks zeigt. Jeder Begriff rund um die Gitarre wird prima erklärt, es ist also ein Programm für Anfänger. Wer will, überspringt einfach, was er schon kann. Es ist also auch ein Programm für Fortgeschrittene.









**Oben: Im Hauptmenü wählt ihr einen von sieben berühmten Songs. Rechts: Der „Akkorde"-Trainer bringt euch im Handumdrehen die richtigen Griffe bei.**



**Im Modus „Lektion" findet ihr die Tips und Tricks der Weltklasse-Gitarristen**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | UBI-Soft |
| Prozessor: | 486er/33MHz |
| Speicher: | 4 Megabyte |
| Festplatte: | 4 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | Dos |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | ab 6 |
| Grafik: | sehr gut |
| Sound: | sehr gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |



Frage 3:
Was bringt man bei einer Gitarre zum Klingen? (Mehrzahl)

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

**ZU GEWINNEN:**
je 10x das Adventure „Chewy Escape"



# HAIE




**Die schlechte Nachricht zuerst: Er ist so groß wie eine Lokomotive und hat noch nicht gefrühstückt. Jetzt die gute: Wenn der Mordshai zubeißt, vertreiben wir ihn mit der Maus**




**Das Kommandopult in unserer Tieftauch-Station: Von hier aus entscheidet ihr, welches von sieben Kapiteln über die Meeresräuber geöffnet werden soll**

Wer hat Angst vorm Weißen Hai? Jeder! Immerhin ist der Bursche ja das größte Raubtier der Welt. Aber Menschen hat er eigentlich nicht auf der Speisekarte. Trotzdem kriegen die meisten Leute eine Gänsehaut, wenn von Haien die Rede ist.

## Info-CD mit Biß

Es gibt aber Typen, die schnappen sich beim Wort „Hai" sofort ihre Taucherausrüstung und springen ins Meer. Und weil die meisten dieser mutigen Meeresbiologen ihre Kamera statt einer Harpune mit „nach unten" nehmen, können wir hier eine feine CD-ROM mit reichlich Videos und Bildern vorstellen. „Haie" von Discovery Channel bringt jede Menge Infos zum Staunen und Mitreden – außerdem sorgt die Scheibe für einen ordentlichen Nervenkitzel.

## Auf die Flossen klicken

Das Programm bietet sieben Kapitel. Wählen wir z.B. „Der



**Ganz schön spannend: In diesem Video erlebt ihr, wie ein Weißer Hai einen Stahlkäfig mit Tauchern drin angreift**



**Alle Bilder und Filme wurden von Haiexperten aus nächster Nähe aufgenommen. Da kommt Gänsehaut auf**

Körper des Hais", erscheint ein gezeichneter Umriß des Meeresräubers. Auf dem klicken wir herum, um Infos über Zähne, Rückenflossen, die Muskeln usw. abzurufen. Wußtet ihr, daß der Hai den berühmten sechsten Sinn besitzt? Er muß eine Beute nicht unbedingt sehen, fühlen oder riechen können – er nimmt die elektrischen Impulse wahr, die jedes Lebewesen aussendet.

## 350 verschiedene Haie

Wer übrigens glaubt, daß alle Haie riesige Monster sind, liegt gewaltig daneben. Es gibt etwa 350 verschiedene Haiarten, und die meisten davon sind kleiner als zwei Meter. Der größte je gesichtete Weiße Hai aber hat es immerhin auf sechseinhalb Meter gebracht. Weil diese Hai-Art so viel Angst und Schrecken verbreitet, gibt's von ihr gleich zwei Filme in der „Video-Galerie". Alle Infos können übrigens auch ausgedruckt werden, eine bequeme Suchfunktion nach Stichworten gibt's auch.



**Klarer Fall: Dieser Hai hat einen Hammer ...**



**Wer den Weißen Hai fotografieren will, muß ihm ein leckeres „Honorar" anbieten**



**Spielchen für Hai-Kenner: In verschiedenen Puzzles müßt ihr Haie nach ihren Umrissen oder Flossen erkennen**




**Das Programm enthält 200 Fotos und 30 Minuten Videos – per Mausklick auch in voller Bildschirmgröße**




**Im Kapitel „Menschen und Haie" seht ihr, daß Haie vor uns Angst haben müssen und nicht umgekehrt**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Discovery Ch. |
| Prozessor: | 386er/33 MHz |
| Speicher: | 4 Megabyte |
| Festplatte: | 1 Megabyte |
| Windows: | ja |
| DOS: | nein |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1 |
| Alter: | ab 8 |
| Grafik: | sehr gut |
| Info: | super gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |

# DIE WELT DER OZEANE




**Geht doch mal dem Ozean auf den Grund! Mit dieser Scheibe können nicht nur Unterwasserfreaks ganz tief abtauchen**

Riesige, braune Algen werden am Meeresgrund geerntet und landen in Süßigkeiten, Speiseeis, Marmelade und Lippenstift. Lecker, nicht wahr? Im Ozean gibt es Bakterien, die in kochendheißem Wasser überleben und sich nur von Sachen ernähren, die für andere Lebewesen giftig sind. Der größte Teil unserer Erde besteht aus Wasser, deshalb ist das Leben dort auch vielfältiger als an Land.

## Rezept für Weltmeere

Wer mehr über die spannende Welt der Ozeane erfahren will, besucht einfach das Ozeanarium auf der neuen CD-ROM von Discovery Channel. Mit einem Mausklick tauchst du von hier aus in alle Weltmeere, befragst Experten, stöberst in der Bibliothek oder schiebst im Unterwasser-Kino eine ruhige Kugel.

Sogar das Rezept für Ozeane wird mitgeliefert: Man nehme Sauerstoff und Wasserstoff, mische es mit jedem beliebigen Material, rühre um und füge Salz hinzu. Anschließend erwärme man das Gemisch mit Sonnenenergie – schon entsteht ein Weltmeer.
Tausende Details über die Lebewesen unter Wasser findest du mit Hilfe einer ausgereiften Lexikon- und Suchfunktion. Die Infos werden entweder als Text mit Foto oder als kurzer Film präsentiert. Dazu lassen sich wichtige Passagen für die private Sammlung auch ausdrucken.




**Das futuristische Hauptmenü im Ozeanarium: Von hier aus startet ihr mit einem Klick zu euren Reisen durch die bunte Unter- und Über-Wasserwelt**









**Passatwinde und Coriolis-Kraft halten das Wasser in Bewegung, sorgen für gewaltige Strömungen und Wärmeaustausch rund um die Erde**

**Tausende Infos aus fast 400 Jahren Meeresforschung sind auf der CD-ROM gespeichert. Mehrere hundert Fotos und Grafiken machen schlauer**




**Könnten Ozeane reden, würden sie um Hilfe bitten! Der Mensch gefährdet alles Leben in ihnen; er vergiftet sie und raubt ihre Fischgründe aus**



**Was unterscheidet einen Wasserstrudel von einem Apfelstrudel? Erstere werden manchmal so groß wie Österreich!**



**Licht aus, Film ab! Im Unterwasser-Kino tauchst du in ein völlig neues Zeitalter der Forschung. Das Programm enthält 30 Minuten Video-Clips**



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Discovery Ch. |
| Prozessor: | 486er/33 MHz |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 2 Megabyte |
| Windows: | nein |
| DOS: | ja |
| CD-ROM: | ja |
| Mitspieler: | 1-4 |
| Alter: | ab 6 |
| Grafik: | super gut |
| Sound: | sehr gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |

SUPERGAME

Frage 9:
Ein anderes Wort für Weltmeer?

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

**ZU GEWINNEN:**
je 10x „Indiana Jones Desktop Adventures"



# widget WORKSHOP

## DIE VERRÜCKTE ERFINDER-WERKSTATT





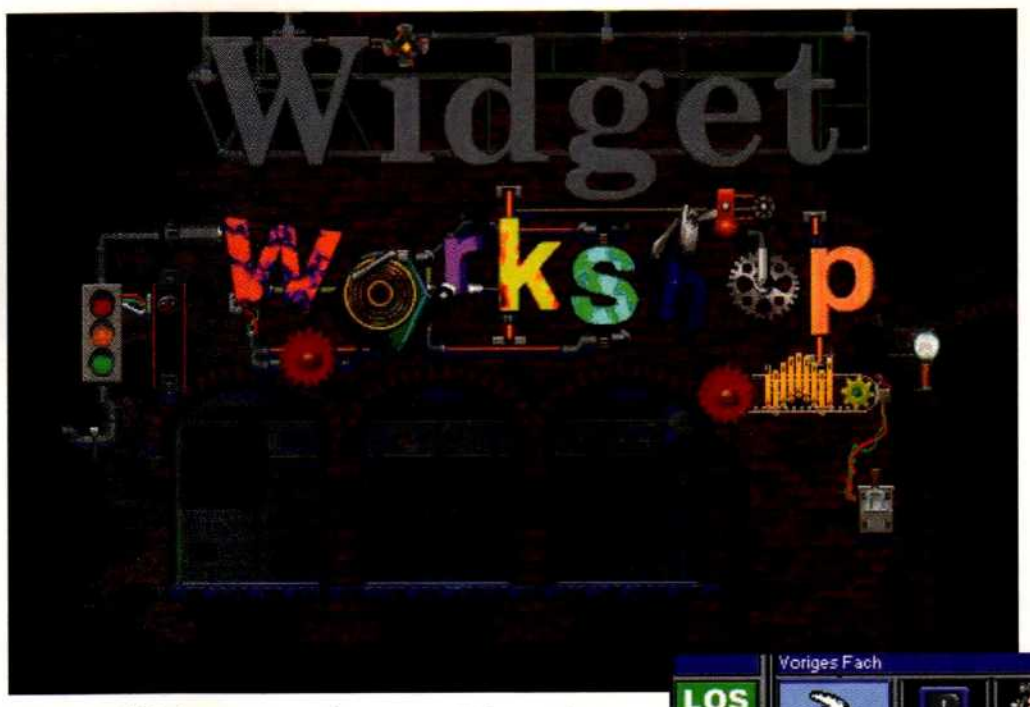

Beim Testen haben wir eines festgestellt: So verrückt ist diese Erfinderwerkstatt gar nicht. Hier geht's mit viel Spaß darum, Physikexperimente zu machen. Im Programm sind etliche Experimente vorbereitet, die aber leider nicht so ganz funktionieren. Da seid ihr mit eurem Erfindergeist gefragt.

### Coole Geräte bauen

Ein kleines Beispiel: In einer Schaltung sollen Glühbirnen zum Leuchten gebracht werden, die bereits korrekt verkabelt sind. Klingt ganz leicht, aber welche Rolle spielen da bloß Schaltuhr, Zählwerk und Stromweichen?

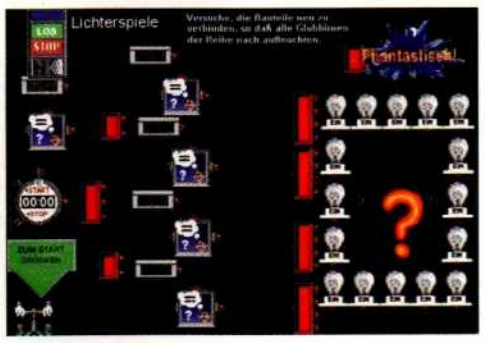
Wer sich an vorgefertigten Puzzles ausgetobt hat, kann sich an die Konstruktion eigener Geräte machen, für die eine Menge Bauteile zur Verfügung stehen. Ist alles fertig zusammengesetzt, speichert ihr euer Werk ab. Das Tollste: Eure Erfindungen funktionieren auch auf dem PC eurer Freunde, ohne daß sie dafür Widget Workshop haben müssen! So habt ihr unendlich viele Möglichkeiten zum Experimentieren und Tauschen.






**Die Grafik ist gut gelungen. Hier seht ihr das Start-Menü**

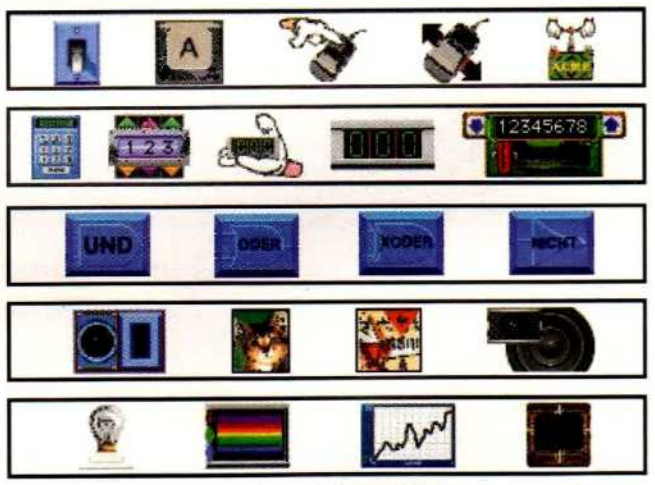



**Uff! Hier sollen wir die einzelnen Bauteile so einsetzen, daß die Glühbirnen nacheinander aufleuchten**




**Geschafft? Nö! Die Birnen leuchten zwar nacheinander, aber blöderweise paarweise. Da heißt's nachsitzen ...**




**Der Physikbaukasten steckt voller Werkzeuge, die ihr in eure Maschinen einbauen könnt. Ihr setzt sie ganz einfach mit der Maus ein**

### Bringt Spaß, macht schlauer

Widget Workshop ist aber nicht bloß ein Programm zum Herumprobieren – ihr könnt damit richtig nützliche Sachen entwerfen. Zum Beispiel baut ihr einen witzigen Kilometerzähler, der auf eurem Monitor erscheint. Wenn ihr dann mit der Maus über eine Landkarte fahrt, rechnet euer Werk die Strecke in Kilometern um.

### CD-ROM + viel Zubehör

Weil viele Experimente auch außerhalb des Computers funktionieren, kriegt ihr die nötige Physik-Grundausrüstung gleich mitgeliefert: Lupe, Kompaß, Kreisel, Thermometer und andere Kleinigkeiten, außerdem ein Heftchen voller Tips und Tricks.

Damit baut ihr am PC Apparate, mit denen man Rauminhalt oder Gewicht von Gegenständen ausmessen, die Entfernung von Gewitterblitzen berechnen kann.

Unser Urteil: Widget Workshop bringt Spaß und macht schlauer.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Maxis |
| Prozessor: | 386er DX |
| Speicher: | 8 Megabyte |
| Festplatte: | 1 Megabyte |
| Windows: | ja |
| Win. '95 | ja |
| DOS: | nein |
| CD-ROM: | ja |
| Alter: | ab 11 |
| Grafik: | sehr gut |
| Info-Faktor: | super gut |
| Fun-Faktor: | sehr gut |




### Ich stehe auf ...

**... „Simon The Sorcerer I u. II" von Adventure Soft, weil Sound und Grafik klasse sind. Die Story ist auch super und die mittelalterliche Atmosphäre gut gelungen.**

**Christian Bose aus Bienenbüttel**



ENTENHAUSEN VON A BIS Z

# FÜR COMIC-FANS. FÜR SAMMLER. NUR IN MICKY MAUS!






**Entenhausen von A bis Z. Das ist die entenstarke Sammelserie in Micky Maus! Du erfährst hautnah wirklich alles über die Comic-Stars aus dem Ort, wo die Enten hausen: Über die Ducks, über Superhelden und Superganoven und natürlich auch alles über Micky & Co.! Entenhausen von A bis Z! Entlich da! Ab Micky Maus Nr. 37!**




Walt Disneys
MICKY MAUS
So viel Spaß muß sein.

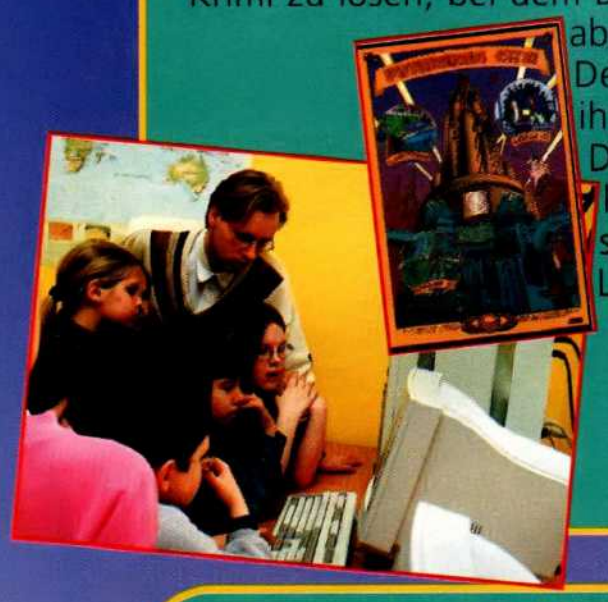
Fun Online
FUTUREKIDS®

# DER COOLE COMPUTER-CLUB

**FUN ONLINE ist das offizielle Futurekids-Magazin. Hier sind die neuesten Nachrichten aus den starken Computer-Centern!**

## FUTUREKIDS IN SCHWEDEN

In Stockholm gibt es das größte Futurekids-Center. Dort, wie auch in den anderen schwedischen Futurekids-Clubs, läuft derzeit das Lernprogramm „Futurekids-City". Damit wird dreidimensionale Darstellung am Bildschirm trainiert. Dazu ist ein Krimi zu lösen, bei dem Datenbanken im Internet abgefragt werden müssen. Demnächst arbeitet auch ihr als Architekten und Detektive: Im Herbst kommt die deutsche Fassung dieses starken PC-Lernprogramms.



**Schwedische Futurekids beim Kurs „Futurekids-City"**

## DAS GEHEIMNIS VON FUTUREKIDS

Gute Laune, Spaß am Lernen, schnelle Erfolge: Nach diesem Motto funktionieren mehr als 1500 Futurekids-Clubs in rund 50 Ländern. Die Teilnehmer sind zwischen 4 und 14 Jahren alt, arbeiten in Teams von jeweils sechs Kids zusammen und trainieren in dreimonatigen Kursen spielerisch und streßfrei am Computer.

## FRAGEN? PROF. DR. MEGA-BYTE ANTWORTET!

Der neunjährige Frank W. aus Kassel wollte es genau wissen: „Kann man mit jedem PC auch Ton und Musik abspielen?" Die Antwort von Prof. Dr. Mega-Byte kam postwendend: „Jeder PC kann Töne erzeugen – allerdings sind dies eher unmelodische Piepser! Für richtige Musik brauchst Du eine Soundkarte und einen Lautsprecher. Dann erst klingen die Backstreet Boys so, wie Du sie kennst."
Dieser neue, megastarke Service für alle FUN ONLINE-Leser, die Fragen rund um den PC haben, funktioniert zuverlässig und schnell. Schreibt einfach an: Futurekids Deutschland, Stichwort: Prof. Dr. Mega-Byte, Rosenkavalierplatz 10, 81925 München. Ganz wichtig: Wer ein Foto von sich beilegt, findet sich mit etwas Glück demnächst auf dieser Seite gedruckt wieder.

## SUPER: PC-PILOTENSCHEIN

Wovon Kids früher nur träumten, ist in den Futurekids-Clubs längst Realität: In dem Kurs „PC-Piloten Training" dürfen Computer aufgemacht und komplett zerlegt werden. Keine Frage bleibt unbeantwortet: Wo ist die Festplatte? Woran erkenne ich das Laufwerk? Wie funktioniert die Grafikkarte? Natürlich werden die Computer auch von außen genau erklärt. Damit verbunden ist eine erste Einführung in die Anwendung von Text- und Grafikprogrammen. Der sechswöchige Kurs im Futurekids-Center kostet 179 Mark.



**Im Pilotentraining erforschen Futurekids das Innenleben eines Computers**



**Gute Laune bei der Eröffnung des neuen Futurekids-Centers in Würzburg**

## HIER GIBT'S COMPUTER-CENTER

Den Futurekids gehört die Zukunft: Auch in Deutschland werden immer mehr Computer-Center eröffnet. Neu dazugekommen ist gerade Würzburg, Anfang August folgen Bonn und Hamburg. Und ab September ist sogar Österreich mit einem Center in Linz dabei! Begeistert trainieren die Kids mit Software für Windows auf Compaq Presario Computern, werden spielerisch fit gemacht in Textverarbeitung und Grafikprogrammen. In diesen Städten gibt's bereits Futurekids-Center: München-Fürstenried, München-Nymphenburg, Erlangen, Münster, Würzburg, Nürnberg, Wiesbaden, Berlin, Erfurt. Nähere Infos über alle Center unter der Telefonnummer: 089/92 50 24 95.

LIVE PRODUCTIONS/GERDI KERSCHKAMP

# EXTRA-BLATT




**Fun Online**

**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.**

Cover und Rückseite entlang den schwarz gestrichelten Linien ausschneiden!

**Fun Online**

**FUN ONLINE - SOFTWARE**

**Demos von „Flug der Voyager“ u. BIG JOB - Große Aufgaben**

INHALT

FUN ONLINE NR. 3-1996

**DEMOS:**

- MORTIMER
- DIE SIEDLER II
- PITFALL
- CHEWY ESC.
- SIM ISLE
- Zobinis
- Carmen Sandiego

**Außerdem:**
PC-Ckeck-Programm
„3D-Benchmark“

**UIDEOS:**

3x Star Trek
Hackers
Civilisation II
Hyperblade

**COMIC:**

Gator im Tiefenrausch

**DATENBANK:**

Die Games von Morgen



FUN ONLINE NR. 3-1996

Entlang der weiß gestrichelten Linien falten

# GROSSE AUFGABEN

# BIG JOB







- ***Komplett in Deutsch***
- ***Vier tolle Welten: Clubhaus, Feuerwehr, Baustelle, Bauernhof***
- ***Dutzende Spiele und Rätsel***
- ***lustige Logik-Trainer***
- ***herrliche Animationen***
- ***Videoclips zu jedem Thema***
- ***superbequeme Benutzerführung***
- ***Sprachausgabe***

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

**SYSTEMANFORDERUNGEN:**

- 486 oder schneller
- 4 MB RAM Min.
- 5 MB Festplattenspeicher
- Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- Soundkarte
- Maus
- VGA 256 Farben Monitor
- MS-DOS® 3.3 oder höher
- MS Windows™ 3.1 oder höher
- MSCDEX 2.2 oder höher

Fun Online

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA

**FUN ONLINE,** c/o maxsupport, Postfach 28 80, 33258 Gütersloh, Fax 05241 - 33 73 04

## FUN ONLINE IM INTERNET

# http://www.egmont.de

**Wie es sich für ein ordentliches PC-Magazin gehört, haben wir FUN ONLINE nun auch im Internet verewigt. Ihr findet auf 25 Seiten Infos über Games, die nächste Ausgabe und den Club der Krokodile**

FUN ONLINE ist echt cool. Mehr Star Trek-Infos wären nicht schlecht. Ciao. Marcel. :-)" Das Lob freut uns, und mit dieser Ausgabe dürfte unser Leser Marcel Massberg in Sachen Star Trek wunschlos glücklich sein.
Das Besondere an seiner Botschaft ist, daß er sie via Internet an unser „Schwarzes Brett" gepinnt hat. Marcel war der allererste, der unsere „FUN ONLINE"-Seiten entdeckt hat, die Belohnung ist ein aktuelles Game.

## Club der Krokodile

Um uns über die Datenautobahn zu erreichen, braucht ihr ein Modem und einen Internetzugang. Wenn ihr **http://www.egmont.de.** eingebt, landet ihr auf unserer Homepage, und Zocky fragt euch, ob ihr Lust auf Computer ohne Fachchinesisch habt. Ihr könnt dann z.B. in unserer Spieledatenbank stöbern. Dort findet ihr Infos und Bilder zu fast allen Spielen, die wir bisher getestet haben.

Wer dem Glück bei PC-Spielen ein wenig nachhelfen will, kann sich unter „Top-Secret" ein paar Tricks downloaden. Es gibt auch eine Games-Hitliste, die von euch gemacht wird. Klickt einfach auf euer Lieblingsspiel, und eure Meinung wird sofort in die Rangliste eingerechnet. Auch beim Gewinnspiel „Supergame" könnt ihr online mitmachen und gewinnen.

## Supergame online

Im „Club der Krokodile" seht ihr, wer vor euch FUN ONLINE besucht hat, und natürlich könnt ihr euch auch selbst verewigen: Der Club ist nämlich unsere Pinwand, an der ihr Nachrichten für die Redaktion oder alle anderen Besucher hinterlassen könnt. In weiteren Abteilungen findet ihr die „I.Q."-Programme von „Discovery Channel" und unseren Katalog. Und jeweils 14 Tage vor Erscheinen des nächsten Heftes könnt ihr spicken, was wir so rein- und auf die CD draufgepackt haben.




**Ihr seid auf der Homepage angekommen. Die Buttons rechts bringen euch zum Magazin, zur CD-ROM, zum „Discovery Channel", zur Hotline**



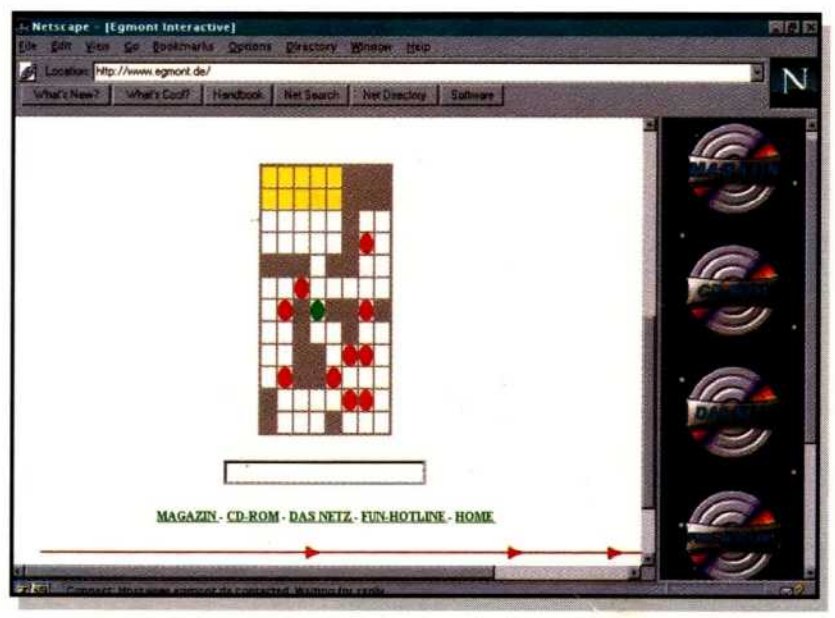

**Dieses Menü kennt ihr schon. Wir haben es bei der Heft-CD-ROM ausgeliehen**




**Im „Club der Krokodile" könnt ihr der Redaktion ein E-Mail schicken**




**Natürlich sind auch unsere CD-ROMs vom „Discovery Channel" vertreten**




**Wer zwischendurch mal kräftig knobeln mag, darf sich an unserem Onlinespiel „Sisyban" versuchen**

Frage 10:
Unsere „Online"-Seiten sind natürlich auf deutsch. Aber welches ist die Hauptsprache im Internet.

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

**ZU GEWINNEN:**
je 10x „Die Welt der Ozeane" von Discovery Channel



# 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**
**E-Mail über: http://www.egmont.de**




## NUR KROKO-JUNGS?

***Hallo, Fun Online,***
*wir sind drei echte Fans von Zocky McHacker, aber etwas ärgert uns schon ein bißchen: In den Comics kommen bloß Männer vor. Ihr tut so, als würden Mädchen nichts von Computern verstehen. Wie wäre es denn mit einer genialen Verbrecherin, die Zocky das Leben schwermacht?*
**Marion, Dagmar und Tanja aus Stuttgart**

**Hallo, ihr drei,**
recht habt ihr. Und unsere Comic-Zeichner haben sich schon was ausgedacht: Die Computer-Fachfrau heißt Coco Dale und ist fürs Cyber-Center in Zockys Heimatstadt zuständig. Allerdings ist sie keine Verbrecherin, im Gegenteil: Sie ist eine echt gute Verbündete im Kampf gegen Al I. Gator & Co. Wenn alles klappt, hat Coco Dale schon im nächsten Heft ihren ersten großen Auftritt.



## DIE HÄUFIGSTE ...

### ... Hotline-Anfrage:

**• Das „Dracula“-Programm auf der Heft-CD-ROM 2/96 ließ sich nicht mehr beenden. Wenn man die CD-ROM heruntergefahren hat, bleibt ein „Dracula“-Bild auf dem Bildschirm.**
Meistens verschwindet der bissige Bursche, wenn ihr „alt“ + „F4“ drückt. Manchmal aber ist Graf Dracula hartnäckig und blockiert alle anderen Programme. Dann hilft nur ein Neustart des Rechners. Sorry, da haben die Programmierer vom Dracula-Filmverleih nicht perfekt gearbeitet.

### ... Leserbrief-Kritik:

**• Die CD-ROM startet unter Windows ‘95 immer automatisch. Es wäre besser, wenn davor eine Abfrage käme und man per Mausklick selbst entscheiden kann, ob die CD-ROM starten soll oder nicht.**
Kein Problem: Diesen Wunsch erfüllen wir euch ab der nächsten Ausgabe.

### ... Leserbrief-Auszeichnung:

**• Die Idee mit dem PC-Planer für die Fußball-Europameisterschaft war klasse!!!**
Danke schön. Wir werden euch in Zukunft regelmäßig mit Spezialprogrammen auf der Heft-CD-ROM versorgen.

## ARCADE AMERICA TREIBT'S BUNT

***Hallo, Fun Online,***
*bei mir will die Demo „Arcade America“ von Heft 3/96 nicht laufen. Mein Computer meldet: „Das Programm benötigt 256 Farben oder mehr“, weil ich nur eine normale VGA-Grafikkarte habe. Geht mein Bildschirm kaputt, wenn ich bei der Windows-Einstellung auf „Super-VGA 600x400 256 Colors“ klicke? Auf der gleichen CD-ROM ist eine Demo von „Rayman“, die ist wirklich gut. Wo bekomme ich die Vollversion?*
**Nils Horstmann aus Augsburg**

**Lieber Nils,**
die heutigen Monitor vertragen eine Auflösung von bis zu 1240x1024 Pixel mit 16 Mio. Farben, Du schadest also Deinem Monitor nicht. Dein PC benötigt dann aber mehr Rechenleistung, um die bessere Grafik darzustellen. „Rayman“ bekommst Du im Fachhandel oder ganz bequem über unseren Katalog in der Heftmitte.

## FUN ONLINE NACH NOTEN

***Hallo, Fun Online,***
*ich wollte Euer Heft mal so benoten, wie Ihr den Spielen Noten gebt: „CD-ROM“ supergut, „Supergame“ gut, „News“ gut, „Test the Best“ supergut, „Comic“ sehr gut, „Top Ten“ gut, „Top Secret“ gut, „I.Q.“ gut, „Extra-Blatt“ supergut, „Durchblick“ sehr gut, „Mailbox“ sehr gut, „Spickzettel“ und „Vorschau“ gut.* **Leon aus Frechen**




## PC STELLT DIE UHR UM

***Hallo, Fun Online,***
*hin und wieder erscheint eine merkwürdige Meldung, wenn ich meinen PC starte: „Error in the cmos. Press F1“. Danach erscheint eine Tabelle, und ich muß wieder „F1“ drücken. Anschließend sind in Windows Uhr und Datum verstellt. Was ist da nicht in Ordnung?*
**Yannick Kalff aus Hofstetten**

**Lieber Yannick,**
die Meldung teilt Dir mit, daß der Akku Deines Rechners leer ist (siehe auch diese Ausgabe Seite 42/43 „CMOS-Batterie“). Die Uhr kann also nicht „weiterlaufen“, wenn der Rechner abgeschaltet ist. Und das ist nicht das größte Problem: Auch viele Hardware-Einstellungen Deines PCs können verlorengehen. Laß deshalb ganz schnell die CMOS-Batterie erneuern (nicht selbermachen!).

## FUN ONLINE – DAS NETZ

***Hallo, Fun Online,***
*Eure Idee mit dem Netz finde ich schon gut. Ich habe auch ein Modem und würde gerne mitmachen. Aber muß man dann bei Euch Mitglied werden? Und was machen eigentlich die Leser, die kein Modem haben? Einige meiner Freunde haben nämlich keins. Für die ist FUN ONLINE dann gestorben, oder?*

**Michael aus Köln**

**Lieber Michael,**
Mitglied muß man bei uns nicht werden. Wer sich in unser Netz einwählen will, bezahlt dafür. Das funktioniert in etwa so wie ein Zeitschriften-Abo. Ein Modem und ein CD-ROM-Laufwerk braucht ihr auf jeden Fall. Deine Freunde sollten sich also schnell ein Modem zulegen – nicht nur wegen unserem Netz, sondern weil in Zukunft überall „Online" gespielt und gelernt wird. Wer trotzdem keins haben möchte, für den ist unser Heft überhaupt nicht gestorben: „FUN ONLINE" ist und bleibt euer Multimedia-Magazin mit CD-ROM, Games, Tips & Tricks, Comics usw. Günstige und gute Modems bekommt ihr übrigens in unserem Katalog, außerdem verlosen wir ab sofort in jedem Heft welche.




## ! LESER-AKTION !

**Die Aktion „Ich stehe auf ..." geht weiter: Schreibt uns, welches Programm euch am meisten Spaß macht und warum. Und legt unbedingt ein Foto von euch bei!**
**In jedem FUN ONLINE veröffentlichen wir eine Auswahl eurer Einsendungen, für jeden Abdruck lassen wir als Honorar brandaktuelle Games und I.Q.-Programme springen. Schreibt an:**

**Redaktion Fun Online**
**Stichwort „Ich stehe auf ..."**
**Postfach 10 12 45**
**70011 Stuttgart**

## Ich stehe auf ...

**... „FIFA Soccer '96" von Electronic Arts. Mit der Spitzen-Grafik und dem tollen Sound fühlt man sich wie im richtigen Stadion.**
**Der Fun-Faktor ist 100%!**
**Lukas Jenne aus Sulzburg**



## BLEIFUSS MIT RADIO

***Hallo, Fun Online,***
*da habt Ihr echt eine (fast) ganz tolle Zeitschrift hingekriegt. Vor allem der Spickzettel und der konkurrenzlose Preis von 7,80 Mark sind klasse. Die Rätsel sind gar nicht so einfach und die Technik-Themen leicht verständlich.*
*Aber ich habe auch ein paar Verbesserungsvorschläge:*
*Wie wäre es, wenn Ihr auf der Seite für die CD-ROM-Demos auch die Tastaturbelegungen und die Systemvoraussetzungen angeben würdet? Und ein paar Spieletests mehr würden auch nicht schaden. Schließlich wäre es ganz gut, wenn Ihr im Inhaltsverzeichnis alle Spiele auflistet. Das würde bei der Suche nach einem bestimmten Spiel sehr helfen.*
*Eine Frage habe ich auch noch:*
*In Heft 1/96 habt Ihr „Bleifuß" getestet. Unter einem Bild schreibt Ihr: „Mächtig cool: Am Autoradio stellt ihr die Begleitmusik ein."*
*Das ist wirklich mächtig cool, aber im Handbuch zum Spiel wird dieses mächtig coole Radio mit keiner Silbe erwähnt. Könnt Ihr mir bitte verraten, wie ich dieses mächtig coole Autoradio auf die Mattscheibe zaubere und bediene?*

**David Zülke aus München**

**Lieber David,**
können wir:
Du drückst mitten im Rennen die Taste „P". Die Einstellungen nimmst Du mit den Pfeiltasten vor und bestätigst dann Deine Wahl mit „Return".





Fun Online
• DAS MAGAZIN •

**wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland von**
Egmont Interactive GmbH,
Im Riedenberg 54,
70771 Leinfelden-Echterdingen,
**in Österreich vom**
Egmont Verlag Ges.m.b.H.,
Tivoligasse 52, A-1120 Wien,
**und in der Schweiz von**
Egmont AG,
Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau

**Chefredakteur:** Hans Fuchs
Redaktionsassistenz: Heike Scherer

**Grafik:**
Thomas Pohl (verantwortlich),
Benno Kärcher

**Produktion:**
Rudolf Weeber,
Renate Roscher

**CD-ROM:**
Design u. Programmierung:
Graphic Animation GmbH ,
Ludwigstr. 100,
70197 Stuttgart

**Autoren dieser Ausgabe:**
Oliver Bosch (PFT München),
Ronald Kempf,
Gerdi Kerschkamp,
Heinrich Lenhardt,
Karin Oetzel,
Hiltrud Schlüter,
Steffen Schlüter

**Comics:**
Comicon Barcelona

**Fotos und Illustrationen:**
Comicon,
Richard Elson,
Christoph Heise,
Andreas Härlin (Titel-Illustration),
Zack Design

**Redaktionsanschrift**
Egmont Interactive GmbH
Postfach 10 12 45
70011 Stuttgart
für unverlangt eingesandte Datenträger, Manuskripte und Bilder wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen

**Marketing**
Tim Kaufhold (Ltg.)
0711 / 79 71-229

**Anzeigen**
**Bundesrepublik Deutschland:**
Leitung: Olaf Hansen,
Verkauf: Beate Reichmann,
Ehapa Verlag, 0711 / 79 71-263

**Österreich:**
Sylvia Beinhart, Egmont Verlag
**Schweiz:**
Armin Kratohwil, Egmont AG

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

**Herstellung:**
J. Fink CTP Studio

**Vertrieb bundesdeutscher Handel:**
Ehapa Verlag GmbH,
Postfach 10 12 45,
70011 Stuttgart,
Telefon: 0711 / 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.**
**Einem Teil dieser Ausgabe eine Beilage von Mr.Music GmbH, München.**
**Wir bitten unsere Leser um freundliche Beachtung.**

# •SPICKZETTEL•

**Aktivboxen ➡** sind Lautsprecher, die einen eigenen Verstärker besitzen.
Sie werden in der Regel bei Geräten eingesetzt, die keinen Verstärker haben, z.B. beim PC oder beim Walkman.

**Animated Gif ➡** „Gif" bedeutet „Graphics Interchange Format" und ist ein besondere Bildformat für Online-Dienste, um z.B. Fotos schnell per Modem übertragen zu können. „Animated" bedeutet „bewegt". Es handelt sich also dabei um ein bewegtes Bild, z.B. einen blinkenden Button.

**Avatar ➡** Schwer zu erklären. Hmmm ... angenommen, ihr erkundet in einem Spiel eine Welt, die nur im Computer existiert. Weil ihr selber nicht den Computer steigen könnt, steuert ihr eine programmierte Figur, die für euch „unterwegs" ist. Die nennt man Avatar.

**Button ➡** sagt der Engländer, wenn er „Knopf" meint. In der Computerwelt ist ein Button ein Schaltknopf, den ihr mit der Maus auf dem Bildschirm anklickt.

**Bus ➡** Entweder ein Auto für viele Leute oder aber die Leitung für viele Daten zwischen Schnittstellen

**CMOS-Batterie ➡** Eine Batterie im PC, die z.B. dafür sorgt, daß Uhr und Kalender „weiterlaufen", auch wenn der PC abgeschaltet ist.

**Chatten ➡** ein ganz heißes Wort aus dem Online-Bereich: „to chat" ist englisch und bedeutet „miteinander quatschen".
In einer Chatbox im Internet quatschen wildfremde Leute per Tastatur miteinander.

**CPU ➡** bedeutet „Central Processing Unit", also „zentrale Recheneinheit und meint den Prozessor.

**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 „aufgeweckt" werden.

**Downloaden ➡** heißt übersetzt „herunterladen".
Wer sich aus dem Internet Programme oder Bilder auf die eigene Festplatte kopiert, holt sich diese Daten über die Telefonleitung von einem anderen Computer.
Diesen Vorgang nennt man „downloaden"

**HTML ➡** heißt ausgesprochen „Hypertext markup language" und ist eine Programmier-Sprache.
Damit werden Seiten für das Internet hergestellt, auf denen einzelne Wörter oder Grafiken auch als Buttons arbeiten.
Ihr klickt z.B. auf einer „Enterprise"-Seite auf das Wort „Picard" (wenn es farbig markiert ist) und werdet dann direkt zu dessen Seite verbunden.

**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 Organisation und gehört allen.

**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.

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

**Polygone ➡** Vieleckige Objekte. Werden in der Computergrafik eingesetzt, um komplizierte, bewegliche Objekte darzustellen, z.B. die Erde in Flugsimulationen. Damit diese Objekte nicht aussehen wie ein grobes Puzzle, werden sie zusätzlich mit Texturen überzogen.

**Schnittstelle ➡** Steckdose z.B. am PC, um andere Geräte anschließen zu können. Es gibt serielle Schnittstellen z.B. für Maus und Modem und parallele Schnittstellen z.B. für Drucker.

**Textur ➡** Damit überziehen Programmierer Objekte, die sie am PC herstellen.
Sie programmieren z.B. eine Kugel und überziehen sie anschließend mit einer Weltkarte – schon haben sie den Erdball auf den Monitor gezaubert.
Anderes Beispiel aus dem Film „Jurassic Park":
Die Dinos wurden erst am Computer als Drahtgittermodell programmiert und bekamen danach eine Haut-Textur verpaßt.

## DEMNÄCHST IN FUN ONLINE



**Start frei:** Electronic Arts bringt ein Rennspiel mit dem teuersten Auto der Welt: „McLaren F1". Erlebt das Superauto in einem Vorbericht und in einem Video auf der CD-ROM



**Wer wacht über den Megapark Disneyland Paris?** Logo, ein Mega-Computernetz. Wir haben es ganz genau für euch unter die Lupe genommen.
Außerdem: Eine starke Reise nach Disneyland Paris zu gewinnen!!!

**Nicht zu übersehen:**
**Das Titelbild der nächsten Ausgabe**




**DURCHBLICK**
So macht ihr richtig Druck:
- Wie Drucker funktionieren
- neue, coole Print-Programme
- Auf der CD-ROM: Zocky & Co. zum Ausdrucken



**Geballte Ladung Megabyte auf der CD-ROM:**
Demos, Comic, Videos, Datenbank, Spezial-Programm

Ab sofort kommt **FUN ONLINE** alle zwei Monate! Das nächste Heft gibt´s schon am **25. September** beim Zeitschriftenhändler

FLUG DER

# VOYAGER

*Jenseits unseres Planeten ...*

- **Komplett in Deutsch**
- Neueste Informationen der Weltraumforschung
- aktuelle NASA-Missionen
- Mehr als 50 Min. Video
- Über 200 Fotos und Schaubilder
- komplette Sprachausgabe
- Stichwortverzeichnis
- Hypertext-Funktion
- bequeme Benutzerführung










**SYSTEMANFORDERUNGEN:**

- 386 oder schneller
- 4 MB RAM Min.
- 5 MB Festplattenspeicher
- Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- Soundkarte
- Maus
- VGA 256 Farben Monitor
- MS-DOS® 3.3 oder höher
- MS Windows™ 3.1 oder höher
- MSCDEX 2.2 oder höher

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

Fun Online

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA

**FUN ONLINE,** c/o maxsupport, Postfach 28 80, 33258 Gütersloh, Fax 05241 - 33 73 04

# MULTIMEDIA-HITS VON MICROSOFT



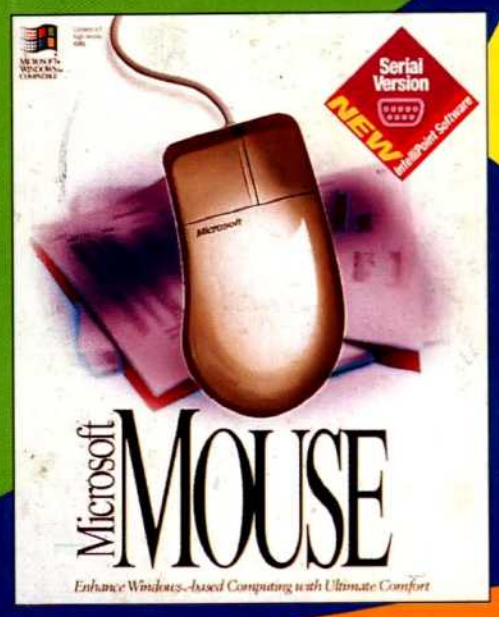

## JOYSTICK

### 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.

### 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.



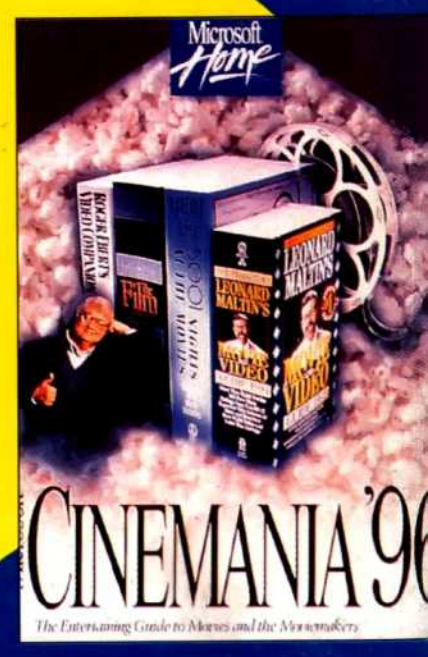

## WISSEN & ENTDECKEN

### 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?




## SOFTWARE FÜR KINDER



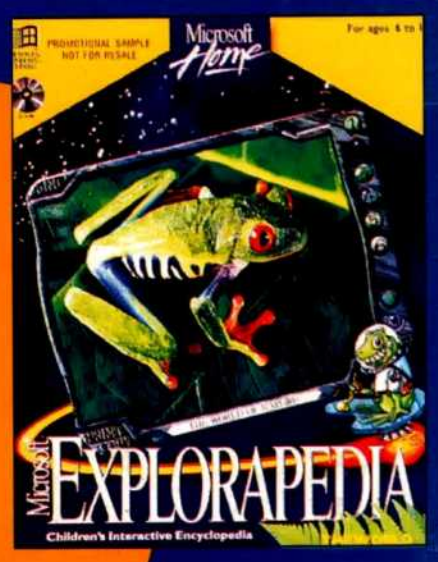

### FINE ARTIST

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.



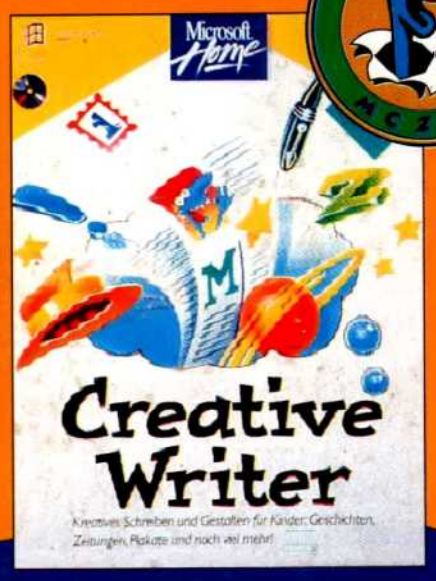

### EXPLORAPEDIA - DIE WELT DER NATUR

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 Home

**MICROSOFT CD SAMPLER**
mit Demos der neuesten Microsoft Home
Software gibt´s zum Preis von 19,95 D
incl. Versand bei Microsoft direk
unter der Telefonnummer
0180 / 5 25 11 99