Nr. 04/96
DM 7,80
SFR. 7.80 • S 59,– • BFRS 175
LFRS 175 • LIRE 10000 • PTAS 800

Fun Online

SUPERGAME
wieder 15 Modems und 90 Spiele zu gewinnen!!!

EXTRA SOFTWARE
auf der Heft-CD-ROM:
ZOCKY FUN-PRESS-STUDIO
für supercoole Visitenkarten, Briefpapier usw.



mit CD-ROM nur 7,80 DM!

Durchblick:
Kauf-Tip Farbdrucker
was sie kosten,
wie sie funktionieren

Games/I.Q.:
16 neue Programme

Twister
für den PC:
Operation Hurricane



DIE SCHEIBE IM HEFT:

Demos: Operation Hurricane + Afterlive + Megarace 2 + Dogz + World Rally Fever + Gearheads + Prof. Tim + Printshop Deluxe u.a.
+ 2 Screensaver:
Normality Inc. u. Ted Shred

Videos: Disney's „Der Glöckner von Notre Dame", „Zeichentrick-Urmel", „The Darkening", u.a.

Extra: Zocky Fun-Press-Studio

Comic: Al I. Gators Cyber-Falle

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

Die weiteren Aussichten: Gar nicht heiter!
Wo Wüsten gefrieren, die Polkappen schmelzen
und Wirbelstürme alles zerschmettern ...
wartet das Abenteuer deines Lebens:

OPERATION HURRICANE

WINDSTÄRKE 12





Ein irrer Wissenschaftler entfesselt die Kraft der Wirbelstürme ...



Uralte Kultstätten bergen wichtige Hinweise ...



Die Wüste friert – Eiszeit in Ägypten ...



... und alles begann irgendwo in Oklahoma!

SYSTEMANFORDERUNGEN:
- 486 oder schneller
- 8 MB RAM Min.
- 4 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-Hotline: Mo.-Do. 18.00 - 20.00, Tel. 0180 - 52 58 38 3

Fun Online

Hallo, Leute,

wie findet ihr das: Ab sofort gibt es auf jeder Heft-CD-ROM ein komplettes Programm, das zu einem Thema im Heft paßt. Diesmal reden wir über Drucker (S. 38-40), also spendieren wir das ***Zocky FUN-PRESS-Studio****. Damit macht ihr euer Briefpapier selbst, entwerft eigene Visitenkarten oder Diskettenaufkleber. Damit euer Werk gut aussieht, steht eine Bilder-Bank mit vielen Motiven von Zocky & Co. bereit. Wie das FUN-PRESS-Studio funktioniert, steht auf Seite 10.*



Im Oktober startet ***FUN ONLINE – Das Netz****. Wer sich mit seinem Modem einwählt, kann per Mausklick eine komplette 3D-Stadt erkunden und z.B. im POWER-TOWER Fernsehstudios besuchen, im „Joystick"-Casino Spiele ausprobieren oder im POST-OFFICE e-Mails und elektronische Postkarten verschicken. Bis zum Januar ist der Besuch in unserer Online-Stadt kostenlos – mehr dazu erfahrt ihr auf den Seiten 60-61.*



Extra-Programm auf der CD-ROM

Das beste Auto der Welt ist der ***McLaren F1****. Klar, daß die Spiele-Macher von Electronic Arts diesen Flitzer programmieren wollten. Im letzten Heft und auf unserer Internet-Homepage haben wir einen Bericht dazu angekündigt. Damit ist's leider Essig: Die Jungs wollen nächstes Jahr einen reinrassigen zweiten Teil von „The Need for Speed" auf die Beine stellen und haben deshalb die Arbeit für „McLaren F1" erst mal an den Nagel gehängt. Ein echter Trost: „EA" bringt eine Special-Edition von „The Need for Speed" raus: Seite 17. Außerdem dürfen wir schon mal in ihr neuestes Weltraum-Abenteuer* ***The Darkening*** *reinschauen: Vorbericht auf Seite 26 + Video-Clip auf der CD-ROM.*



Schade: „McLaren F1"-Spiel kommt nicht

Euer FUN ONLINE-Team



Hier wird gespielt: das „Joystick"-Casino aus FUN ONLINE – Das Netz

Fun Online

DAS



Seite 36-37

GEHEIMBERICHT!

Wie entsteht eigentlich ein Computerspiel? Diese Frage beantworten die Experten von Virgin – sie zeigen euch, wie sie das brandneue Game „Toonstruck" gemacht haben



Seite 38-43

DURCHBLICK

Wer seinen PC nicht bloß zum Spielen hat, braucht einen Drucker. Wir haben vier günstige Geräte getestet und zeigen, wie so ein Ding funktioniert

COMIC

Al I. Gator träumt schon lange davon, in den Hauptcomputer von Data Central einzudringen. Als Coco Dale sein Hauptquartier betritt, scheint er seinem Ziel nahe ....

Zocky untersucht einen neuen Fall und betritt das Cyberspace. Plötzlich taucht ein riesiger, elektronischer, hungriger Drache auf – wer hat dieses Monster bloß programmiert?



Seite 29-34

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 6-10

Das Supergame
Großes Gewinnspiel
Seite 11

News
Computer-Infos zum Mitreden
Seite 12-13

Test the Best!
Neue Spiele im Fun Online-Test
Seite 14-21

Zeichentrick mit Filmstar
So entsteht ein Computerspiel
Seite 22-24

Games-Vorberichte
Das wird morgen gespielt
Seite 26-27

Freund und Feind
Unsere Comic-Stars auf einen Blick
Seite 28

Comic
Der Fall Coco Dale
Seite 29-34

Top-secret
Tips und Tricks
Seite 36-37

Durchblick
- *4 preiswerte Drucker im Test*
- *Die Tintenstrahler-Technik*
- *Witzige Drucker-Programme*

Seite 38-43

IST DRIN!



Comic
Drachenjagd im Cyberspace
Seite 44-51

14 Meter pro Sekunde
Supercomputer in Disneyland
Seite 52-53

FUN ONLINE I.Q.
Schlaue Programme
Seite 54-56

Extra-Blatt
Heft-CD-Cover zum Ausschneiden
Seite 57

Futurekids
Clubnews
Seite 59

FUN ONLINE – Das Netz
Besucht uns per Modem
Seite 60-61

Mahlzeit im Internet
Zum Anbeißen: Kellogg's & Co
Seite 62-63

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

DISNEYLAND – COMPUTERLAND

Seite 52-53

Eine der besten und verrücktesten Achterbahnen der Welt ist in Disneyland Paris zu Hause. Wir waren dort und haben uns ausgerechnet im Keller der Bahn umgesehen. Dort steht nämlich die gewaltige Computeranlage, die die Züge mit 14 Metern pro Sekunde durchs „Weltall" jagt





Seite 14-21



Seite 54-56

TEST THE BEST!

Soviel Software-Test muß einfach sein: X-Wing-Fighter, Afterlive, Grand Prix II, The Need for Speed Special Edition, Mortimer, Operation Hurricane – Windstärke 12, Normality Inc., Gene Machine, Printshop Deluxe, Print Artist, Guinness-CD-ROM der Rekorde, Die Reise des Thomas Blauer Adler, Lexikids, Savage

MAHLZEIT IM INTERNET

McDonald's, Coca-Cola, Langnese – alle haben sich im Internet verewigt. Mit lustigen Infos, Spielchen und kleinen Extras. Wir haben mal bei den Futter-Versorgern reingeguckt und nennen euch die besten Adressen



Seite 62-63

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...
... **8 MB 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:
Mit **Printshop DeLuxe** kannst du mehr aus deinem Drucker rausholen. Die Demo zeigt ganz gut, was das Programm draufhat. Mehr Infos auf Seite 42. **Operation Hurricane** – Windstärke 12 ist ein Mix aus tollem Adventure-Game und Wetter-Wissen. Die Demo enthält ein Video und den ersten Level zum Spielen (Seite 19). **Professor Tim** ist ein witziges Physik-Programm für Hobby-Erfinder, **Gearheads** bringt jede Menge Knobelspaß, und **Dogz** erfreut die Hundefreunde .



CD-ROM-FUNKTION

Im Hauptmenü siehst du eine Schalttafel (Bild in der Mitte). Du hast die Wahl zwischen **I.Q.**, **Spezial**, **Videos**, **Comic**, **Spiele** und **Ende**. Klicke 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 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 verlassen möchtest, klicke auf das rote Dreieck links unten. Prompt landest du wieder im Hauptmenü.

INSTALLATION

1. **Windows** starten, CD-ROM einlegen.
2. Im Programm-Manager **Datei** anklicken. Dort **Ausführen** wählen.
3. Klicke auf **Durchsuchen.** Unter **Laufwerke** das CD-ROM-Laufwerk anwählen.
4. Der Befehl **start.exe** erscheint. Einmal draufklicken und dann **O.K.** geben.
5. Der Rechner fragt 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: Ihr werdet nach dem Einlegen der CD-ROM gefragt, ob sie gestartet werden soll oder nicht. Achtet darauf, daß die Video-Wiedergabe auf 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 / 5 25 83 83.
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



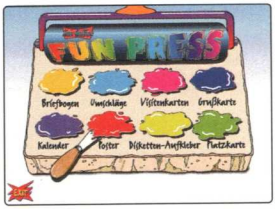
Was passiert, wenn alle Ampeln auf Grün schalten? Richtig: Das totale Verkehrschaos bricht aus! Gefräßige Computerviren legen die Kontroll-Rechner der Stadt lahm. Zocky taucht ab ins Cyber Space, um die Sache zu untersuchen. Eine Falle ...

DRAUF!



SPECIAL

Diesmal auf unserer Heft-CD-ROM: das **ZOCKY FUN PRESS-STUDIO.** Was du mit diesem Extra-Programm alles machen kannst und wie du es bedienst, liest du auf **Seite 10** in diesem Heft.
Wir wünschen viel Spaß!





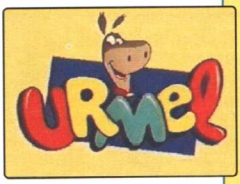


VIDEOS

Der neueste Disney-Trickfilm fürs Kino heißt **„Der Glöckner von Notre Dame"**. Kino-Start: November. Aber ihr könnt jetzt schon mal einen Blick draufwerfen – wir haben in England einen Clip besorgt. Außerdem u.a.: Für die Sammler einen original US-Clip aus **„James und der Riesenpfirsich"**, starke Grafiken von **„Lucas Arts"** und **„Making of The Darkening"** (Seite 26).



Toller Puppen-Trick ab 3. Oktober im Kino: „Die Legende von Pinocchio"



Berühmt aus der Augsburger Puppenkiste, ab 12. Oktober jeden Samstagmorgen im Ersten als TV-Trickfilm-Held: Das freche Urmel kommt!

GAMES



Diese Demos findet ihr diesmal auf der Heft-CD-ROM: **Afterlive** (Seite 15), **Bud Tucker in Double Trouble**, **Megarace 2**, **World Rally Fever**. Dazu zwei witzige Bildschirmschoner: **Normality Inc.** und **Ted Shred**. Wie ihr die Demos am besten startet, steht auf der nächsten Seite.



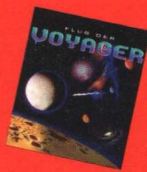
Weitere Infos zu den Demos: nächste Seite

SUPERGAME

Buchstabe 5
Wie heißt das sprechende Urvieh von der Insel Titwu?
(Tip: Bald Trickfilm-Star im Ersten)

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

ZU GEWINNEN: je 10x das I.Q.-Programm „Flug der Voyager"



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

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).

Für DOS-Demos gilt:

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

Für Windows-Demos gilt:

1. Im Dateimanager „Ausführen" wählen

DOGZ

(AUF ENGLISCH)

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\dogz\setup.exe** eingeben, mit **Enter** bestätigen
3. bei Aufforderung **„Disc2"** die Option **„weiter"** anklicken



AFTERLIVE

(AUF ENGLISCH)

Nur Windows '95
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\alive\alfdemo.exe** eingeben, mit **Enter** bestätigen

PRINTSHOP DELUXE

(AUF DEUTSCH)

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

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

(AUF ENGLISCH)

DOS
3. **cd\double_t\playable** eingeben, mit **Enter** bestätigen
4. **tucker.exe** eingeben, mit **Enter** bestätigen

Zum Game gibt's auch ein Video. Das startet ihr so:
3. **cd\double_t** eingeben, mit **Enter** bestätigen
4. **setsound** eingeben, mit **Enter** bestätigen
5. **demo** eingeben, mit **Enter** bestätigen



NORMALITY INC.

Bildschirmschoner

Nur Windows '95
1. Arbeitsplatz öffnen
2. mit der rechten Maustaste das **FUN ONLINE-Icon** anklicken
3. den Ordner **KENT '95** anklicken
4. **Kent.scr.** mit der rechten Maustaste anklicken
5. **Installieren** anklicken





WORLD RALLY FEVER

(AUF ENGLISCH)

DOS
3. **cd\rally** eingeben, mit **Enter** bestätigen
4. **install.exe** eingeben, mit **Enter** bestätigen
5. auf die Festplatte wechseln
6. **loader.exe** eingeben



MEGARACE 2

Dos
3. **cd\mega2**, mit **Enter** bestätigen
4. **install.bat**, mit **Enter** bestätigen
5. Den Bildschirmanweisungen folgen



GEARHEADS

(ENGLISCH)

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

TED SHRED

Bildschirmschoner

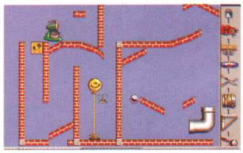
Nur Windows '95
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\ted\setup.exe** eingeben, mit **Enter** bestätigen



PROFESSOR TIM

(AUF DEUTSCH)

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\tim\deutsch\setup.exe** eingeben, mit **Enter** bestätigen



OPERATION HURRICANE – WINDSTÄRKE 12

Windows
2. Den Laufwerksbuchstaben, dann **:\copy2. hd\xtreme.exe** eingeben, mit **Enter** bestätigen



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

auf der Heft CD-ROM!

Zockys Studio FUN PRESS

DAS FUN PRESS-STUDIO STARTEN:

Im Hauptmenü der CD-ROM auf Spezial klicken und den Bildschirmanweisungen folgen. Oder im Dateimanager ausführen wählen, den Laufwerksbuchstaben angeben, danach funpress/funpress.exe eingeben und mit Enter bestätigen.

Diesmal auf unserer Heft-CD-ROM: Das Zocky FUN PRESS-Studio. Damit macht ihr mächtig Druck

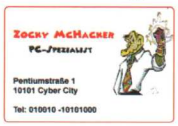
In unserem FUN PRESS-Studio habt ihr acht Möglichkeiten, starke Sachen aus Papier zu entwerfen: Briefpapier und -umschlag, Visiten-, Gruß- und Platzkarte, Kalender, Poster und Diskettenaufkleber.

Damit eure Sachen auch richtig gut aussehen, stehen 30 Bildmotive und 10 Rahmen zur Verfügung. Ihr könnt alle Schriften auf eurem PC in allen möglichen Farben einsetzen und eigene, gespeicherte Bilder verwenden.

•Hauptmenü: gewünschte Vorlage anklicken. Von dort kommt ihr über den „Blitz"-Button wieder ins Hauptmenü zurück

•Text schreiben: Button „Schrift" anklicken, aussuchen, „O.K." klicken und losschreiben.

•Icons: Bildfeld (dicker Rahmen), danach Zocky-Button anklicken und im Archiv ein Motiv wählen. Mit „O.K." bestätigen.



•Schwarz/Weiß oder Farbe: Ihr könnt schwarz/weiße oder farbige Druckwerke herstellen. Das entscheidet ihr mit dem Button „s/w oder farbig"



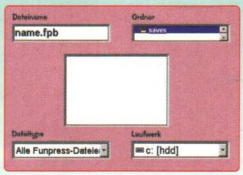


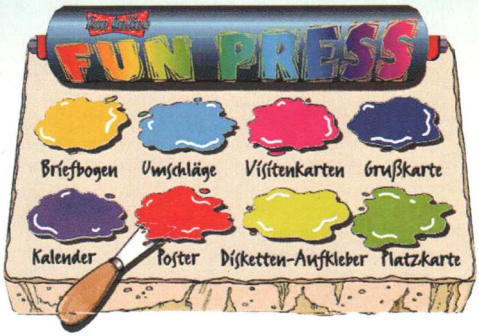
•Rahmen: Button „Rahmen" anklicken und im Archiv einen aussuchen. „O.K." anklicken.

•Text und Bild verschieben: auf Text-, bzw. Bildfeld klicken und bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Position ziehen.



•Abspeichern: Auf den Button „Speichern" klicken. Ein Menü erscheint, in dem ihr Namen eures Werkes, Festplatte oder Diskettenlaufwerk angebt und das Verzeichnis in dem abgespeichert werden soll. „O.K." klicken.





Klickt den Klecks: Das Hauptmenü unseres Extra-Programmes

•Preview: Bevor ihr losdruckt, könnt ihr euer Werk in der „Druckansicht" begutachten. Dazu einfach auf den Button „Preview" klicken.

•Drucken: Den Button „Drucken" anklicken. Euer Drucker wird angezeigt. Gebt die Anzahl der gewünschten Ausdrucke ein und bestätigt mit „O.K."



Gespeicherte Vorlagen ruft ihr über den „Laden"-Button auf.

•Eigene Bilder verwenden: Klickt auf den Button „eigene Icons". Nun den Namen des gewünschten Bildes angeben und das Verzeichnis, in dem es abgespeichert ist. Mit „O.K." bestätigen.



So gehts:



Im „Visitenkartenmenü" klicken wir zuerst auf den Button „Icons" ...



... und entscheiden uns für ein Motiv.



Text- und Bildfeld in die gewünschte Position bringen, Schrift wählen ...



... und losschreiben!



Klickt ihr auf „Preview", seht ihr euer Werk vorab „wie gedruckt"

DAS SUPERGAME!

Habt ihr eure grauen Zellen auf Betriebstemperatur? Na prima! Dann knackt unsere Rätsel und gewinnt einen von 105 starken Preisen!

Es geht um ein Wort mit neun Buchstaben. Um es zu knacken, sind neun Fragen zu beantworten, die ihr auf neun Seiten in diesem Heft findet (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. Ein kleiner Tip: Unser Lösungswort ist ein technischer Begriff und steckt in jedem „Modem". Auf geht's! Mit etwas Glück räumt ihr einen unserer tollen Preise ab.



Apropos Glück:
Martin Rieke aus Wetzlar, Mathias Dietz aus Rott am Inn, Matthias Gunkel aus Filderstadt, Monika Trautwein aus Aalen, Christian van Elten aus Goch, Alexander Stach aus Berlin, Florian Hubauer aus Braunau in Österreich, Monja Kirchhof aus Braunfels, David Ilg aus Hochemmingen, Daniel Müllenbach aus Beckingen, Florian Herold aus Schwäbisch Hall, Christian Eck aus Heppenheim, Franziska Wolf aus Münster, Andreas Kübler aus Siblingen in der Schweiz und Carola Zittlau aus Berlin haben das Supergame aus der letzten Ausgabe geknackt! Die Lösung lautete „Enterprise". Herzlichen Glückwunsch vom ganzen Team und ein Dankeschön an „Dr. Neuhaus" für die tollen Preise. Alle anderen Gewinner haben ihre Games und I.Q.-Programme bereits per Post erhalten.

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

- 10x „Operation Hurricane – Windstärke 12"
- 10x „Need for Speed Special Edition"
- 10x „Gene Machine"
- 10x „Afterlive"
- 10x „Die Reise des Thomas Blauer Adler"
- 10x „Haie"
- 10x „Savage"
- 10x „Flug der Voyager"
- 10x „Printshop DeLuxe"

Supergewinne:

15x je ein Top-Modem: Mit dem **„Cybermod 28.8"** von Dr. Neuhaus geht ihr blitzschnell online! 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.



Wenn ihr das Rätsel geknackt habt, schickt das gesuchte Wort bis zum 16. November 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

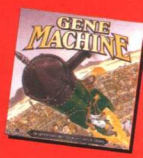
Mitarbeiter der Egmont-Gruppe und deren Angehörige dürfen nicht mitmachen. Gehen mehr richtige Lösungen ein als Preise zur Verfügung stehen, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SUPERGAME

Buchstabe 3
Wie heißt in unseren Comics die Chefin von Data Central?
Coco ...

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

ZU GEWINNEN:
je 10x „Gene Machine" von Philips New Media





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

Renn-Sessel



Den Formel-1-Ferrari von Michael Schumacher steuern? Das ist dank starker Computerprogrammen (z.B. „F1 Grand Prix 2", S. 16) überhaupt kein Problem mehr. Wie Michael Schumacher sitzen? Auch kein Problem! Der „Virtual Vehicle Simulator" der Firma Interactive I/O hat Leder-Sportsitz, Gas- und Bremspedal und wie bei einem Formel-1-Flitzer die Gangschaltung am Lenkrad. Natürlich befindet sich im Armaturenbrett auch ein kleiner Monitor. Schmeißt die Wohnzimmer-Möbel aber noch nicht gleich raus. Den Renn-Sessel gibt's z.Z. nur in Amerika zu kaufen. Und er kostet einige tausend Mark.







Cyber-Supermarkt

In England wird das Einkaufen der Zukunft eingeläutet. Die Warenhauskette Sainsbury's eröffnet das erste Cyber-Kaufhaus der Welt. Ausgerüstet mit Datenhandschuh und VR-Brille können die Kunden durch die Regale surfen und vom Schokoriegel bis zum Waschmittel alles einkaufen. Ohne Schlangestehen und Schlepperei. Die Ware bringt dann ein Bote vorbei. Das Projekt befindet sich noch in der Testphase, aber schon im Januar 1997 soll der virtuelle Laden eröffnet werden.



Zum Kugeln

Sieht aus wie ein riesiges Spiegelei, ist aber ein Trackball. Das Ding funktioniert wie eine „umgestülpte" Maus. Trackbälle sind an sich nicht so gewaltig wie der „EasyBall" von Microsoft. Der ist nämlich für kleine Hände entwickelt worden. Aber: Dieses Teil macht sogar unserem Chef Mr. B. Spaß, und der hat Greifer wie Klodeckel. Den „Easyball" gibt's für etwa 80 Mark beim Fachhändler.

Augen-Klappe



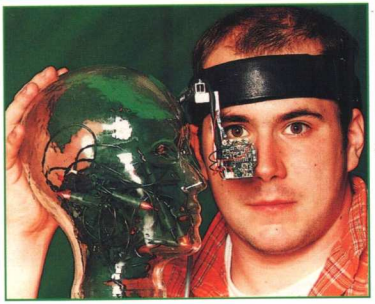
Diese Brille hat eingebaute Vorhänge. Die klappen in Sekundenbruchteilen auf und zu. So werden die Augen ausgetrickst, und wir glauben, ein 3-D-Bild zu sehen. Die Brille „Simuleyes" von Mindware (ca. 300 Mark) läßt sich prima für Flug-Spiele einsetzen. Allerdings müssen die von vornherein für diese Brille programmiert werden, und da gibt's noch nicht viele. Immerhin: Die „Descent"-Games funktionieren schon mit dieser „Augenklappe".



Tankinator

Auftanken ohne Aussteigen – da haben die Ingenieure von BMW, Mercedes und Aral ein echt nützliches Helferlein ausgeknobelt. Der Tank-Roboter erkennt Fahrzeugtyp und Lage des Tankdeckels, rüsselt automatisch die richtige Kraftstoffsorte ein. Der Kunde braucht bloß den Kasten mit seiner Kundenkarte und der Geheimnummer zu füttern. Momentan wird der Bursche in Stuttgart getestet

„Blinzeln" statt Mausklick



Endlich hat einer mitgedacht: Gordon Pipa entwickelte ein Computereingabegerät, das auf Augenbewegungen reagiert. So können auch behinderte Menschen PCs benutzen. Der Apparat überträgt die Bewegungen der Pupille auf den Mauszeiger. Seine geniale Erfindung bescherte dem 22jährigen aus Dinslaken eine Auszeichnung beim diesjährigen Wettbewerb „Jugend forscht". Über 4000 Jugendliche aus ganz Europa beteiligten sich an diesem Ideenwettbewerb. Infos gibt es bei: Stiftung Jugend forscht e. V. , Beim Schlump 58, 20144 Hamburg. Telefon: 040/4103398.



Piloten-Griff

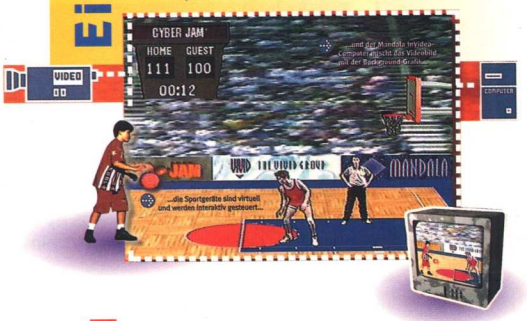


Weltraum-Action wie „Wing Commander" oder gute Flugsimulationen machen Spaß. Aber es nervt, wenn man gleichzeitig mit Joystick und Tastatur steuern muß – Raum besteht nämlich aus drei Dimensionen, und Joysticks haben normalerweise nur zwei davon drauf: rauf/runter und links/rechts. Mit dem neuen „Competition pro 3DEE" von Dynamics haben Hobbypiloten nun eine Hand frei für andere Bordsysteme, denn er macht komplette 3-D-Steuerung möglich. Allerdings frißt der Nobel-Joystick reichlich vom Taschengeld: Kostenpunkt etwa 200 Mark.



Eingespeist!

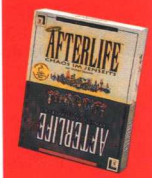
Das ist stark: Sich selbst in einen Computer einscannen und in einem Sportspiel gegen Basketball- oder Fußball-Stars antreten. Möglich ist das mit dem Computersystem „Mandala in Video". Der Spieler wird gefilmt und ins Game eingespeist. Dann steuert man sich selbst mit dem Joystick. Klingt toll, aber: So eine Anlage kostet satte 60 000 Mark. Mieten ist auch happig: Rund 2900 Mark pro Tag. Also Augen auf bei Messen und großen Sportveranstaltungen. Dort wird das System oft vorgeführt.



Buchstabe 4: Welches Gerät wird durch Gordon Pipas Erfindung ersetzt?

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

ZU GEWINNEN: je 10x Afterlive



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

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.

1. Rennfieber pur: Formel 1 GP 2 (Microprose)



2. Rayman läßt seinen Boxhandschuh fliegen (UBI-Soft)



3. Riesige Minispiele: Indiana Jones Desktop Adventures (Lucas Arts)



4. TV-Star und PC-Held: Hugo 3 (Interact. Television Entertainment)



5. Mit Siedler 2 steuert ihr ein ganzes Volk (Blue Byte)



6. Kontinente kontrollieren macht Spaß! Civillisation 2 (Microprose)



7. Simon 1 ist ein echter Dauerbrenner (Adventure Soft)



8. Pack den Tiger ins Laufwerk ... Das Dschungelbuch (Virgin)



9. Zum Ausflippe(r)n: Pro Pinball – The Web (Empire)



10. NBA Live 96 mit den besten Korbjägern der Welt (Electronic Arts)



TIE-FIGHTER CD-EDITION

Ab in die Welt der „Star Wars"-Filme: 100 Missionen warten in dieser Neuauflage des Weltraum-Klassikers auf uns.

Darth Vader hat schlechte Laune: Immer Ärger mit diesen Rebellen! Höchste Zeit für eine Lektion: Der finstere Befehlshaber des Imperiums



Darth Vader ist ein skrupelloser Handlanger des bösen Imperators

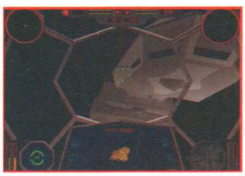


Schnell und schnittig: Die 3-D-Grafik rauscht rasant über den Bildschirm

kann sich auf seinen besten Piloten verlassen – auf dich! Warum muß man eigentlich immer für die „Guten" spielen? Als Lucas Arts vor zwei Jahren ein neues Spiel zu seinen „Star Wars"-Filmen programmierte, hatten die Burschen eine kecke Idee. Bei „TIE-Fighter" kämpft ihr nicht für Luke Skywalker & Co. Vielmehr starten wir im Dienste des bösen Imperiums ins All. Wer „TIE-Fighter" noch nicht hat, sollte jetzt bei der neuen „CD-Edition" zuschlagen. Da gibt's viel Weltraum fürs Geld: Lucas Arts packte fleißig Bonusmissionen dazu. Rund 100 knackige Aufträge warten. Und wer unbedingt schummeln will, kann gleich einen Super-Piloten anwählen. Grafisch ist „TIE-Fighter" nicht so edel wie „Wing Commander". Dafür sind die 3-D-Duelle ein gutes Stück schneller. Anspruchsvolle Missionen und Profi-Steuerung bringen auch ausgefuchste Top-Piloten ins Schwitzen.

Neues in der CD-Edition: Der Offizier verrät euch Tips für den nächsten Einsatz





Erst denken, dann schießen: In dieser Mission spionieren wir eine Frachterflotte aus

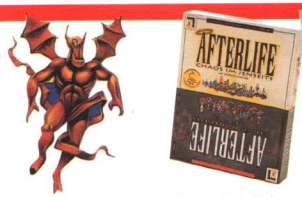


Hersteller:	Lucas Arts
Prozessor:	486er/50 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut





AFTERLIFE



Klare Sache: Im Himmel geht es paradiesisch zu, und in der Hölle ist der Teufel los. Aber wer organisiert das alles? Na, ihr natürlich!

Irgendwo im Universum gibt es einen Planeten, auf dem die Verstorbenen recht dumm aus der Wäsche gucken: Im Jenseits herrscht heilloses Chaos, keiner kümmert sich um die armen Seelen.
Jetzt kommt ihr ins Spiel – bei „Afterlife" müßt ihr Himmel und Hölle organisieren. Klingt gut, oder? Wir kriegen sogar 10 Millionen Pennies als Startkapital. Aber der Unterhalt der beiden Welten frißt ganz schön Kohle. Einnahmen müssen her. Also laden wir Seelen ein. Für jeden Gast, den wir in unseren Belohnungs- und Sünden-Zonen unterbringen, gibt's Extra-Pennies.



Über der Weltenkugel beginnt das Himmelreich, darunter glühen die roten Lavaseen der Hölle. Links seht ihr unsere „Werkzeugkiste", mit der wir bauen und schauen. Außerdem eingeblendet: Die Helfer Jasper & Aria sowie die Planeten-Übersicht

„Afterlife" ist wohl das frechste und verrückteste Aufbau-Strategiespiel aller Zeiten. Wie bei den „Sim"-Spielen bauen wir ein Gelände voll und müssen dabei Geld verdienen. Daß es sich bei den Grundstücken um einen Himmel und eine Hölle handelt, macht das Spiel spannend.
Im Lauf der Zeit klopfen immer mehr Seelen an. Sobald sie eine Zone finden, die zu ihrer Farbe paßt, ziehen sie automatisch ein und bauen sich ein witziges Heim. Wer brav ist, darf zur Wiedergeburt: Mit einer Schicksals-Bahn kutschieren wir die Seelen nach einigen Jahren auf ihren Planeten zurück.
Wir haben auch Personal: Liebe Engel und finstere Dämonen. Die wollen aber auch untergebracht werden und Anweisungen kriegen. Aller Anfang ist schwer, doch nach einigen Spieljahren macht unser Jenseits gute Gewinne. Ab diesem Punkt läßt der Spaß etwas nach. Wir bauen unser Reich immer weiter aus, aber die Abwechslung ist dürftig. Fans von Aufbau-Spielen werden trotzdem gut unterhalten. Denn wann bekommt man schon Gelegenheit, Himmel und Hölle zu verwalten?



Am Anfang zeichnen wir die ersten farbigen Sündenzonen am Hölleneingang ein



Kurze Zeit später tauchen die ersten Sünder auf und erfüllen diese Flächen mit Leben



Ab und zu ereilt eine kleine Katastrophe eure Welten. Hier zündelt ein höllischer Picknickkorb an ein paar Himmelshäusern



Die eingeblendete Karte gibt uns den vollen Überblick



Himmel oder Hölle? Eine Seele in Großaufnahme



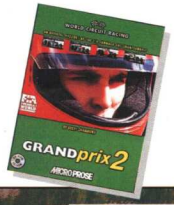
Hersteller:	Lucas Arts
Prozessor:	486er/66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
Windows:	95
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 12
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut



Tip

Klickt immer wieder mal das Bildsymbol mit Aria und Jasper an. Die beiden verraten euch dann, wo es in Himmel und Hölle klemmt.

GRAND PRIX II



Nur für Formel-1-Profis: Mit dieser knallharten Fahrsimulation wandelt ihr in Schumis Bremsspuren

Bei einer PC-Autosimulation geht's etwas leichter ab als in Wirklichkeit – das Rumbrettern mit einem echten Auto ist weitaus schwerer. Wenn ihr aber das neue Microprose-Rennspiel „Grand Prix 2" auf dem härtesten Level spielt, könnt ihr nur noch die Ohren anlegen. Das Ding ist schwer. Verflucht schwer. Eben so schwer wie ein echtes Formel-1-Rennen.

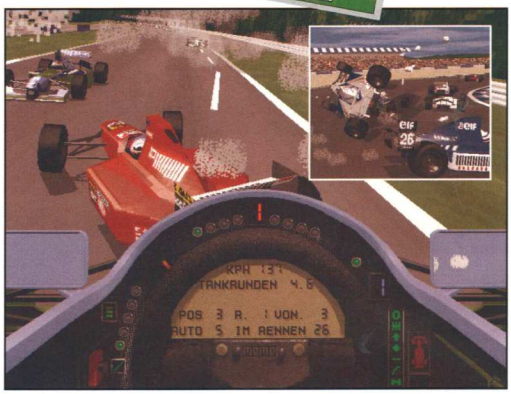
Flitzer mit Autopilot

Die Programmierer haben an alles gedacht: Ihr müßt jede Kurve und Biegung der 16 Strecken gründlich studieren, um Weltmeister zu werden. Die Rennwagen reagieren empfindlich auf Fahrfehler. Kleinste Berührungen mit dem Hintermann haben bei 300 Sachen fatale Folgen. Zum Glück gibt's ein paar Hilfen, die für die ersten Runden das Rennfahrer-Leben leichter machen. Auf Wunsch zeigt das Programm stets die Idealllinie an und hilft beim Bremsen: Vor jeder Kurve steigt der Autopilot auf die Bremse, damit's nicht gleich kracht. So könnt ihr euch voll aufs Lenken und Beschleunigen konzentrieren.

Die Formel-1-Autos fahren sich nicht nur extrem echt, auch das ganze Drumherum stimmt: Ihr nehmt an Trainingsläufen teil, legt Boxenstopps ein und schraubt sogar an den Rennern herum. Realistische Piloten- und Rennstall-Namen mit allen Sponsoren-Logos bringen echtes Renn-Feeling. Die Daten sind allerdings auf dem Stand von 1994. Hat auch einen Vorteil: Damals kam Schumi in seinem Benetton-Renault wesentlich öfter ins Ziel als heuer mit dem Ferrari. Ihr könnt immerhin selbst entscheiden, welcher Fahrer in welchem Team an den Start geht.



Hersteller:	Microprose
Prozessor:	Pentium/100MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 12
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut



Kein Spiel für Crash-Künstler: Schon die zarteste Berührung mit einem anderen Auto führt zu Unfällen.



Mühsame Bedienung: Viele Einstellungen sind in Untermenüs geparkt



Vollgas auf dem Hockenheimring: Ein klarer Heimsieg muß her!



So qualmige Bilder bekommt ihr in der niedrigen Grafik-Auflösung. Unvermeidbar, wenn euer PC weniger als 90 MHz drauf hat.

Action-Fans, wir warnen euch: Diese beinharte Simulation ist nur etwas für geduldige Spieler und Formel-1-Fans. Einen schnellen Rechner solltet ihr auch haben: Ohne Pentium-Prozessor könnt ihr die Grafik vergessen.



Wir können jederzeit auf die Außenkameras umschalten. Die 3-D-Grafik ist flexibel und detailliert, aber leider auch langsam



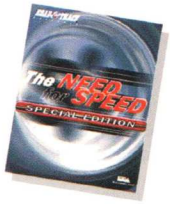
Beim Boxenstopp dürfen wir tanken, die Reifen wechseln ...



... und ein bißchen am Auto rumschrauben.

NEED FOR SPEED

SPECIAL EDITION



Sportwagen aussuchen, Strecke wählen – und Tschüs! Die acht Flitzer von „Need for Speed" kommen jetzt viel schneller auf Touren. Bei der „Special Edition" gibt's außerdem zwei brandneue Strecken dazu



Die 3-D-Grafik hat bei der Special Edition etwas mehr Tempo. Trotzdem empfiehlt sich ein Pentium, wenn man die volle Auflösung ohne Geruckel erleben will. Rechts unten im Bild seht ihr die Streckenübersicht eingeblendet

Michael Schumacher bricht ständig der Formel-1-Ferrari unterm Hintern weg. Tja, er sollte mal den Ferrari 512TR aus dem Game „The Need for Speed" probieren: Selbst nach einem wüsten Crash fährt die Kiste brav weiter.
Mit einer optimalen Mischung aus Action-Fahrspaß und Simulation wurde „The Need for Speed" ein Riesenhit. Jetzt haben die Programmierer ihr Game ein wenig frisiert. Das Resultat heißt „The Need for Speed – Special Edition". Die Unterschiede sind aber nicht gewaltig: Zu den bekannten sieben Pisten gibt's zwei neue Strecken. Eine kleine Übersichtskarte zeigt die Positionen aller Fahrzeuge an. Neu ist auch der Netzwerk-Modus für bis zu acht Mitspieler. Allerdings braucht ihr dazu mehrere PCs, die mit jeweils 16 MByte RAM bestückt sein müssen – arg aufwendig.
Natürlich macht es nach wie vor Riesenspaß, mit der tiefergelegten Corvette über den Asphalt zu schmirgeln. Aber wer Need for Speed schon hat, für den lohnt der Kauf der Special Edition kaum. Einsteiger aber sollten zugreifen: Kein anderes Rennspiel serviert einen so gewaltigen Fun-Faktor.



Porsche gegen Porsche: Solch delikate Szenen guckt man sich genüßlich in der Wiederholung an



Schade: Es gibt zwar zwei zusätzliche Strecken, aber keine neuen Autos

DIE NEUEN STRECKEN



Transtropolis: Mit Vollgas durch die Stahlfabrik



Burnt Sienna: Düsterfahrt in der unterirdischen Mine

TiP



Wer das Vorgängerspiel The Need for Speed schon hat, kann es relativ preiswert gegen die „Special Edition" eintauschen. Electronic Arts bietet für rund 35 Mark einen Update-Service an. Nähere Infos gibt's unter der Telefonnummer (0 24 08) 94 05 55.



Hersteller:	Electronic Arts
Prozessor:	Pentium/75MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-8
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	super gut



SUPERGAME

Buchstabe 9: Wofür steht das „P" bei „PS", wenn von Motorleistung die Rede ist?

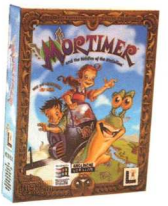
Das gelbe Kästchen markiert den 9. Buchstaben des gesuchten Lösungswortes!

ZU GEWINNEN: je 10x das I.Q.-Programm „Haie"



MORTIMER





Von wegen Kriechtier: Die Turbo-Schnecke Mortimer ballert die Bösewichter des bösen Lodius vom Himmel. Flotter Mix aus 3-D-Action, Zeichentrick und Tierquiz von LucasArts

Ist es ein Vogel? Ist es ein UFO? Nein, es ist Mortimer, die große grüne Turbo-Flugschnecke. Der Magnum-Kriecher bietet sogar genug Platz für einen Piloten. Also bloß nicht schüchtern sein, ab ins Schnecken-Cockpit!
Mortimer und du sind ein tolles Team, aber leider nicht zum Vergnügen unterwegs. Es gibt da nämlich einen fiesen Knilch namens Lodius, der den Tieren der Welt die Lebensenergie klaut. Die armen Viecher werden dabei kurzerhand versteinert. Doch das läßt sich ändern: Wir brettern im Tiefflug um die Welt. Ein gut gezielter Belebungsstrahl befreit die Tiere aus ihren Stein-Gefängnissen.



Ein Trickfilm erzählt uns die Vorgeschichte. Hier treffen unsere Helden Sid und Sally auf Professor Lazlow, das Herrchen von Mortimer

Mortimer ist das lustigste 3-D-Actionspiel, das wir kennen. Es ist spannend und hat drei Schwierigkeitsgrade.
Blöd: Es gibt zur Zeit bloß die englische Version. Eine deutsche Übersetzung ist noch nicht mal in Arbeit. Im Action-Teil gibt's zwar keine Sprachprobleme – dafür umso mehr bei den Rätseln. Da hilft nur raten, im Englisch-Wörterbuch nachgucken oder auf die deutsche Fassung warten.



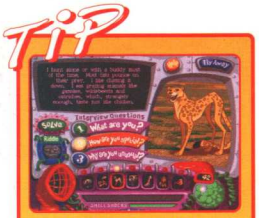
Das entscheidende Duell steigt in der Hütte von Obermotz Lodius. Dort wird Mortimer gefangen – ihr müßt ganz alleine durch ein gefährliches Labyrinth

Rätselhaftes Medaillon

Zu allem Überfluß treffen wir dauernd die Handlanger des bösen Lodius. Mortimer schaltet dann von „Lebensstrahl" auf „Slimetron Muckchucker 2000" um. Mit grünem Glibber pusten wir die Bösen weg, bevor sie uns mit einer Ladung Salz erwischen.
Für jedes gerettete Tier bekommen wir eine Münze als Belohnung. Diese „Glowstones" brauchen wir am Ende jeder Welt. Dort stellt uns nämlich ein Medaillon-Hüter ein Tierrätsel. Nur mit allen Teilen eines besonderen Zaubermedaillons können wir Lodius besiegen. Ein paar Münzen als Einsatz rausrücken, dann starten wir einen Antwortversuch. Liegen wir falsch, versuchen wir's noch mal – solange wir genug Glowstones haben.



Giraffen voraus! Mit Mortimers Vitalisierungs-Kanone erwecken wir die versteinerten Tiere wieder zum Leben



Je mehr Tiere ihr im Actionteil rettet, desto mehr Rateversuche habt ihr beim Quiz. Klickt auf „solve" und dann auf eines der sieben Tiersymbole, um zu antworten. Vorher kann man die einzelnen Tiere befragen und so wichtige Informationen aufsammeln.



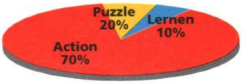
Grrrr! Die fiese Flatterkrake holen wir am besten mit Mortimers Spezial-Spritze vom Himmel



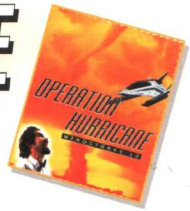
Bei den Tier-Interviews bekommt ihr sogar einige Fotos und kurze Videoclips zu sehen



Hersteller:	LucasArts
Prozessor:	486er/66MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut



OPERATION HURRICANE



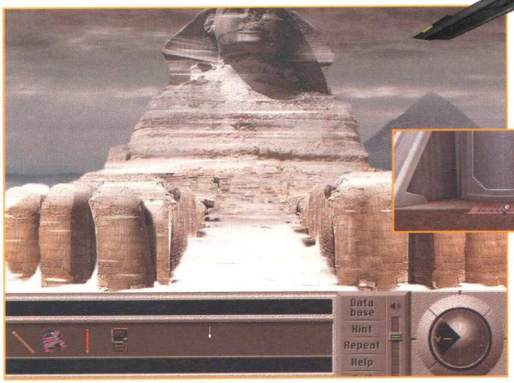


... und die weiteren Aussichten: gar nicht heiter. Ein Wissenschaftler stellt das Wetter auf den Kopf. Wir müssen seine Hurrikane entschärfen

Blauer Himmel und Sonnenschein... brrr, was für ein Mistwetter! Meint zumindest Dr. Rainwater, ein ebenso genialer wie verrückter Wissenschaftler. Mit seiner neuen Höllenmaschine sorgt er für komplettes Chaos: Hurrikane verwüsten ganze Länder, in Ägypten gibt's plötzlich Eis und Schnee. Keine Frage: Der übergeschnappte Rainwater muß gestoppt werden.

Wir bestreiten diese Mission als Mitglied von „Team Xtreme", den High-Tech-Wetter-Rettern. Unser Begleiter ist der Roboter „Millibar". Der hat es in sich: Seine Datenbank steckt voller Wissen rund ums Wetter. Hier finden wir Antworten auf alle Fragen von „Woraus besteht die Atmosphäre?" bis „Wie baut man selbst ein Barometer?".





Die Sphinx braucht einen Eiskratzer? Das kann nur bedeuten, daß Dr. Rainwater am ägyptischen Wetter rumgepfuscht hat!

Wir müssen da rein! Also verbeulen wir den Wachroboter mit ein paar Felsbrocken

Viele Puzzles im Spiel lassen sich nur mit Wetterwissen lösen. Ihr müßt also immer wieder Kumpel Millibar anwerfen, um die entsprechenden Infos rauszukriegen. Für andere Rätsel braucht ihr bestimmte Gegenstände, die ihr auf der Jagd nach Rainwater unterwegs findet. So hilft zum Beispiel ein rostiger Propantank eurem Flugmobil „Sturmrunner" wieder auf die Sprünge. Im Spielverlauf finden sogar so komische Sachen wie eine alte Socke oder ein Schokoriegel eine Verwendung.

Das Programm bietet nicht ganz so viele Rätsel wie ein „richtiges" Adventure, aber dafür zusätzlich Action- und Reaktionsspiele. Die Mischung aus Spiel und Wetter-Info ist witzig, spannend – und wenn ihr das Game gelöst habt, immer noch höchst brauchbar: Millibars komplette Wetter-Datenbank macht dank vieler Infos, Fotos, Grafiken und Videos beim Nachschlagen immer wieder Spaß.



Stürmische Zeiten! Die Wetter-Datenbank enthält etliche spannende Videos



Um dieses Schloß zu knacken, müssen wir Temperatur-Angaben von Celsius in Fahrenheit umrechnen... Kreisch! Wie geht das?



Keine Panik: Die Wetter-Datenbank von Millibar verrät es gut verständlich. Für diesen Test haben wir uns übrigens die US-Version vorgenommen. Doch keine Sorge, das Programm ist schon komplett ins Deutsche übersetzt



TiP



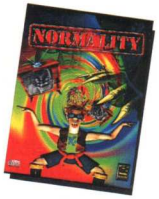
Die kleinen Alltagssorgen eines Meteorologen: Wie lenken wir den Alligator ab, der einen wichtigen Schlüssel hütet? Den Schoko-Leckerbissen bekommt ihr beim Automaten in der Station durch Einsatz der Münze. Um den Schlüssel sicher zu erhaschen, müßt ihr jetzt noch einen langen Gegenstand benutzen.



Hersteller:	Discovery Channel
Prozessor:	486er/25 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	4 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut



NORMALITY



Nichts ist normal in Neutropolis. Wer hier zuviel Spaß hat, wird bestraft. Da hilft nur eins: Wir stürzen den fiesen Diktator



Verrückte Spiel-Steuerung: Jedes Körperteil der Voodoo-Puppe läßt sich anklicken. So sorgt ihr dafür, daß Held Kent etwas zu tun bekommt:
Sonnenbrille = untersuchen
Mund = ansprechen
linke Hand = benutzen
rechte Hand = mitnehmen
Bauch = Tür öffnen



Ein Blick auf unser Inventar zeigt ziemlich viel Schrott. Nehmt trotzdem alles mit; im Spielverlauf läßt sich fast jedes Objekt verwenden

Irgendwann in naher Zukunft: Die Bewohner von Neutropolis sehen die Sonne nicht mehr. Dicke Schmutzwolken hängen in der Luft, das Wasser macht krank – und auch sonst gibt's nichts zu lachen. Der Punker Kent wird wegen guter Laune verhaftet. Seine Strafe: tagelanges Zwangs-Fernsehen. Frechheit! Ab sofort nehmen wir die Sache in die Hand.

Befreit Neutropolis!

Wir beschließen, Neutropolis von diesen blöden Gesetzen zu befreien. Der Herrscher muß weg! Von anderen Bürgern erfahren wir so einiges über die Machenschaften dieses Fieslings. Zum Beispiel läßt er merkwürdige Apparate in alle Möbel einbauen.

Der Typ im TV-Sender hat Angst vor Ratten. Ob er auch vor einer aus Plüsch erschrickt?





„Normality" ist eine verrückte Zukunftsvision, komisch und erschreckend zugleich. Um die finsteren Aufpasser zu überlisten, ist Grips gefragt.

Auch Müll hilft weiter

Wie es sich für ein Abenteuerspiel gehört, müssen wir jede Menge Gegenstände sammeln. Selbst wenn die Objekte noch so nutzlos aussehen – irgendwie ist auch die Harpune oder ein Haufen Müll richtig nützlich.

Cool: Spielwelt in „3D"

Nicht nur die Story ist ziemlich ausgeflippt. Auch grafisch ist „Normality" anders: Die Spielwelt wird nicht flach von der Seite gezeigt. Vielmehr spazieren wir in 3D durch Neutropolis und seine vielen Gebäude. Sieht reichlich cool aus, hat aber einen Haken: Geht man nah an einzelne Gegenstände ran, wirken sie durch die Vergrößerung etwas grob und klotzig.

Die Rätsel sind knifflig und witzig. Die deutsche Übersetzung hat zwar ein paar kleine Macken, aber dem Spielspaß schadet's kaum. Wer einfach mal ein absolut abgefahrenes Adventure mit 3-D-Grafik erleben will, ist hier richtig: Bei „Normality" geht eben voll der Punk ab.



Kent soll was sagen? Klickt einfach an, worüber er sprechen soll



Hersteller:	Gremlin
Prozessor:	486er/50 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut

TiP





Nur über das Fließband kommt Kent in den Müllcontainer. Doch ein Aufseher versperrt den Weg. Die Lösung:
1. Sucht im Luftschacht über der Toilette nach etwas Müll.
2. Schmeißt das Zeug aufs leere Bett des Aufsehers.
3. Legt eine Stromfalle ans Bett.
Ergebnis: Aufseher kommt, will sein Bett aufräumen, kriegt Stromschlag verpaßt – gute Nacht!

GENE MACHINE

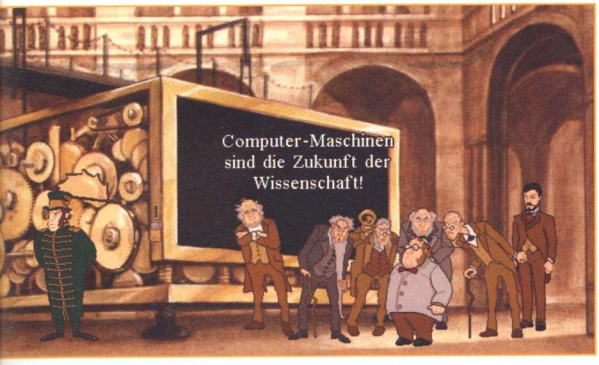
Gen-Gefahr im Jahr 1896: Mit seiner Mensch-Tier-Maschine bedroht Doktor Dinsey das britische Königreich. Um den Schlingel zu packen, müßt ihr viele Rätsel knacken!

Für ein spannendes Abenteuer muß man nicht unbedingt in die Zukunft abdriften. Die fantastische Story von „Gene Machine" entführt uns 100 Jahre in die Vergangenheit nach London.
Der tollkühne Forscher Piers kommt gerade mit seinem getreuen Diener Mossop von einer Reise aus Amerika zurück. Zu Hause eingetroffen erhält er merkwürdigen Besuch: Eine sprechende Katze bittet um Hilfe. Sie ist von der Insel des Doktor Dinsey geflohen, dessen Experimente die Menschheit bedrohen. Mit seiner Gen-Maschine kann der Unhold Lebewesen zusammenmixen. Doch bevor wir in See stechen und die Dinsey-Insel suchen, müssen wir erst einmal das Kleingeld für die Expedition auftreiben.



Die Mensch-Katze „Dreiundsiebzig" konnte von Doktor Dinseys Labor-Insel fliehen

wir damit anstellen können. Einen Brief kann man zum Beispiel nur lesen; an einem Stück Kuchen hingegen riechen, es probieren oder in einen Behälter stecken.
Gene Machine spielt sich wie ein Jules-Verne-Roman, den ein pfiffiger Programmierer mit vielen Gags gespickt hat. Adventure-Fans sollten sich dieses spannende Game nicht entgehen lassen.



Zoff beim Prof.: Im Institut geraten sich die Gelehrten wegen Mondraketen und Rechenmaschinen in die Haare



In der Spelunke werfen wir mal einen Blick auf alle Gegenstände, die unser Held Piers mit sich herumschleppt



Gestatten, Piers. Erlaubt mir, euch einige Schauplätze Londons vorzustellen



Königin Viktoria ist entzückt, unserem Bericht zu lauschen



Und dies hier ist das Studienzimmer meines bescheidenen Heimes



Im Club der Hochwohlgeborenen lasse ich mich auf eine Wette ein

Geniale Steuerung

Die Rätsel sind knifflig, die Bedienung komfortabel. Sobald wir einen Gegenstand angeklickt haben, erscheinen Bildsymbole für alle Aktionen, die

TIP



Den Baldrian einsacken und damit Dreiundsiebzig einschläfern. So können wir eine Maus mitnehmen, die sich bei Mirabella de Camembert vortrefflich einsetzen läßt ... alles klar?

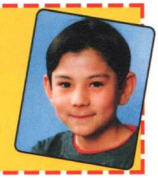


Hersteller:	Vic-Tokai
Prozessor:	486er/50 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	9 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut

Ich stehe auf ...

... auf Earthworm Jim von Rainbow Arts, weil es mal ein ganz anderes Jump and Run Spiel ist. Es ist sehr witzig und abwechslungsreich.

Danny aus Wiesbaden



SUPERGAME

Buchstabe 7: „Gene Machine" spielt im England vor 100 Jahren. Welche Königin regierte dort gerade?

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

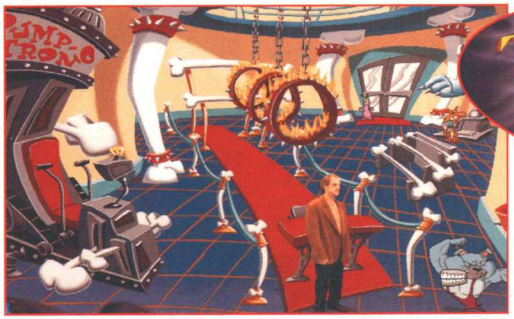
ZU GEWINNEN: je 10x „Printshop Deluxe"



ADVENTURE-HIT MIT



„Toonstruck" hat, was ein gutes Adventure braucht: grandiose Grafik, packende Puzzles und einen waschechten Hollywood-Star. Aber wie wird so ein Spiel eigentlich gemacht? Schaut den Jungs bei Virgin in Kalifornien einfach mal über die Schulter



Das Königreich „Cutopia" hat viele bizarre Bewohner. Wie können wir die bissige Bodybuilding-Bulldogge überlisten?

Irvine, Kalifornien. Gut eine Autostunde südlich von Los Angeles. Unser Ziel heißt „Virgin Interactive Entertainment". Der Software-Gigant arbeitet schon seit drei Jahren an einem Adventure, das diesen Herbst endlich rauskommen soll. Es heißt „Toonstruck", bringt Puzzles vom Feinsten, extrem coole Trickfilm-Szenen und einen klasse Filmstar. Fun Online war unterwegs, um die „Toonstruck"-Macher in ihren Studios zu besuchen.

Verrückte Geschichte mit viel Action

Die Story: Ein Unfall versetzt den Comic-Zeichner Drew Blanc in die Welt der Trickfiguren. Die durchgeknallten Wesen gehen ihm ziemlich schnell auf den Geist. Er will zurück nach Hause. Aber erst muß er drei Königreiche durchqueren. An jedem Ort sind zahlreiche Rätsel zu lösen – Gespräche mit den Cartoon-Einwohnern und schlauer Einsatz von Gegenständen helfen weiter. Außerdem gibt´s sechs heiße Action-Spiele.

Drei Jahre Streß und Spaß für ein Game

Um ein Spiel wie „Toonstruck" zu machen, benötigt man etwa drei Jahre. Die Arbeit beginnt mit einem ersten Story-Entwuf. Nun folgen ein dickes Drehbuch (wie bei einem Kinofilm) mit der kompletten Handlung und allen Rätseln.

50 getrickste Figuren müssen her!

Jetzt kommen die Grafiker ins Spiel: Rund 50 Figuren bevölkern „Toonstruck". Jeder Hintergrund und jede Figur wur-



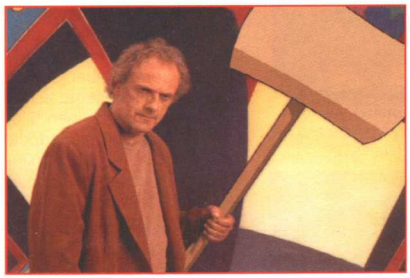
Den Filmstar Christopher Lloyd kennt ihr aus den „Zurück in die Zukunft"-Filmen. Dort spielte er den irren Doc Brown, der mit seinem Zeitmaschinen-Sportwagen durch die Dimensionen braust. Zeichentrick-Erfahrung hat er auch: Im Disney-Knüller „Roger Rabbit" schlüpfte er in die Rolle des bösen Staatsanwaltes. Für Toonstruck übernahm er erstmals die Hauptrolle in einem Spiel







Wenn ihr ein Puzzle gelöst habt, gibt's zur Belohnung einen Trickfilm. Hier beobachten wir ein explosives Experiment



Dieses hübsche Hämmerchen wurde Christopher Lloyd nachträglich in die Hand gemalt



Christopher Lloyds treuer Begleiter ist Flux Wildly – eine Art lila Socke auf zwei Beinen



ZEICHENTRICK





Oben seht ihr eine Skizze für einen Hintergrund, rechts die fertige Reinzeichnung

Nachdem die Hintergrundbilder und die Bewegungen der Spielfiguren fertig waren, kam der Trickfilm-Teil an die Reihe: Rund 90 Minuten Film stecken im Spiel.

So kommt der Mensch in die Comic-Welt

Die Videoaufnahmen mit dem Hollywood-Schauspieler entstanden vor einer grünen Leinwand. Beim Nachbearbeiten am Computer wurde die Farbe Grün einfach rausgefiltert. Der Effekt: Christopher steht vor einem „durchsichtigen" Hintergrund. Die Videos mit seinen Aktionen konnten nun direkt ins Spiel montiert werden. Klingt einfach, aber es war eine Heidenarbeit, den Schauspieler millimetergenau einzupassen.



de erst mal auf Papier skizziert. Auch die Reinzeichnungen erfolgten noch ohne Computerhilfe. Das fertige Bildwerk wurde dann auf einen Scanner gepackt und digitalisiert, also in Computerdaten umgewandelt. Nach dieser „Übersetzung" in Bits und Bytes war noch viel Feinschliff am PC gefragt, um alle Bewegungen optimal hinzukriegen.



Eines der vielen Rätsel im Spiel: Um ins königliche Schlafgemach zu schleichen, müssen wir den Kammerdiener in die Falle locken



Einen Besuch im Scherzartikel-Shop solltet ihr keinesfalls verpassen. Der Laden steckt voller fieser Streiche

Kleines Toonstruck - 1 x 1

6 Action-Sequenzen testen eure Reflexe

15 Bilder mußten für eine Sekunde Trickfilm-Animation gezeichnet werden

78 Schauplätze warten in Toonstruck auf euren Besuch

120 Objekte und Gegenstände könnt ihr abgreifen und mitschleppen

230 Personen waren an der Entstehung von Toonstruck beteiligt

22.000 Zeilen Dialogtext haben das Drehbuch gefüllt

54.000 Bilder wurden für die Zeichentrick-Sequenzen gemalt

7.000.000 US-Dollar Entwicklungskosten hat Toonstruck verschlungen

Wie angelt man sich einen Superstar?

Daß sich ein Filmstar wie Christopher Lloyd für ein PC-Spiel anheuern läßt, ist ungewöhnlich. Wir haben die Toonstruck-Macher gefragt, wie sie an den Schauspieler überhaupt rangekommen sind. Drehbuchautor Richard Hare meint dazu: „Als wir das Spielkonzept hatten, machten wir eine Wunschliste mit Schauspielern.

„DIE TOONSTRUCK-MACHER"

Ganz oben stand Christopher Lloyd. Er ist eben ein wahnsinnig komischer Typ. Also haben wir ihn einfach gefragt, ob er Lust hat, in einem Spiel der Star zu sein. Prompt kam Christopher selbst vorbei und hat sich das Projekt angesehen. Er fand unsere Idee so verrückt, daß er sofort mitmachen wollte".

Endspurt für die „Toonstrucker"

Wird das denn nicht langweilig, wenn man ganze drei Jahre lang an einem Spiel arbeitet? David Bishop, der Boß der ganzen Toonstruck-Truppe, kann da nur lachen: „Langweilig?! Unsere Figuren haben uns ganz schön Dampf gemacht – wir haben die ganze Zeit über sehr hart gearbeitet.

Aber Spiele zu erfinden, ist natürlich auch eine sehr lustige Arbeit. Jetzt in der Endphase haben wir alle eine erste Belohnung bekommen: Als die einzelnen Teile des Programms wie Grafik, Steuerung und Spiellogik erstmals zusammengefügt wurden, war das wie Magie für uns."

Das nächste Projekt: Action statt Comic!

Zum Abschied verrät uns Robb Hart, der Regisseur, noch ein kleines Geheimnis: Er brütet bereits am nächsten Game, einem Action-Spiel: „Bald kommt der Film „Escape from LA", in die Kinos, das ist der zweite Teil des Kassenschlagers „Die Klapperschlange". Und wir machen das Spiel zum Film.



Wer zu lange im Comic-Land bleibt, wird selbst zur Trick-Figur. Könnt ihr unseren Helden rechtzeitig befreien?



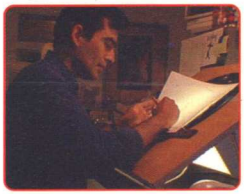
Brutzel! Dieser merkwürdige Roboter ist gar nicht gut drauf ...



Während der Dreharbeiten konnte ich mit meinem eigenen Kamerateam in den Originalkulissen filmen.
Und jetzt kommt der Hauptdarsteller Kurt Russel hier ins Studio, um spezielle Szenen für das Spiel bei mir zu drehen."
Tja, ganz schön praktisch, wenn man seine Games-Firma in der Nähe der größten Filmstudios hat...



Das „Toonstruck"-Programmier-Team posiert vor dem Virgin-Gebäude in Irvine, Kalifornien. Auf der Landkarte liegt dieser Ort ziemlich genau zwischen Los Angeles und San Diego



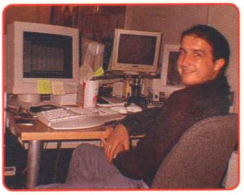
Animations-Experte Ray skizziert seine neuen Ideen erst mal auf Papier. Sieht alles gut aus, werden die Grafiken auf den PC bertragen



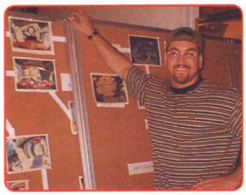
Immer gut drauf: Comic-Künstler John Piampano hat die witzigen Toonstruck-Figuren erfunden



Es grünt so grün: Regisseur Robb Hart steht in dem Studio, wo er die Aufnahmen mit Christopher Lloyd drehte



Unter drei Monitoren geht gar nix: Toonstruck-Programmierer Doug Hare grinst uns von seinem Arbeitsplatz aus an



Richard Hare ist für Story und Texte zuständig. Hier zeigt er den „Handlungsplan". Darauf sind alle Szenen und Rätsel des Spiels verzeichnet



„...und das ist mein Lieblings-Joystick!" David Bishop ist der Boß des Toonstruck-Teams. Hier zeigt er uns sein gemütlich-chaotisches Büro

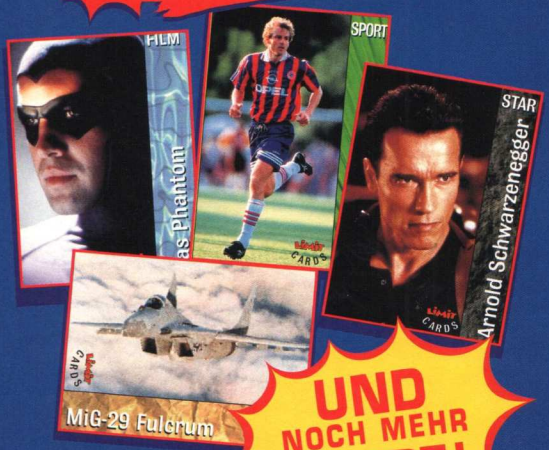
Das neue LIMIT

JETZT MIT 3 EXTRAS!

30 FUSSBALL-STICKER!

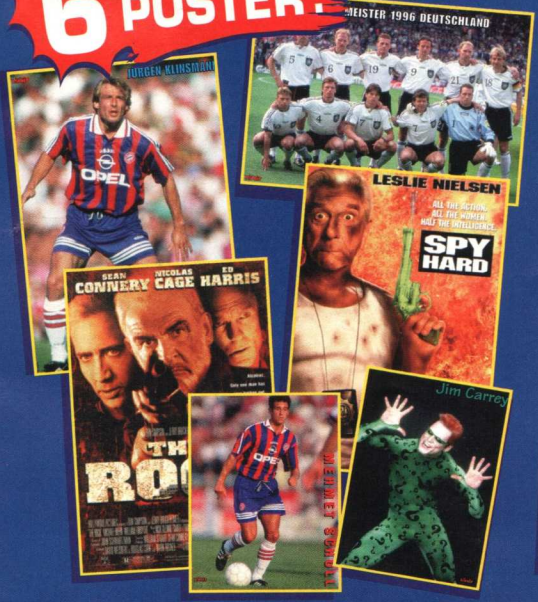


4 LIMIT-CARDS ZUM SAMMELN!



UND NOCH MEHR SPORT!

6 POSTER!



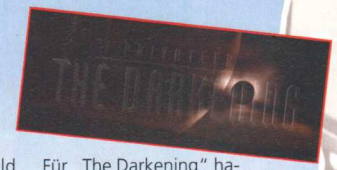


Ab 25.9. am Kiosk!

Vorschau!

ALL-PIRATEN

Die nächste Generation in Sachen Weltraum-Abenteuer startet durch! Nach den tollen „Wing Commander"-Spielen entführt uns Origin in ein neues Universum. „The Darkening" verspricht bessere Grafik und noch mehr Raumschiffe



Erst die schlechte Nachricht: Chris Roberts, der Macher der Wing Commander-Spiele, hat die Softwarefirma Origin verlassen. Schwerer Schlag für alle Fans, die auf einen Nachfolger zu „Wing Commander 4" gehofft haben. Aber zum Glück hat Chris einen jüngeren Bruder namens Erin. Der macht gerade ein brandneues Weltraum-Spiel fertig, das noch mehr Abwechslung und bessere Grafik verspricht. Der Name dieses Weltraum-Überfliegers: „The Darkening". Wir übernehmen die Rolle von Lev Arris. Zehn Jahre lag der Raumpilot in einem künstlichen Tiefschlaf, als sein Schiff plötzlich von geheimnisvollen Aliens abgeschossen wurde. Lev überlebt den Absturz, verliert dabei aber sein Gedächtnis. Er muß nun als interplanetarischer Kurier arbeiten, das verdiente Geld gibt er gleich wieder für neue Raumschiffe aus. 18 Flitzer könnt ihr so durchs All jagen - sofern ihr genug Geld einnehmt. Später heuern wir sogar Extra-Raumjäger an, um besonders heiße Fracht sicher ans Ziel zu bringen. Finstere Piraten lauern nämlich hinter jedem Asteroidenhaufen.



Rums! Im Spielverlauf fliegen wir 18 Raumschiffe – vom wehrlosen Frachter bis zum wendigen Kampfjäger

Für „The Darkening" haben die Origin-Programmierer ein nagelneues 3-D-Grafiksystem geschrieben. Wie bei Wing Commander gibt es zwischen den Missionen klasse Videoclips. Jede Menge berühmte Schauspieler wurden für die Dreharbeiten verpflichtet, die letztes Jahr in den englischen Pinewood-Studios stattfanden. Mit Jürgen Prochnow („Das Boot") ist sogar ein deutscher Film-Star dabei.



Bei der Erforschung des Planetensystems besucht unser Pilot Lev Arris zahlreiche Raumstationen



In den Raumhäfen finden wir wichtige Informationen und nehmen neue Aufträge an. Beim fertigen Spiel werden alle Texte in Deutsch sein



Die Grafiker von Origin legen sich schwer ins Zeug: Dieser Sonnenaufgang auf einem kargen Mond sieht verschärft gut aus



Im Weltraum geht's nicht immer friedlich zu: Skrupellose Piraten haben es auf eure wertvolle Fracht abgesehen

Neben der starken Optik bietet das Spiel viel Entscheidungsfreiheit. Wir legen selber fest, welchen Auftrag wir als nächstes annehmen und wie wir ihn mit welchem Schiff ausführen wollen. Lange müssen wir nicht mehr warten: „The Darkening" soll noch vor Weihnachten komplett in Deutsch erscheinen. Kleiner Vorgeschmack: Auf der CD-ROM dieser Ausgabe befindet sich ein Video-Clip.



Das Bare reicht nicht für ein schönes neues Raumschiff? Dann geben wir halt unsere alte Mühle in Zahlung!

Außerdem muß natürlich Levs Vergangenheit geklärt werden. Da sind etliche Geheimnisse aufzudecken – und wir haben mächtige Feinde, die uns daran hindern wollen.

Ich stehe auf ...

... Aladdin von Virgin, weil man da auf die blöden Wachen des Sultans Äpfel werfen kann und, was das Wichtigste ist, daß viele Szenen sehr lustig sind.

Tim aus Krefeld



MicroMachines

Hier werfen wir einen ersten Blick auf zwei brandneue „MicroMachines"-Games. Wieder seid ihr mit den Miniflitzern in aberwitzigen Landschaften unterwegs. „MicroMachines 3" hat neben nagelneuen Strecken eine komplette 3-D-Grafik bekommen. Die „Military"-Version wird nach wie vor in der Draufsicht gespielt. Aber hier wurden die Autos aufgerüstet: Ihr könnt die Gegner nicht nur von der Bahn schubsen, sondern habt zusätzlich einige nette „James-Bond-Extras" zur Verfügung. Beide Games kommen leider erst 1997 heraus.



Die „Micromachines Military"-Flitzer haben hübsche Baller-Extras



Im Motorboot durch den Gartenteich

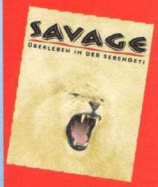


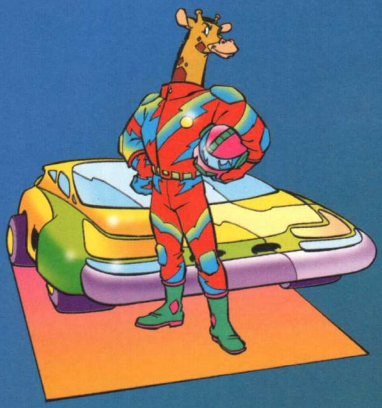
Schicke 3-D-Grafik bei „Micro-Machines 3"

Buchstabe 6
Welchen Beruf haben unsere Feinde in „The Darkening"?

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

ZU GEWINNEN: je 10x „Savage"





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.



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!



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.



COCO DALE

leitet die Behörde Data Central in Cyber City. Verkehrsleitsysteme, Telefone, Strom- und Wasserversorgung usw. werden hier gesteuert. Das macht Data Central zum beliebten Ziel skrupelloser Verbrecher. Zum Glück heißt Cocos bester Freund Zocky McHacker ...



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.



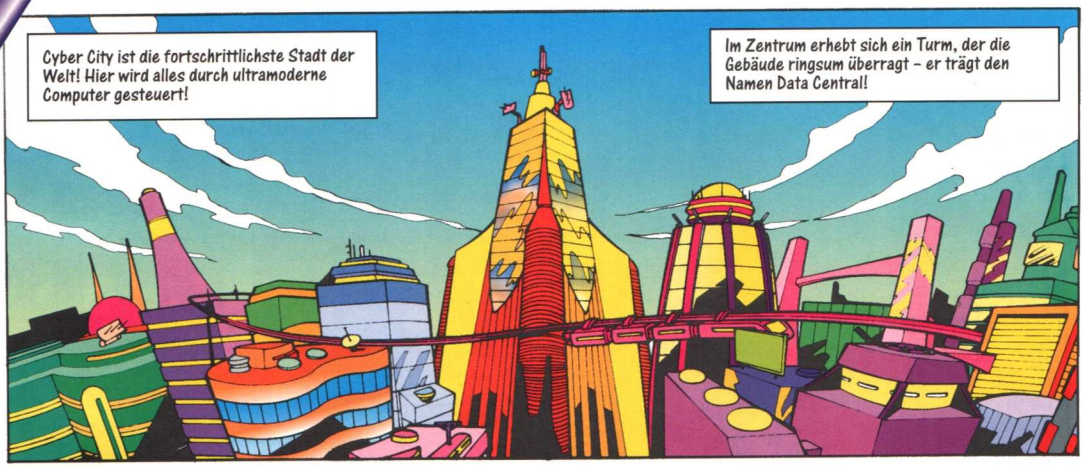
WIESEL

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 McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

Der Fall Coco Dale



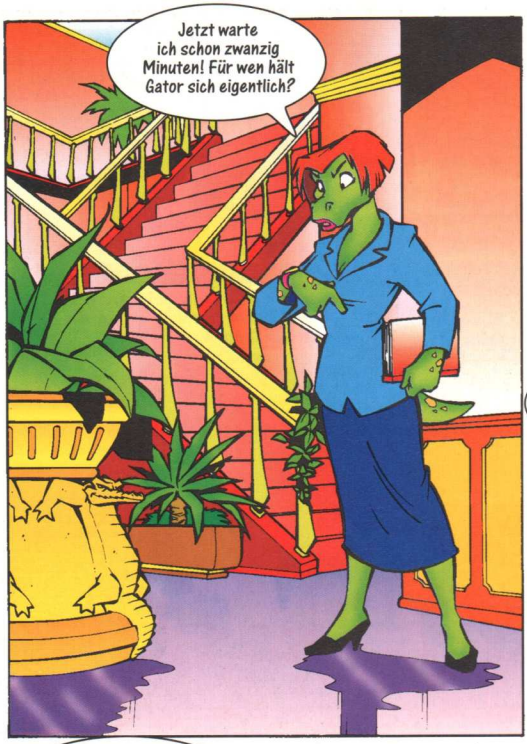











Jetzt warte ich schon zwanzig Minuten! Für wen hält Gator sich eigentlich?


Habe die Ehre, Miß Dale! Ich hoffe, die Zeit wurde Ihnen nicht zu lang?
Huch! Nein... äh... nicht im geringsten!


Ich möchte gleich zum Thema kommen, Herr Gator!
Jemand versucht, die Verwaltungscomputer von Cyber City in seine Gewalt zu bekommen, und wir...


Wie entsetzlich! Und jetzt hoffen Sie, ich kann Ihnen helfen, richtig? Gehen wir doch ins Büro!
Sie sind der Hauptverdächtige! So sieht's aus, Herr Gator!


Wirklich? Das kann nur ein Irrtum sein!
KCHICK


BLINK!
Hmpf! Wurde auch Zeit fürs Signal! Dachte schon, ich muß ewig im Cyberspace schmoren!
Coco hat's offenbar gepackt! Das muß Big Als Bleibe sein!
Jetzt nölt sie ihn wohl mit dem Gesetzes-kram voll! Genug Zeit, um mich derweil umzusehen!
Ich muß irgendwas finden, was beweist, daß Big Al Gator hinter der Sache steckt!
Oha! Fast wäre ich dem Serviergockel dort über den Weg gelaufen!
Sei künftig vorsichtiger, Zocky-Boy!
WHUUMP!
Agh!


W-was fällt dir ein, mich zu rempeln? Du weißt wohl nicht, wer ich bin?
McHacker – Zocky McHacker, Cyberschnüffler! Ich bin fit in achtzig Kampfsportarten!
Leg dich also bloß nicht mit mir an, sonst ergeht's dir schlecht!
Typen wie dich verspeise ich jeden Morgen zum Frühstück! Dafür bin ich in Cyber City berühmt!
Ächz! Ich sag' dir, wie du mit heiler Haut davonkommst!
Gib einfach auf!
Halt's Maul!
THWAKK!


D-du meine Güte! Wer wird denn gleich so grob werden?
Wenn Big Al dich erst in der Mache hat, vergehen dir die Sprüche schon!
Uns liegen zwar keine Beweise vor, aber diese Computer-Transaktionen von Ihnen sind doch sehr verdächtig!
So? Alles im gesetzlichen Rahmen, meine Teuerste!
Ähem... Chef? Kann ich mal kurz mit dir sprechen?
Laß hören... ach, tatsächlich? Das ist absolut großartig!
Tut mir leid, Miß Dale, aber Sie müssen mich wohl entschuldigen! Auf mich warten dringende Geschäfte!
Bring die Lady zur Tür, Wiesel!
Kurze Zeit später...
McHacker sitzt fest, Chef! Sonst ist niemand rein oder raus!
Laß mich durch, du Schwachkopf! Auf den Moment habe ich lange gewartet!


Sprich dein letztes Gebet, McHacker!
Nanu? Das lag doch vorhin noch nicht hier!
Verflixt! Wo steckt er nur?
Der Mistker! muß ganz einfach im Zimmer sein! Schließlich gibt's keinen zweiten Ausgang!
Hm, offenbar ein Taschencomputer! Teures Teil, so was läßt man doch nicht einfach liegen!
Quassel mir nicht in die Parade, du Trottel! Schaff mir McHacker herbei, kapiert?
SWAKK!
Am nächsten Tag im Data Central...
Den Posten auf der Rechnung verstehe ich nicht, Zocky! Wieso hast du einen Taschen-PC aufgeführt?
Na ja, ich mußte einen zurücklassen, als ich aus Big Als Lagerraum verschwand! Data Central wollte mir doch alle Ausgaben erstatten, oder nicht?
Weißt du, Zocky, bei uns wächst das Geld auch nicht auf den Bäumen! Und wir kommen bestimmt noch öfter auf dich zurück!
Etwas sagt mir, daß Gator einiges auf dem Kerbholz hat! Ich bin fest entschlossen, ihn zur Strecke zu bringen!
Das hört man gern, stimmt's, Leute? Mehr Zocky-Action ab Seite 44.

über 24 Seiten Software, Hardware und vieles mehr

Jetzt neu!

FUN ONLINE Kollektion



Fun Online

04/96

DER KATALOG

SUPER!

...per-Vollversion

...100 animierte ...es!

...tisch wie am ...isch!

...chiedliche ...odi!



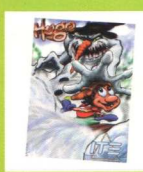
nur 5,-* STARBALL
A UNIQUE COMBINATION
PINBALL + SHOOT 'EM UP ACTION

*für Besteller

...LPACK:
...re-Hits -
...xis!
...12-13



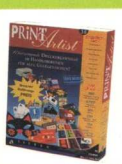
...d Spannung ... auf 24 tollen Seiten

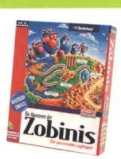


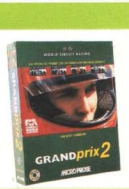


















Sticker gehören zum Katalog/Heftmitte

TIP VOM FUN ONLINE-TEAM

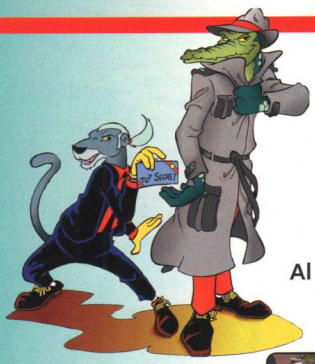
Diese Programme finden wir besonders gut! So geht's: Sticker abziehen und auf die Postkarte kleben. Bitte unbedingt die Bestellnummer und den Preis aus dem Katalog dazuschreiben!



Bestell dir deine Wunschsoftware!

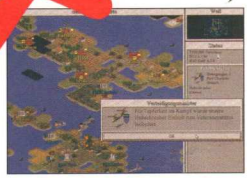
- die aktuellsten Spiele

- die besten I.Q.-Programme



TOP SECRET!

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



WORMS
REINFORCEMENTS

Die Codes für den neuen Challenge-Modus (Taste „y" = „z"):

1. veryeasy
2. ohsoeasy
3. unchains
4. bjornpop
5. dodgemax
6. starturn
7. heygeoff
8. rezdoggy
9. highkick
10. long ago
11. hey john
12. satanics
13. neardead
14. scumbagz
15. good bye
16. truthout
17. 17thkind
18. gogogogo
19. pigspace
20. trumpton
21. paranoid
22. mixtures
23. very mad
24. insanity
25. greatgig



Um den „Cheat" zu aktivieren, müßt ihr in den Waffen-Optionen „BOBJOB" eingeben. Danach sind Banana-Bombs, Minigun und Sheep freigeschaltet.



FORMULAR ONE
GRAND PRIX II

Ihr könnt euch für keinen Rennstall entscheiden, da alle Fahrzeuge auf den ersten Blick absolut gleich aussehen? Dabei ist gerade die Wahl des richtigen Teams ausschlaggebend für euren späteren Erfolg. MicroProse hat nämlich jedem Fahrzeug individuelle Eigenschaften verpaßt, die sich nicht verändern lassen: Obwohl ihr das gleiche Setup für verschiedene Wagen wählt, wird ein „Williams" immer schneller sein, als ein „Tyrell" – wie im richtigen Formel-1-Leben. Daher solltet ihr euch für einen **Williams**, einen **Ferrari** oder einen **Benetton** entscheiden, wenn ihr am Ende ganz weit vorne liegen wollt.

CIVILIZATION 2

Am Anfang des Spiels nehmt ihr alle Einstellungen vor, und der Computer baut brav eine Welt auf. Außerdem wird euch angezeigt, wie viele Errungenschaften (z.B. Straßenbau, Bewässerung, Bergbau usw.) ihr zu Beginn habt. Solltet ihr weniger als drei solcher Errungenschaften haben, dann empfehlen wir das Spiel erneut zu starten. Mit dieser kargen Ausstattung bekommt ihr kaum eine Chance gegenüber euren Konkurrenten.

Im günstigsten Fall habt ihr beim Start fünf Errungenschaften und zwei Siedler. Damit seid ihr gut bedient.

Ein weiterer Tip: Stellt möglichst viele Weltwunder auf die Beine, da diese reichlich Vorteile bringen. Laßt euch also nicht durch lange Bauzeiten abschrecken.

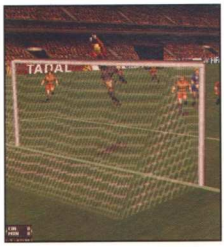


STAR TREK
KLINGON

Damit ihr nicht gleich zu Beginn auf eurem Heimatplaneten größere Probleme bekommt, haben wir hier für euch die ersten wichtigen Schritte aufgeführt.

- Die Geschenke Gowrons: **Klickt direkt auf die Geschenke**
- Der Streit zwischen Mutter und Volk: **Wartet ab**
- Das Essen für den Vater holen: **Wählt die Schüssel rechts unten mit der roten Füllung**
- Killerprobe: **Wartet ab**
- Dem Vater die letzte Ehre erweisen: **Schaut euch seine Augen an**
- Der Blutschwur: **Auf Gowrons Messer klicken**
- River of blood: **Zieht einfach die Maus auf die Feuerstelle zwischen den Klingonen**
- Entscheidung: **Wählt die linke Hand von Gowron**

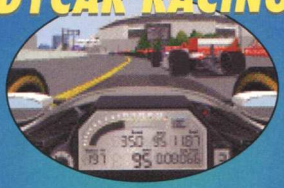
FIFA SOCCER 96



Ein kleiner Spaß, der von EA Sports eingebaut wurde, gibt euch ein neues Team, das aus den Angestellten der Firma besteht. Wählt im Spielauswahlmenü „Zurück auf DOS" und bestätigt dies mit „Enter". Sobald der Abspann läuft, gebt ihr einfach „XPLAY" ein und drückt die Enter-Taste. Nun erscheint ein Sondermenü mit mehreren neuen Mannschaften.

Ein weiterer Tip zu FIFA Soccer 96 hilft euch beim Verwandeln von Eckbällen. Dazu müßt ihr den „Zielkreis" ungefähr am Elfmeterpunkt plazieren und dann beide Knöpfe vom Joystick für ca. 2 Sekunden gedrückt halten. Anschließend einfach den Joystick nach rechts oder links in Richtung Tor bewegen. Siehe da, die Lederkugel zappelt im Netz.

INDYCAR RACING 2



Auch bei diesem Spiel gibt es ein kleines Extra. Gebt einfach unter DOS im Indycar-Verzeichnis „PAINTKIT" ein, und ihr habt die Möglichkeit, sowohl die Autos als auch die Teamkleidung zu bemalen.

RAYMAN



Um die Cheat-Codes zu aktivieren, gebt ihr folgende Worte im laufenden oder angehaltenen Spiel ein.
Das Spiel erwartet allerdings eine amerikanische Tastatur, d.h., ***Y*** und ***Z*** sind vertauscht.

99 Leben :	RAYLIVES
5 Energiepunkte:	RAYPOINT
10 Things:	RAYWIZ
Goldene Faust:	GOLDFIST
Alle Fähigkeiten:	POWER
10 Continues:	Tastenkombination Oben, Unten, Rechts, Links mit Pfeiltasten eingeben, wenn ihr euch im Game Over/Continue befindet und weniger als 3 Continues besitzt.

Albion

Und wieder geht es um das liebe Geld. Geht auf den Iskai-Planeten zur Heilerin. Diese verwickelt ihr in ein Gespräch. Zur Belohnung für die Unterhaltung bekommt ihr von der netten Dame einen blauen Heiltrank, den ihr locker verkaufen könnt. Diese Prozedur wiederholt ihr so lange, bis euch das Geld nur so aus den Taschen quillt.



SIEDLER 2

Einige allgemeine Tips, die euch das Leben beim Siedeln wesentlich einfacher machen:

- Breitet euch mit Hilfe von Militärgebäuden so schnell wie möglich aus, damit ihr strategisch wichtige Punkte und Bodenschätze vor eurem Computer-Gegner erreicht.
- Habt ihr einen Berg entdeckt, so sollte dieser sofort von einem Geologen untersucht werden: Keine Zeit bei der Gewinnung von Bodenschätzen verlieren!
- Achtet darauf, daß ihr bei all euren Bemühungen, neues Land zu gewinnen, nicht genau vor der Haustür eines feindlich gesinnten Volkes landet. Daher solltet ihr immer die Gebiete, die ihr besiedeln wollt, erst mal gründlich aus-



kundschaften. Dazu schickt ihr einen Scout an die Landesgrenzen oder errichtet Spähtürme, die sogar über Gewässer und schneebedeckte Berge hinweg aufklären können.
- Denkt daran, daß ihr zu Beginn jeder Mission zuerst Baumaterial (Steine und Bretter) braucht. Der nächste Schritt geht in Richtung Nahrungsmittelproduktion (Fleisch, Fisch und Brot), damit ihr die Bergwerke versorgen könnt. Anschließend ist die Ausbildung von Kriegern wichtig, für die Ihr Bier und Goldmünzen braucht.

SUPERGAME

Buchstabe 1
Wie heißt die knuffige Spielfigur mit der goldenen Schmetter-Faust?

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

ZU GEWINNEN: je 10x Operation Hurricane – Windstärke 12



ABER BITTE MIT FARBE!

Für wenig Geld gibt es jetzt Tintenstrahldrucker, die auch Farbe aufs Papier bringen. Wir zeigen euch, wie solche Drucker funktionieren, und geben Tips für Kauf und Gebrauch



LEXMARK COLORJET PRINT:

Einer für alles

Unser Preistip ist der Lexmark Colorjet Print. Für rund 400 Mark bekommt ihr einen Drucker, der Text und farbige Grafiken nicht gerade schnell, aber sehr schön ausdruckt. In puncto Qualität ging er in unserem Test jedenfalls als Zweiter ins Ziel. Nur der Epson ist ihm eine Nasenlänge voraus, denn der Lexmark bringt maximal 600 x 300 Punkte (dpi) aufs Papier. Eine gute Note erhält der Lexmark auch beim Tintenverbrauch: Wer viele Texte druckt und hin und wieder ein farbiges Bild, kann fast ein ganzes Jahr lang ausdrucken, ohne die Patronen wechseln zu müssen.

Preis inklusive Farbe: 400 Mark
Anbieter: Lexmark, 63128 Dietzenbach



A4-Farbseite in 8:40 Min.



Preis und Qualität: gut

CANON BJC 210:

Der Tempomacher

Die ideale Aufgabe für den Canon BJC 210 sind lange Texte. Hier bringt der Drucker gestochen scharfe Buchstaben aufs Papier und verbraucht dabei sehr wenig Tinte: Ein spezieller Tintenspar-Modus macht es möglich. Schwächen zeigt der Canon jedoch bei farbigen Bildern: Mit einer Punktdichte von 360 x 360 Punkten (dpi) liegt der Canon im unteren Mittelfeld. Zwar sind die Farben kräftig und leuchtend. Bei der ganzseitigen Grafik ist ein Rotstich aber nicht zu übersehen.

Preis inklusive Farbe: 400 Mark
Anbieter: Canon, 47807 Krefeld



A4-Farbseite in 6:25 Min.



Textdruck und Tempo: sehr gut



HP 400:

Der Nachfüllbare



Im Test gibt's für den HP 400 nur eine durchschnittliche Note. Die bunte Grafik bringt der Drucker mit nur 300 x 300 Punkten (dpi) aufs Papier. Die Farben leuchten wenig. Anders beim Textdruck: Hier kann er mit der Konkurrenz mithalten. Praktisch: Da HP-Drucker sehr verbreitet sind, seid ihr nicht auf die teuren Originalpatronen angewiesen, sondern könnt z.B. das Easy-Click-System von Pelikan verwenden. Damit werden die Kosten für den Ausdruck um rund die Hälfte billiger. Leider gibt es solche Nachfüllsysteme bisher nur für Schwarzpatronen.

Preis inklusive Farbe: 480 Mark
Anbieter: HP 71034 Böblingen



A4-Farbseite in **8:30 Min.**



Textdruck **gut**

EPSON STYLUS 820:

Der Champ'

Die besten Grafik- und Text-Ausdrucke bringt der Epson Stylus 820 aufs Papier. Die Farbe ist brillant und erreicht fast Fotoqualität. Der Grund: Eine neue Technik ermöglicht die hohe Punktdichte von 720 x 720 Punkten (dpi), die kein anderer Drucker im Test erreichte. Größtes Handicap des Stylus 820 ist sein Preis. Nur wer im Durchschnitt mehr als 5 Grafiken pro Tag ausdruckt, fährt mit ihm einen günstigen Kurs. Gut: Ein Ausschalter sorgt dafür, daß der Epson keinen Strom verschwendet, wenn man ihn nicht braucht.

Preis inklusive Farbe: 540 Mark
Anbieter: Epson 40549 Düsseldorf





A4-Farbseite in **6:45 Min.**



Farb- u. Text-Ausdrucke: **sehr gut**

Clever drucken

Probeausdruck:
Fast kein Ausdruck funktioniert auf Anhieb. Mal stimmen die Ränder nicht, mal sehen die Farben auf dem Papier anders aus als auf dem Bildschirm – oder man will noch etwas ändern. Sprich: Ohne Probeausdruck geht es nicht! Benutzt für diese Testausdrucke am besten Kopier- oder Recycling-Papier. Und: Ganz Schlaue wenden das Papier! Sammelt dazu alte Ausdrucke, die ihr dann verkehrt herum nochmals in den Drucker legt.

Druckvorschau:
Viele Programme – wie Print Shop Deluxe und Print Artist – haben eine Druckvorschau. Diese Funktion zeigt die zu druckende Seite so auf dem Bildschirm, wie sie später auf dem Papier erscheinen wird. Benutzt diese Druckvorschau so oft es geht. Denn wer vorher prüft, spart sich so manchen Fehlausdruck.

Strom sparen:
Viele Drucker verfügen über keinen eigenen Stromschalter. Das bedeutet, daß sie auch dann Strom fressen, wenn man sie nicht braucht. Benutzt am besten eine Steckerleiste mit Ein/Aus-Schalter. Damit könnt ihr dem Drucker jederzeit vollständig den Saft abdrehen.

Patronen entsorgen:
Tintenpatronen bestehen überwiegend aus Plastik und sind nicht giftig. Sie dürfen also in den Hausmüll, oder am besten in den Gelben Sack (Mülltrennung).

Spezialpapier:
Jeder Druckerhersteller bietet für seine Farbdrucker Spezialpapier an. Darauf leuchten die Farben so richtig, und der Ausdruck glänzt fast wie bei einem Foto. Wenn ihr eure am PC gemachten Bilder verschenken wollt oder bunte Einladungskarten im Sinn habt, ist dieses Papier ideal. Der Haken: Es ist sehr teuer. Macht die Probeausdrucke also wie gewohnt auf günstigem Kopier- oder Recycling-Papier. Erst wenn alles stimmt, legt ihr das teure Spezialpapier ein.

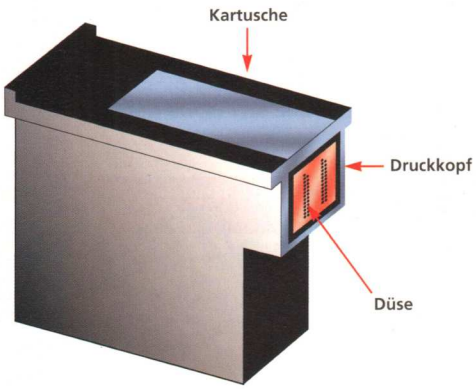
Buchstabe 8: Was bedeutet das „d" von „dpi"? (Kleiner Tip: Auf der nächsten Seite spicken)

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

ZU GEWINNEN: je 10x „Die Reise des Thomas Blauer Adler"

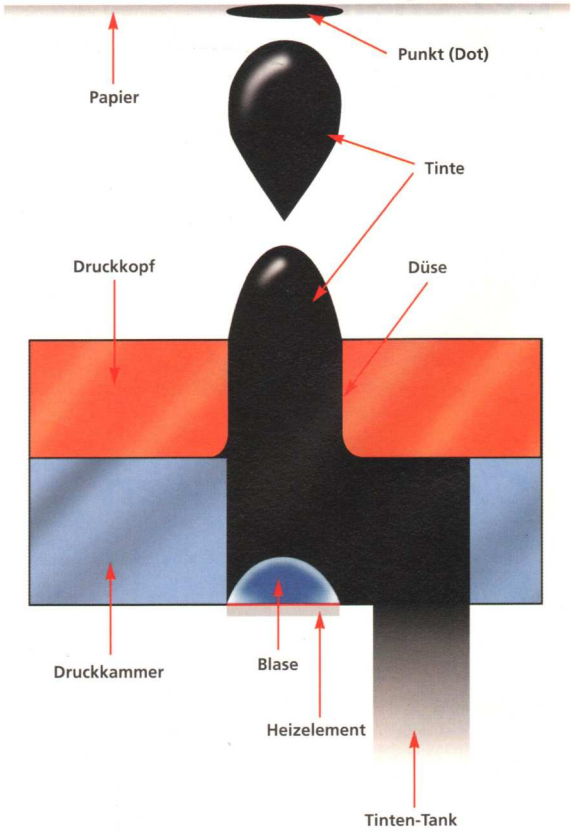


Die Technik bei Tintenstrahlern



Die Tinte befindet sich in Patronen oder in Tanks. Farbtintenstrahldrucker werden meistens mit zwei Patronen ausgeliefert: Die eine enthält nur schwarze Tinte, die andere einen Kombi-Tank mit roter, gelber und blauer Tinte, woraus alle Farben gemischt werden. Ein kleiner Schwamm im Tank sorgt dafür, daß die Tinte nicht herumschwappt. Vorne am Tank befindet sich der goldene Druckkopf mit den Tintendüsen. Die Düsen sind so klein, daß man sie nur unter der Lupe erkennen kann. Da paßt nicht mal ein Haar durch. Über zweihundert Stück passen auf eine Fläche, halb so groß wie eine Briefmarke. Vorsicht! Nie mit den Fingern auf die Düsen langen, da die winzigen Kanäle sonst verstopfen.

Und so entsteht ein Punkt auf dem Papier: Hinter jeder Düse liegt ein kleines Heizelement. Zwischen Düse und Heizelement sammelt sich eine kleine Menge Tinte aus dem Tank. Wenn aus der Düse Tinte gespritzt werden soll, wird das Heizelement kurz mit Strom versorgt. Im Bruchteil einer Sekunde erhitzt sich die Tinte auf 300 Grad. Dadurch entsteht eine Dampfblase in der Tinte: der Tintentropfen wird durch die Düse auf das Papier geschleudert.
Sobald das Heizelement abkühlt, fällt die Dampfblase in sich zusammen. Durch den dadurch entstehenden Unterdruck fließt neue Tinte aus dem Tank in den Zwischenraum zwischen Düse und Heizelement. Der Drucker ist für den nächsten Tropfen bereit.



SPICKZETTEL

Auflösung/dpi

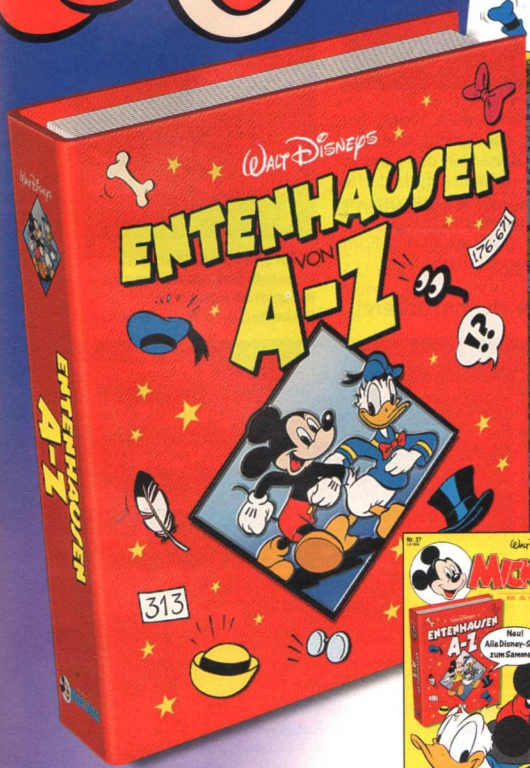
Die Abkürzung dpi steht für Dots Per Inch, also Punkte pro Zoll. Damit drückt man aus, wie viele Farbpunkte ein Drucker auf einer Strecke von 2,54 cm drucken kann.
Je mehr Farbpunkte der Drucker aufs Papier spritzt, desto höher ist die Auflösung und um so besser ist das Ergebnis.

ENTENHAUSEN VON A BIS Z

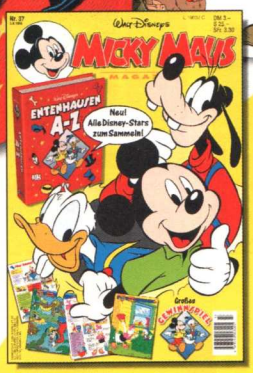
NUR DER ECHTE COMIC-FAN HAT ES! DU AUCH?

Entenhausen von A bis Z.
Das ist die Super-Sammelserie,
die man einfach nicht verpassen darf.
Alle Disney-Stars zum Sammeln. Klasse!
Und du hast es nicht? Cool bleiben,
das ist kein Problem! Denn du kannst es
bei uns ganz einfach nachbestellen.

Jede Woche neue, witzige Sammelkarten in Micky Maus!









Und so geht's:

Für Deutschland: Bitte gib' einen 5-DM-Schein (Kosten für Heft Nr. 37, Porto und Verpackung) in ein Briefkuvert. Vergiß den Absender nicht und schicke es an folgende Adresse: Ehapa Verlag, Kennwort: Entenhausen von A bis Z, Postfach 101245, 70011 Stuttgart.

Für die Schweiz: Überweise sfr. 5.50 auf das Postscheckkonto 80-2315-6, Egmont AG, 8308 Illnau.

Für Österreich: Überweise ÖS 36,- auf das Postscheckkonto 7455.940, Egmont Verlag Ges.m.b.H., 1120 Wien

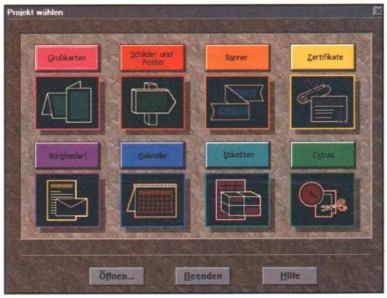
WALT DISNEY'S MICKY MAUS
So viel Spaß muß sein.

PRINT SHOP DELUXE

Rucki Drucki: Neuer Stundenplan, ein Videokassetten-Aufkleber und schnell noch die Geburtstagskarte für Oma – mit den 4.000 Grafiken von „Print Shop Deluxe" gelingen die tollsten Dokumente

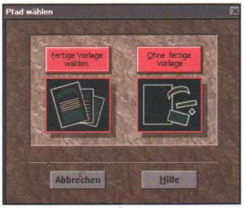


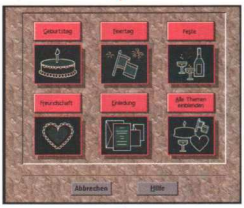
Wofür braucht man einen Drucker? Um olle Texte und Büro-Schnarchkram auf Papier zu bannen? So eine Maschine kann viel mehr: Zum Beispiel Poster, Visitenkarten, Einladungen, Etiketten und vieles mehr mit peppigen Grafiken ausspucken. Mit dieser Software bastelt ihr edle oder witzige Dokumente ganz ohne Streß: „Print Shop Deluxe" ist leichter zu bedienen als so manches Spiel.

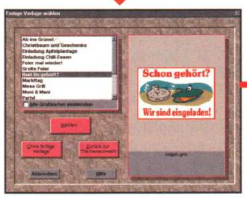


Das Hauptmenü zeigt euch, welche Drucksachen ihr mit Print Shop Deluxe basteln könnt

Wie in einem Baukasten wählen wir die einzelnen Elemente: Grafikken, Überschriften, Texte und sogar Sprechblasen lassen sich beliebig auf dem Bildschirm kombinieren. Gefällt uns das Resultat, wird es ausgedruckt







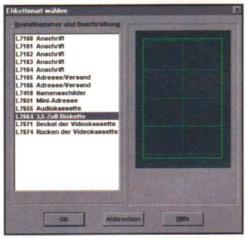
Nach dem Programmstart klicken wir an, welches Projekt angesagt ist: Grußkarten, Poster, Banner, Zertifikate, Bürobedarf, Kalender oder Etiketten. Für jeden Bereich gibt es viele fertige Beispiele. Der „Print Shop" ist mächtig flexibel: Alle Elemente lassen sich munter umbauen. Anderer Text gefällig? Kein Problem. Neue Schriftart mit Spezialeffekt gewünscht? Ist sofort erledigt. Nach dem Baukastenprinzip fügen wir Hintergründe oder kleine Bild-Sticker dazu. Auf der CD sind 4.000 Motive drauf; da dürfte für jeden Zweck was dabeisein. Außerdem könnt ihr andere Bilddateien in den Print Shop übernehmen.

Klick für Klick tasten wir uns in den einfachen Menüs vor. Viele fertige Kartendesigns stehen zur Wahl. Schnell noch den Text anpassen und fertig!



Kleine Heimdruckerei

Für die kleine Heimdruckerei ist „Print Shop Deluxe" genau richtig. Er bietet im Gegensatz zu normalen Textverarbeitungen viel mehr Bilder, Spezialeffekte und fertige Beispiele. Dazu ist er mit rund 100 Mark viel preiswerter als die sauteuren Programme der Grafik-Profis. Und natürlich viel leichter zu bedienen.



Auch praktische Sachen lassen sich machen – zum Beispiel Etiketten für Disketten

Hersteller:	Sierra
Prozessor:	486er
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
Nutz-Faktor:	sehr gut

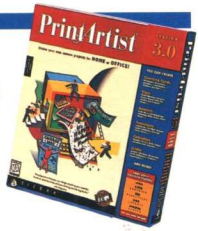
Ich stehe auf ...

... Sim City 2000, weil man die Stadt mit allem drum und dran erkennen kann: Straßen, Geschäfte, S/U-Bahn, Industrie und vieles mehr. Es wird aber erst kompliziert, wenn man die Bevölkerung bei Katastrophen retten muß.

Mirco aus Sirnach (CH)



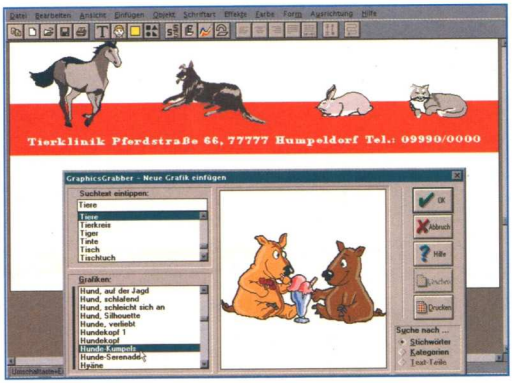
PRINT ARTIST 3.0



So billig? Das will ich! Mit knapp 50 Mark ist „Print Artist" der Sparschwein-Schoner unter den Druckprogrammen

Der Kauf eines neuen Druckers fegt das Konto ganz schön leer. Da sind die Eltern mäßig begeistert, wenn ihr auch noch teure Software für 100 Mark haben wollt. Aber es gibt Alternativen: Der „Print Artist" macht's schon für die Hälfte.

Bei der Funktionsfülle wurde keineswegs gespart. Wie beim „Print Shop Deluxe" könnt ihr alle möglichen Grußkarten, Poster, Visitenkarten oder Kalender designen und drucken. Zahlreiche fertige Beispiele machen die Bedienung leicht. Und jede der rund 800 Vorlagen läßt sich bequem bearbeiten: Text ändern oder Bild austauschen geht fix von der Hand.



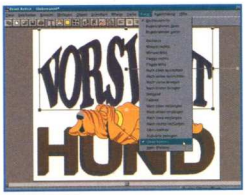
Mit Suchbegriffen stöbert man schnell eine passende Grafik auf. Rund 6.000 Bilder hat Print Artist auf Lager



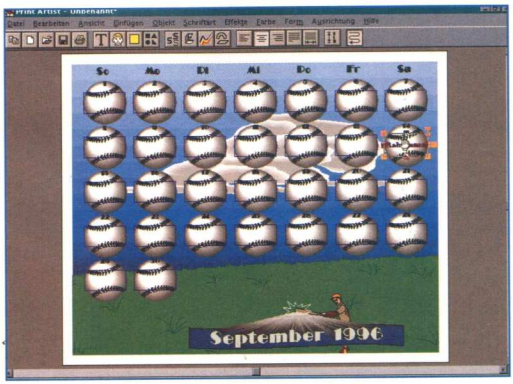
Zu diesen Druckwerk-Typen bietet Print Artist eine Menge fertiger Beispiele an

Prallvolles Bildarchiv

Etwa 6.000 Bilder sind auf der CD. Mit einer „Import"-Funktion könnt ihr euch weitere Grafiken dazuholen. Aber Masse allein macht nicht glücklich: Viele Bilder sind ziemlich öde. Das Konkurrenz-Programm „Print Shop Deluxe" hat zwar weniger Bilder auf Lager, aber die eindeutig witzigeren Motive.



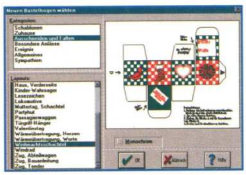
Jede Menge Spezialeffekte – aber die Bedienung könnte etwas peppiger sein



Kalender-Idee: Für jeden Tag gibt's einen Ball. Jetzt tragen wir noch die Termine ein, bevor das gute Stück ausgedruckt wird



Alle Text- und Bild-Elemente lassen sich beliebig anordnen, verschieben und in der Größe ändern



Um mit einem Bastelbogen etwas anfangen zu können, muß der Drucker mit möglichst stabilem Papier gefüttert werden

Auch bei der Bedienung ist „Print Artist" nicht perfekt. Das Programm hat einiges auf dem Kasten. Aber bis ihr bei den vollgequetschten Menüs voll durchsteigt, geht einige Zeit drauf. Wer auf leichte, spaßige Bedienung steht, ist beim „Print Shop Deluxe" besser aufgehoben.

Sehr nützlich, aber öde

Wenn euch die muffige Aufmachung nicht stört, ist „Print Artist" durchaus eine Kaufüberlegung wert. Hier gibt's immerhin viel Druck-Power für wenig Geld. Ganz Geduldige warten noch bis Ende des Jahres: Dann soll eine verbesserte (wahrscheinlich auch teurere) Version des „Print Artist" rauskommen.

Hersteller:	Sierra
Prozessor:	486er/33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	geht so
Sound:	is' nicht
Nutz-Faktor:	sehr gut

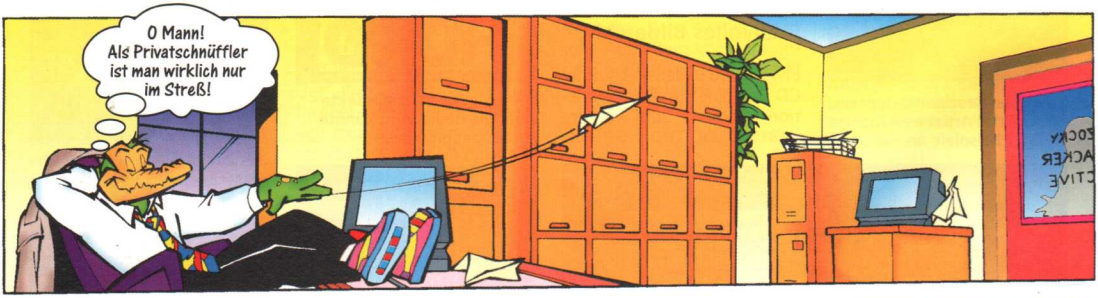


Zocky McHacker

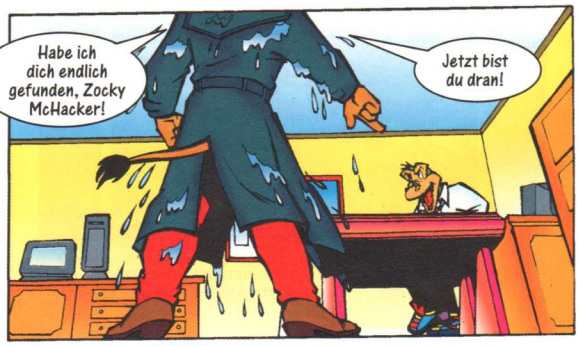
DER DATEN-DETEKTIV

Drachenjagd im Cyberspace







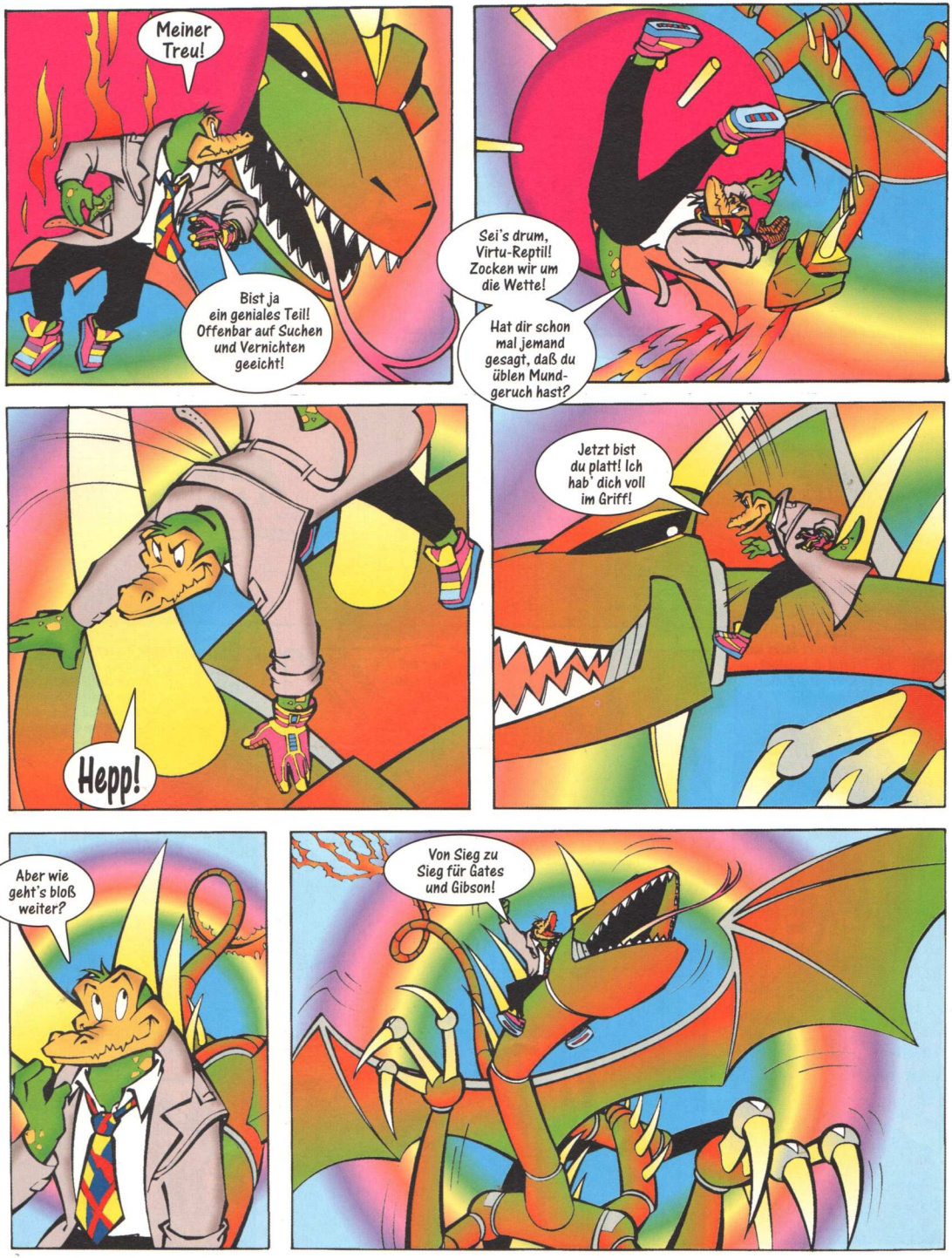


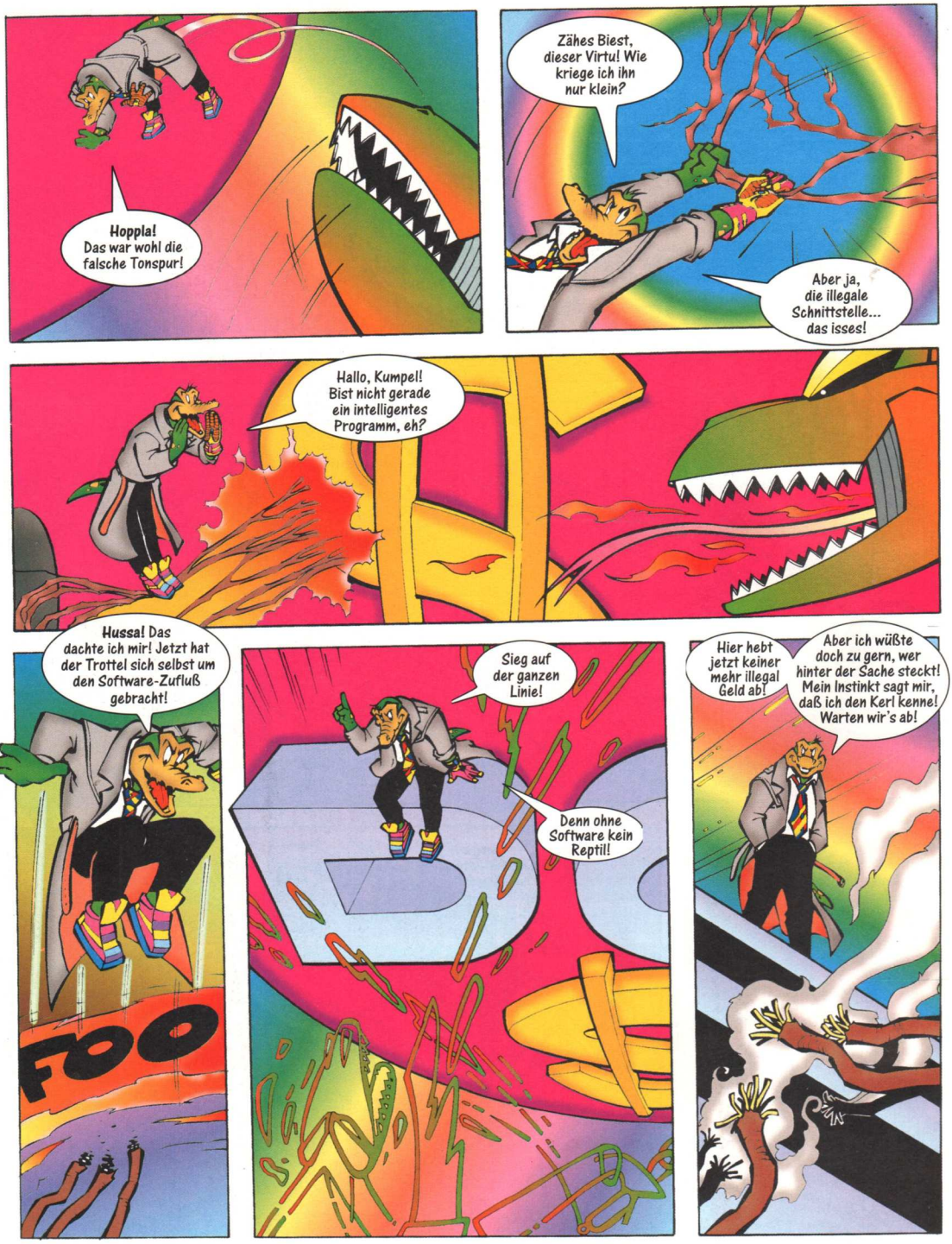

Heiliges Bit! Wenn das nicht mein Kumpel Crack ist!
Tu nicht so unschuldig, du Lump! Ich habe gerade fünf Stunden in strömendem Regen gestanden... und wo warst du?
Wir wollten die Bank doch abwechselnd bewachen, aber auf dich ist eben kein Verlaß!
Ich war hier mit dem Fall beschäftigt, mein Freund! Oder glaubst du, ich hätte untätig herumgesessen?
Kaffee gefällig? Schätze, du hast ihn dir verdient!
Verzichte dankend! Das ist der beste Job seit Pinkerton, und du spielst hier den coolen Bogart! So lösen wir den Fall nie!
Sachte, Cracky-Boy! Da bucht also jemand alle Nase lang satte Beträge von Konten der Datacore ab, stimmt's?
Willst du ihn echt erwischen, indem du das Bankgebäude überwachst?
Schau her, so geht das in High-Tech-Zeiten! Nur kurz Bruder Comp angeschmissen...
Paß auf!
SPROING!
WHIIZ!
Schon ist das Tor aktiviert, Crack!
Grmpf! Ich wollte doch keinen Kaffee!


Wenn du mich fragst, handelt es sich um ein Computer-verbrechen!
Also hattest du gar nicht erst vor, dir die Füße im Regen plattzustehen, was?
He, ich bin Zocky McHacker, der berühmte Cyberschnüffler! Ich steh' doch nicht im Regen herum!
Nichts für ungut, Crack!
Nur ein kurzes Sekündchen, und schon steht die Pforte zum Cyberspace...
Schreib schon mal die Rechnung, ja? Der Fall der gemopsten Mäuse ist so gut wie gelöst!
Im Ernst?
Jahuuu! Ein tolles Gefühl, im Cyberspace zu sein!
Wurde auch Zeit, die Echtwelt zu verlassen! Keine Minute länger, und Crack hätte mich gelyncht!


Bloß gut, daß ich an meinen Mantel gedacht habe... in der virtuellen Welt friere ich so leicht!
Und jetzt ein Surfbrett fürs Checken vor Ort!
Spitze, was? Jetzt kann ich den Cyberspace stilvoll durcheilen!
Nanosekunden später...
Schau an! Wenn das nicht das Cyberspace-Ikon der Datacore-Bank ist!
DCB
Augenblick mal, das sieht mir aber nicht nach einer offiziellen Schnittstelle aus! Jede Wette, daß das Baby gerade wie wild bare Münze von der Bank zieht!
Mal sehen, ob der Cyberglove die Primärquelle rauskriegt!
Oha! Miese Karten! Anscheinend habe ich ein Schutzprogramm aktiviert!


Wow! Die Grafik ist echt cool!
Aber mich legt man nicht so schnell rein! Das Ding soll doch nur abschrecken! Das tut keinem Hacker was zuleide!
DCB
BOOM!
Raaah!
Schon gut, man wird sich ja mal irren dürfen!
Irgendwie habe ich das Gefühl, es wird brenzlig!
Verflixt! Muß das denn jedesmal passieren, wenn ich einen neuen Mantel habe?


Meiner Treu!
Bist ja ein geniales Teil! Offenbar auf Suchen und Vernichten geeicht!
Sei's drum, Virtu-Reptil! Zocken wir um die Wette!
Hat dir schon mal jemand gesagt, daß du üblen Mundgeruch hast?
Hepp!
Jetzt bist du platt! Ich hab' dich voll im Griff!
Aber wie geht's bloß weiter?
Von Sieg zu Sieg für Gates und Gibson!


Hoppla! Das war wohl die falsche Tonspur!
Zähes Biest, dieser Virtu! Wie kriege ich ihn nur klein?
Aber ja, die illegale Schnittstelle... das isses!
Hallo, Kumpel! Bist nicht gerade ein intelligentes Programm, eh?
Hussa! Das dachte ich mir! Jetzt hat der Trottel sich selbst um den Software-Zufluß gebracht!
FOO
Sieg auf der ganzen Linie!
Denn ohne Software kein Reptil!
Hier hebt jetzt keiner mehr illegal Geld ab!
Aber ich wüßte doch zu gern, wer hinter der Sache steckt! Mein Instinkt sagt mir, daß ich den Kerl kenne! Warten wir's ab!

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



Jedes Heft mit CD-ROM nur DM 6,80!

Sensationell günstig!

Ja!

Fun Online

Und das tolle „FUN ONLINE“ Pin dazu!

Das Abo für mich

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 Vorzugspreis pro Heft beträgt DM 6,80 (Preisersparnis von 1,-DM pro Heft). 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

Das Abo für dich

Abo-Karte für den besten Freund!

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 Vorzugspreis pro Heft beträgt DM 6,80 (Preisersparnis von 1,-DM pro Heft). 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

Das Abo schenk ich dir

Fun Online eine starke Geschenkidee

Ja, ich möchte das “FUN ONLINE“ Abo verschenken. Mir wird dabei auch etwas geschenkt: Mein Vorzugspreis pro Heft beträgt DM 6,80 (Preisersparnis von 1,-DM pro Heft). 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!



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!

FM 496

80 Pfennig, die sich lohnen!

ANTWORT-POSTKARTE

Egmont Interactive
Leser-Service
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart

Das Abo für mich

Abo-Karte für den besten Freund!

BITTE WEITER-GEBEN!

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



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!

FD 496

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!



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.

FG 496

80 Pfennig, die sich lohnen!

ANTWORT-POSTKARTE

Egmont Interactive
Leser-Service
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart

Das Abo schenk ich dir

So viele Vorteile bietet das „FUN ONLINE“-Abonnement:

1. 6x pro Jahr „Fun Online“ frei Haus
2. Jedes Heft mit CD-ROM
3. Günstiger Abo-Preis: DM 6,80 statt DM 7,80 pro Heft.
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 Interactive, 70523 Stuttgart, widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden.
6. Den Fun Online Pin darf ich in jedem Fall behalten.



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


Mittlerweile in einer exklusiven Wohngegend von Cyber City...
Wiesel, du miese Kreatur! Erklär mir sofort, wie das möglich war!
I-ich hab' keinen blassen Schimmer, Al... äh... Chef!
Dann streng deine Neuronen an! Irgendwas hat doch die Verbindung gekappt?
Vielleicht hat das Dragon-Programm noch Bilder aufgezeichnet... die Files sind zwar arg zerrupft, aber mit etwas Glück...
McHacker! Hätte ich mir ja denken können, daß dieser Möchtegern-Spitzel den Crash bewirkt hat!
Zum Teufel mit ihm! Ständig kommt er mir in die Quere! Ohne ihn hätte ich bei dem Deal ein Vermögen gemacht!
Ganz ruhig, Al!
Keiner sagt Al I. Gator, was er zu tun hat! Ist das klar, du Wurm?
J-ja, Chef! Ja!
Jetzt ist das Maß voll, McHacker! Du hast mich ernsthaft sauer gemacht! Und wenn ich die ganze Stadt abgrase...
Früher oder später kriege ich dich!
Viel Vergnügen, Zocky!

14 METER PRO SEKUNDE!

Im Disneyland Paris gibt es zwei Sorten Computer: Die einen sorgen für jede Menge Spaß, die anderen für jede Menge Sicherheit. FUN ONLINE hat beide unter die Lupe genommen

Countdown: 3, 2, 1 ... ein Knall, und mit mehr als 14 Metern pro Sekunde geht die Post ab: Space Mountain, die rasante Achterbahn in Disneyland Paris ist nichts für schwache Nerven. Hier wird mit Tempo, Sound und Lichteffekten eine Reise durch die Galaxie simuliert. Sogar einige Sekunden der Schwerelosigkeit kann man hier erleben. FUN ONLINE-Reporterin Hiltrud Schlüter wollte wissen, wie so ein gewaltiges Spektakel gemacht wird.



Eine fantastische Reise ins All: In Space Mountain erleben die Passagiere sogar das Gefühl der Schwerelosigkeit



Alle 48 Sekunden „feuert" dieses Katapult einen Zug in die Achterbahn

Sensoren tasten die ganze Strecke ab

Die Antwort findet sich tief unten im Keller von Space Mountain. Hier sind die Rechner untergebracht, die für die Fahrpläne der Achterbahn zuständig sind. Große Schränke, vollgepackt mit Chips, Karten und Drähten füllen den Raum aus. Diese gewaltigen Computer kontrollieren jeden Meter, den die Waggons auf ihrer wilden Fahrt zurücklegen.

Fünf Züge, jeweils aus sechs Wagons bestehend, sind gleichzeitig auf der Strecke. Jeder einzelne Waggon steckt voller Sensoren, die blitzschnell Infos mit anderen Sensoren auf den Gleisen austauschen. Auf diese Weise erfährt die Steueranlage, welcher Waggon gerade wo und wie schnell unterwegs ist. So läßt sich ständig der Abstand zwischen den Flitzern überwachen. Außerdem werden von hier aus auch die starken pneumatischen Bremsen der Achterbahnzüge gesteuert.



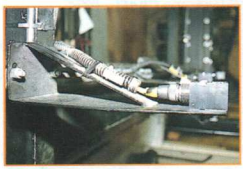
Sicherheitsbügel bringen perfekten Halt, sechs Lautsprecher pro Sitz perfekten Hall



Wie im Flughafen: Der Tower von Space Mountain ist die Sicherheitszentrale



Teststrecke: Jeden Abend müssen alle Züge hier drauf und werden durchgecheckt



Neugierig: Solche Sensoren überwachen jeden Meter, den die Züge fahren

2000 Signale für zwölf Prozessoren

Wie oft melden sich die Sensoren beim Steuer-Computer? Alle paar Sekunden vielleicht? Fehlanzeige! In jedem Augenblick einer Fahrt senden die fünf Züge auf der Strecke 2000 Signale gleichzeitig. Die müssen von zwölf Prozessoren sofort verarbeitet werden. Echte Schwerarbeit für die 200 Input-/Outputkarten!

Davon, daß diese Computeranlage mit Volldampf läuft, ist kaum etwas zu sehen oder zu hören. Das einzige Geräusch macht ein einsamer Drucker. Der rattert ununterbrochen vor sich hin und spuckt die Sensor-Signale als verständliche Meldungen aus – das Computer-Tagebuch von Space Mountain sozusagen.

Zwei Computer als Daten-Polizei

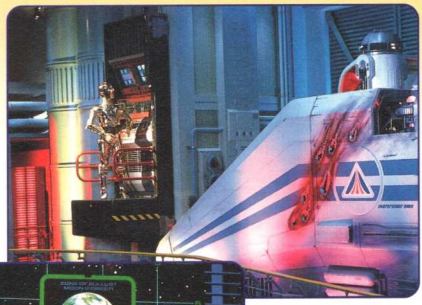
Die Sensoren-Signale werden von zwei unabhängig voneinander laufenden Computer-Systemen verarbeitet. Das passiert nicht, weil die Leute in Disneyland zu viele Computer herumstehen haben. Die beiden arbeiten wie ein prima Detektiv-Gespann: Kommt einer der beiden zu einem anderen Ergebnis oder stoßen



Spickzettel: Hier informiert sich das Space Mountain-Team über das Sicherheitssystem der Bahn



Über 200 Input-/Outputkarten erfassen alle Daten der fahrenden Züge. Auf dem Monitor werden sie sichtbar



Im „Star Tours"-Kino steuert ein Computer die volle Action: Die Zuschauerkabine wird passend zum Film bewegt. Links: Die Reiseroute bei „Star Tours"

gar beide gleichzeitig auf einen Fehler, werden sofort alle Achterbahn-Züge gestoppt. Nur wenn beide Computer 100-prozentig zufrieden sind, dürfen die Wagen auf die Reise.

Katapult-Computer

Die Besucher von Space Mountain werden von einem gigantischen Katapult auf die Strecke „geschossen". Die Züge haben dann schon auf den ersten Metern 50 km/h drauf. Pünktlich alle 48 Sekunden wird auf diese Weise ein Zug „abgefeuert". Auch das wird selbstverständlich computergesteuert. Weil der Abschuß so kompliziert ist, hat die Kanone ihren eigenen Rechner im Keller.

Zwei weitere Computer sorgen dafür, daß es bei der schnellen Fahrt reichlich zu hören und zu sehen gibt: Die Soundanlage (vier CD-Spieler) gibt den Gästen über sechs Lautsprecher pro Sitz ordentlich was auf die Ohren. Der zweite Computer regelt die Lichteffekte.

Beide Rechner sind genau aufeinander abgestimmt. Deshalb ist der Aufwand riesig, wenn auch nur ein kleiner Klang- oder Lichteffekt geändert wird. Dann bekommen die Programmierer von Space Mountain viel zu tun. Auch die besten Computer brauchen einen Menschen, der weiß, wo's langgeht. Im Tower der Achterbahn kontrollieren Spezialisten über Monitore die gesamte Strecke. An zusätzlichen PC-Bildschirmen läßt sich ablesen, was die Sensoren unterwegs festgestellt haben. Klare Sache: Space Mountain macht Spaß. Mit Sicherheit!



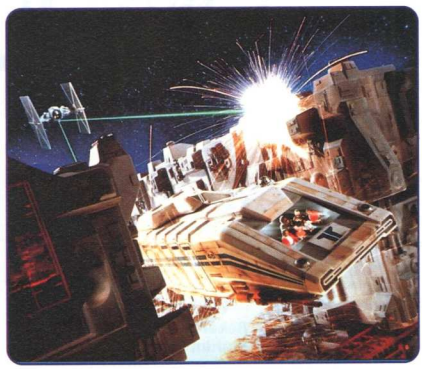


Auch ein Computer: Dieser vollbewegliche, sprechende Roboter ist der Gastgeber im 360-Grad-Kino



Spaß-Computer: Eine Kamera nimmt euer Bild auf, das ihr selbst „verzerren" könnt. Das Ergebnis wird ausgedruckt

ACHTUNG! WICHTIG!
Space Mountain selbst mal ausprobieren? Kein Problem! Im nächsten Heft gibt's eine Reise ins Disneyland Paris zu gewinnen!



Kleiner Zwischenfall bei der „Star Tours"-Reise: Die Fieslinge aus „Krieg der Sterne" wollen uns ans Leder

Buchstabe 2:
Wie heißen die Geräte, die die Strecke von Space Mountain abtasten?

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

ZU GEWINNEN:
je 10x „Need for Speed – Special Edition"



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

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.

1 Zobinis retten ist euer liebster Denksport (Broderbund)



2 Die großen Aufgaben von Big Job machen Laune (Discovery Channel)



3 Reisefieber mit Auf dem Nil nach Ägypten (Discovery Channel)



4 Filmfans mögen den 3D-Moviemaker (Microsoft)



5 Wo steckt Carmen Sandiego? In eurem CD-Laufwerk! (Broderbund)



6 Gute Idee: Untertauchen in die Welt der Ozeane (Discovery Channel)



7 Gute Noten für Adi Englisch, 6. Klasse (Heureka Klett)



8 Grafik-Dauerbrenner: Creative Writer (Microsoft)



9 Streßfrei büffeln: Matheblaster 3 (Heureka Klett)

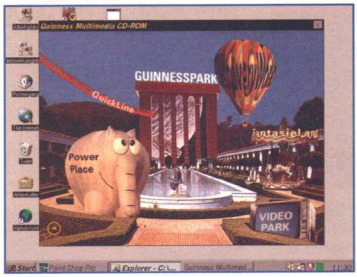


10 Haie ist´ne CD-ROM mit Biß (Discovery Channel)



Guinness Multimedia 1996

Höher, schneller, weiter ... Diese rekordverdächtige Scheibe weiß von ca. 5000 ausgefallenen Bestleistungen zu berichten. Da gibt es vom größten Rührei über die kleinste, spielbare Geige bis zum schnellsten Skateboardfahrer jeden noch so irren Rekord zu bestaunen. In Text, Foto und auch in reichlich Video.



Die „Guinness-CD-ROM" steckt voller witziger Videoclips: Rund 30 Stück mit den neuesten und verrücktesten Höchstleistungen plus den „ewigen" Rekorden



Das weltweit größte Comic-Heft ist übrigens die deutsche Ausgabe der Micky Maus. Pro Woche ca. 800 000 Exemplare

Bestleistungen, fein sortiert

Der Vorteil zum berühmten Buch liegt in den vielen Möglichkeiten, nach Bestleistungen zu suchen. So kannst du dich von A wie Adventskranz bis Z wie Zapfsäule hangeln oder Kapiteln von „Bau" bis „Weltall" folgen.



Zusätzlich gibt's eine Rekordliste, und du kannst eigene Begriffe in eine Suchmaske eingeben.

Comic-Rekorde

Wir haben auf der Guinness-CD-ROM zum Thema „Comic" gestöbert: Wir stoßen

Rekord: Dilbert ist der Comic-Star im Internet

z.B. auf Dilbert, den ersten Internet-Comic-Helden. Er sieht aus wie ein Rasierpinsel, wurde von Scott Adams erfunden und taucht seit 1995 täglich in der „Dilbert Zone" im „world wide web" auf. Werner läßt es ebenfalls kesseln, er ist nämlich die erfolgreichste deutsche Comicfigur. Insgesamt aber sind Asterix und seine gallischen Freunde bei uns die Größten.

Hersteller:	Guinness Publ.
Prozessor:	486er/25 MHz
Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	10 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	für alle
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut

DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER



Vorsicht: Wer rauchende Colts und Rothäute auf dem Kriegspfad erwartet, liegt bei dieser CD-ROM daneben. Aber wer wissen will, wie Indianer wirklich lebten, der sollte Blauer Adler zurück ins Jahr 1885 begleiten. Die Reise lohnt sich!

Was sind Indianer? Kriegerische Rothäute, die mit brennenden Pfeilen harmlose Siedlungen überfallen? Die mit wildem Geheul abwechselnd den Büffel und den weißen Mann über die Prärie jagen? Wenn man im Fernsehen einen Western sieht, dann könnte man sich Indianer glatt so vorstellen.

Thomas, geboren im Mond der Ponys

Solche Filme und auch die meisten Bücher über Indianer werden meistens von Nicht-Indianern gemacht. Deswegen steht der rote Mann oft dumm da. Auf der CD-ROM „Die Reise des Thomas Blauer Adler" berichten Indianer selbst über ihr Leben.

Das Hauptmenü zeigt das Zelt von Blauer Adler, das sogenannte Tipi. Rund um die Feuerstelle findest du einige Gegenstände, die du als Gast benutzen darfst: das Hauptbuch, ein bemaltes Fell und die Büffelhautmappe.



Ein Tipi der Lakota-Indianer als Hauptmenü – einfach nur auf die Sachen klicken



Büffelhaut statt Briefpapier: So sahen Botschaften der Indianer aus. Das Grafikprogramm auf der CD-ROM ist so aufgemacht

Hersteller:	Profisoft
Prozessor:	486er/33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	10 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 9
Grafik:	super gut
Sound:	gut
Info-Faktor:	sehr gut

Mein Vater war ein mutiger Häuptling

Wenn du das Hauptbuch per Mausklick öffnest, erzählt Blauer Adler aus seinem Leben. Er ist im Mond der Ponys geboren und konnte reiten, bevor er zu laufen begann. Häuptling Eiserner Arm, sein Vater, lehrte ihn Tapferkeit und den Umgang mit Pfeil und Bogen.

In der Büffelhautmappe bewahrt Thomas Blauer Adler seine Zeichenausrüstung auf. Mit seiner Hilfe kannst du eine eigene Geschichte zusammenstellen, die in Indianerschrift und auf deutsch erscheint. Du kannst die indianischen Symbole mit Farbe füllen und die Erzählung ausdrucken. Durch die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten entstehen bis zu 150 verschiedene Storys.

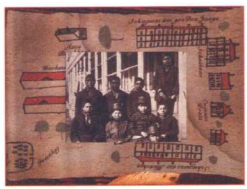


Blauer Adler bringt euch die Lakota-Sprache bei: Schreibt einen Satz, und das Programm übersetzt ihn ins Indianische

Grafikprogramm auf Indianerart

Hinter der Fellzeichnung versteckt sich ein gutes Grafikprogramm. Damit kannst du die Welt der Indianer auf das bespannte Fell bannen. Die einzelnen Bilder lassen sich bearbeiten, bewegen und sogar mit Klang unterlegen.

„Die Reise des Thomas Blauer Adler" ist nur für echte Indianer-Fans – für Wildwest-Freaks ist es nix. Keine Action, dafür ganz viel Info.



Das Jahr 1885: Häuptling Eiserner Arm weiß viele Geschichten aus der Schulzeit von Blauer Adler



Die Zeremonienrobe ist das Tagebuch des Stammes. Darauf sind die Erlebnisse von 1865 bis 1880 eingezeichnet

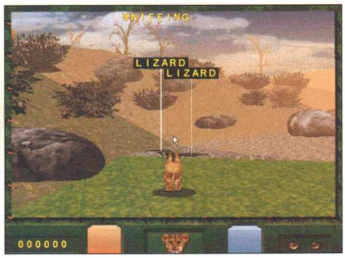
SAVAGE

ÜBERLEBEN IN DER SERENGETI

Ein Tag im Leben von König Löwe: Futter finden, Revier verteidigen und doofe Jäger mit Flinten meiden



Plagt den Löwen ein Bärenhunger, kann er nicht einfach eine Pizza bestellen. Dummerweise kann das Mittagessen weglaufen – die Zebrajagd muß schon gelernt sein.



Löwen haben eine gute Nase: Wenn ihr unseren Junior per Tastendruck schnüffeln laßt, wittert er sofort die Eidechse



Wohl wie ein Pudel fühlt man sich nur im Rudel: Mit den Geschwistern üben wir erste Kampftechniken

„Savage" heißt der Simulator, bei dem ihr den König der Tiere steuert. Anfangs ist Leo junior noch eine niedliche Mieze, die keinen Schmetterling erschreckt.
Zuerst üben wir wichtige Techniken: kriechen, anschleichen, lossprungen und mit der Tatze zuhauen – Roarrr!

Schon als Baby-Löwe muß man ständig futtern. Da muß Mamas Milchbar gesucht werden. Von Kapitel zu Kapitel wächst unser Löwe heran, wird Rudelführer und jagt große Tiere.



Dickhäuter voraus: Mit Elefanten ist nicht gut streiten

„Savage" ist kein niedliches Actionspiel, sondern ein realistischer „Löwen-Simulator". Und alles andere als leicht: Wer nicht ständig Beute fängt



und futtert, ist bald verhungert. Nicht nur Löwen-Fans werden Savage mögen:
49 Mark sind ein fairer Preis.

Ein Klick auf die Löwenaugen am unteren Bildrand startet ein passendes Video



Hersteller:	Discovery Ch.
Prozessor:	Pentium 75 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	4 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut

LexiKIDS

Von den Tiefen der Antarktis bis zu den Weiten der Milchstraße – die Lexikids wissen Bescheid. Ihre CD-ROM ist mit mehr als 185 bewegten Bildern, über 2 Stunden Musik und über 50 Spielmöglichkeiten gespickt. Einfach ein tolles Multimedia-Lexikon!



Von der Wurzel bis zum letzten Ast hält der Info-Baum viele Überraschungen bereit

Das Programm ist witzig gestaltet: Jenny, Pia, Daniel, Lisa und Tommy sind die Lexikids und wohnen in einem total verrückten Baum. Darauf herumzuklicken bringt reichlich Infos



Tommy, Lisa und Daniel in ihrem Baum-Haus

Lisa interessiert sich für Technik, sie weiß viel über Autos

und Games zum Vorschein. Jeder der fünf Freunde hat ein Spezialgebiet und gibt sein Wissen in Bildern, Worten und Sound weiter. So erlebst du z.B. eine Weltraumstation, ein Physik-Labor oder ein Terrarium – überall wirst du ein bißchen schlauer.
Wenn dich etwas Spezielles interessiert, findest du alle Begriffe von A bis Z im Lexikon wieder. Die fünf cleveren Baumbewohner erklären dann abwechselnd, was sie zu diesem Thema zu bieten haben.



Die fünf Freunde sind unermüdlich. Sie erzählen Geheimnisse bis spät in die Nacht

Hersteller:	Knowledge Adventures
Prozessor:	486 SX
Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	8 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	beliebig
Alter:	ab 7
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Info-Faktor:	sehr gut

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

INHALT

EXTRA - SOFTWARE

ZOCKY FUN-PRESS-STUDIO

DEMOS:

- Operation Hurricane
- Gearheads
- Afterlive
- Megarace 2
- World Rally Fever
- Printshop DeLuxe
- Professor Tim
- Dogz
- Bud Tucker

Außerdem:
Screensaver von „Ted Shred" und „Normality Inc."

VIDEOS:

- Der Glöckner von Notre Dame
- Lucas-Arts Special
- Urmel-Zeichentrick
- Making of „The Darkening"
- Die Legende von Pinocchio
- James und der Riesenpfirsich

COMIC:

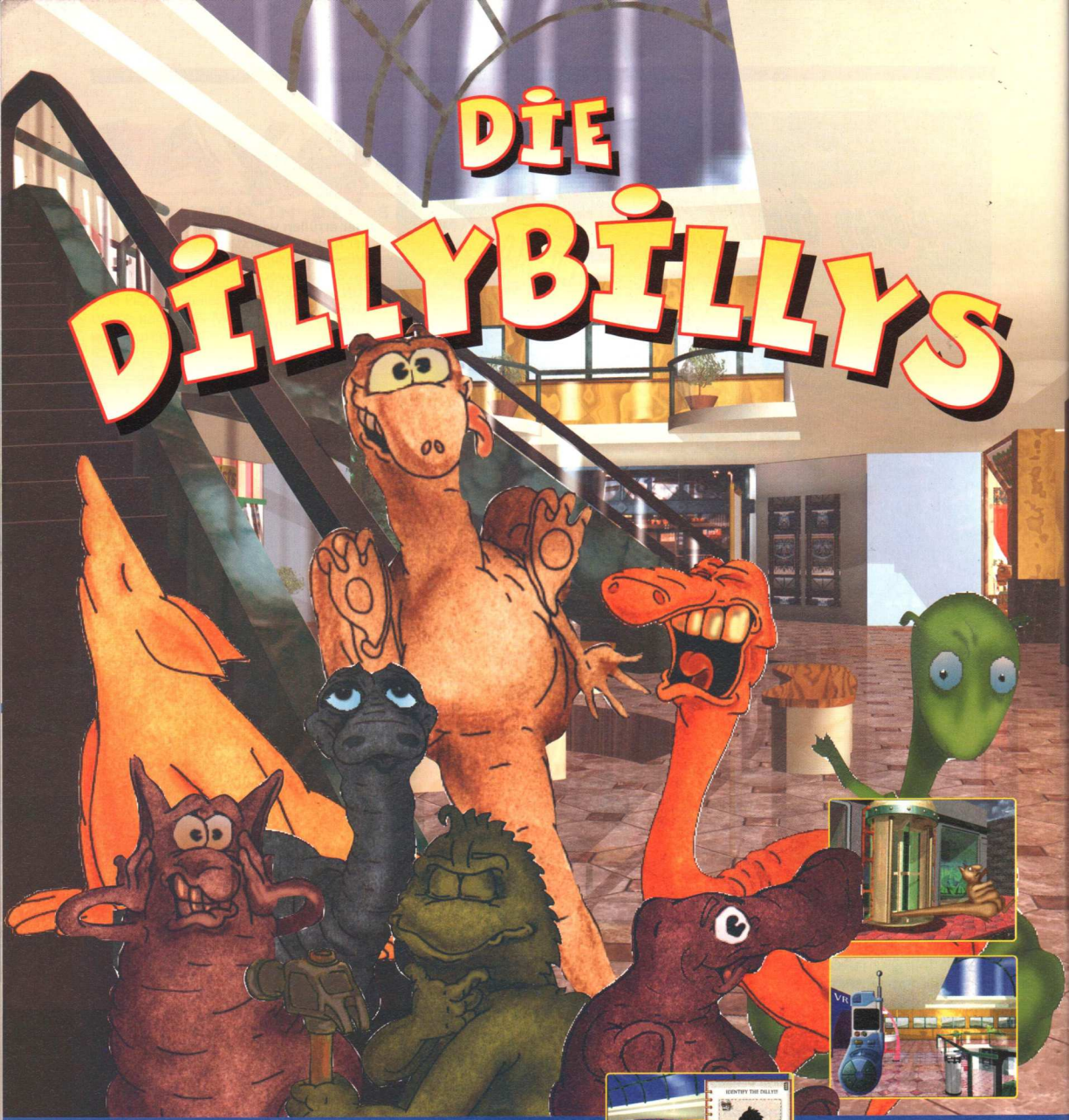
Wer andern eine Grube programmiert ...

FUN ONLINE NR. 4-1996

FUN ONLINE NR. 4-1996

▲ Entlang der weiß gestrichelten Linien falten

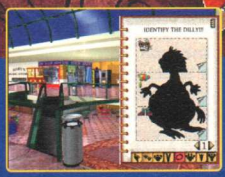
DIE DILLYBILLYS

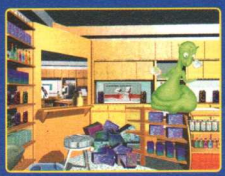


SYSTEMANFORDERUNGEN:

- 486 oder schneller
- 8 MB RAM Min.
- 2 MB Festplattenspeicher
- 2-fach-Speed CD-ROM-Laufwerk
- Soundkarte
- Maus
- VGA 256 Farben Monitor
- MS Windows™ 3.1
- Win'95™ kompatibel

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





- Komplett in Deutsch
- 8 verschiedene Dillybillys
- voll animierte Charaktere
- jeder mit eigenem Verhalten und speziellen Vorlieben
- knifflige Puzzles
- entdecke mit ihnen das Theater, die Feuerwache, den Bahnhof, die Baustelle, die große Brücke und das Einkaufszentrum der Stadt
- 3-D-gerenderte Umgebung
- Bonusspiele
- Sound FX

Fun Online

CINNAMON

FUN ONLINE, c/o maxsupport, Postfach 28 80, 33258 Gütersloh, Fax 05241 - 33 73 04
Fun-Hotline: Mo.-Do. 18.00 - 20.00, Tel. 0180 - 52 58 38 3

Fun Online
FUTUREKIDS®

DER COOLE COMPUTER-CLUB

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

LIVE PRODUCTIONS/GERDI KERSCHKAMP

JEDER WILL MAL „SCANMAN" SEIN

Was viele Erwachsene nicht kapieren, lernt ihr im Handumdrehen: das Scannen von Bildern und deren elektronische Bearbeitung am Computer. Der Futurekids-Club München-Fürstenried führte erstmalig einen Ferienkurs durch, bei dem die Teilnehmer mit Scannern experimentieren konnten. Riesenbegeisterung, als „Micky Maus" am Bildschirm ein rosagestreifter Sportanzug verpaßt wurde oder aus freundlichen Pop-Stars plötzlich Monster wurden. Unter dem Motto „Ich bin der ScanMan" lernten die Futurekids rasend schnell die Handscanner-Bedienung, das Abspeichern der bearbeiteten Vorlagen und zum Schluß das Beste: das Erstellen von eigenen Comics mit Sprechblasen.



Scanner-Trainerin Andrea mit den Futurekids Markus (12), Stefan (12) und Hansi (10), von links nach rechts



Hansi war vom Scannen total begeistert: „Das kann noch nicht mal mein Vater!"



Spaß an der elektronischen Bildbearbeitung: Links die Vorlage, rechts das Ergebnis



Das geht ruck, zuck: Arbeiten mit dem Handscanner



FUTUREKIDS: ERFOLG DURCH SPASS

Das Erfolgsgeheimnis der 1500 Futurekids-Clubs in mehr als 70 Ländern ist ganz einfach: Kein Streß, kein Frust, keine Noten. Statt dessen gute Laune und megamäßig viel Spaß in kleinen Gruppen! Die Teams bestehen aus höchstens sechs Kids, die in sinnvollen Altersgruppen zwischen 4 und 14 Jahren zusammengefaßt sind. In jeweils dreimonatigen Kursen wird mit Software für Windows auf Compaq-Presario-Computern trainiert. Wieviel Spaß das macht, können alle Interessierten - natürlich auch die Eltern! - während eines kostenlosen Lernabenteuers selbst ausprobieren.

Info unter Telefon: 089/92 50 24 95

14 NEUE COMPUTER-CENTER FÜR FUTUREKIDS

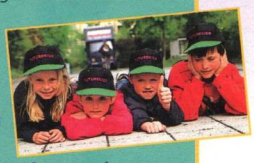
Mit Riesentempo werden neue Computer-Center für Futurekids eröffnet: 11 gibt es bereits in Deutschland, und im Sommer kamen 14 dazu: in Regensburg, Bonn, Hagen, Mülheim/Ruhr, Bottrop, Gelsenkirchen, Hagen, München-Ost, Dortmund, Duisburg, Essen, Recklinghausen, Bochum und Hamm.

WITZIGE STICKER AUS DEM COMPUTER

Action mit den Futurekids: Während eines Sommerfestes an einer Münchner Schule zeigten die Teilnehmer, wie sie ganz locker mit dem Computer spielen und dabei lernen. Am tollsten kam die Aktion „Aufkleber selber machen" an. Mit dem Programm „Fine Artist" entwarfen sie witzige Sticker für Schulhefte, die per Farbdrucker an Ort und Stelle auf Papier mit selbstklebender Rückseite ausgedruckt wurden. Während der Arbeit am Computer wurden die Kids mit einer Videokamera gefilmt; die Videos anschließend unter großem Beifall Öffentlich vorgeführt.



Diesen coolen Sticker machte der 7jährige Andreas am Computer selbst



Lernen ohne Streß: Gute Laune bei den Münchner Futurekids

DAS NETZ
für euch!



Oben: Im Cyber-Center erfahrt ihr alles rund um unsere Stadt. Wichtig: Hier können sich alle Besucher ins „Goldene Online-Buch" eintragen – und bekommen dann von uns regelmäßig e-mails mit allen Neuigkeiten im Netz

Rechts: Natürlich gibt's in der FUN ONLINE-Stadt auch ein Kino. Hier findet ihr tonnenweise Bilder und Infos zu allen neuen Filmen und eine Star-Datenbank. Außerdem könnt ihr im Kino-Archiv nach „alten" Filmen stöbern und euch über Video-Neuerscheinungen informieren. Natürlich gibt´s auch ein Kino-Quiz





Oben: Das „News"-Häuschen ist der Kiosk in unserem Netz. In seinen Regalen warten „Schnupper"-Seiten aus allen möglichen Zeitschriften: Von „Limit" über „Wendy" bis „FUN ONLINE" (siehe links). Auch Buch- und Softwaretips könnt ihr hier abholen. Dazu gibt´s die frischesten Nachrichten aus der ganzen Welt und eine Tauschbörse

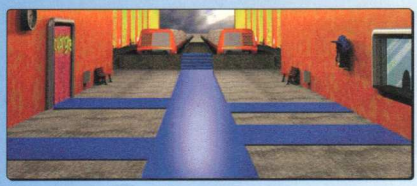




Mausklick genügt. Mit diesem Steuerknopf bestimmt ihr in den Häusern, wo's langgeht

Ein Klick auf dieses Symbol ruft den Stadtplan auf. Noch ein Klick auf das gewünschte Gebäude und ihr werdet dorthin „gebeamt"





Wer sich bei FUN ONLINE einwählt, kommt am Bahnhof an. Von hier aus beginnt eure Tour durch die Stadt – oder eure Reise ins Internet: wir bieten vollen Zugang zum größten Computernetz der Welt. Unser Bahnhof hat noch mehr zu bieten: Zum Beispiel jede Menge Ferientips am „Fahrkartenschalter"

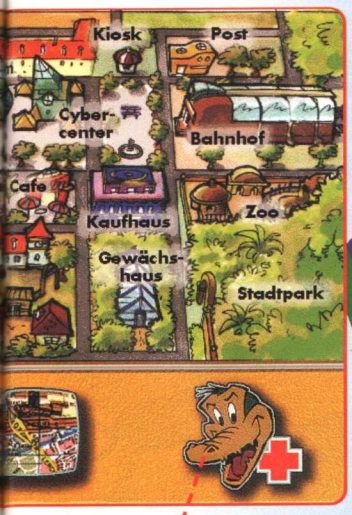
Endlich! FUN ONLINE – Das Netz startet im Oktober. Action, Infos, Abenteuer: Eine ganze Online-Stadt wartet auf euch

HOTLINE: 1-800-5-26-26-47

Wer FUN ONLINE heißt, muß auch online sein. Viele Leser haben bereits unsere Homepage im Internet besucht und uns einen Berg e-mails geschickt. Jetzt legen wir noch eins drauf: Im Oktober geht's los: Die erste Version von FUN ONLINE – DAS NETZ kann getestet werden.
Ihr bekommt natürlich nicht irgendeinen Online-Dienst serviert: Wir haben eine komplette 3-D-Stadt programmiert!

Mit Mausklicks steuert ihr von Gebäude zu Gebäude und findet dort Spiele, Infos, Datenbanken, Bilder, e-mails, unterhaltet euch online (das nennt man „chatten").
Auf dieser Seite zeigen wir einige Häuser in unserer Stadt und verraten, was ihr darin finden könnt. Gerade „im Bau": Der Stadtpark und unser Fernsehturm „Power-Tower".

Das braucht ihr, um unsere FUN ONLINE-Stadt zu testen: Einen PC mit CD-ROM-Laufwerk und Modem. Die nötige Software bekommt ihr von uns. Ruft einfach die Hotline (siehe oben) an. Gebt uns eure Adresse und wir schicken euch die „Online-Stadt"-Software sobald wie möglich kostenlos zu. Natürlich könnt ihr unseren „Hotlinern" Löcher in den Bauch fragen. Was immer ihr zum Netz wissen wollt und ab welchem Tag es losgeht, erfahrt ihr von diesen Experten.
Das Beste: Während unsere Stadt Haus für Haus entsteht, also noch in der Testphase ist, haben alle Besucher freien Eintritt.



Jeder braucht mal Hilfe. Klickt auf Zocky und er berät euch bei technischen Sorgen





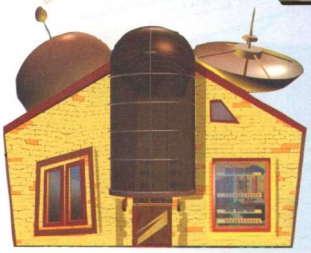
Wie findet ihr unseren Verlag? In diesem Gebäude ist die FUN ONLINE-Redaktion zuhause. Hier könnt ihr online mit uns in Kontakt treten, selber eine Zeitung machen oder in unserem Archiv stöbern. Das Büro oben gehört übrigens dem Chefredakteur



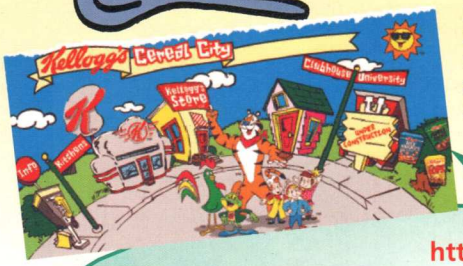
„Joystick" haben wir dieses verrückte Haus genannt. Drinnen warten jede Menge Demos zum Downloaden, ein großes Quiz eine Spieledatenbank und natürlich Online-Spiele. Wenn ihr die anklickt, dann spielt ihr gegen andere Netzbesucher aus ganz Deutschland oder gegen unseren Computer



Im „Postoffice" holt ihr eure e-mails ab – und verschickt welche. Hier erfahrt ihr, wer sonst noch gerade unsere Stadt besucht und könnt Freunden direkt eine Nachricht auf den Bildschirm schicken. Wer Briefmarken oder Telefonkarten sammelt, findet Clubs und Infos



Mahlzeit! IM INTERNET!



Mit PC und Modem auf Weltreise gehen macht hungrig und durstig. Da kommen unsere Futter-Adressen gerade recht. Die machen zwar nicht satt, aber viel Appetit aufs Internet ... viel Spaß bei Kellogg´s, McDonald´s, Coca-Cola & Co

http://www.kelloggs.com/



Leider nur auf englisch – trotzdem gibt es in der Kellogg´s-Stadt eine Menge zu entdecken! • **Clubhouse** E-Cards zum Selbstbasteln, Kellogg´s-Screensaver, Rätsel, Archiv alter Kellogg´s-Schachteln, Malbuch • **Kitchens** Kochtips (was tun, wenn die Milch anbrennt?) und jede Menge Kellogg´s-Rezepte • **Spiele** Labyrinth und Malen • **Info** Technik-Hotline sowie Informationen über die Firma • **Store** Kaffeetassen und andere Werbeartikel

http://www.lang-nese.de

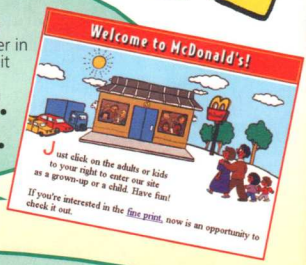


Quietschbunte und fröhliche Seite mit dem „Knack den Kühli"-Spiel, das ist eine Such-und-Sammelaktion quer durch das World Wide Web. Außerdem: Ferienpark-Reports und Aktionskalender für Kids, viele Links zu coolen Seiten im Netz. Ganz fixe können auch eine Eisparty gewinnen ...

http://www.mcdonalds.com/



Leider war bei unserem Trip durchs Internet die deutschsprachige McDonald´s-Seite nicht verfügbar. Also haben wir die Hamburgerbräter in Amerika besucht: Die US-Homepage empfängt Besucher erst mal mit einem Trickfilm-Screen und vielen Aktivitäten:
• **Our Food** Ernährungstips mit Spiel • **World Tour** Fotos aus vielen Ländern der Erde – überall steht natürlich ein McDonald´s-Restaurant • **Malbuch** Erst eine Farbe per Mausklick auswählen und dann kräftig klecksen. Witzige Motive • **Fun Stuff** eine Reise mit der Zeitmaschine • **McSports** viele Sport-Infos mit Bildern



http://www.cocacola.com/



Leider nur in Englisch – aber grafisch toll gemacht!
Inhalt: Infos zur Company, Link zur belgischen Homepage (wer flämisch kann...), ein witziges Wortspiel, E-Karten-Versand, Rätsel, Tauschbörse, Coca-Cola-Bilder-Galerie und Infos zu Sportereignissen, die Coca-Cola sponsert. Begeisterten Surfern bietet Coca-Cola Links zu weiteren heißen Seiten im Internet an



http://www.pepsi.com

Pepsi im Internet ist wirklich klasse! Allerdings braucht man bei den Seiten viel Geduld und einen gut konfigurierten Browser, denn die Macher der Homepage holen aus der Internet-Technik so ziemlich alles raus, was derzeit machbar ist. Ohne Netscape mit diversen Extras, einem schnellen Modem (mindestens 28.800 bit/s) sowie Soundkarte macht's bei Pepsi keinen Spaß. Ist der Rechner jedoch entsprechend gerüstet, locken ein spannendes Suchspiel, Sound-Proben aus aktuellen CDs, eine digitale Kunstgalerie (Sounds und Bilder), Konzertberichte, Tourneedaten, Musikreviews, PC-Spieletips, Cheats und vieles mehr.
Informationen über die Pepsi selbst gibt es auf der Homepage der Muttergesellschaft Pepsico (siehe Kasten) – und dazu gehören neben den Getränken noch Kentucky Fried Chicken und Pizza Hut





http://www.oetker.de/index.html

Hier steht natürlich Kochen im Vordergrund: Im „Dr.-Online-Club" wartet ein Gewinnspiel auf euch, eine Pinnwand für die gezielte Rezeptsuche und zum Meinungsaustausch sowie zahlreiche Tips zum Thema Kochen und Backen. Ein kleiner Exkurs durch 100 Jahre Dr. Oetker ist auch dabei...



http://www.ritter-sport.de/welcome.html

Die Ritter-Sport-Homepage ist eher eine Agent-XXL-Seite. Das ist nämlich ein komplettes Spiel von Ritter Sport. Mit witzigen Seiten zu jeder der im Spiel auftauchenden Figuren, Tips zum Spiel und natürlich einer Bestellmöglichkeit. Witzige Seiten – einfach quadratisch, praktisch ... na, ihr wißt schon





http://www.hage-mann.de/ernaehrung/

Frühstück ist Trumpf auf der deutschsprachigen Seite von Nestlé – aber das ist hier ganz unterhaltsam. Mit Rubbelspiel um einen Frühstückskorb, Infos über andere Länder (wie frühstückt man in den USA?) und zahlreichen Rezepten

NOCH MEHR LUSTIGE FUTTERSEITEN:

Bei Jacobs/Suchard gibt's 'ne Menge Online-Action – auch ohne Kaffee: **http://www.Jacobs.de/**

Informationen zu: Pepsi, Pizza Hut und Kentucky Fried Chicken.
Wer sonst noch zur Familie gehört, erfahrt ihr unter
http://www.pepsico.com/

Noch mehr Fast Food:
http://www.wendys.com/
http://www.pizzahut.com/

Lust auf Eis?
Ein cooles Gewinnspiel und der Eisdrink des Monats:
http://www.schoeller.de/

Bahlsen: Kekse und mehr –
leider nur digital, dafür krümelfrei
http://www.bahlsen.com./biscuits/index.htm#contents

Und hier gibt's jede Menge Rezepte (alle auf deutsch):
http://www.gmd.de/People/Inke.Kolb/cooking.rezepte.deutsch.html
http://zaphod.cs.uni-sb.de/rezepte.html
http://www.is-fun.com/nischen/rezepte.shtml
http://www.informatik.uni-oldenburg.de./~joey/Rezepte/
Unter **http://www.rz.uni-karlsruhe.de/~ulle/drez.html** findet ihr ein Verzeichnis weiterer Rezeptdatenbanken

Ich stehe auf ...

... Games von Lucas Arts, weil man sie nicht so leicht knacken kann. Ich sitze manchmal tagelang daran und knobele wie wild herum.

Jenny aus München



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



ISDN FÜRS INTERNET?

Hallo, Fun Online,
wir bekommen demnächst ISDN für unser Telefon und für den PC. Was ist eigentlich besser fürs Internet: normales Modem oder ISDN-Karte?
Philippe aus Landshut

Lieber Philippe,
mit ISDN (Integrated Services Digital Network) können Daten viel schneller übertragen werden als mit einem Modem. Das liegt daran, daß bei ISDN die Informationen digital, also gleich als Computerdaten übertragen werden. Ein analoges Modem muß diese Daten erst übersetzen oder zurückübersetzen. Das kostet Zeit. Dein PC mit ISDN bekommt und verschickt seine Daten aber nur dann wirklich schneller, wenn sich am anderen Ende auch ein Computer mit ISDN befindet. Im großen und ganzen wird Dein PC bei Spaziergängen im Internet mit viel mehr Tempo Daten erhalten als vorher.

LAUFENDE WERKE

Hallo, Fun Online,
mein Computer ist gerade mit einem CD-ROM-Laufwerk nachgerüstet worden. Jetzt habe ich eine Frage: Sind eigentlich interne CD-ROM-Laufwerke schneller als externe?
Moritz aus Siegen

Lieber Moritz,
nein. Ob ein Laufwerk fest eingebaut ist oder erst nachträglich angeschlossen wird, hat nichts mit seiner Leistung zu tun. Die hängt nämlich davon ab, mit welchem Chipsystem (Controller) ein Laufwerk betrieben wird. Und da gilt immer noch, daß SCSI-Geräte (die denken mit) eine höhere Leistung haben als E/IDE-Geräte (für die muß der Hauptprozessor mitdenken). Dafür kosten sie auch mehr.

DIE HÄUFIGSTE ...

... Hotline-Anfrage:

Die Heft-CD-Rom der Ausgabe 3/96 ließ sich überhaupt nicht abspielen. Sie war ziemlich verschmutzt. Was ist denn da passiert? Und wie bekomme ich Ersatz?
Es hat bei einem Teil der Auflage eine Panne gegeben: Als die CD-ROM dem Heft beigeklebt werden sollte, ist etwas Klebstoff auf die Scheiben geraten. Tip: Vorsichtig mit einem feuchten Tuch abwischen. Wenn das nicht hilft, schickt uns einfach die defekte CD-ROM zu. Wir schicken euch postwendend eine neue zu. Adresse:
Fun Online, Stichwort „CD kaputt!",
Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart.

... Leserbrief-Kritik:

Warum bringt ihr immer nur Spiele-Demos auf der CD-ROM? Könnt ihr nicht mal eine Vollversion auf die Heft CD-Rom packen?
Erste Antwort: Fun Online müßte über 15 Mark kosten, wenn wir eine teuer gekaufte Vollversion auf der Heft-Scheibe bringen würden.
Zweite Antwort: Mit den Demos stellen wir euch eine Auswahl zur Verfügung, damit ihr ein Spiel nicht ungesehen kaufen müßt. Eine Vollversion würde für Demos, Videos und Comic kaum noch Platz lassen.
Dritte Antwort: Ab sofort gibt es auf jeder Heft-CD-ROM ein komplettes Programm – das wir aber günstig selbermachen, so daß der Preis fürs Heft der gleiche bleibt.

... Leserbrief-Auszeichnung:

Gute Idee, das Magazin jetzt wie ein Taschenbuch zu kleben, statt Heftklammern zu benutzen. So läßt sich Fun Online leichter sammeln.
Und wir hatten schon Angst, daß ihr uns wegen der Klammern eine klebt ...

Ich stehe auf ...

... Simon the Sorcerer von Adventure Soft, weil es ein anspruchsvolles Adventure ist. Die deutsche Sprachausgabe ist besonders gelungen ... Simon aus Schleiden



LÖSCH-KOMMANDO

Hallo, Fun Online,
ich schreibe ein Tagebuch und kleine Geschichten unter dem alten „Windows 3.11". Da habe ich manchmal zu schnell gelöscht, wenn mir der Text erst nicht gefallen hat. Später konnte ich ohne meinen Vater nichts reparieren. Stimmt es, daß man mit dem neuen „Windows 95" gelöschte Dateien ganz einfach wiederfindet?
Janine aus Hannover

Hallo, Janine,
es ist bei „Windows 95" tatsächlich so, daß Du zunächst gelöschte Dateien ganz leicht wiederfinden kannst. Du ziehst sie nämlich mit der Maus erst mal in den „Papierkorb" des Systems. Auch wenn Du mit der „Löschen"-Taste arbeitest, fliegen die Dateien dorthin. Und wie bei einem richtigen Mülleimer bleiben die Daten in diesem Papierkorb, bis Du ihn ausleerst. Du kannst sie also jederzeit ansehen, obwohl sie eigentlich schon gelöscht sind. Um die Dateien dorthin zu bekommen, wo sie vorher waren, bewegst Du sie einfach mit der Maus vom Papierkorb in ihren Ordner zurück.



Löschen unter „Windows '95": Daten flattern in den Papierkorb

HER MIT DEM ERSTEN DECKBLATT!

Hallo, Fun Online,
ihr bringt in jedem Heft ein CD-ROM-Titelblatt zum Ausschneiden. Nur im ersten Fun Online war so eine Seite nicht drin. Druckt doch bitte in der nächsten Ausgabe ein Deck- und Inhaltsblatt für diese CD-ROM nach.
Benjamin aus Pfaffenhofen.



Lieber Benjamin,
diesen Wunsch haben uns schon viele FUN ONLINE-Leser geschrieben. Aber wir glauben, daß viele Leser mit dem Nachdruck nichts anfangen könnten, weil sie das erste Heft nicht haben. Unser Vorschlag: Wer das Deck- und Inhaltsblatt für die CD-ROM von Heft 1/95 haben möchte, schickt uns einfach einen mit einer Mark frankierten Rückumschlag mit seiner Adresse und bekommt von uns ein druckfrisches Exemplar.

Ich stehe auf ...

... Superspeed von Accolade. Man muß versuchen, den Rennwagen innerhalb kurzer Zeit ans Ziel zu steuern. Doch die anderen Flitzer versuchen, den Spieler von der Bahn zu schleudern. Kritik: es gibt nur eine Rennstrecke! **Fabian aus Rostock**



TRAURIGE TURBOTASTE

Hallo, Fun Online,
an meinem PC befindet sich eine „Turbotaste". Kostet es Arbeitsspeicher, wenn dieser „Turbo" eingeschaltet ist?
Michael aus Herne

Lieber Michael,
die „Turbotaste" befindet sich an jedem PC-Gehäuse – aber ab Rechnern mit Pentium-Prozessoren haben sie keine Funktion mehr. Kein Mensch weiß, wieso sie da überhaupt noch eingebaut werden. Bis 486er bedeutet „gedrückte Taste", daß der Prozessor mit normaler Leistung läuft. „Ausgeschaltet" heißt, daß der Prozessor gebremst wird. Dann kann man nämlich auch richtig steinalte Programme und Spiele laufen lassen.

! 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

ÜBRIGENS ...

Wir bekommen von euch viel mehr tolle Briefe und „Ich stehe auf..."-Einsendungen, als wir im Heft abdrucken können. Aber es gibt FUN ONLINE ja auch im Internet: Unter ***http://www.egmont.de*** findet ihr jede Menge Fun-Online-Infos – und weitere Post von euch!

STURE ZOBINIS



Hallo, Fun Online,
ich habe ein Problem mit der Heft-CD-ROM 3/96: Bevor das Spiel „Zoombini" startete, machte der PC einen Bildschirmcheck. Nachdem ich „Zoombini" beendet hatte, waren im Dateimanager plötzlich alle aktiven Fenster schwarzweiß. Was ist passiert?
Markus aus Horbach

Lieber Markus,
die sturen „Zoombinis" weigern sich hartnäckig, eine andere Bildschirm-Einstellung als 256 Farben zu akzeptieren. Die stellst Du unter „Systemsteuerung" ein. Die Auflösung der Bildschirmdarstellung sollte außerdem 640 x 480 Pixel betragen.

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

Redaktion: Oliver Kühner, Birgit Lang, Hiltrud Schlüter, Mara Strenge

Grafik:
Thomas Pohl (Art Director),
Benno Kärcher

Comics:
Gil Page (Redaktion)
Nigel Kitching (Stories)
Michael Nagula (Übersetzung)
Comicon Barcelona (Artwork)

Produktion:
Rudolf Weeber, Renate Roscher

Schlußredaktion:
Konrad Müller

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,
Steffen Schlüter

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

Redaktionsanschrift:
Egmont Interactive GmbH
Postfach 10 12 45
70011 Stuttgart
oder http://www.egmont.de

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

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.
Wir bitten unsere Leser um freundliche Beachtung.

•SPICKZETTEL•

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.

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

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.

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. Das nennt man „downloaden"

e-mail ➡ (elektronische Post) nennt man die Post ohne Briefträger. Briefe werden direkt von PC zu PC durchs Internet geschickt

Icon ➡ kleines Bildsymbol, das für einen Befehl steht. Klickt ihr z.B. auf ein „Lupe"-Icon, wird ein Bildschirmausschnitt vergrößert.

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.

Karte ➡ Euer PC hat mehrere Steckplätze, in die ihr z.B. Grafik-, Sound- oder Joystickkarten einsetzen könnt. Das funktioniert so einfach wie das Zusammenstecken von Legosteinen. Je besser (und teurer) so eine Karte ist, um so besser funktioniert der PC.

Kartusche ➡ kleiner Behälter am Drucker, in dem sich die Tinte befindet

Konfiguration ➡ bedeutet „Einstellung". Wenn ihr ein Spiel startet, dann benötigt es eine bestimmte Konfiguration, also Einstellung eurer Graifk- und Soundkarte. Die meisten Programme machen das beim Start automatisch, manchmal müßt ihr das auch selbst erledigen.

Level ➡ kommt aus dem Englischen und bedeutet „Ebene". Jump´n´Run-Games wie „Rayman" bestehen meistens aus vielen solcher Ebenen. Von Level zu Level steigt dann der Schwierigkeitsgrad.

Link ➡ ist ein ein englischer Begriff für „Verbindung". Im Internet gibt es unendlich vie le solcher Links, mit denen man per Mausklick blitzschnell von einer Adresse z.B. in Deutschland nach Amerika kommt.

Megahertz ➡ Die Leistung eines automotors wird in „PS" gemessen, die eines Computer-Prozessors in Megahertz (MHz). Je mehr MHz, umso schneller (und teurer) der Prozessor.

Modem ➡ Gerät, mit dem der PC telefonieren kann. Wird gebraucht, um mit dem PC Telefaxe zu verschicken oder einen Online-Dienst anwählen zu können.

Online ➡ bedeutet locker übersetzt „an der Strippe" sein. Per Computer und Modem kann man einen Online-Dienst „anrufen", das ist eine Art Rummelplatz für Computerdaten.

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

Picture-Grabber ➡ (=„Bilder-Greifer") ist ein Programm, mit dem man Bilder von laufenden Programmen „schießen" und abspeichern kann.

Prozessor ➡ Computer-Bauteil. Alles, was ein PC so treibt, hat mit Rechnen zu tun. Das wird vom Prozessor erledigt. Zur Zeit ist der „Pentium" der Firma Intel einer modernsten und schnellsten Prozessoren.

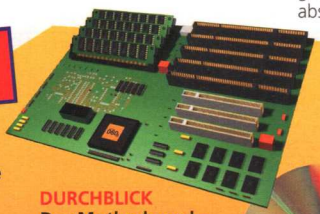
Scanner ➡ ist ein Gerät, mit dem ihr gedruckte Texte oder Bilder in euren Computer einspeist. Funktioniert wie ein Kopierer, nur daß hinten kein Papier, sondern Computerdaten rauskommen.

Update ➡ sagt man, wenn eine Datei oder ein Programm auf den neuesten Stand gebracht wird.

Upload ➡ (=„aufladen") ist das Gegenteil von „download". Wer eigene Daten, z.B. Fotos, anderen zur Verfügung stellen will, kann sie in einen Online-Dienst uploaden.

world wide web ➡ bedeutet übersetzt „Weltweites Netz" und ist der Teil des Internets, auf den jeder Zugriff hat.

DEMNÄCHST IN FUN ONLINE



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



Computer-Training: **Fit fürs Internet – starke Tests und Tips für Deinen PC**



DURCHBLICK **Das Motherboard – was tut sich auf der PC-Hauptplatine?**



Außerdem: • **Tests:** die besten Games und I.Q.-Programme • **Supergame:** wieder über 100 Preise zu gewinnen • **Comic:** Zwei neue Abenteuer mit Zocky McHacker • **Lösung** zum Adventure „Operation Hurricane"

Heiße Scheibe: **Demos, Videos, interaktiver Comic, Extra-Programm!!!**

Extra-Programm auf der CD-ROM: **Gators Videoplayer:** Damit machen PC-Videos erst richtig Spaß! **Crack O´Teal´s Camera:** Picture-Grabber für DOS und Windows

FUN ONLINE kommt alle zwei Monate! Das nächste Heft gibt´s schon am **20. November** beim Zeitschriftenhändler

Ravensburger interactive

Bitte nicht stören!



Für aufgeklärte Kids und alle, die es werden wollen

Karen, Tom, Freddie, Max, Charlie und Prof. sind Kids, die es wissen wollen: Was passiert beim „ersten Mal", wie verändert man sich in der Pubertät, warum gibt es häufig Zoff mit den Eltern, welche Verhütungsmittel gibt es und noch vieles mehr. Alter: Von 12 bis 16 Jahren.

Bitte nicht stören!
unverb. Preisempf.: DM 98,- sFr 89,- öS 699,-

Meine Traumburg



Der Geschichten-Baukasten für kreative Kinder

Wie bei einem Baukasten kann man Figuren auswählen, in bunte Szenarien plazieren und für jede Figur über 15 verschiedene, vollanimierte Aktionen ausprobieren. Die Kinder und nicht der Computer bestimmen, was in der Spielehandlung passiert.

Alter: Ab 5 Jahre.
Meine Traumburg
unverb. Preisempf.: DM 79,- sFr 69,- öS 549,-

Verkehrte Welt!



Das interaktive Wissensspiel für clevere Kids

„Verkehrte Welt!" mit den Wissensbereichen Technik, Natur und Alltag bietet Raum für verschiedene Spieltypen. Schnelligkeit, Kombinationsgabe und Aufmerksamkeit sind gefordert, um die insgesamt 54 Aufgaben zu lösen. Alter: Von 8 bis 12 Jahren.

Verkehrte Welt!
unverb. Preisempf.: DM 79,- sFr 69,- öS 549,-

Elroy jagt den Technokäfer



Was treibt Elroy jetzt schon wieder?

Ein verrücktes CD-ROM-Spiel für richtige Chaoten. Ein Adventure-Game mit vielen Varianten, nur eine führt zum Ziel. Jagen wir nun den Technolopterus oder suchen wir das Ei? Augen- und Ohrenweide mit ungewöhnlicher Grafik. Alter: Von 7 bis 99 Jahren.

Elroy jagt den Technokäfer
unverb. Preisempf.: DM 98,- sFr 89,- öS 699,-

Das Buch von Lulu

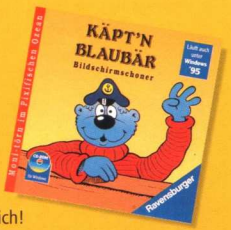


Ein interaktives Märchen nicht nur für Kinder

Die traumhaft schöne Prinzessin Lulu trifft in ihrem Schloßgarten einen außerirdischen Roboter und damit entwickelt sich eine interaktive Geschichte, in der die Welt der Phantasie und die Welt der Technik aufeinandertreffen. Ein wunderschönes Märchen. Alter: Von 7 bis 99 Jahren.

Das Buch von Lulu
unverb. Preisempf.: DM 98,- sFr 89,- öS 699,-

Käpt'n Blaubär



Bildschirmschoner

Dieser Screen-Saver hat es in sich! 15 short stories vom berühmten Käpt'n und seinem Leichtmatrosen Hein Blöd lassen Euch fiebrig darauf warten, daß sich endlich wieder der Bildschirmschoner einschaltet. Viel schöner als Fernsehen! Ab 7 Jahren.

Ravensburger interactive
Käpt'n Blaubär Bildschirmschoner
unverb. Preisempf.: DM 29,- sFr 25,- öS 199,-

Ravensburger Interactive Media GmbH
Postfach 1860, 88188 Ravensburg



d-werk







HAIE

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.

- ***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***

Fun online

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA

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