Nr. 05/96
DM 7,80
SFR. 7.80 • S 59,– • BFRS 175
LFRS 175 • LIRE 10000 • PTAS 800

Fun Online

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

The Darkening Weltraum-Piraten

2x EXTRA SOFTWARE

auf der CD-ROM:
Multiplayer für Videos, Sounds, Musik-CDs
Games-Camera für Windows-Programme

IM TEST:

14 neue Spiele

mit CD-ROM nur 7,80 DM!

Durchblick

Ab ins Netz!

So wird Dein PC Online-fit

DIE SCHEIBE IM HEFT:

Demos: Nascar Racing 2 + Dillybillys + Gene Machine + 3D Ultra-Pinball + Rallye Racing + Monster Truck + Guitar Hits 2 + Net Zone

Shareware-Games: SubSink. Pro + Dr. Harrison + Per Oxyd + Passage Plus + TZ-Minigolf + Sorry + WKISS

2x Extra: Fun Online-Multiplayer + Games-Camera

Comic: Zocky McHacker – als Verbrecher gejagt

Video: FUN ONLINE – Das Netz

SUPERGAME

mit Mega-Preisen:

- Reise: Disneyland
- PC: Gateway P5 125
- Fun: 90 Games
- Online: 10 Modems
- Action: Gamepads
- Cool: 50 T-Shirts

Tommy & Oscar

Die Tastatur mit der Du auf Deinem Computer jedes Instrument spielen kannst!

DIE ABENTEUERLICHE JAGD NACH DEM PHANTOM









Das interaktive Abenteuer-Musik-Lern-Spiel

- Oscar, der außerirdische Musikfresser, landet auf der Erde und freundet sich mit Tommy an. Zusammen mit Tommys Freundin Yukari, einer Kampfkunstexpertin, und seinem Hund Buck, versuchen sie das Geheimnis des gestohlenen magischen Taktstocks zu lösen. Die abenteuerliche Jagd nach dem Phantom hat begonnen, und Du bist dabei...
- Tommy & Oscar ist ein interaktiver Comic in Fernsehqualität mit über 60 Minuten Animation und 30.000 Zeichnungen. Neun tolle Musikspiele und eine Klaviertastatur, die über die Computertastatur gelegt wird, werden Dir stundenlangen Spaß bescheren und ganz nebenbei kannst Du vieles über Musik lernen.

Tommy & Oscar gibt es im Buchhandel, in Elektronikfachmärkten, im Computer-Fachhandel, in Kauf- und Warenhäusern oder bei Navigo direkt und kostet DM 79,- (unverbindl. Preisempf. inkl. MwSt).

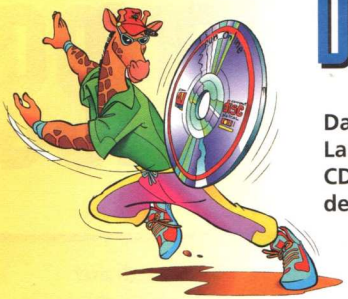
CD-ROM für MS-Windows

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 213
80807 München
Fax 089/32466-204
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de

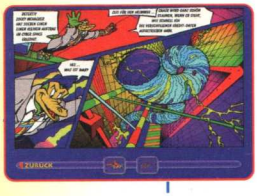
NAVIGO MULTIMEDIA

Fun Online

DAS IST DRAUF!



Darf es eine große Portion Spaß sein? Kein Problem mit FUN ONLINE: Laufwerk auf, unsere CD-ROM rein und schon geht's los! Wie ihr die CD-ROM installiert und die Programme startet und spielt, steht auf den Seiten 6-9. Viel Vergnügen!



COMIC

Zocky McHacker als Bankräuber gesucht? Crack O´Teal im Gefängnis? Unglaublich aber wahr. Keine Frage: Diesmal sitzt unser Datendetektiv ganz schön in der Patsche.





SPECIAL

Diese beiden Programme haben wir extra für die FUN ONLINE-Leser programmieren lassen: Der Multiplayer für Videos, Sounds und Musik-CDs und die Games-Camera, mit der ihr „Fotos" aus euren Lieblingsgames schießen könnt.



SHAREWARE

Siebenmal coole Shareware (siehe auch Seite 60 und 61): „Dr. Harrisson 2.4", „Per Oxyd 1.0", „Passage Plus", „TZ-Minigolf", „Sorry", „WKISS" und „SinkSub Pro".



GAMES

Acht spielbare Demos haben wir diesmal zu bieten: „Bleifuß 2" und „Nascar Racing 2" für die Rennfahrer unter euch, „Guitar Hits 2" für alle Beatles-Fans, „Gene-Machine", „3 Skulls of the Toltecs" und „Net Zone" für die Adventure-Freunde, „3-D-Ultra Pinball" für Action-Freaks und wer es etwas ruhiger mag, der genießt die „Dillybillys".



VIDEO

Nur ein Video in dieser Ausgabe, aber das hat es in sich: „FUN ONLINE – DAS NETZ". Achtung: Der Clip schaltet am Ende nicht von alleine ab, sondern beginnt automatisch wieder von vorn. Zum Abschalten drückt ihr gleichzeitig „alt" und „F4".

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.

Fun Online



DAS

Hallo, Leute,

und wieder haben wir uns bemüht, eure Wünsche zum Heft ganz schnell zu erfüllen: Ihr wolltet mehr Infos zu den spielbaren Demos! O.K., ab dieser Ausgabe drucken wir die Tastatur-Befehle mit ab (Seite 8-9). Außerdem habt ihr euch Shareware-Games auf der CD-ROM gewünscht.
Sieben ausgewählte Spiele haben wir diesmal mit draufgepackt. Dazu findet ihr auf den Seiten 60-61 reichlich Shareware-Info. Das Extraprogramm hat auch eine eigene Seite bekommen (die 6 nämlich). Und schon ist´s ganz schön eng geworden in FUN ONLINE. Deswegen haben wir ein wenig umgemodelt: Das Inhaltsverzeichnis für die CD-ROM hat ab jetzt nur noch eine Seite und steht ganz vorn auf Seite 3 – wo auch die CD-ROM eingeklebt ist. Weil so kurz vor Weihnachten viel mehr Spiele als sonst herauskommen, haben wir diesmal auf „News" verzichtet. Und dafür mehr Games getestet. O.K.?
Wenn viele Spiele erscheinen, gibt´s natürlich auch viele Demos. Da wird die Heft-CD-ROM blitzschnell randvoll, zumal auch unsere Extra-Programme Platz brauchen. Für diese Ausgabe mußten deshalb die Videos weichen. Auf einen Clip aber konnten wir nicht verzichten: „Fun Online – Das Netz".
Wir hoffen, der Kurztrip durch unsere 3-D-Stadt gefällt euch.

Euer FOL-Team

Das ist drauf
Die Heft-CD-ROM
Seite 3

Extra-Programme
Multiplayer u. Games-Camera
Seite 6

Demo-Info
Tips zur Heft-CD-ROM
Seite 8-9

Das Supergame
Großes Gewinnspiel
Seite 10

Test the Best!
Neue Spiele im Fun Online-Test
Seite 12-27

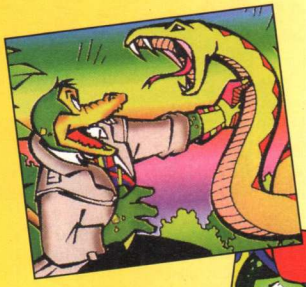
Spaß-Maschinen
Die Disneyland-Computer
Seite 30

Comic
Riskante Spiele
Seite 31-36

Durchblick
• *Das Motherboard*
• *Der Online-PC*
Seite 38-41

FUN ONLINE – Das Netz
Besucht uns per Modem
Seite 42-43

Abfahren im Internet
Gasgeben mit Ferrari & Co.
Seite 44-45



COMIC

Einer treibt's bunt im Cyberspace! Zocky ist in einem Grafikprogramm gefangen, das ihm immer neue Gegner vorsetzt. Diese Software setzt ihm hart zu ... in „Riskante Spiele"

Seite 31-36

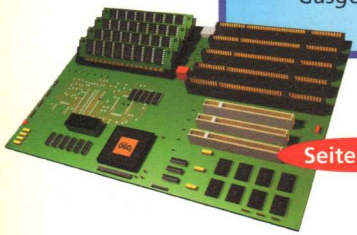


Al I. Gators Cybermonokel kombiniert mit Zockys Datenhandschuh wäre eine fürchterliche Waffe. Und es geschieht: Gator bekommt die „Macht des Cyberglove"!

Seite 46-53

DURCHBLICK

Was tut sich beim PC unter der Haube? Die Technik-Zeichner von Fun Online haben nachgesehen und zeigen euch, wo auf der Hauptplatine, dem sogenannten Motherboard, die Festplatte, das Bios, der Cache usw. liegen. Natürlich wird auch erklärt, wie die Einzelteile zusammenarbeiten, damit eure Games gut laufen. Und weil von „ran" bis „Tagesschau" alle online gehen, sagen wir ganz genau, wie ihr euren PC topfit fürs Internet macht



Seite 38-41

IST DRIN!



Comic
Die Macht des Cyberglove
Seite 46-53
FUN ONLINE I.Q.
Schlaue Programme
Seite 54-56
Extra-Blatt
Heft-CD-Cover zum Ausschneiden
Seite 57
Futurekids
Clubnews
Seite 59
Shareware
Nicht gekauft und nicht geklaut
Seite 60-61
Top-secret
Tips und Tricks
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

FUN ONLINE - DAS NETZ

Seite 42-43



Im letzten Heft haben wir euch gezeigt, wie unsere Online-Stadt aussieht. Diesmal werfen wir einen Blick in die Häuser und präsentieren die Online-Games, die Datenbanken, die e-mail-Funktionen – eben alles, was ihr per Modem bei uns erleben könnt. Außerdem lassen wir die Reifen im Internet qualmen: Die heißesten Auto-Adressen im „Web":

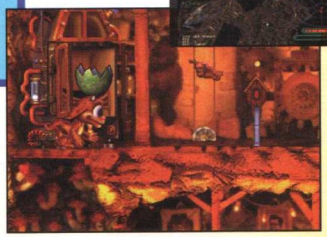
Seite 44-45





Seite 12-27





GAMES

Keine Frage: So viele neue starke Games auf einmal gab's noch nie. Wir haben sie unter die Lupe genommen und stellen die 14 besten davon vor.
Echte Highlights: das Weltraum-Abenteuer „The Darkening", das Fun-Game „Toonstruck" und „Creatures", ein Game, mit dem ihr lustige Außerirdische in die Welt schicken könnt

auf der Heft CD-ROM!

EXTRA Fun Online SOFTWARE

Steffen, unser FUN ONLINE-Programmierer, hat die Spendierhosen an und läßt diesmal gleich zwei Extraprogramme springen: Den Multiplayer und die Games-Camera

INSTALLATION

Klickt einfach auf **„SPECIAL"** im Hauptmenü und die beiden Programme werden automatisch installiert. Ihr werdet gefragt, wo die beiden Programme auf der Festplatte landen sollen – am besten wählt ihr **„DESKTOP"**. Dann erscheint ein Verzeichnis **„MEDIA"** auf eurer Benutzeroberfläche und ihr habt den Multiplayer und die Games-Camera immer sofort parat.

MULTIPLAYER

Damit könnt ihr „avi"- und „quicktime"-Videoclips abspielen, Sounds aufrufen und Musik-CDs abspielen.

• Beispiel, um einen Video zu laden: Legt die CD-ROM dieser Ausgabe ins Laufwerk und klickt im Hauptmenü des Multiplayers auf den **rechten Button.** Eine Filmleinwand erscheint und die Steuerbuttons – die erklären sich von selbst, ihr braucht nur mit der Maus darüber zu fahren.
Klickt jetzt auf „LADEN". Unter „TYP" wählt ihr dann „WINDOWS-AVI", bei „LAUFWERK" den Buchstaben eures CD-ROM-Laufwerkes und öffnet dann unter „PFAD" das Verzeichnis „MAGALOG" mit einem Doppelklick. Nochmal ein Doppelklick auf das Verzeichnis „VIDEO" und nun „online.gr.avi" wählen. Wenn ihr jetzt mit „O.K." bestätigt, könnt ihr unser drehendes FUN ONLINE-Logo abspielen.

• Beispiel, um einen Sound zu laden: Legt die CD-ROM dieser Ausgabe ins Laufwerk und klickt im Hauptmenü des Multiplayers auf den **linken Button.** Wählt das CD-ROM-Laufwerk an und als Typ „Midi Musik". Klickt euch wie bei den Videos bis „Magalog"- durch und öffnet das „Comic"-Verzeichnis. Jetzt könnt ihr euch den „Soundtrack" zu Zockys neustem Abenteuer anhören.





GAMES-CAMERA

So ein Programm nennt man auch: „Screen-Grabber", also „Bildschirm-Greifer". Weil man damit das komplette Monitorbild „abgreift" und abspeichert. Das könnt ihr dann mit einem Mal- oder Grafikprogramm bearbeiten und ausdrucken. Auf diese Weise werden die Spiele-Bilder gemacht, die ihr überall im Heft sehen könnt.

So geht´s:
Games-Camera starten und mit dem rechten Button die „Einstellungen" vornehmen. Hier entscheidet ihr, wie euer Werk heißen und wo es abgespeichert werden soll. Wollt ihr mehr als nur ein Bild schießen, dann klickt zusätzlich „numerieren" an. Jetzt auf „Start" klicken und dann das Programm starten, aus dem ihr „fotografieren" wollt. Bei jedem Druck auf „F11" wird nun die Camera ausgelöst.





Oben: Das Hauptmenü der Games-Camera und das Fenster für die Einstellungen. Links: Die Oberflächen unseres „Multiplayer"

LIVECLUB
feel the music

Mega-Hits zum Giga-Preis

CDs



8,50
BRAVO Hits 14
2 CDs 395251


5,-
Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 394239


5,-
Caught In The Act
Forever Friends
CD 394346


5,-
Die Schlümpfe
Alles Banane! 3
CD 395236



8,50
Just The Best
Vol. 9
2 CDs 396796


8,50
Michael Jackson
History
2 CDs 392472


5,-
Alanis Morissette
Jagged Little Pill
CD 393470



5,-
The Kelly Family
Over The Hump
CD 378406


5,-
Robert Miles
Dreamland
CD 395079



8,50
VIVA Dance 4
2 CDs 395244


5,-
Dog Eat Dog
Play Games
CD 396903



5,-
Mr. President
We See The ...
CD 396549



8,50
Hitbreaker
4/96
2 CDs 395053



5,-
Tic Tac Toe
Tic Tac Toe
CD 395046



8,50
Rave Now! 6
2 CDs 396879

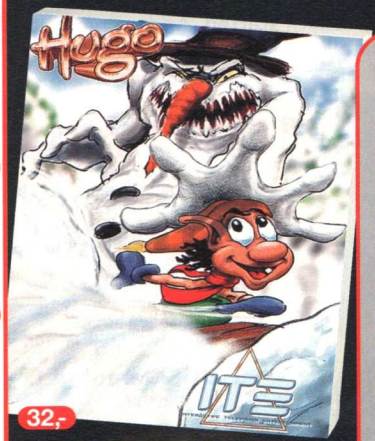

5,-
Faithless
Reverence
CD 396929


5,-
Bürger Lars Dietrich
Dicke Dinger
CD 397067



5,-
Blümchen
Herzfrequenz
CD 394809

Hugo 4
CD-ROM 537506



32,-

5.-*

Top-Titel schon ab DM

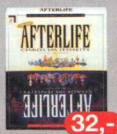
*zzgl. DM 3,- Versandkostenanteil

CD-ROMs

für MS-DOS und Windows
(System Voraussetzung: 486; 8MB)



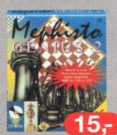
50,-
Zork Nemesis
CD-ROM 537563



32,-
Afterlife
CD-ROM 537589



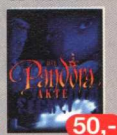
5,-
Nascar Racing
CD-ROM 537829



15,-
Mephisto
Genius 2
CD-ROM 537530



36,-
Bundesliga
Manager '97
CD-ROM 537555



50,-
Die Pandora
Akte
CD-ROM 537571



34,50
Conquest Of The
New World
CD-ROM 536615



34,50
Formel 1
Manager
CD-ROM 536607


12,50
Der Glöckner
von Notre Dame
CD-ROM 537514


5,-
Tornado
CD-ROM 536516



36,-
Die Rätsel des
Master LU
CD-ROM 536623



48,50
Die Fugger II
CD-ROM 536557

GRATIS!

Diesen tollen Taschenrechner im Handy-Look erhalten Sie als Dankeschön für Ihr Interesse am LIVECLUB.
Sie dürfen Ihn auf jeden Fall behalten!



Und das ist das Tolle!

- Das Super-Kennenlern-Angebot
- Das Dankeschön-Geschenk
- 10 Tage testen – ohne Risiko!
- LIVECLUB-Magazin 4x im Jahr gratis
- Das LIVECLUB Music-Phone
- Günstige Einkaufspreise
- Exklusive CLUB-Angebote
- Beitragsfreie Mitgliedschaft
- Alle Titel von namhaften Musikfirmen:

RCA · EMI · WARNER SPECIAL MARKETING · Virgin · PolyGram
Sony Music

Mein Test-Coupon

JA! Ich will den LIVECLUB, Deutschlands größten Musikclub, kennenlernen. **Senden Sie mir die 2 Titel meiner Wahl (je schon ab DM 5,–) zzgl. DM 3,– Versandkostenanteil.**

Meine 2 Wunschtitel:

Bitte hier die Bestellnummern eintragen

Ich kann risikolos testen: Der LIVECLUB garantiert mir, das Angebot 10 Tage unverbindlich und ohne jede Verpflichtung testen zu können. Bin ich dann wirklich nicht überzeugt, schicke ich das Kennenlern-Angebot einfach zurück. Damit ist für mich alles erledigt. Meine Geschenke darf ich als Dankeschön auf jeden Fall behalten.

Ich entscheide, was ich bekomme: Ich erhalte 4mal im Jahr kostenlos das große, aktuelle LIVECLUB Magazin. In jeder Ausgabe stellen mir die LIVECLUB-Experten den topaktuellen Music- und Movie-Tip vor. Möchte ich ihn haben, bekomme ich ihn nach dem im Magazin genannten Stichtag einfach und bequem nach Hause. Selbstverständlich habe ich das volle Umtauschrecht. Möchte ich den Tip nicht haben, bestelle ich einfach etwas anderes aus den über 1.000 top-aktuellen Titeln im LIVECLUB-Magazin.

Ich bleibe dabei, solange ich will: Ich nutze zunächst zwei Jahre alle LIVECLUB-Vorteile. Danach verlängert sich meine Mitgliedschaft jeweils um ein weiteres Jahr. Habe ich keine Lust mehr, kann ich jederzeit zum Ende meines Mitgliedjahres kündigen – Postkarte genügt! Bleibe ich dabei, habe ich Anspruch auf die immer attraktiver werdenden LIVECLUB-Bonusvorteile.

○ Frau ○ Herr (bitte entsprechendes ankreuzen)

Vorname | Name | A LC 01916/00320

Straße / Nr.

PLZ | Ort

Geburtsdatum | Telefon (für Rückfragen und Infos)

X

Datum | Unterschrift (Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Wichtig: Bitte vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht, damit wir Ihnen das Kennenlern-Angebot liefern können. Belieferung auch in der Schweiz und Österreich möglich!

Bitte einsenden an: LIVECLUB · NICOLAS METZ · 70145 STUTTGART

Fun Online
DIE HEFT-CD-ROM

DEMOS UND SHAREWARE

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

Für 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

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.

WICHTIGE INFO

Manche Programme lassen sich direkt aus der laufenden Heft-CD-ROM installieren, manche DOS-Programme direkt unter Windows '95. Bei den Tips auf dieser Seite schlagen wir aber für alle Programme die todsichere Installation aus der „ruhenden" Heft-CD-ROM vor.

Für DOS-Demos gilt:

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

Für Windows-Demos gilt:

1. Im Dateimanager „Ausführen" wählen

BLEIFUSS 2

(auf Englisch) DOS
3. **cd\bleifus2** eingeben
4. **install** eingeben
Wenn ihr die Einstellungen erledigt habt, fragt das Programm, ob ihr sie speichern wollt. Tippt **„z"** ein, denn das ist auf der amerikanischen Tastatur das **„y"** für **„yes"** (ja).
Das Spiel wird als **„S2"** abgespeichert. In der Demo habt ihr eine Strecke im Arcade-Modus bzw. fürs Zeitfahren zur Verfügung.
Steuerung:



GENE MACHINE

(auf Deutsch) DOS
3. **cd\genedemo** eingeben
4. **install** eingeben
Das Installationsmenü bedient ihr mit den Pfeiltasten und Enter. Zum Spielen auf die Festplatte und in das Verzeichnis wechseln, in das ihr die Demo geladen habt. **gene** eingeben **Spielsteuerung** mit der Maus. Infos werden eingeblendet.
Mit **„alt"** + **„x"** beenden

NET ZONE

(auf Englisch) DOS
3. **cd\nzdemo** eingeben
4. **install** eingeben
Das Installationsmenü mit der Maus steuern. Zum Spielen auf der Festplatte in das Verzeichnis wechseln, in das ihr die Demo geladen habt. **nz** eingeben.
Spielsteuerung mit der Maus. Ihr braucht Englischkenntnisse. Tip zum Start: Ihr könnt eine geheimnissvolle Station erkunden. Klickt mit dem Mauszeiger genau in die Mitte des grünen Objekts, um euch **„anzumelden".** Das Ringsymbol am rechten unteren Bildschirmrand ruft euren **„Hilfscomputer"** auf. Spiel beenden: **„Esc"** drücken, auf **„Quit",** dann auf **„OK"** klicken

GUITARHITS 2

(auf Deutsch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben,** dann **:\guitar2\guitar.exe** eingeben.
Spielsteuerung mit der Maus. Die Demo enthält den Beatlessong „Across the Universe" mit Übungen. Um ihn vorgeführt zu bekommen, klickt ihr unter **„Musik"** wie bei eurer Stereoanlage auf das „Abspielen"-Symbol. Das Programm beendet ihr per Mausklick auf das **„Gitarrenkoffer"**-Symbol.

NASCAR RACING 2

(auf Englisch) DOS
3. **cd\n2demo** eingeben
4. **install** eingeben
Wird als **„nascar2"** gespeichert, zum Spielen **n2demo** eingeben.
Spielsteuerung mit der Maus. **„F1"** liefert Rundeninfos, **„F4"** bringt die Reifentemperatur, mit den **Tasten 1-9** stellt ihr die Grafikauflösung ein.

TZ MINIGOLF

(auf Deutsch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, eingeben dann **:\sharew\tzmigolf\disk1\install**
Ein Verzeichnis wird angelegt, aus dem ihr das Spiel per Doppelklick starten könnt. Ihr könnt sechs Minigolfbahnen ausprobieren.
Spielsteuerung mit der Maus.
Spielanleitung in der Readme-Datei

3 SKULLS OF THE TOLTECS

(auf Deutsch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\3skulls\setup** eingeben.
Ein Verzeichnis wird angelegt, aus dem ihr per Doppelklick das Spiel starten könnt.
Spielsteuerung mit der Maus. Einfach auf einen Befehl am unteren Bildrand klicken und dann auf das Objekt, dem der Befehl gilt.

3-D ULTRA PINBALL

(auf Englisch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\pinball2\setup** eingeben.
Ein Verzeichnis wird angelegt, aus dem ihr per Doppelklick das Spiel starten könnt.
Spielsteuerung:



linker Flipper


rechter Flipper


Kugel starten


Tisch schütteln

SINKSUB PRO

(auf Englisch) **Windows 3.11:**
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\sharew\sinksubp\16ssp111** eingeben.
Windows 95:
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\sharew\32ssp111** eingeben.
Ein Verzeichnis wird angelegt, aus dem ihr das Spiel per Doppelklick starten könnt. Die Version erlaubt die ersten 10 Level.
Spielsteuerung:


nach links steuern


nach rechts steuern


zum Weitwurf ausholen



Bombe von hinten



Bombe von vorn

DILLYBILLYS

(auf Englisch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\dillies\dillies** eingeben.
Die Demo startet automatisch.
Spielsteuerung mit der Maus.

SORRY

(auf Deutsch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\sharew\sorry\sorry** eingeben. Das Programm wird gestartet. Im Hauptmenü findet ihr eine Anleitung

WKISS

(auf englisch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, nun **:\sharew\wkiss\wkiss** eingeben.
Das Programm wird gestartet. Wenn ihr in der Menüleiste unter **„File"** auf **„Open"** klickt, könnt ihr aus dem WKISS-Verzeichnis Trickfiguren laden und mit der Maus an ihnen herumbasteln.

DR. HARRISON 2.4

(auf Deutsch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\sharew\harrison\setup** eingeben.
Ein Verzeichnis wird angelegt, aus dem ihr das Spiel per Doppelklick starten könnt.
Spielsteuerung mit der Maus. In der Readme-Datei findet ihr die Spielanleitung. Außerdem gibt's ein Editor-Programm, mit dem ihr selbst Labyrinthe entwerfen könnt.

PEROXYD

(auf Deutsch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\sharew\peroxyd\winsetup** eingeben.
Ein Verzeichnis wird angelegt, aus dem ihr das Spiel per Doppelklick starten könnt. Im Hauptmenü auf das „Flaggen"-Symbol klicken, bis die deutsche Fahne erscheint. Jetzt werden alle Texte auf Deutsch angezeigt. Das Spiel wird mit einem Mausklick auf das Strichmännchen rechts oben gestartet.
Spielsteuerung mit der Maus. In der Readme-Datei („i"-Symbol) findet ihr die Spielanleitung. Ihr beendet Peroxyd mit einem Klick auf das „Schlüssel"-Symbol.

PASSAGE PLUS

(auf Deutsch) Windows
2. Den **Laufwerksbuchstaben**, dann **:\sharew\passage\passage!** eingeben.
Ein Verzeichnis wird angelegt, aus dem ihr das Spiel per Doppelklick starten könnt.
Spielsteuerung mit der Maus.
Spielanleitung in der Readme-Datei.

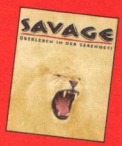
SUPERGAME

Buchstabe 7
In dem Gewinn-Game unten geht es um ein Raubtier. Um welches?



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

ZU GEWINNEN:
je 10x „Savage – Überleben in der Serengeti" von Discovery Channel



Fun Online

KATALOG

Jetzt neu auf dieser Seite!

Ab sofort bietet euch Fun Online auf dieser Seite besonders tolle Software an.

Und das alles bis zum 20.12.96

Aktuelle Spiele zu tollen Preisen!



Operation Hurricane
Best.Nr.: 2604001
89,– DM



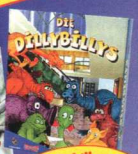
Auf dem Nil
Best.Nr.: 3599005
89,– DM



Fifa Soccer 97
Best.Nr.: 3407023
89,– DM

Preis Hit!
Superschnelles 33.6 Modem + Zugangssoftware Fun Online -Das Netz + kostenlose Testmöglichkeit bis zum 31.12.96
für nur **189,– DM**





Dillybillys
Best.Nr.: 2912001
79,– DM



Timon & Pumbaa
Best.Nr.: 3410014
99,– DM

Hugo 4
Best.Nr.: 3403017
89,– DM



Bleifuß 2
Best.Nr.: 3411020
79,– DM



Creatures
Best.Nr.: 3409014
89,– DM



Creatix SG 2834 turbo
Best.Nr.: 3811003

Nur solange Vorrat reicht!

Titel:	Bestellnummer:		Preis:	Titel:	Bestellnummer:		Preis:	Titel:	Bestellnummer:		Preis:
3D Lemmings	3409	005	29,90	Legend Of Kyrandia III	3401	013	29,90	Police Quest 3	3401	027	9,90
Advantage Starball	3499	006	5,00	Lost Eden	3401	014	9,90	Rebel Assault	3405	001	9,90
All New World Of Lemmings	3409	006	29,90	Lucas Arts Top Adventures	3410	010	29,90	Return of Arcade	3410	012	9,90
Arcade America	3403	014	29,90	Mad TV	3402	005	9,90	Sam & Max	3401	001	9,90
Battle Bugs	3409	002	9,90	Magic Carpet	3401	006	9,90	Software Hits Made in Germany	3410	009	19,90
Beethoven	3731	001	9,90	Magic Carpet II	3405	011	29,90	Space Quest 1	3401	029	9,90
Blob	3403	011	9,90	Maniac Mansion 1	3401	022	9,90	Space Quest 2	3401	031	9,90
Chaikowski	3731	002	9,90	Mario wird vermißt	3401	010	9,90	Space Quest 3	3401	032	9,90
Das Schwarze Auge	3402	002	9,90	Marios Rechenkünste	3502	005	9,90	Super Karts	3407	001	19,90
Day Of the Tentacle	3401	007	9,90	Marios Vorschule	3501	005	9,90	Teddy spielt Verstecken	3501	008	9,90
Der tapfere Teddy	3501	007	9,90	Marios Zeitmaschine	3599	001	9,90	Teddys großes Abenteuer	3501	011	9,90
Der Teddy und der Hund	3403	008	9,90	Micro Machines II	3411	011	29,90	Tendo	3409	010	3,00
Die Höhlenwelt	3401	020	9,90	Monkey Island	3401	028	9,90	Virtual Pool	3499	004	29,90
Discworld	3401	003	29,90	MS Flight Simulator 5.0	3405	002	29,90	Weltatlas	3720	003	9,90
Eine kurze Geschichte der Zeit	3739	004	29,90	Nascar Racing Track Pack	3411	006	9,90	Wie ein Multimedia-PC funktioniert	3732	001	9,90
Erben der Erde	3401	021	9,90	NBA Live '95	3407	005	19,90	Wing Commander 3	3405	005	29,90
Fifa Soccer 96	3407	019	29,90	P.A.W.S.	3499	002	9,90	Winzer	3409	007	9,90
Fuzzys World	3407	017	9,90	Police Quest 1	3401	024	9,90				
Kings Quest 7	3402	003	29,90	Police Quest 2	3401	026	9,90				

Greif zu!

Alle Angaben in DM. Besteller aus Österreich und der Schweiz bezahlen bitte in D-Mark.

Versandkosten: von 30,-DM bis 200.-DM Bestellwert = 8,00 DM, ab 200.- DM Bestellwert kostenfrei.

Mit deinen Wunschprodukten erhälst du auch die Rechnung. Zahlbar innerhalb von 10 Tagen.

Allgemeine Geschäftsbedingungen:
§1 Haftungsausschluß
(1) Schadensersatzansprüche des Bestellers einschließlich entgangenem Gewinn oder wegen sonstiger Vermögensschäden des Bestellers sind ausgeschlossen.
(2) Der Ausschluß gilt nicht,
a) wenn die Schadensursache auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruht,
b) wenn der Besteller wegen des Fehlens einer zugesicherten Eigenschaft, Schadensersatzansprüche geltend macht oder
c) für die Haftung des Verzuges oder Unmöglichkeit.
(3) Wird eine vertragswesentliche Pflicht fahrlässig verletzt, so ist unsere Haftung auf den voraussehbaren Schaden begrenzt.
§2 Anwendbares Recht
Es gilt deutsches Recht.

Bestell dir deine Wunschsoftware!

Telefon: 0 52 41 - 33 75 33

Fax: 0 70 21 - 8 06 96
Internet: http://www.egmont.de

per Post: Egmont Interactive GmbH, Fun Online-Bestellservice
Postfach 1169, D-73263 Dettingen/Teck

Bei Bestellung bitte deine vollständige Adresse, die Unterschrift des Erziehungsberechtigten, den Titel, die Bestellnummer und den Preis angeben!

DAS SUPERGAME!

Bald ist Weihnachten – da muß unser Supergame natürlich ganz besondere Preise bieten. Aber wer einen davon abräumen will, muß erst unsere zehn Rätsel lösen ...

Es geht um ein Wort mit zehn Buchstaben. Um es zu knacken, sind zehn Fragen zu beantworten, die ihr auf zehn Seiten in diesem Heft findet.
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 der Name eines unserer 3-D-Gebäude in FUN ONLINE – Das Netz. Auf geht's. Wir wünschen euch viel Glück!



1x Disneyland Paris

Da will jeder einmal hin, für einen FUN ONLINE-Leser wird der Traum wahr: Wir verlosen drei Tage Aufenthalt für zwei Personen im Themenpark von Disneyland Paris mit zwei Übernachtungen in einem Disneyland Paris Familienhotel. 2x Frühstück inklusive. Der Flug natürlich auch.



Game und I.Q.-Programme:

- je 10x Savage – Überleben in der Serengeti
- je 10x Auf dem Nil nach Ägypten
- je 10x Operation Hurricane – Windstärke 12
- je 10x NHL '97
- je 10x Die Dillybillys
- je 10x Bubble Bobble
- je 10x 3-D Ultra-Pinball
- je 10x Toonstruck
- je 10x The Darkening



1x Multimedia-Maschine

Von Gateway kommt der P5 120 Elite, ein PC mit einem 120 MHz Pentium Prozessor, Aktivboxen, 8fach-CD-ROM-Laufwerk, 1,2 Gigabyte Festplatte, Windows '95 und jeder Menge Software.

50x Fan-Shirts

Wer FUN ONLINE mag, darf das auch zeigen. Deshalb gibt es 50 coole T-Shirts „Bytes 4U" zu gewinnen.



3x Sidewinder

Für rasante Spiele muß das richtige Werkzeug her. Brandneu von Microsoft ist das Sidewinder Gamepad. Der Test dazu kommt erst in der nächsten Ausgabe, aber drei glückliche FUN ONLINE-Leser können es jetzt schon unter die Lupe nehmen.





10x Turbo-Modem

Mit einem Affenzahn durchs Internet: Je 10x gibt es das Modem CREATIX SG 2834 turbo mit einer Übertragungsrate von 33.660 bits/s. zu gewinnen. Übrigens: Wer seinem Glück nicht traut, der kann das Modem auch bei uns bestellen – mehr Infos auf Seite 11.

Wenn ihr das Rätsel geknackt habt, schickt das gesuchte Wort bis zum 17. Januar 1997 an:

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

Hier kommt das Lösungswort rein:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

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

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. 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 Nicht zu stoppen: HUGO 4 (Interact. Television Entertainment)



2 Die Knollennase HUGO 2 bleibt munter auf Hexenjagd



3 Igel SONIC ist auch auf CD-ROM ein Senkrechtstarter (Sega)



4 Rasen wie Schumi mit FORMEL 1 GP 2 (Microprose)



5 SIMON 2 ist immer noch eins der bestverkauften Games (Adventure-Soft)



6 Riesige Minispiele: INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES (Lucas Arts)



7 Als „Special Edition" gibt NEED FOR SPEED noch mal kräftig Vollgas (Electronic Arts)



8 SIEDLER 2: Diese Top-Simulation kommt an! (Blue Byte)



9 Wahre Trekkies kriegen nie genug: STAR TREK WARRIOR SET (CIC Interactive)



10 OPERATION HURRICANE Ihr stoppt den fiesen Wettermann (Discovery Channel)



SONIC CD

Bahn frei für den High-Speed-Igel: Segas bester Videospiel-Held macht jetzt auf dem PC Tempo!

Woran merkt man, daß der PC die wichtigste Spielemaschine der Welt ist? Ganz einfach: Inzwischen setzen sogar die Konsolen-Konzerne ihre Videogames für euren Computer um! Sega bringt jetzt den rasantesten Helden der „Mega Drive"-Ära als Windows-Game!

Igel Sonic ist blau und schlau. Im Kampf gegen Erzfeind Dr. Robotnik hüpft und rennt unser Held durch Dutzende von knallbunten Levels. Dank seiner Power-Turnschuhe geht Sonic die Sache mit einem Höllentempo an. Die Robot-Monster des bösen Robotnik sprengt er durch Anspringen.



Spannend: Am Ende jeder Spielwelt müßt ihr Fiesling Dr. Robotnik in einem Duell besiegen



Feucht: Zum Glück ist unser Wunderigel wasserfest



Flippig: Von den Prallfeldern läßt sich Sonic nach oben wirbeln



Wertvoll: Guter Dinge dank der Ringe! Die goldigen Goodies schützen Sonic beim Zusammenprall mit einem merkwürdigen Monster

Am Ende jeder Welt befreien wir knuffige Tiere aus Robotniks Edelstahl-Kerkern. Der Zwischenstand wird dann automatisch gespeichert. Voll verständlich, warum die Videospieler so auf Sonic abfahren. Viel Tempo und einfache Steuerung garantieren schnellen Spielspaß. Mit rund 70 Mark zudem ein relativ preiswertes Vergnügen. Das einzige Nervige an der PC-Umsetzung ist ihr Hardware-Appetit. Ihr müßt schon Windows 95 auf der Platte und einen Pentium im PC-Gehäuse haben, damit der irre Igel überhaupt abgeht.



Hersteller:	Sega
Prozessor:	Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut

Action 100%

BUNDESLIGA MANAGER 97

Ganz bestimmt etwas sehr Schönes ist der Job von Uli Hoeneß. Ob Borussen oder Bayern, Manager wollen Titel feiern ...



In der Sommerpause war alles so gemütlich: Wir haben ein paar Mios für neue Stars verbraten, das Team ins teuerste Trainingslager gehetzt und alle Vorbereitungsspiele gewonnen. Doch plötzlich geht alles dern als Trainer und Manager in einem. Ihr seid für die richtige Aufstellung verantwortlich, müßt Fan-Artikel verscherbeln und Spielerverträge aushandeln. Viel Verantwortung, viel Risiko: Bei blanker Kasse und



Im Hauptmenü erscheinen neueste Infos über unser Team. Klickt einen der Fußbälle am linken Bildrand an, um ins entsprechende Menü zu kommen.

den Bach runter: Unser neuer Stürmer trifft das Tor nicht, das Präsidium lästert in der Zeitung über unsere Leistung, und die Fans fordern grölend den Rauswurf des Trainers...

Herzlich willkommen in der Fußball-Bundesliga, dem irrsten Arbeitsplatz im ganzen Land. Allerdings tretet ihr beim „Bundesliga Manager 97" nicht als Spieler an, sondern als Trainer und Manager in einem. Ihr seid für die richtige Aufstellung verantwortlich, müßt Fan-Artikel verscherbeln und Spielerverträge aushandeln. Viel Verantwortung, viel Risiko: Bei blanker Kasse und Abstiegsplatz setzt uns der Präsident schnell an die Luft. Solche Fußball-Strategiespiele sind nichts Neues. Der „Bundesliga Manager 97" aber hat etwas Besonderes: Der Deutsche Fußballbund (DFB) hat den Programmierern erlaubt, die echten Spielernamen und die original Vereinslogos zu verwenden. Basler zum Sondertraining schicken, Sammer nach St. Pauli verkaufen und Klinsmann gegen Dundee tauschen? Kein Problem!

Die Bedienung ist leicht – etliche Automatikfunktionen nehmen auf Wunsch viel Arbeit ab. Und sollte doch mal was klemmen, geht dem Programm ein Licht auf: Laufen Verträge aus oder sind die Übertragungsrechte noch nicht verkauft, leuchtet eine Warnanzeige. Geht euer Verein trotzdem auf Tabellen-Tauchfahrt, könnt ihr immer noch das Angebot eines anderen Clubs annehmen.

Hersteller:	Software 2000
Prozessor:	486er/ab 50 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	60 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut





Die „Sportschau" im Programm informiert über die anderen Bundesliga-Ergebnisse dieses Spieltags



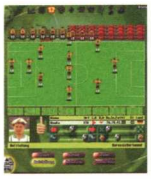
Die wichtigsten Spielzüge erscheinen als 3-D-Animationen. Wir können aber nicht selber ins Geschehen eingreifen



Nervige Reporter haken sofort nach, wenn ihr eine umstrittene Entscheidung getroffen habt



Solange unser Team siegreich ist, haben die Zeitungsschreiber nichts zu meckern



Bei der Aufstellung geht's ganz genau zu. Der Daumen signalisiert, wie wohl sich der Kicker in der momentanen Position fühlt

Tip



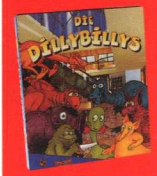
Wählt anfangs den leichtesten Schwierigkeitsgrad und schaltet alle Automatik-Funktionen ein. Später solltet ihr euch selber um so wichtige Dinge wie Training und Transfers kümmern. Um schnell ins Spiel zu kommen, ist diese Hilfestellung aber prima.

SUPERGAME

Buchstabe 5: Wie lautet der Vorname von Fußballstar Basler?

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

ZU GEWINNEN: je 10x das I.Q.-Adventure „Dillybillys" von Cinammon





THE DARKENING

Als fliegender Weltraumhändler Lev Arris seid ihr einem galaktischen Geheimnis auf der Spur – Helden, Handel, heiße Grafik: Das Supergame „The Darkening" schießt sogar „Wing Commander IV" ab

Zehn Jahre lag Lev Arris auf Eis. Im Tiefschlaf dämmerte er in einer Kapsel vor sich hin. Doch eines Tages wird das Raumschiff abgeschossen, das den tiefgekühlten Helden beförderte. Er überlebt und wird aufgetaut, aber dabei geht sein Gedächtnis verloren. Warum wurde er eingefroren? Und warum sind alle möglichen Piraten jetzt hinter seinem Leben her? Nur wenn ihr wichtige Kontaktpersonen trefft und aushorcht, erfahrt ihr Stück für Stück das Geheimnis um die Vergangenheit von Lev Arris.



Die Schutzschilde des dicken Brummers leuchten blau auf, weil eine Lasersalve einschlägt. Beeindruckend ist die superschnelle 3-D-Grafik. Noch nie hat ein Weltraumspiel so viel Spaß gemacht



Bei den Dreharbeiten wurde nicht gespart: In den Videos von „The Darkening" kracht und knistert es gewaltig

„The Darkening" ist das neue Weltraum-Megagame von Origin. Die Jungs haben bekanntlich mit den „Wing Commander"-Spielen saubere Erfahrung im Umgang mit Hyperspace und Laserkanonen.

Nagelneue 3-D-Grafik

Glaubt aber nicht, daß hier einfach das Süppchen von „Wing Commander IV" nochmals aufgekocht wird. Damit die Raumschiff-Duelle mit skrupellosen Piraten vollen Spaß bringen, wurden die 3-D-Teile des Programm-Codes frisch gestrickt. Die hochauflösenden Ballereien sehen nicht nur edel aus, sondern sind auch sehr schnell. Ein Pentium-Prozessor ist zwar Pflicht, aber schon mit einem P/90 ist das Tempo tadellos.



Jürgen Prochnow in der Rolle von Xavier Shondi, der uns eine lukrative Mission anbietet

Nicht schlecht, denn viele andere 3-D-Spiele kommen erst ab einem 133er Pentium so richtig auf Touren.
Das genialste an „The Darkening" ist aber der Spielverlauf, bei dem ihr viel mehr Freiheiten habt als in „Wing Commander". Dort klapperte man eine Mission nach der anderen ab. Jetzt könnt ihr völlig frei entscheiden, welchen Planeten ihr als nächstes anfliegt. Sternenkarte aufrufen, Ziel wählen, und ab geht's zur nächsten Hyperraum-Etappe. Ist alles frei, könnt ihr weiterspringen.

Wegelagerer im All

Treiben sich beim Zwischenstopp schießwütige Ganoven im All herum, müßt ihr aber erst mal eure Haut retten, bevor es grünes Licht zum Weiterflug gibt. Immer feste drauf – schließlich machen die 3-D-Kämpfe dank der neuen Grafikpower mehr Spaß denn je.

Die Regierung überweist euch ein Honorar für jeden besiegten Raum-Rowdy. Ohne Moos ist nämlich bei „The Darkening" nicht viel los: Zu Beginn können wir uns nur das müdeste von 18 Raumschiffen leisten; ein schwarzes Loch gähnt auf unserem galaktischen Sparbuch.
Doch ein Blick in die Nachrichten verrät uns, daß auf einem Nachbarplaneten Erze knapp geworden sind.





An den Computer-Terminals lesen wir Nachrichten, rüsten unser Schiff auf und kaufen neue Handelsware ein

Klingt das nicht nach einem guten Geschäft? Schnell einen Frachter gemietet, ein bißchen Iridium gebunkert, und ab geht's. Am Zielort verscherbeln wir die Ware mit

Ich stehe auf ...

... NHL 96 von Electronic Arts, weil es eine tolle Mischung aus Action und Sportsimulation ist. Und mit der Super-Grafik fühlt man sich wie in einem richtigen Stadion.

Marco aus Ibach (CH)





Mit den Zifferntasten wechselt ihr auf verschiedene Seiten- und Außenansichten

viel Gewinn. Durch das clevere Ausnutzen von solchen Handelsgelegenheiten kommt man zu „Credits", der Währungseinheit in „The Darkening". Vom Geld kaufen wir neue Waren, rüsten unser Schiff mit besseren Wummen aus oder liebäugeln gar mit einem größeren Modell. Ihr könnt auch ein paar hundert Credits in Begleitschutz investieren: Der „Wingman" fliegt dann bei der nächsten Reise mit und hilft beim Kampf gegen die Piratenschiffe.

Spiel mit Spielfilm

Das wäre alles schon spannend genug, aber es gibt auch noch eine starke Handlung. Ihr bekommt sie in aufwendig produzierten Videos zu sehen, für die Origin einige Millionen verbraten hat. In stimmungsvollen Kulissen stehen Stars wie Jürgen Prochnow („Das Boot") und verhelfen euch zu besonders wichtigen Missionen. Die Mischung aus Freiheit und Story-Ablauf ist ziemlich genial. Zwischendurch lassen sich immer mal ein paar Geldverdien-Flüge einlegen und dann mit den Enthüllungen der Hauptgeschichte fortfahren.



Ein Wingman hilft euch bei Piratenüberfällen. Lest die Beschreibung der Bewerber aber genau durch; die billigen Bewerber haben so ihre Macken ...



Die Beschreibungen der Planeten und Organisationen sind nicht nur informativ, sondern enthalten auch nette Gags



Um zu landen, müßt ihr erst ein Weilchen auf den Planeten oder die Station zufliegen. Dann über den Bordfunk (Taste C) die Andockerlaubnis einholen. Das Einparken wird dann vollautomatisch erledigt

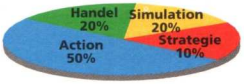


Die Gegner: Piraten oder Weltraumpolizei

Das Piloten-Tagebuch merkt sich die wichtigsten Infos. Wenn auch hier nichts Neues steht, dann einfach ein einige Planeten abklappern. Früher oder später trifft eine E-Mail mit neuen Hinweisen ein.
Wer gute Nerven hat, kann auch illegale Waren schmuggeln oder selber unter die Piraten gehen. Erwartet aber kein Verständnis der Behörden, wenn ihr Frachter überfallt und deren Waren klaut. Die Abfangjäger der kosmischen Ordnungshüter nehmen dann ganz schnell eure Mühle unter Beschuß.
Fazit: „The Darkening" ist eine Weltraum-Wucht auf drei CD-ROMs.



Hersteller:	Origin
Prozessor:	486er /25 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	super gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	super gut





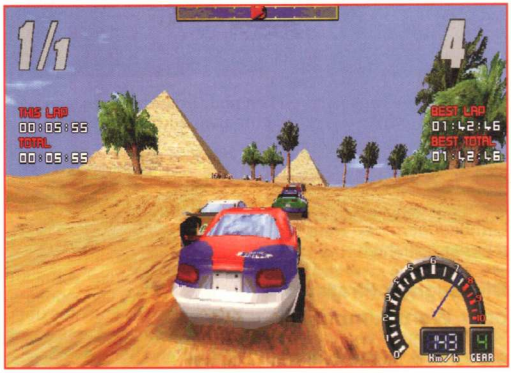
Wo bin ich? Die Weltraumkarte hat eine Suchfunktion, mit der man jeden Planeten schnell findet



BLEIFUSS 2

Schönen Gruß vom Bleifuß: Rüpelhafte Rowdy-Raser rempeln über sechs neue Pisten

Noch wenige Kilometer bis zur Ziellinie. Turbo-Heini, der weltberühmte Rallye-Fahrer, braust souverän an Pyramiden und Sanddünen vorbei. Der Sieg scheint ihm sicher. Aber hoppla, die nächste Kurve führt mitten in ein Dorf hinein. Am Marktplatz kommen wir ins Schleudern; ein arglistiger Gegner nutzt die Gelegenheit zum Angriff. Doch mit einem kühnen Schlenker drücken wir den Schuft an die Hausmauer und retten uns über die Ziellinie ...



Die hochauflösende Grafik sieht superschnittig aus. Sie kommt aber erst bei schnellen Pentium-PCs auf Touren

Mit dem Rennspiel „Bleifuß" schaffte Virgin letztes Weihnachten einen tollen PS-Hit. Klare Sache: Neben „The Need for Speed" das beste Action-Autorennen. Für das taufrische „Bleifuß 2" haben die Programmierer noch einen Extra-Gang hochgeschaltet.
Bei den sechs neuen Kursen kommt ihr gut in der Weltgeschichte herum. Je nach Land ändern sich die Straßenverhältnisse. Während in Finnland Eis und Schnee für viel Gerutsche sorgen, kämpft man sich in Kolumbien über morastige Dschungelpfade.

Geheimkurs für Sieger

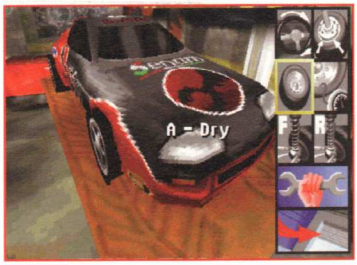
Wer alle Meisterschaften gewinnt, darf sogar einen versteckten Geheimkurs ausprobieren. Die neuen Strecken sehen klasse aus. Doch nur auf schnellen PCs macht das Rennen Spaß, denn langsame 3-D-Grafik macht die Steuerung träge. Am schnellsten seid ihr mit der niedrigen Auflösung unterwegs.
Die Steuerung bringt viel Action, ist aber gar nicht leicht. Beim Kurven-Schlittern oder gezielten Ausbremsen der Konkurrenten ist Feingefühl gefragt. Harte Gegner und viele Spielmodi sorgen für Abwechslung: Neben der Meisterschaft gibt es Zeitfahren, Arcade-Rennen und Zwei-Spieler-Duelle.



Hohe Grafikauflösung: Dorf-Durchfahrt in der finnischen Eistundra



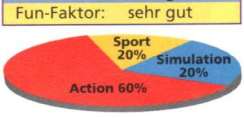
Niedrige Grafikauflösung: qualmende Reifen auf den Straßen von San Francisco



Neues Feature: Zwischen den Meisterschafts-Rennen dürft ihr ein wenig an der Karre schrauben. Vor allem auf die passenden Reifen achten!



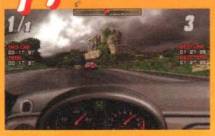
Hersteller:	Virgin
Prozessor:	Pentium ab 90 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut





Ein Duell-Modus darf nicht fehlen: Oben rasen wir, in der unteren Bildschirmhälfte gibt der zweite Spieler Gas

TiP



Hilfe, das Spiel ist zu langsam! Dann probiert mal folgende Tricks aus:

1.
Als Grafikmodus „VGA, 256 Farben" wählen

2.
Im Options-Menü die Details auf niedrig („low") stellen.

3.
Im Rennen die Cockpitsicht nehmen (F1 oder F2 drücken). Jetzt sollte euer Flitzer abgehen wie geschmiert.

RALLYE RACING

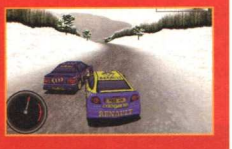
Diese Wagen kommen voll auf Touren: Um 35 Etappen voller Matsch, Schnee und Nebel zu überstehen, greifen wir auch mal zum Schraubenschlüssel

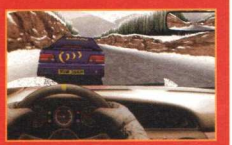
Der Rallye-Fahrer hat's nicht leicht. Statt wie seine Formel-I-Kollegen über makellosen Asphalt zu gleiten, rumpelt er in seiner Kiste querfeldein. Kurvige Wald- und Wiesenwege sind nichts für schwache Mägen. Richtig urig wird so eine Rallye bei herbstlichem Sauwetter. Erst irren wir durch Nebelfelder, am nächsten Tag rieselt der Schnee.

„Rallye Racing"-Fahrer kennen solche Sorgen aus erster Hand. Die neue Tourenwagen-Simulation sorgt für dramatische Action fernab zivilisierter Pisten. Einziger Freund im Kampf gegen die Konkurrenten ist der vom Computer gesteuerte treue Beifahrer, der wertvolle Tips zur Strecke gibt. Lenkung und Tuning sind eure Sache: Vor dem Start der nächsten Etappe sollte man aufmerksam dem Wetterbericht lauschen. Dann entsprechend Stoßdämpfer, Reifen usw. ändern und ab in die Schlammschlacht. Sechs Autos stehen zur Wahl. Wer mit dem getunten Golf GTI immer im Acker landet, probiert mal einen schnuckeligen Renault oder Ford Escort aus.

Das Programm steuert sich etwas anspruchsvoller als „Bleifuß 2", ist aber keine super-schwere Simulation wie „Grand Prix 2". Die Steuerung eures Tourenwagens habt ihr schnell gelernt. Zu wilde Manöver führen zu Überschlägen, die Zeit kosten – außerdem muß die Karre vorm nächsten Abschnitt repariert werden. Aber unser Gefährt ist nicht aus Zuckerwatte: Kleine Schubser mit Gegnern hält der robuste Raser aus.

Die hochauflösende 3D-Grafik ist erstaunlich flott. Schon auf kleinen Pentiums gibt „Rallye Racing" ganz ordentlich Gas. Der Spielstand läßt sich zwischen den einzelnen Etappen speichern; verschiedene Schwierigkeitsgrade bieten jedem Piloten eine Herausforderung. Und wenn ihr ein bißchen Abwechslung von der Meisterschaft sucht, dann probiert den kurzweiligen Arcade-Modus.





Mitten im Rennen wechselt man nach Belieben die Grafikdarstellung. Hier erleben wir eine winterliche Rempelszene mit zwei verschiedenen Ansichten – mal von außen, mal von innen



Spektakuläre Blickwinkel beim Replay: Diese Wiederholung fängt das Geschehen im TV-Stil ein

Dumm gelaufen: eine übertrieben wilde Fahrweise und ihre Folgen





Mit 190 Sachen auf dem Feldweg: Bei realistischer Cockpit-Ansicht ziehen wir an einem Renault Megane vorbei



Hersteller:	Software 2000
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut





Die Kurven der 35 Etappen haben's in sich – und dann nerven noch diese lästigen Sonntagsfahrer, die einem ständig den Weg versperren...



TiP



Im Arcade-Modus könnt ihr das Auto-Tuning vergessen. Im Kampf um die Rallye-Meisterschaft wird das Feilen und Fummeln aber super-wichtig. Wer mit Sommerreifen eine Schnee-Etappe beginnt, ist selber schuld...

Buchstabe 1: Was braucht der gute Rallye-Reifen?

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

ZU GEWINNEN: je 10x das Jump 'n Run BubbleBobble von Acclaim



BUBBLE BOBBLE

Jump-and-Run im Doppelpack: Bei den beiden „Bubble Bobble"-Games müßt ihr mit Seifenblasen schmeißen und Regenbogen spucken. Nett im Duett, denn zwei Spieler können als Team antreten

Ein Bösewicht hat mit finsterer Magie die Freundinnen von Bub und Bob entführt. Also machen sich unsere Helden auf den langen Weg durch 100 Bilder, um dem fiesen Zauberknilch eine Lektion zu erteilen. In jeder Etappe müssen sie Gespenster und andere Hilfs-Halunken besiegen, um weiterzukommen. Bub und Bob wurden vom Schurken







Bubble Bobble 1: Im Team bubbeln unsere Saurier die Monster in Blasen und bobbeln dafür so manchen Bonus



Bubble Bobble 2: Das Fortsetzungsspiel „Rainbow Islands" ist als toller Bonus mit von der Partie. Mit den Regenbogen bauen wir Brücken und putzen Monster vom Spielfeld

in Saurier verwandelt. Vorteil: Sie können nun mit Saurierspucke Blasen bobbeln. Erwischt ihr einen Gegner mit einem solchen Schuß, wird er von der Blase gefangen. Jetzt wird der Bursche durch einen kühnen Hüpfer vom Bildschirm gepowert. Aber aufgepaßt: Wenn die Geister-Gang nicht von einer Blase umgeben ist, kostet euch die Berührung ein Bildschirmleben.



Weil in „Bubble Bobble" zwei Helden gleichzeitig unterwegs sind, könnt ihr gleich einen Freund einladen: Alleine oder zu zweit hüpft ihr über Plattformen, bubbelt die Bösewichter ein und sammelt ganz nebenbei Bonus-Symbole auf.
Wenn ihr euch warmgespielt habt, geht es gleich mit „Rainbow Islands" weiter. Das bietet eine noch knifflige-re Spielidee. Bub und Bob haben sich wieder in Menschen zurückverwandelt. Ihr neues Talent: per Feuerknopfdruck Regenbogen zaubern. Damit putzt man Gegner weg und baut sich Brücken. Ihr könnt auf die Regenbogen klettern und damit hoch hinaus kommen. Recht so, denn das Ziel jedes Levels ist im obersten Stockwerk untergebracht. Auch bei Rainbow Islands dürft ihr zusammen mit einem Kumpel auf die High-Score-Jagd gehen.
In Sachen Spezialeffekte brennen die Hüpfspiele nicht gerade ein Feuerwerk ab. Aber wenn für euch vor allem der Spielspaß zählt, werdet ihr die Anschaffung nicht bereuen: Beide Teile bieten viele Levels und sind knackig-schwer.
Tip: Exakte Steuerung ist hier wichtig. Gamepad oder Joystick wären nicht schlecht.



Der Schwierigkeitsgrad von Rainbow Islands steigt ab der Monster-Insel gewaltig an. Nur die geschicktesten Regenbogen-Bauer haben gegen Zombies und Vampire eine Chance



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



TiP



In Rainbow Islands sind die Extras superwichtig. Sammelt ihr ein Töpfchen auf, kann unser Held mehrere Bogen auf einmal bauen. Durch einen eingesackten Schuh kann er schneller laufen. Dann habt ihr es vor allem im Kampf gegen die Obermonster am Ende jeder Welt leichter.





Rainbow Islands ist in zwei Versionen vertreten: mit original Spielautomaten-Grafik und schönerem Neuzeit-Look

BAPHOMETS FLUCH

Um den Schatz der Tempelritter zu finden, schreckt mancher Halunke vor nichts zurück. Aber ein Amerikaner in Paris kann den kostümierten Killer stoppen

Der Amerikaner George Stobbart macht ganz geruhsam Urlaub in Paris. Doch das Straßencafé, in dem er friedlich ein Croissant verschnabulieren will, wird plötzlich von einer Explosion erschüttert – davon stand nichts im Reiseführer. Eine Bombe! Als George aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht, ist der Täter verschwunden. Besonderes Kennzeichen: er trug ein Clowns-Kostüm!

Ein Clown mit Bombe

George macht sich zusammen mit der Fotografin Nico auf die Suche nach dem Kerl. Der hat die Bombe nur gelegt, um an ein altes Pergament ranzukommen. Auf ihm befinden sich Informationen über den sagenhaften Schatz des Templer-Ordens. George reist quer durch Europa, um das 600 Jahre alte Geheimnis zu enträtseln.

Die tolle Geschichte ist nicht die einzige Stärke von „Baphomets Fluch". Auch Bedienung und Grafik gehören zur Adventure-Spitzenklasse. Wir steuern George zunächst durch verschiedene Schauplätze in Paris; durch einen Klick auf die Stadtkarte geht es zur nächsten Station.

Wenn ihr mit dem Mauszeiger ein wichtiges Detail berührt, ändert sich sein Aussehen. Jetzt nur noch klikken, um einen Gegenstand mitzunehmen, zu benutzen oder mit einer Person zu reden. Ähnlich easy werden die vielen Gespräche abgewickelt. Jedes Thema wird durch ein Bildchen symbolisiert. Klickt man z.B. das Clowns-Gesicht an, dann fragt ihr euren Gesprächspartner über den Clown aus.

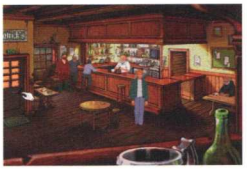
Zum Schwierigkeitsgrad: „Baphomets Fluch" ist kniffliger als „Die Muppets-Schatzinsel", aber leichter als „Zork Nemesis". Wer alles untersucht und jede Person anspricht, kommt flott voran.

Ein absolut empfehlenswertes Adventure mit edler Zeichentrick-Grafik. Der Spielablauf ist sehr Dialog-lastig. Dank der guten deutschen Übersetzung (samt Sprachausgabe) gibt es aber keine Verständnisprobleme.





Ohne die Hilfe von Nico geht's oft nicht weiter. Zum Glück steht fast überall ein Telefon herum, um sie anzurufen



Der erste Abstecher führt von Frankreich nach Irland. Hier suchen wir einen Edelstein, hinter dem dummerweise auch der skrupellose Schurke her ist



Auch im Museum solltet ihr alle Details genau untersuchen



Am oberen Bildrand sehen wir alle Gegenstände, die unser Held schon eingesammelt hat. Die Bildsymbole unten zeigen an, über welche Themen sich George mit seiner Gesprächspartnerin unterhalten kann



Wenn ihr eine besonders wichtige Spielszene erreicht, wird ein kurzes Zeichentrick-Video gezeigt

TiP





Das erste knifflige Rätsel: Unter dem Hotelbett des Attentäters findet George das Templer-Pergament. Damit es ihm die beiden Grobiane vor dem Hotel nicht abnehmen, wirft er es in den Hinterhof. Sobald George aus dem Hotel raus ist, kann er links zu den Mülltonnen gehen und das Pergament wieder aufsammeln.

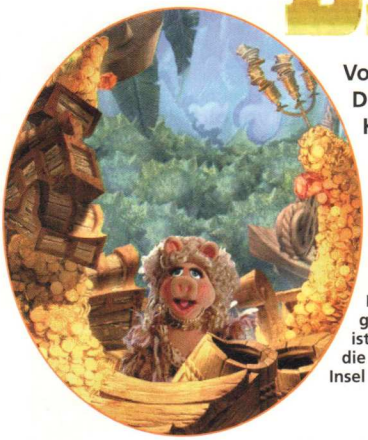


Hersteller:	Virgin
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	15 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut

Abenteuer 100 %

DIE MUPPETS

Von der Kino-Leinwand auf den Computer-Bildschirm: Die Muppets suchen den Piratenschatz von Kapitän Flint. Keine Frage: Auf der Schatzinsel wird die Sau rausgelassen!



Schwein gehabt: Kermits größter Schatz ist Miss Piggy, die wir auf Flints Insel befreien

Nicht jeder Kapitän hat einen schwarzen Bart, ein Holzbein und eine Augenklappe. Es gibt auch wackere Seeleute wie Käpt'n Smollett. Und der ist klein und grün. Nicht wegen der Seekrankheit – Käpt'n Smollett ist ein Frosch: Der legendäre TV-Hüpfer Kermit macht in dieser Rolle die sieben Weltmeere unsicher.

Vier Stationen bis zum Schatz

Seine verrückten Kumpels aus der Muppets-Show hat er natürlich mitgebracht: Gonzo, Fozzie-Bär, Miss Piggy und viele mehr spielen in der Muppets-Version des Abenteuer-Klassikers „Die Schatzinsel" mit. Aber auch ein echt menschlicher Star wie Tim Curry als Long John Silver ist mit von der Partie.



Wer die Muppets kennt, der kann sich schon denken, daß bei ihnen die spannende Seeräuber-Saga völlig veralbert wird: verrückte Typen, irre Gags – und mittendrin steckst du! „Die Muppets-Schatzinsel" ist das neue Spiel zum Kinofilm, bei dem wir die Rolle des Schiffsjungen Hawkins übernehmen. Vier Stationen müssen erkundet werden: Nachdem wir in der Hafenkneipe Benbow Inn eine Karte gefunden haben, gehen wir im Hafen von Bristol an Bord. Mit dem Segelschiff Hispaniola geht es zur Schatzinsel, wo die letzten Abenteuer auf uns warten.

Mit Kokosnüssen auf Piratenjagd

An jedem Schauplatz warten eine Reihe von Minispielen, die ihr gewinnen müßt. Erst dann gibt's einen wichtigen Gegenstand, ohne den es nicht weitergeht. Die Puzzles sind recht leicht. Dazu habt ihr einen gefiederten Freund, den Papagei Stevenson. Er hat kleine Tips auf Lager und kümmert sich ums Speichern des Zwischenstands. Zu euren Aufgaben gehören auch kleine Geschicklichkeits-Tests. Um am Ende die Piraten von unserem Schiff zu vertreiben, verbeulen

DIE VIER STATIONEN



Benbow Inn: In dieser Spelunke beginnt unser Abenteuer. In der Kiste finden wir die Karte der Schatzinsel



Bristol: Um zum vornehmen Fozzie zu kommen, brauchen wir frische Klamotten. Aber dafür muß erst Geld her ...



Hispaniola: Bevor euch Kapitän Kermit zur Insel steuern läßt, müßt ihr fünf Seemanns-Aufgaben an Bord erfüllen



Schatzinsel: Wir sind nicht die einzigen, die auf Flints Reichtümer scharf sind



Im Hafen von Bristol müssen wir eine Reihe von Schauplätzen besuchen, bevor wir endlich in See stechen. Die Grafik kann sich sehen lassen, oder?

SCHATZINSEL

wir die Halunken mit Kokosnüssen. Diese Minispiele sind sehr einfach und mit etwas Rumprobieren schnell gelöst. Erfahrene Zocker werden deshalb ratzfatz alle Stationen abklappern. Bedienung und Schwierigkeitsgrad sind sehr bequem ausgelegt.
Nettes Extra: Haben wir das Spiel gewonnen, schauen wir uns in der erbeuteten „Filmkiste" die witzigsten Szenen des Kinohits an.
Alle Muppets-Fans müssen noch ein wenig Geduld haben: Die deutsche Übersetzung soll Anfang 1997 bei Bomico rauskommen. Für diesen Test haben wir uns schon einmal die amerikanische Version angesehen.



Action: Mit Tortenpower den bösen Buben mächtig eine backen!



Puzzle: In Kermits Kabine ein Denkspiel à la „Shanghai" lösen



Hersteller:	Activision
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	35 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6-10
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	gut



Die Stars der Schatzinsel

Der Film war in diesem Jahr der Sommerhit im Kino. Im Spiel laßt ihr die Puppen tanzen. Hier vier der wichtigsten Darsteller:



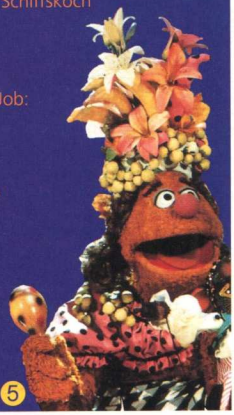
1. Jim Hawkins ist der Junge, der die Karte zum Schatz des legendären Piraten Flint findet. Er wird gespielt von dem 14jährigen Engländer Kevin Bishop. Aber nur im Film. Im Spiel übernehmt ihr den Part des Schatzsuchers.

2. Der einbeinige Long John Silver (Tim Curry) ist der Schiffskoch auf der Hispaniola und war einst Pirat bei Käpt'n Flint. Vosicht also: Er ist euer Erzfeind!

3. Kapitän Smollett (Kermit) hat keinen leichten Job: Piraten am Hals oder Miss Piggy an der Backe – wie würdet ihr entscheiden?

4. Auf dieser Insel hält es kein Schwein aus? Falsch: Miss Piggy, die göttliche Sau, hält dort als Benjamina Gunn die Stellung.

5. Squire Trelawney (Fozzie) ist eigentlich ein langweiliger Geldsack. Aber auf der Schatzinsel tobt der Bär.



Buchstabe 10
Wer ist für Miss Piggy der größte Schatz auf der Insel?

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

ZU GEWINNEN:
je 10x „3D Ultra Pinball Creep Night"



ZORK NEMESIS

Vier verschwundene Alchemisten und ein geheimnisvoller Tempel: In den mystischen Zork-Gefilden warten mannigfaltige Rätsel auf euch

Niemals wäre es mir in den Sinn gekommen, das verbotene Land zu besuchen. Doch wenn Syovar der Starke eine Forschungsreise in diese unwirtliche Region anordnet, droht Gefahr. Vier hochangesehene Bürger unseres Königreiches verschwanden spurlos. Der Agent Karlok wurde auf ihre Spur angesetzt. Doch alles, was von ihm übrigblieb, war sein Tagebuch..."







Ihr solltet ständig auf der Suche nach Schaltern sein. Erst nach dem Druck auf den Insekten-Knopf verdunkelt sich der Raum. Auf der anderen Seite der Maschine können wir nun die Farben mischen. Welche Mischung wir für die Lösung des Puzzles einstellen müssen, verrät eine Tafel in diesem Raum.

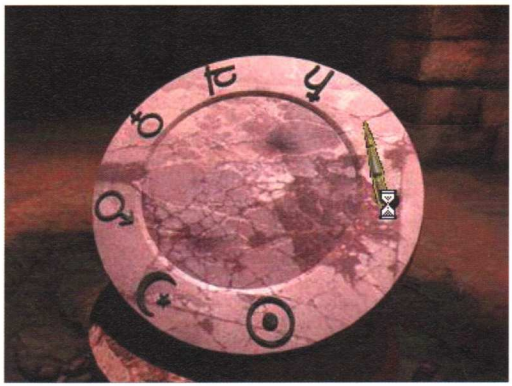


Die düstere Stimmung wird immer wieder mal durch ein Video aufgelockert

Wie die Geschichte von „Zork Nemesis" weitergeht, liegt in eurer Hand. Aber seid auf der Hut, denn ein gruseliger Unhold namens Nemesis ist euer Widersacher. Um die entführten Personen zu retten, müßt ihr für jede eine Spielwelt betreten und dort bestimmte Elemente finden.

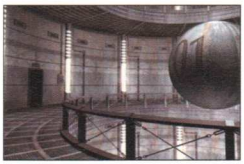
Wenig Action, aber extraschwere Rätsel

Zork Nemesis hat superknifflige Puzzles, die auch Adventure-Profis schwer beschäftigen. Dabei müßt ihr kleine Denksport-Aufgaben lösen, geschickt kombinieren, Farben mischen, Schalter drehen... im Klartext: Action und Knalleffekte gibt's kaum.
„Zork Nemesis" bietet eine ruhige, schöne Aufmachung. An jedem Schauplatz dürft ihr

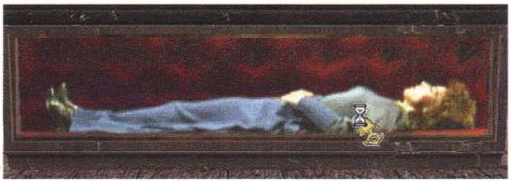


Nachdem wir den Zeiger der Sonnenuhr eingesetzt haben, muß sie noch gedreht werden. Erst wenn der Schatten auf ein bestimmtes Symbol fällt, geht es weiter

euch zur Seite drehen und die Kulisse nach wichtigen Details absuchen. Dazu gibt's edlen Sound mit starken Stereo-Effekten.
Bildschirmtexte und Sprachausgabe bereiten keinen Streß, denn von Zork Nemesis gibt es jetzt eine deutsche Version. Für die Puzzles braucht man auf jeden Fall eine gute Portion Geduld. Am besten spielt ihr zusammen mit einem Freund; doppelt geknobelt hält besser.



Haben wir die Elemente im Tempel gefunden, wird das Abenteuer in vier weiteren Spielwelten fortgesetzt



Noch könnt ihr die entführten Alchemisten retten

TiP



„He, Venus schieb' mal nen Tip rüber!" An manchen Stellen spendiert die Dame einen vagen Hinweis. Ihr solltet auch das „Z"-Tagebuch in Ruhe durchlesen. Hier findet man eine Karte des Tempels und die Element-Zuordnung der vier Vermißten.

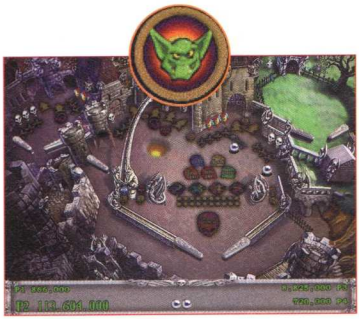


Hersteller:	Activision
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	35 Megabyte
Windows:	ja (95)
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 12
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	gut



CREEP NIGHT

Im alten Schloß um Mitternacht, erweckt ein uralter Fluch die Geisterschaft. Mit Flipperkugeln im Gepäck, hau'n wir die ollen Zombies weg



Der Burghof: Wie oft könnt ihr den glühenden Krater treffen?



Das Labor: Ein klarer Fall von Multiball in Frankensteins Schlafzimmer



Der Keller: Mit der Flipperkugel nehmen wir die Knochenmänner auseinander



Vorsicht: Der Burggeist frißt Extrabälle



Schaurige Effekte



Das Tentakelmonster drischt die Bälle durchs Spielfeld



Zombie-Treffer bringen Punkte



Die geheimnisvolle Tür führt zu einem Bonus-Spiel

Haltet euch von der alten Burg fern! Eigentlich ist das ja ein ganz nettes Gemäuer ... brauchte höchstens mal einen neuen Anstrich. Wenn es nur nicht diesen merkwürdigen Gruselfluch gäbe: Alle 100 Jahre öffnet sich im Schloß das Tor zum Jenseits. Und heute nacht ist's mal wieder soweit!
Vampire vertreibt man mit Knoblauch, Werwölfe mit Silber ... aber die Spukbolde in „Creep Night" lassen sich nur mit Flipperkugeln wegputzen. Die gruftige Geschichte ist der Aufmacher für Sierras neuen Flipper. Gleich drei Gänsehaut-Tische warten auf euch: Burghof, Frankenstein-Labor und Folterkeller.

Extra-Geheimflipper

Super Soundeffekte und witzige Gruselgrafik sind nicht die einzigen Highlights. Jeder Flippertisch besteht aus drei Bereichen, zwischen denen ihr den Ball geschickt rumschlenzt. Um einen Tisch zu gewinnen, müßt ihr jeweils fünf Bonusspiele aktivieren.



Manchmal erscheint ein Feuerring auf dem Spielfeld. Dieses „Target Bullseye" zeigt an, welches Ziel ihr als nächstes anvisieren solltet

Hier geht dann wirklich der Spuk ab: Freche Goblins rumpeln in Autos übers Spielfeld; wir müssen möglichst viele Gnomen mit der Flipperkugel plätten. Es gibt aber auch diebische Geister, die den Ball eiskalt entführen.
Klare Sache, daß alle Standard-Features für feine Flipper mit dabei sind. Multiball, Rampen, Bonus-Möglichkeiten und Turniermodus garantieren langen Spielspaß. Vielleicht gelingt es euch sogar, den vierten (gut versteckten) Tisch zu entdecken.
Wer Spaß am Flippern hat, sollte „Creep Night" unbedingt mal ausprobieren. Nicht nur zur Geisterstunde ein monstermäßiges Vergnügen!



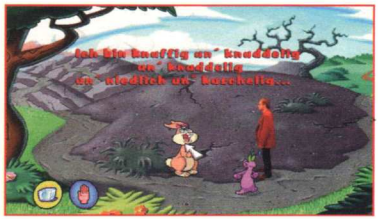
In dieser Bonusrunde müßt ihr die Melodie der läutenden Glocken nachspielen – per Klick auf die Totenköpfe!



Hersteller:	Sierra
Prozessor:	486er ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
Windows:	ja (95)
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 6
Grafik:	sehr gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	sehr gut



TOONSTRUCK

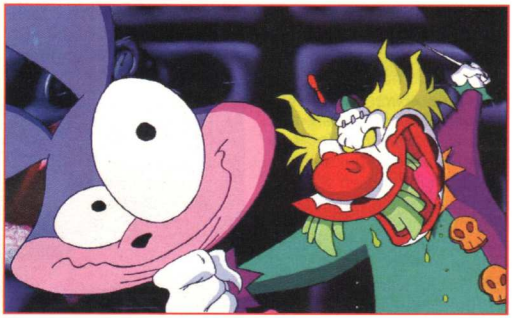


Boing, Zack, Crash: Die Trickfilm-Welt macht ganz schön Streß. Christopher Lloyd ist dort gefangen. Helft ihm raus aus der turbulenten Trick-Dimension!

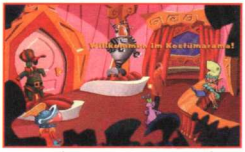
Jüngste geographische Untersuchungen haben bewiesen, daß die Welt der Zeichentrickfiguren drei Königreiche enthält: In „Cutopia" tummeln sich niedliche Kuschelkerlchen. Skrupellose Schurken sind in „Malevo-Land" zu Hause. Und „Zanydu"ist die Heimat der flippigen Chaos-Charaktere. Der Trickfilm-Zeichner Mal Block staunt nicht schlecht, als es ihn in die Cartoon-Dimension verschlägt. Wie kommen wir da wieder raus? König Hugh, der dauergrinsende Herrscher über die Cutopia, will helfen. Doch bevor er uns in die Menschenwelt zurückzappt, sollen wir einen klitzekleinen Dienst erledigen. Von Malevo-Land aus werden böse Strahlen auf Cutopia geballert. Um eine Gegenwaffe zu bauen, benötigt der König ein Dutzend ausgefallener Objekte.

Story, Bedienung, Puzzles sind grandios. Mal Block und sein Kumpel Flux haben immer einen lockeren Spruch drauf. Als „Belohnung" für Fortschritte im Spiel werden kurze Cartoon-Videos gezeigt. Dazu gibt's schmissige Musik und deutsche Sprachausgabe. Ein Super-Hit mit reichlich Witz!

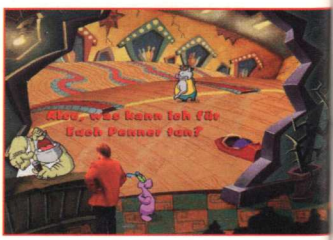
Knuffig, puffig, nervig: Wir reden gerade mit Häschen Fluffy. Die runden Bilder am unteren Bildrand stehen für verschiedene Gesprächsthemen. Die Hand bedeutet „und tschüs!"



Ein Ausschnitt aus den tollen Zeichentrick-Videos: Soll man einem Clown trau'n, der wehrlose Luftballon-Tierfiguren quält?



Finden wir hier das richtige Outfit für die freundliche Vogelscheuche?



Hart, aber herzlich ist der Umgangston in der Kegelbahn

TIP



Im Scherzartikel-Laden von Zanydu könnt ihr an der Geschenkmaschine drei wichtige Gegenstände bekommen. Ihr müßt aber erst nachweisen, daß ihr ein Kunde seid. Der Trick: Bei einem Telefonquiz können wir etwas gewinnen, das als Beweis gilt. Lest den Zettel, der außen an Jims Fitneßstudio klebt. Ein Farbtelefon zum Anrufen findet man im irischen Pub von Cutopia.



Cutopia: Alle Bewohner sind so nett und niedlich wie die brav backenden Froschbrüder



Zanydu: Hier sind die exzentrischen Toons zu Hause. Muskel-Bulldogge Jim riskiert eine dicke Lippe



Malevo-Land: das Reich der finsteren, hinterlistigen Trickfiguren. Von Spike halten wir uns lieber fern ...

Ich stehe auf ...

... Hugo 3 von NBG. Es ist ein witziges Jump'n'Run Game. Und das soll es immer bleiben.

Bernd aus Villach (A)





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



creatures



Euer PC kann richtige Haustiere ausbrüten. Aber füttern müßt ihr sie schon selbst ...

Eure Eltern wollen euch partout kein Haustier kaufen, weil so ein Mitbewohner ziemlich viel Arbeit machen kann? Dann ist für euch das brandneue Game „Creatures" die Lösung aller Probleme.



Für die Creatures gibt es in ihrer Welt viel zu entdecken. Weitere Objekte könnt ihr aus dem Internet herunterladen

Das Programm erweckt nämlich süße, kleine Tierchen, die „Norns", in eurem PC zum Leben. Die machen nichts schmutzig, wollen nicht dauernd Gassi gehen und lassen sich vor allem ganz einfach per Knopfdruck abschalten.

PC als Eierbrüter

Mit jedem Creatures-Paket bekommt ihr je drei männliche und drei weibliche Eier zum Ausbrüten. Aber keine Sorge, ihr müßt euch nicht selbst auf die Diskette setzen, diese Arbeit übernimmt der Computer für euch.
Ihr legt nach dem Schlüpfen los: Die kleinen Gesellen brauchen Futter, Schlaf und Abwechslung genau wie ein echter Fifi. Nur das Gassi-Gehen könnt ihr euch sparen, denn die Norns erkunden ihre neue Welt mit all den interessanten Gegenständen völlig selbständig. Gemein ist nur, daß einige der Objekte und Pflanzen wirklich gefährlich sind und die kleinen Kerlchen durchaus in die ewigen Jagdgründe befördern können. Also aufgepaßt: Laßt eure Norns nicht in die Nähe der gefräßigen Grendel kommen, füttert sie anständig und krault sie ab und zu, damit sie nicht auf dumme Gedanken kommen.

Trotz aller Pflege werden die Tiere aber wie im richtigen Leben auch in der PC-Welt alt und sterben irgendwann. Rund 15 Spielstunden dauert so ein Creatures-Leben. In dieser Zeit entwickeln sie sich immer weiter, lernen und überraschen euch ständig mit neuen Fähigkeiten.

Extras im Internet

Interessante Entdeckungen könnt ihr mit anderen „Creatures"-Freunden austauschen, wenn ihr über eine Internet-Verbindung verfügt. Auf der Seite http://www.Cyberlife.co.uk findet ihr Babysitter für eure Kleinen und könnt neue Objekte für eure Creatures-Welt herunterladen. Vielleicht weiß dort ja auch jemand, wie man leichter mit den hinterlistigen Grendel fertig werden kann.



Gefahr droht vor allem von den gefräßigen Grendel



Der jüngste im Bunde - wie aus dem Ei gepellt



Ist ein Tierchen einmal krank, müßt ihr selbst den Tierarzt spielen



Hersteller:	Warner Interactive
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	15 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut



Eine schöne, bunte Welt, 36 Bildschirme groß: hier sind eure Creatures zuhause



SUPERGAME

Buchstabe 9: Wie heißen die Feinde unserer kleinen Creatures?

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

ZU GEWINNEN: je 10x „Auf dem Nil nach Ägypten" von Discovery Channel





NHL 97

Kalt erwischt: Der neue Kracher von EA Sports fegt alles vom Eis. Schlaue Steuerung und getunte 3-D-Grafik garantieren Dauer-Power

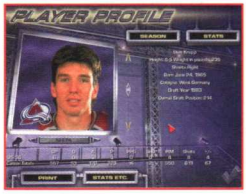
Nichts für Softies: Der Weg zum Eishockey-Star ist mit vielen geprellten Rippen und Zahnarzt-Besuchen verbunden. Kein Wunder – ständig wird man von gegnerischen Zwei-Zentner-Kolossen in die Banden gebrezelt.

Lebensechte Spieler

Alle Jahre wieder gibt es eine neue, verbesserte Ausgabe der „NHL"-Eishockey-Simulation von Electronic Arts. Beim brandneuen „NHL 97" haben sich die Programmierer selbst übertroffen. Gewaltige Fortschritte gibt es vor allem bei Grafik und Sound. Die Eisarena wird in 3D gezeigt; per Tastendruck wechselt ihr zwischen mehreren TV-Kameras. Alle Spielfiguren wirken absolut lebensecht; ihr könnt sogar die Namen auf der Trikotrückseite lesen. Dazu kommt ein satter Sound; auf Wunsch kommentiert sogar ein Reporter das Match. Die Sprachbegleitung ist nur in Englisch; die Bildschirmtexte erscheinen auch in Deutsch.



Die Spieler von Tampa Bay freuen sich wie die Schneekönige: Das entscheidende Tor fiel in der Verlängerung



Alle Stars sind schon da: Fast 800 Spieler werden vorgestellt. Hier sehen wir uns die Daten zu Uwe Krupp an, der für den Titelverteidiger Colorado spielt

Rasanter Spielablauf

Für „NHL 97" braucht ihr einen Pentium-PC, dazu empfehlen wir dringend ein Game Pad zur Steuerung. Dann geht die Post schwerstens ab: Der Spielablauf ist voller Power und Dramatik. NHL-Fans freuen sich zudem über die tolle Aufmachung: Liga-Modus, Statistiken, Videos und Bilder der Eishockey-Stars geben diesem „Muß-man-haben!"-Game den letzten Schliff.



Mit dem Team-Editor verändert ihr die Aufstellung. Man kann sogar neue Spieler basteln und in die Mannschaft aufnehmen



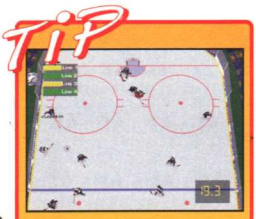
Grummelnd nimmt ein Grobian auf der Strafbank Platz, doch den Schiedsrichter beeindruckt das kein bißchen



Der Goalie stürzt aus seinem Tor, um zwischen zwei Gegnern die Scheibe herauszufischen



Floridas Stürmer Straka nimmt Maß: Gleich wird sein Gewaltschuß den Puck in Richtung Tor donnern



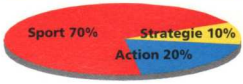
Die beste Übersicht bietet euch die „High Camera" (im Spiel Taste „1" drücken). Die Spieler wirken hier recht winzig. Aber dafür seht ihr besser, wo eure Teamkollegen stehen. Ideal für den tödlichen Paß in die Tiefen des Raumes! Links oben wird angezeigt, wie müde die einzelnen Spielerreihen sind. Gerät der Balken in den roten Bereich, wird es höchste Zeit für einen Wechsel.



Das tolle Tor noch mal ansehen? Kein Problem: Beim „Replay" könnt ihr sogar die Betrachterkamera an einen beliebigen Punkt stellen



Hersteller:	Electronic Arts
Prozessor:	Pentium 25 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
Windows:	nein
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	super gut



3 SKULLS OF THE TOLTECS



Schätze sucht man am besten im Wilden Westen. Aller guten Schädel sind drei, doch hinter dem Tolteken-Gold sind auch Indianer und Desperados her. Die Geier kreisen schon ...

Cowboy Fenimore Fillmore führt ein ruhiges Wildwest-Leben: Lange Ritte, 3x täglich Bohnen mampfen und abends mit dem treuen Gaul am knisternden Lagerfeuer schnarchen. Doch dann wird Fenimore Zeuge einer wilden Ballerei. Banditen haben einen netten Opa aufs Korn genommen. Die Rettung kommt zu spät: Der angeschossene Oldtimer röchelt unserem Helden noch was von irgendwelchen Schädeln in die Gehörgänge und siecht dahin. Was sind das nur für Totenschädel, hinter denen Banditen, Indianer und selbst brave Mönche her sind? Ganz einfach: Sie weisen den Weg zum sagenhaften Schatz der Tolteken.

Für das neue Grafik-Adventure „3 Skulls of the Toltecs" haben sich die Programmierer den Wilden Westen als Schauplatz ausgesucht: Ihr steuert Fenimore Fillmore durch Schauplätze, wie man sie aus jedem Western kennt: Indianersiedlung, Kavallerie-Fort, Saloon und natürlich der Knast vom Sheriff. Es geht aber nicht um blaue Bohnen, sondern um kühles Knobeln.

Die Bedienung ist nicht ganz einfach. Zunächst müßt Ihr eines der Aktionswörter am unteren Bildrand anklicken und dann die Person oder den Gegenstand, mit dem ihr die Aktion ausführen wollt. Dank deutscher Sprachausgabe sind die Dialoge ganz spaßig. Die Grafik des Western-Spielchens ist allerdings eine Klasse schlechter als die Optik von „Toonstruck". „3 Skulls" leidet außerdem unter arg langwierigen Gesprächen und ist schwerer. Kein perfektes Adventure, aber annehmbar. Das witzige Wild-West-Szenario reißt einiges raus.

TIP



Der Schlägertyp läßt euch erst in den Saloon, wenn ihr ihm eine Information aus seiner Schulzeit verraten könnt. Besucht deshalb zuerst den Hilfssheriff und quatscht mit ihm (das Gebäude steht zwischen der Kirche und dem Laden)



Bleichgesicht dürfen erst in Wigwam, wenn besorgen bestimmtes Gegenstand. Großes Türsteher verraten Beschreibung - Howgh!



Unterwegs in Big Town: Hier solltet ihr am Anfang alle Schauplätze abklappern und mit den Bewohnern reden, was das Zeug hält



Hick! Unser Held Fenimore Fillmore muß sich sogar als Whiskey-Brauhelfer betätigen



Was macht der Papagei auf dem Friedhof? Unsere Kekse fressen ... Prost, Mahlzeit!



Bei den langwierigen Gesprächen haben wir meistens die Wahl zwischen mehreren Antworten



Hersteller:	Time-Warner Interactive
Prozessor:	486er/66MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	3 Megabyte
Windows:	95
DOS:	ja
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut

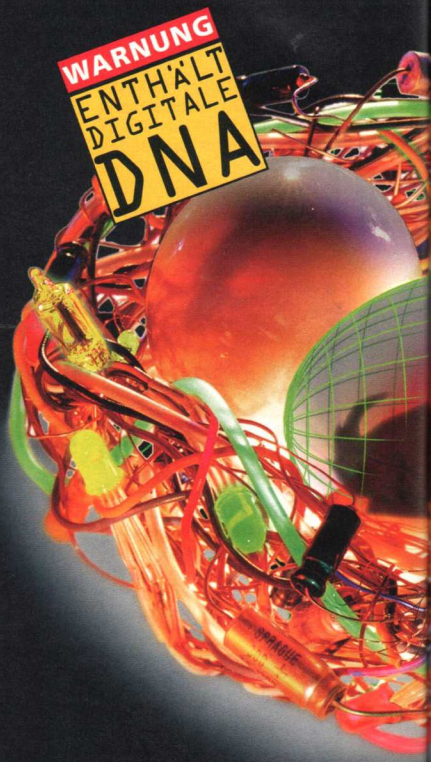
Buchstabe 6: Was trägt ein Cowboy wie Fenimore an der Hüfte?

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

ZU GEWINNEN: je 10x „NHL 97" von Electronic Arts



Sie leben!





Legen Sie Eier in Ihren Computer – per mitgelieferter Diskette.



Glückwunsch – Ihr Creature ist da!



Nachwuchs!
Sobald Ihre Creatures erwachsen sind, können Sie sich fortpflanzen.



...aber er lebt weiter in seinen Nachkommen !



Mit der neuesten Entdeckung im Bereich Künstliches Leben schaffen Sie eine virtuelle Welt in Ihrem Computer, die von faszinierenden Lebewesen, den Creatures, bevölkert wird.
Das ermöglicht Ihnen die innovative Technologie CyberLife™, die in vierjähriger wissenschaftlicher Forschung von einem Team aus Biologen, Experten für künstliche Lebensformen und Informatikern entwickelt wurde.
Jedes Creature ist eine Persönlichkeit mit individuell ausgeprägten Eigenschaften, Merkmalen und Erbanlagen. Wie richtige Haustiere brauchen Ihre Creatures Pflege und Zuwendung, damit sie sich voll entwickeln, vermehren und so den Fortbestand Ihrer Creatures-Sippe sichern.

„CyberLife™ heißt das Stichwort, und was Millennium hier an „intelligentem" Computerleben ins selbige ruft, stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten! Einzigartig!" MCV 10/96

„Was Millennium hier an künstlicher Intelligenz präsentiert, führt den oft strapazierten Begriff auf einen völlig neuen Level." PC Action 10/96

„Ein neues Software-System realisiert zahlreiche Ideen aus der Forschungsrichtung Künstliches Leben. Wesen von erstaunlicher Komplexität entstehen, agieren und vergehen in einem gewöhnlichen Personal Computer."
Spektrum der Wissenschaft 10/96

PC CD-ROM

MAC CD-ROM

creatures™

MILLENNIUM INTERACTIVE

CyberLife

WARNER INTERACTIVE

Creatures™ © 1996 Millennium Interactive. All rights reserved. CyberLife is a registered trademark of Millennium Interactive Ltd. Published and distributed under exclusive licence from Millennium Interactive by Warner Interactive. A Time Warner Company.

Mayer & Partner

EIN FOTO FÜR DEN STERNENPASS

In Disneyland Paris gibt es jede Menge Computer, die für die nötige Sicherheit sorgen. Ihr findet dort aber auch solche, die nur zum Spaß haben und Spielen da sind. Zum Beispiel der verrückte Foto-Automat im Raumfähren-Flughafen von Star Tours

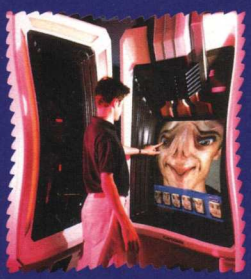
Der Urlaub steht vor der Tür, und wieder einmal ist der Ausweis abgelaufen – ein Problem? Keineswegs! Zumindest nicht in Disneyland Paris. Hier ist es ein leichtes, mal eben ein galaktisch gutes Foto für den interstellaren Ausweis zu besorgen. Und wer nicht zufrieden ist mit dem, was Mutter Natur so als Kopf geliefert hat, der kann sich seine Gesichtszüge nachträglich entgleisen lassen. Interaktiv, versteht sich.



Von hier aus geht der Flug ab zum grünen Mond Endor. Nach der Landung warten fünf interaktive Abenteuer auf die Passagiere

Computer-Labyrinth

Bevor ihr allerdings mit dem neuen Sternen-Paß von dannen ziehen könnt, werdet ihr richtig gefordert. Direkt nach der Landung auf Endor werdet ihr nämlich in ein Terminal gelotst, in dem ihr vor lauter Computern den Ausgang nicht mehr findet. Das Besondere daran: Die Computer sind nicht nur zum Anschauen da. Fünf interaktive Abenteuer warten auf alle, die gerne ein wenig mit den Großrechnern spielen wollen.



Euer Konterfei gefällt euch nicht mehr? Im Photomorph läßt sich das ganz schnell ändern

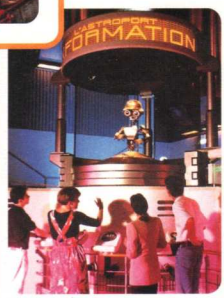
Menschliche Joysticks

Damit ihr wißt, wo's langgeht, gibt euch Rox-N, das audio-animatronische Roboter-Wunder, eine kurze Einführung. Rox-N spricht alle Sprachen der Galaxis und hilft euch auch auf deutsch auf die Sprünge. Bei Star Tours können bis zu zehn Spieler gleichzeitig ihre Konsolen bedienen und wie menschliche Joysticks ihr Raumschiff über einen megagroßen Bildschirm flitzen lassen. Als Zollinspektoren müßt ihr bei Bop-A-Zot kleinen Kreaturen („Zots"), die sich im Gepäck harmloser Touristen versteckt haben, den Garaus machen. N-Grid stellt euch Fragen, wobei eure Antworten in Form von Objekten sichtbar werden.
Schließlich wartet noch der Photomorph auf euch: Kurz der Kamera die Zähne gezeigt, und schon erscheint euer Konterfei auf dem Bildschirm. Ganz nach Belieben könnt ihr jetzt eure Nase in Richtung Ohren verschieben oder euch mit der Zunge einen neuen Scheitel ziehen. Jetzt müßt ihr nur noch das Kunstwerk ausdrucken lassen und am IBM-Infoschalter gegen (irdisches) Bargeld abholen. Mit dem Foto im interstellaren Paß gewinnt ihr dann garantiert jeden Alien-Schönheitswettbewerb.

Disney-Hotline 06196-5980



Raumflug mit Hindernissen: Die Jägerpiloten des bösen Imperiums machen das Weltall unsicher



Rox-N spricht alle Sprachen der Galaxis. Die Roboterfrau hilft auch auf Deutsch weiter

Zocky McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

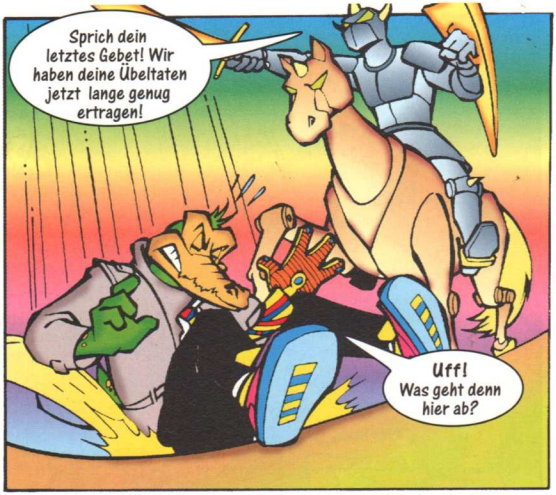
Riskante Spiele

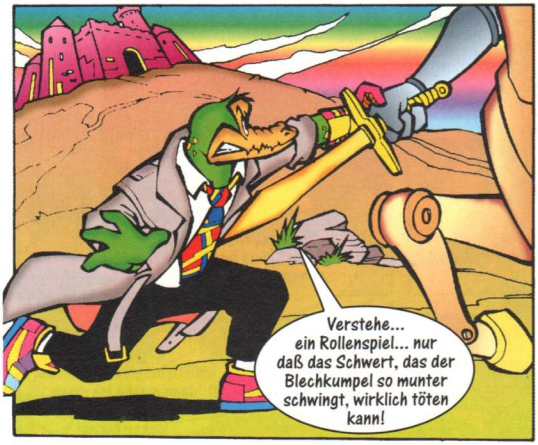



Unterdessen in der virtuellen Realität des Cyberspace...
Hahaha! Das war verflixt knapp, aber schließlich konnte ich mich doch noch vor der Arbeit drücken!
Mal sehen... das Spielprogramm war irgendwo im Delta-Sektor!
Kurze Zeit später...
Grundgütiger! Da hat sich aber jemand mit der Software enorm viel Mühe gegeben!
Es wäre doch gelacht, wenn ich nicht ein Freispiel herausholen könnte!
CHOMP!
Nanu, wieso ist es plötzlich finster?


Und als das Licht wieder angeht...
McHacker! Ich wußte, daß du mein Fun House als erster entdecken würdest!
Diesmal kommt dich deine Neugier teuer zu stehen!
Oha! Gehe ich Recht in der Annahme, daß das hier gar kein Spiel ist?
Irrtum! Wir haben etliche Spiele integriert... nur werden sie dir nicht sehr gefallen!
Wir machen dir ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst!
Da schau her! Kleine Springteufel-Gangster!
BRAAA-AAAP
Ich muß nur den Cyberglove justieren, dann mache ich diese Schießbudenfiguren locker fertig!
Ja, spinne ich denn?
Scheint, als kann der Datenhandschuh die Fun-House-Files nicht lesen!
Hast wohl gemerkt, daß dein Cyberglove hier nicht funktioniert? Zerbrich dir darüber nicht den Kopf!

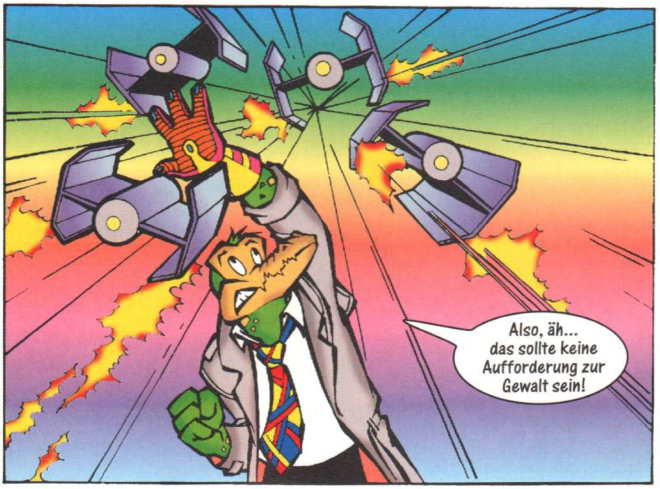

Die Files sind geschützt, und ich lasse dir bestimmt nicht die Zeit, sie zu knacken!
Viel Vergnügen mit unseren Spielen!
Ahhh!

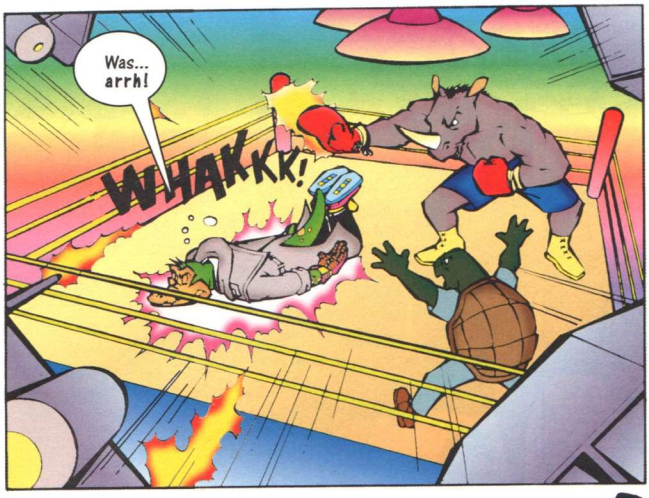

Sprich dein letztes Gebet! Wir haben deine Übeltaten jetzt lange genug ertragen!
Uff! Was geht denn hier ab?


Verstehe... ein Rollenspiel... nur daß das Schwert, das der Blechkumpel so munter schwingt, wirklich töten kann!


Huch! Offenbar zieht Gator Schlangen vor!


Aber so leicht lasse ich mich nicht abservieren, du Lump!

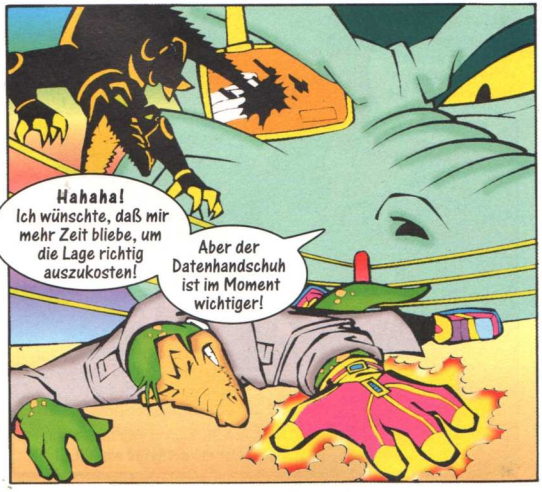

Also, äh... das sollte keine Aufforderung zur Gewalt sein!


Was... arrh!
WHAKKK!


H-hat sich wer die Nummer von dem Laster notiert?
Eins... und zwo... und drei... und vier...


Zur selben Zeit in der wirklichen Welt...
Das war's, Chef! Er ist erledigt!
So? Ich wußte, daß ich ihn erwische, wenn ich schnell genug zwischen den Spielen wechsle!


Und jetzt erschaffen wir mit Hilfe meines Cyber-Monokels ein virtuelles Bild von mir!


Hahaha! Ich wünschte, daß mir mehr Zeit bliebe, um die Lage richtig auszukosten!
Aber der Datenhandschuh ist im Moment wichtiger!


Ich kann's gar nicht abwarten, ihn mit meinem Cyber-Monokel zur ultimativen Waffe zu verbinden!


Dann bin ich Herrscher über den Cyberspace, und damit auch über Cyber City... und meine Macht ist grenzenlos!
BLIP!
Wenn du dich da bloß nicht irrst, mein Freund!
Wenige Augenblicke später in Gators Privaträumen...
Das ist ja wohl die Höhe! Was heißt das, er ist weg?
I-irgendwie hat McHacker den Cyberglove wieder an sich genommen! Die Sache ist mir ein Rätsel!
Ach ja? Was du nicht sagst! Das wird mir der Mistkerl büßen! Aber vorher bist du dran, Wiesel!
O Mann! Gator schaut jetzt sicher recht dämlich aus der Wäsche!
Er ist eben nicht der einzige, der gute Grafiken erstellen kann!
Hm! Zurück in die wirkliche Welt, ehe er noch mitkriegt, daß ich den Handschuh die ganze Zeit bei mir trage!
Außerdem hat Crack den Papierkram inzwischen bestimmt erledigt!
Gute Arbeit, Zocky! Warten wir ab, was Gator als nächstes einfällt...!

Disneys

TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG

© Disney

IM DSCHUNGEL IST DIE HÖLLE LOS. WENN TIMON SEINE COOLEN SPRÜCHE LOSLÄSST UND PUMBAA ZUM MEGARÜLPSER ANSETZT, HAGELT ES KÄFER IM TROPENWALD. FÜNF ACTIONGELADENE COMPUTERSPIELE VOLLER VERDAUUNGSSTÖRUNGEN, TOLLER GRAFIK UND VERRÜCKTER GERÄUSCHE GARANTIEREN SPASS TOTAL.



5 KÄFER-KÖSTLICHE SPIELE MIT DEN ZWEI FREUNDEN AUS "DER KÖNIG DER LÖWEN".
JETZT AUF CD-ROM FÜR PC WINDOWS.

Disney Interactive

Der Blick auf die Haupt- oder Systemplatine eines Computers ist schon beeindruckend: High-Tech pur, mit vielen Chips und reichlich Anschlußmöglichkeiten. Aber schraubt bloß nicht euren eigenen Rechner auf –

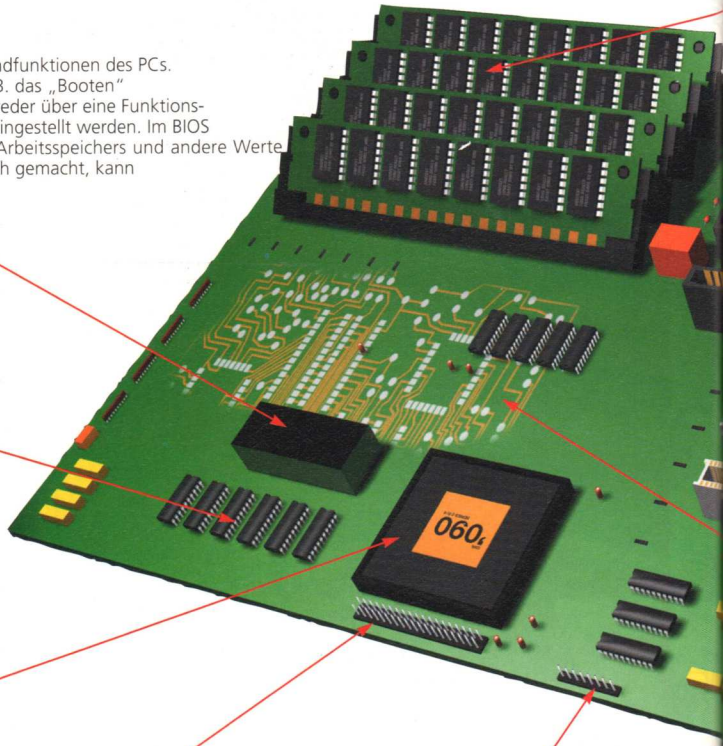
DAS MOTHERBOARD

BIOS

Das „Basic Input Output System" steuert die Grundfunktionen des PCs. Ein kleines Programm im BIOS-Chip ermöglicht z.B. das „Booten" (= Starten). Ins BIOS gelangt man beim Start entweder über eine Funktions- oder die Esc-Taste. Dort können Zeit und Datum eingestellt werden. Im BIOS müssen auch der Festplattentyp, die Größe des Arbeitsspeichers und andere Werte eingestellt werden. Vorsicht: Wird hier etwas falsch gemacht, kann der Rechner nicht starten.

Der RAM-Cache

Dieser Speicher ist eine Art Wartezimmer zwischen Arbeitsspeicher und Prozessor. Er liest Daten aus dem RAM, speichert sie kurzzeitig und stellt sie dem Prozessor auf Abruf bereit. Er hilft so, das Tempo des PCs zu steigern. Die Größe des Cache spielt sich „nur" im Kilobyte-Bereich ab. Ein 256-KB-Cache ist gut.



Der Prozessor

Das Gehirn des Computers ist die CPU (Central Prozessing Unit = Prozessor). Hier werden alle Daten berechnet und viele Abläufe gesteuert. Es gibt die 486er und Pentium-Baureihe, veraltet sind 286er und 386er Chips. Allgemein gilt: Je höher die Taktrate eines Prozessors, desto schneller der Rechner.
Die Taktrate wird in MHz (Megahertz) angegeben. Zwei Beispiele:
Ein 486-DX2-66 ist ein 486er Prozessor mit 66 MHz Taktrate.
Ein P90 ist ein Pentium mit 90 MHz.

Festplattensteckplatz

Hier wird die Festplatte ans Motherboard angeschlossen. In dieser sogenannten Schnittstelle sitzt außerdem ein Controller (Steuerchip). Der überwacht den Datenaustausch mit den Laufwerken. Ist dieser Controller hier nicht eingebaut, braucht der Rechner eine separate Steckkarte. Optimal ist eine für den PCI-Bus.

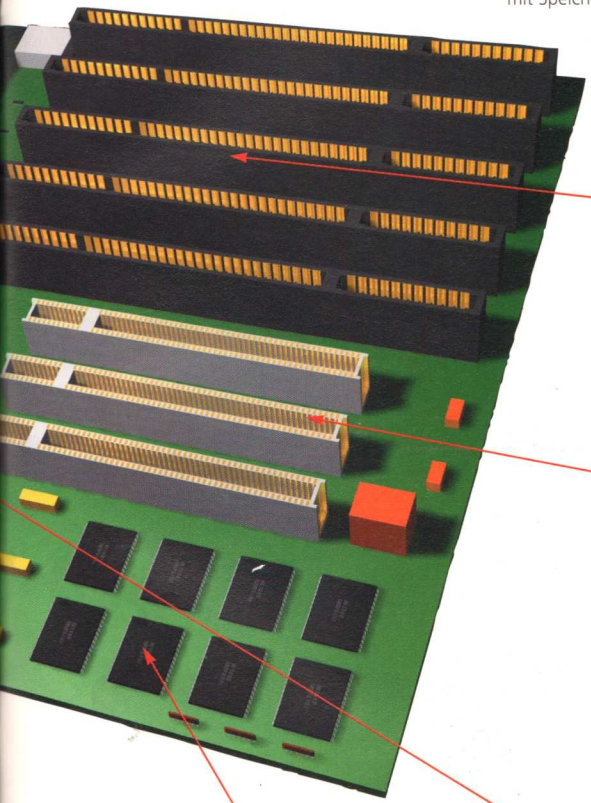
Serielle und parallele Anschlüsse

Ein Kabel führt von diesen Anschlüssen zur Gehäuserückseite. Dort schließt ihr z.B. Drucker (parallel) oder Modems (seriell) an.

das ist brandgefährlich. Ihr seht ja hier, welche Teile auf dem sogenannten Motherboard, der „Mutterplatine", zu Hause sind. Sie wird so genannt, weil die angeschlossenen Bausteine und Geräte ihre „Kinder" sind. Hier „trifft" sich alles, was in eurem PC elektronisch funktioniert

Arbeitsspeicher

8 MB RAM, 16 MB RAM – was bedeutet das überhaupt? RAM steht für „Random Access Memory" und bedeutet „wahlfreier Zugriffsspeicher". Hier speichert der Computer laufende Programme und dazu passende Daten. Je größer der Arbeitsspeicher ist, desto mehr Infos merkt sich der PC gleichzeitig. Ist der Arbeitsspeicher voll, lagert er Daten auf die Festplatte aus. Schaltet man den PC ab, wird der RAM gelöscht.
Ein einzelnes Speichermodul heißt SIMM (Single Inline Memory Module). SIMMs gibt es mit Speicherpower bis 64 Megabyte. Je mehr SIMMs auf dem Motherboard sitzen, um so größer ist der Arbeitsspeicher. Ab 8 MB läuft der Rechner gut, viel besser sind 16 MB oder 32 MB.



ISA-Bus-Steckplätze

(ISA = Industrie Standard Architektur)
Hier finden weitere Steckkarten für Soundkarte, Scanner etc. Platz.
Es gibt ISA-Steckplätze für 8-Bit- und für 16-Bit-Steckkarten.

PCI-Bus-Steckplätze

(PCI = Peripheral Component Interconnect)
Im Vergleich zum ISA-Bus ist der PCI-Bus viel breiter und kann 32-Bit-Karten aufnehmen. Diese Steckplätze haben sogar einen eigenen Chip: er steuert den Datenfluß zwischen Steckkarte und dem Prozessor. So können Daten mit einer höheren Geschwindigkeit gesendet bzw. empfangen werden. Wer sich z.B. eine Grafikkarte für den PCI-Bus leistet, hat den schnelleren PC. Auf neueren Rechnern ist das sowieso schon üblich.

Leiterbahnen

Über sie läuft der Datentransport zwischen den einzelnen Bauteilen. Ätzend: Sie werden mit Säure eingebrannt.

Steuerchips

organisieren den Datenfluß zwischen allen Bauteilen auf der Platine.

HINEIN INS ONLINE-

Warum im eigenen Rechner bleiben, wenn das weltweite Netz gleich hinter der Telefondose anfängt! Mit einem Modem und der passenden Software kommt ihr an jedes Online-Ziel. Hier steht, wie's geht

PFADFINDER-REGELN

Gewußt wie: So könnt ihr euer Modem ohne Weiteres selbst anschließen

Internes Modem

Das interne Modem braucht einen freien Steckplatz im Rechner. In der Gebrauchsanweisung für euer Modem steht, auf welche Schnittstelle (COM 2, 3 oder 4) es eingestellt ist. Da die meisten Programme ein Modem auf der Schnittstelle COM 2 erwarten, müßt ihr manchmal den „Jumper" umstecken. Als Jumper bezeichnet man den kleinen schwarzen Brückenstecker auf der Modemkarte.

Externes Modem

Ein externes Modem wird an die serielle Schnittstelle angeschlossen, die sich auf der Rückseite des Rechners befindet. Beim Verkabeln könnt ihr nichts verkehrt machen: Der 25polige Stecker, der bei externen Modems dabei ist, paßt nur an die richtige Stelle. Auch die Wahl der Schnittstelle ist kein Problem: Da die Maus bei fast allen Rechnern an COM 1 hängt, ist die zweite Schnittstelle automatisch COM 2.

Ab ans Telefon

Alle Modems haben einen Anschluß für die Telefonleitung. Da die meisten Modems aber aus Amerika kommen, ist oft kein passendes Anschlußkabel für deutsche Telefondosen dabei. Liegt in eurem Modempaket nur ein Kabel, das mit einem kleinen, würfelähnlichen Stecker (Western Block) endet, dann ist klar: ihr braucht einen Adapter. Den gibt's in großen Kaufhäusern oder im Telefonladen.



Links seht ihr den Western-Block-Stecker, der vor allem in den USA benutzt wird, rechts die deutsche Ausführung

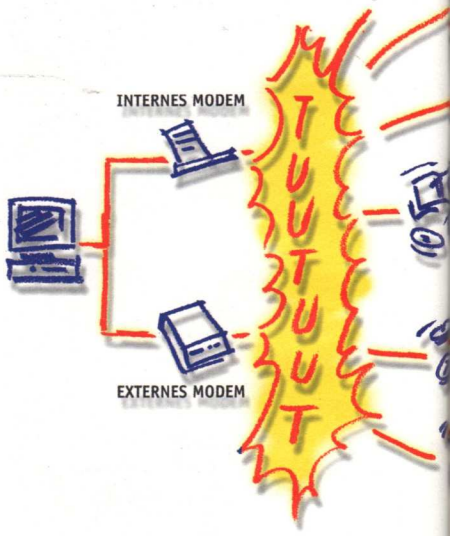
Software installieren

Als nächstes müßt ihr eurer Kommunikationssoftware die persönlichen Daten eures Modems mitteilen. Sucht nach Menü-Punkten wie MODEM, PREFERENZEN, EINSTELLUNGEN oder OPTIONEN. Wenn ihr nach dem COM-Port gefragt werdet, gebt ihr die Schnittstelle an, in der Regel COM 2. Bei der Frage nach dem Modemtyp braucht ihr aus der Liste nur den Namen eures Modems herauszusuchen.

Zuletzt wird nach der Art gefragt, wie euer Telefon wählt. Meistens funktioniert die Einstellung „Tonwahl". Sollte das Modem damit nicht zurechtkommen, stellt ihr die Software auf „Pulswahl" um.

ZWEI MODEM-SORTEN

Modems gibt es in zwei Ausführungen: intern und extern. Die internen Modems sind fest eingebaut. Externe Modems werden über ein Kabel am Computer angeschlossen. **Zwei Tips:** Tempo zahlt sich aus: Weniger als 28 800 Bit pro Sekunde sollte das Modem nicht haben, das spart Gebühren. Und kauft am besten ein Marken-Modem, keinen Mist vom Wühltisch. Dann gibt es auch keine Probleme bei der Installation.



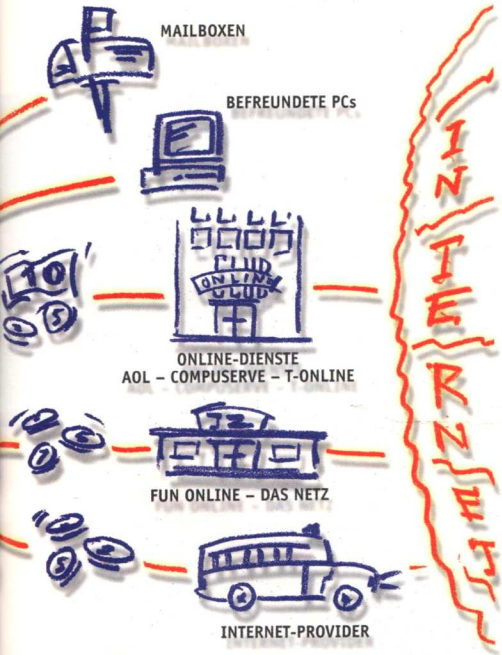
MODEM SUCHT MODEM

Ein Modem wandelt Daten in Töne um und schickt diese über die Telefonleitung. Die Töne erreichen ein anderes Modem und werden dort zurückübersetzt. Wenn ihr genau hinhört, erkennt ihr, wie zwei Modems „telefonieren". Ihr hört zunächst verschiedene Pfeiftöne, danach einen gleichmäßigen Ton. Damit meldet sich das erste Modem an. Beide versuchen nun, sich auf eine Geschwindigkeit zu einigen. Aus dem Lautsprecher kommt jetzt ein schrilles Kreischen. Je höher die Töne, desto schneller die Datenübertragung. Haben sich beide Modems auf ein Tempo geeinigt, steht die Verbindung.

-ABENTEUER!

KLEINE TRIPS

Den meisten Modems liegt ein Terminalprogramm bei. Und wenn nicht, ist das auch kein Beinbruch, denn sowohl in Windows 3.11 als auch in Windows 95 findet ihr eins. Mit so einem Programm könnt ihr Mailboxen anwählen oder von PC zu PC übertragen.



WAS KOSTET DIE WELT?

Jede Verbindung kostet Geld. Wann immer ihr über ein Modem im Netz seid: die Telekom kassiert allemal, wie beim Telefonieren. Achtet also darauf, daß ihr keine Ferngespräche führt, sondern euch zum Ortstarif einwählt.
Wenn ihr in einem kostenpflichtigen Dienst seid, zahlt ihr dazu die Gebühren, die der Dienst pro Stunde verlangt. Bei „AOL" sind dies beispielsweise rund 10 Mark Grundgebühr pro Monat und 18 Mark, wenn ihr insgesamt 5 Stunden gesurft seid. Versüßt wird die ganze Sache durch die fallenden Modem-Preise: So bekommt ihr zum Beispiel bei uns ein schnelles 33,6er Modem für 189 Mark (siehe Seite 11).

WELTWEITE TOUREN

Mit eurem Modem steht euch die ganze Welt offen, sofern ihr die richtige Zugangssoftware habt. Dort gibt es eine Menge zu entdecken:

Fun Online - Das Netz
ist eine virtuelle Stadt mit verschiedenen Gebäuden. Im Joystick dreht sich alles um Spiele, die euch live im Netz zusammenbringen. Im Cinedome gibt es Kino satt. Mehr über unseren Dienst auf den Seiten 42 bis 43.

Internet
Viele Wege führen ins Internet: Ihr könnt z.B. von einem Online-Dienst aus starten. Ein Mausklick genügt, und ihr seid im Internet.
Ihr könnt aber auch ohne eine solche Mitgliedschaft direkt ins Internet. Für diesen Fall gibt es verschiedene „Transportunternehmen", sogenannte Internet-Provider. Die Tickets ins Internet kosten zwischen 15 und 35 Mark pro Monat, je nachdem, welcher Anbieter zum Ortstarif „in der Nähe ist".
Übrigens: Auch das Fun-Online-Netz bietet euch natürlich ein Tor zum Internet.

BILLIG REISEN

Auf vielen PC-Zeitschriften findet ihr CD-ROMs mit Schnupper-Accounts der großen Online-Dienste. Das sind zeitlich begrenzte kostenlose Zugänge. Mit diesem Visum könnt ihr einige Stunden frei surfen. Nur die Telefongebühren müßt ihr bezahlen.
Wenn ihr euch allerdings regelmäßig in einem Online-Dienst aufhalten wollt, müßt ihr euch als ordentliche Nutzer registrieren lassen. Das ist fast wie ein Paß mit einem Stempel „Aufenthaltsgenehmigung". Dafür bekommt ihr einen persönlichen Account und eine Mitgliedsnummer oder wie bei „AOL" und FUN ONLINE – DAS NETZ einen Mitgliedsnamen.
Achtung: Eine CD-ROM mit einem kostenlosen Schnupper-Account für FUN ONLINE – DAS NETZ legen wir der nächsten Ausgabe bei. Nicht verpassen!

Buchstabe 3:
Wofür steht das erste „W" bei „www"?
Tip: Auf Seite 66 spicken

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

ZU GEWINNEN:
je 10x das Adventure „Toonstruck" von Virgin





CENTRAL STATION



CYBER CENTER



CINEDOME



POWER TOWER

FUN ONLINE

Erinnert ihr euch noch an unseren Bericht im letzten Heft? Wir haben von den Bauarbeiten für die dreidimensionale Stadt erzählt, mit der FUN ONLINE ans Datennetz geht.
Dieses Mal könnt ihr uns begleiten, wenn wir einen Blick hinter die Fassaden der Häuser werfen. In jedes Gebäude haben wir interessante Infos, witzige Spiele und aktuelle Tips und Tricks zu den unterschiedlichsten Themen gepackt.
Das beste: Ihr habt bis Ende des Jahres die Möglichkeit, FUN ONLINE – Das Netz kostenlos zu testen (ihr habt freien Eintritt, die Telefongebühren müßt ihr schon bezahlen). Alles, was ihr braucht, ist ein PC, ein Modem, ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte. Den Schlüssel zur Stadt bekommt ihr kostenlos von uns: eine CD-ROM mit der Netz-Software. Schreibt oder ruft unser Netzteam (siehe rechts) einfach an. An den Telefonen sitzen richtige Netz-Experten, die alle Fragen rund um die Online-Stadt beantworten können.



Wie wäre es mit einer Runde Golf? Crack O'Teal und Zocky befördern den kleinen weißen Ball ziemlich routiniert ins Loch. Bist du auch so treffsicher? Im Joystick, dem Paradies für Spielefreaks, warten noch weitere Herausforderungen auf dich!



In der Jukebox im Powertower findest du die aktuellen Hits aus Deutschland, England und Amerika. Hier gibt es brandheiße Töne auf die Ohren und interessante Infos über die Stars der Musikszene





Wenn Jugendliche forschen und experimentieren, fliegen die Fetzen und rauchen die Rohre. In Clubs4U (grüne Litfaßsäule) stellen sich neben „Jugend forscht" noch weitere Organisationen vor, die etwas für euch zu bieten haben. Laßt euch überraschen!

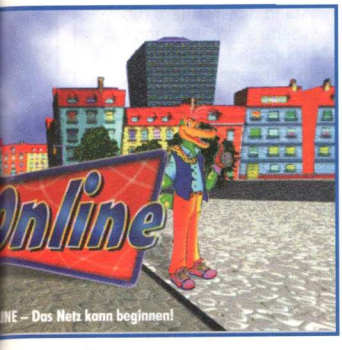


Du bist am liebsten mittendrin? Mit einer neuen Programmiersprache bauen wir dreidimensionale Spiele-Landschaften, die du nicht nur online erforschen, sondern sogar verändern und beeinflussen kannst. Heb' die Akropolis aus den Angeln oder bau´ dir einen kurvenreichen Achterbahnkurs. Achtung: Suchtgefahr!

- DAS NETZ



Flaschenpost geht dir nicht schnell genug? Dann schwing die virtuelle Feder und beam deine Nachrichten im Postoffice durch den Cyberspace zu deinen Freunden



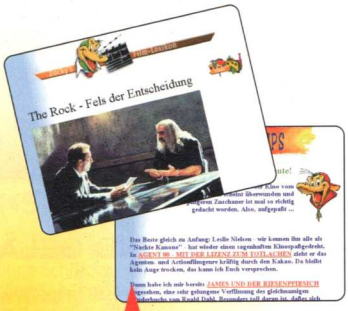
Hier beginnt die ereignisreiche Tour durch FUN ONLINE - Das Netz. Viel Spaß beim Surfen?



Paule Maulwurf sammelt auf seinen Tauchgängen unter die Erde die heißesten Infos, die witzigsten Spiele und die aktuellsten Nachrichten aus der Welt des Grünzeugs und seiner tierischen Verwandtschaft. Extra für euch buddelt er sich ans Tageslicht – in der grünen Litfaßsäule



Du kannst Curb Ramming und Power Slide nicht nur buchstabieren? Auf den sportlichen Seiten (blaue Litfaßsäule) von FUN ONLINE erfährst du außerdem, wie du auf Inline Skates die Kurve kriegst und wie viele Tore die Bundesliga-Kicker am Wochenende geschossen haben



Willkommen, bienvenue, welcome... in the world of cinema! Die McHackers halten im Cinedome Filmtips und Berichte über die Produktion der neuesten Kassenschlager für euch bereit. Natürlich gibt es auch Interessantes von den Schauspielern und Regisseuren zu erfahren. Dazu: unsere Stardatenbank!

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



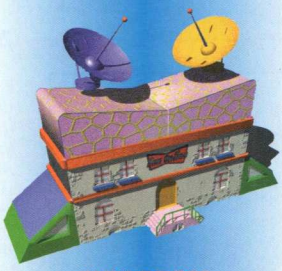
POST OFFICE



NEWS



JOYSTICK



FUN PRESS

SUPERGAME

Buchstabe 6:
In welchem Gebäude gibt's starke Online-Spiele?

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

ZU GEWINNEN:
je 50 FUN ONLINE-T-Shirts



AUTOS

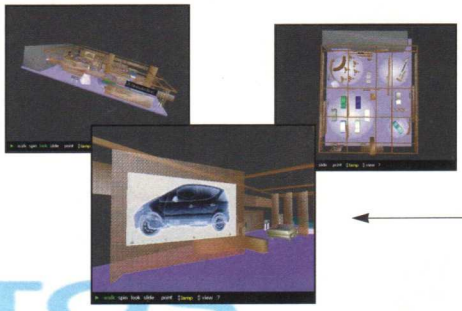
IM INTERNET



Wer sagt, daß Autos nur auf der Straße fahren? Neuerdings powern sie auch durchs Internet. Fun Online machte eine Testfahrt und entdeckte tolle Bilder, heiße Sounds und klasse 3-D-Animationen ... viel Spaß dabei! Übrigens, bevor ihr die WWW-Adressen jetzt mühsam abtippt: Alle vorgestellten Links findet ihr unter http://www.egmont.de im Bereich „Magazin". Draufklicken genügt!

DER STERN IM NETZ

Extra für den Internationalen Automobilsalon 1996 in Paris hat Mercedes seinen Messestand als ein dreidimensionales Modell produziert. So kann jeder von daheim aus virtuell in den Stand hineinlaufen, das Ganze aus jeder beliebigen Seite anschauen und sich an jeder Stelle komplett um 360-Grad drehen. Dazu braucht ihr aber einen Netscape-Bowser mit einem VRML-Plugin wie zum Beispiel Live3-D (ab Netscape 3.0 integriert). Die Autos lassen sich natürlich auch unter die Lupe nehmen.
Zu finden ist das irre Messemodell unter ***http://www.mercedes.de***. Vielleicht macht Mercedes auch zur aaa'96, der Automobilausstellung in Berlin, einige tolle Sachen - wir sind gespannt.

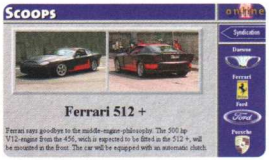


ERLKÖNIG-FOTOS – TOP-SECRET!

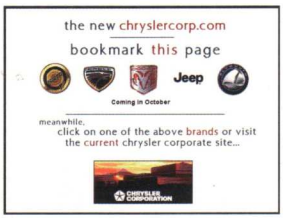


Unter ***http://www.autobild.de*** gibt es die online-Ausgabe einer der größten deutschen Autozeitschriften. Hier findet ihr neben aktuellen News jede Menge Infos rund ums Fahrzeug, Test-Telegramme zu verschiedenen Typen und Links zu weiteren Carsites im Netz. Das tollste aber: Wer schon vorab einen Blick auf kommende Automodelle werfen will, der sollte auf „Scoops" klicken. Hier bekommt ihr Fotos von brandneuen, noch getarnten Autos, sogenannten Erlkönigen. Ein Beispiel: der supergeheime neue Ferrari.





AMISCHLITTEN UND GELÄNDEWAGEN



Ein Klick nach Amerika mit der Adresse ***http://www.chrysler.com*** führt gleich zu fünf verschiedenen Automarken: Chrysler (***http://www.chryslercars.com***), Eagle (***http://www.eaglecars.com***), Dodge (***http://www.4adodge***), Jeep (***http://www.jeepunpaved.com***), Plymouth (***http://www.plymouthcars.com***). Alle gehören zu der Firma Chrysler Corp. Toll: Mit dem Shockwave-Plugin gibt's einen tollen Introfilm. Wer das nicht hat, kriegt immerhin ein witziges „animated gif".
Die Adresse ***http://www2.chryslercorp.com*** führt zum Technology-Center dieser Automarke. Sehr interessante Bilder, der Text ist natürlich in englischer Sprache.



FLITZER MIT RUNDUMBLICK

Die Bayerischen Motoren-Werke (BMW) gibt's gleich dreimal im Netz: ein deutsches Angebot unter **http://www.bmw.de**, zwei amerikanische unter **http://www.bmw.com** und **http://www.bmwusa.com**. Für die Highlights des bmwusa-Servers sind zwei Programmerweiterungen (Plugins) für Netscape notwendig: QuickTime for Windows und Shockwave. Auf der Z3-Roadster-Seite (James-Bond-Auto!) gibt's einen tollen virtuellen Rundumblick, dazu den Sound des 1,9-l-Motors. Im neuen 5er BMW kann man die Hupe betätigen, schalten, auf Nachtansicht umstellen, das Radio anmachen und sogar verschiedene Sender anklicken - supertoll!



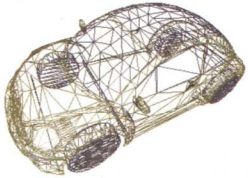


ER LÄUFT UND LÄUFT UND LÄUFT

walk spin look slide point lamp view ?

Unter **http://www.vw.com** stößt man auf VW in USA. Megaspannend ist der Server **http://www.beetle.de**. Hier lebt der legendäre VW Käfer als Design-Studie weiter. Super ist das 3-D-Modell des knuffigen Autos unter dem Menü „interactive". Ein Tip: Ist das Bild geladen, klickt mit der rechten Maus-Taste drauf. Nun könnt ihr verschiedene Optionen wie Licht, Drahtgittermodell und andere Sachen einstellen. Lustig: Unter Gallery kann man sich ein Bild als Vorlage herunterladen, den Käfer dann mit einem Malprogramm „lackieren" und die fertige Bilddatei wieder per E-Mail zurückschicken. Die interessantesten Ergebnisse veröffentlicht VW in seiner Bilder-Galerie auf dem Server.





AUTOS IM WELTALL



Opel zeigt, was man mit Netscape und Java alles machen kann: eine interplanetarische Karte, eine Navigationsleiste und verschiedene Agenten als Begleiter beim Flug durch die Internet-Site von Opel (**http://www.opel.com**). Einige Spezialitäten: Ein animated gif zeigt beim Calibra das Öffnen eines Airbags. Beim Tigra kann man die Farbe wählen und sich das Bild als Screensafer runterziehen. Unter „Virtual Events" findet ihr News und 360-Grad-Rundumblicke in manchen Autos.





SCHUMIS DIENSTWAGEN

Ferrari präsentiert seine roten Flitzer ohne Schnickschnack mit einer tollen Seitengestaltung (**http://www.ferrari.it**). Hier erfährst du alles über die Geschichte der Edelautoschmiede, jede Menge Infos zum Thema Formel 1 und dem Top-Piloten Michael Schumacher. Dazu gibt's noch super Fotos von alten wie neuen Traumautos – überwiegend in einer Farbe: das berühmte Ferrari-Rot eben. In einem Punkt macht Ferrari aber keine gute Figur: Das Tempo des Web-Surfers erinnert mehr an einen müden Trabbi als an einen Rennwagen.



WEITERE SPANNENDE AUTOSEITEN:

http://www.audi.de

http://www.jaguarvehicles.com

http://www.car.volvo.se

http://www.mitsubishi-motors.co.jp

http://www.lancia.de

http://www.honda.com

Buchstabe 2: Wofür steht das „M" bei BMW?

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

ZU GEWINNEN: je 10x „Operation Hurricane" von Discovery Multimedia



Zocky McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

Die Macht des Cyber-glove




Schau an! Was tun McHacker und O'Teal denn nachts allein in den Slums?
Yeah... wissen die nicht, daß sich um diese späte Stunde hier übles Gesindel rumtreibt? So was kann schlimm enden!
Um so besser, daß ihr aufgetaucht seid, Leute! Könnt ihr uns nicht mitnehmen?
H-hör mal, Zocky... die haben uns keine Hilfe angeboten, die haben uns bedroht!
Ach ja? Dabei sehen sie doch so lieb aus!
Paß auf, Zocky!
KRASSH!
Halt dich zurück, oder dein Kumpel stirbt!
Wetten, daß nicht...?
B-bist du irre? Wenn ich jetzt abdrücke, fliegt mir die Knarre ins Gesicht!


Weißt du was, Zocky? Ich glaube fast, du bist wirklich irre!
Ich wollte dir doch nur helfen!
Nimmst du jetzt endlich den Finger aus dem Lauf?
Na komm, schaff dich rüber und... arrrh!
Du wirst es mir nicht glauben, altes Haus, aber, äh... mein Finger steckt fest!
Das war's!
Und den Typ hätten wir auch eingesackt!
Tolle Idee, das mit der Knarre!
Eigentlich schon!
Na los, rein in den Kofferraum! Jetzt machen wir mit euch eine kleine Spritztour!
Siehst du, Crack? Ich wußte doch, daß die Typen uns mitnehmen werden!


Kurz darauf im Prunkbau von Al I. Gator...
Wir haben sie erwischt, Chef!
Schnürt sie los! Ich will den Inhalt der Säcke überprüfen!
Wieso hat McHacker eine Knarre am Finger?
Nun ja, äh... das ist eine lange Geschichte!
Mit etwas Seifenschaum kriege ich sie runter!
Vergiß es, Zocky! Ich nehme mir einfach, was ich will!
He, sachte! Ich bin nämlich kitzelig!
Jetzt gehört der Cyberglove endlich mir!
Bezahl die Gentlemen gut, Wiesel Sie haben viel für mich getan!


Es hat ewig gedauert, McHacker den Datenhandschuh abzunehmen!


Jetzt ergänzt er die Macht meines prächtigen Cyber-Monokels!
Beide Geräte zusammen verleihen mir Gewalt über den Cyberspace!


Und wer den Cyberspace kontrolliert, der ist unumschränkter Herrscher über Cyber City!
Weißt du was, Crack? Die Sache gefällt mir nicht!


Schaff sie raus! Sie können mir nichts mehr anhaben!
Okay, Chef!


Ich trete in den virtuellen Raum des Cyberspace ein! Die Programme der ganzen Stadt liegen mir zu Füßen!
ZISCH!
Und als erstes werde ich mein Bankkonto um ein paar Nullen aufstocken!

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 596

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 596

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 596

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


Draußen auf der Straße...
Stimmt das, Zocky? Hat Gator jetzt wirklich die ganze Stadt in der Gewalt?
Leider ja! Mit Handschuh und Monokel ist der Typ absolut unbesiegbar!
HOT
Du gibst doch nicht etwa auf?
Nein, Crack... komm mit in die Bar!
Willst du jetzt einen Drink nehmen?
Natürlich bin ich noch im Büro, Schatz! Ich habe nur das Radio an, mehr nicht!
Mach's kurz, ja? Ich brauche dringend das Videofon!
Zisch ab, miese Kröte!
Wie nennst du mich?
A-aber du warst doch gar nicht gemeint, Schnucki!
Wenn ich dringend sage, dann meine ich das auch!
E-eigentlich könnte ich heute auch früher gehen! Ich bin in zehn Minuten bei dir, ja?
Ich hoff's, du Lump!
Dafür garantiere ich, werte Dame!


Was hast du denn jetzt wieder vor, Zocky?
Schau her... ich verbinde das Modem meines Taschen-PC per Videofonkabel einfach mit dem Cybernetz!
Weißt du, der Handschuh ist nämlich mit einem Wiedergewinnungs-chip versehen!
Einem was?
Einem Teil, das den Cyberglove auf ein bestimmtes Signal aus dem Taschen-PC hin veranlaßt, zu Papi heimzu-kehren!
Ich hätte nie gedacht, daß ich es mal von außerhalb des Cyberspace benutzen müßte... aha!
Kurz angepeilt, und die Verbindung steht! Jetzt bist du platt, was?
I-ich glaube, da nähert sich ein Objekt!
Ja, der große Gangsterboß selbst! Sehr erfreut sieht er nicht aus!


Aaarrgh! Was hat das zu bedeuten?
ZISCH!
THUMP!
Erst mal schönen Dank, daß du mir die Knarre weggeschnippt hast, Kumpel!
Erinnere mich dran, daß ich nie mehr meinen Finger in einen Lauf stecke!
Her mit dem Teil!
Nein! Laß mich los!
Damit kommst du nicht durch, McHacker!
Bin ich doch längst! He, da vorn steht ein Taxi!
Wohin geht's?
Zum zweiten Stern links, und dann geradeaus bis in den Morgen!
Hören Sie nicht auf ihn! Fahren Sie uns bloß weg!
Was ist mit dem Knilch hinter uns? Hat zu gute Klamotten für diesen Teil der Stadt!
Machen Sie sich um den keine Sorgen! Der fühlt sich hier wie zu Hause!
Und wieder ein Sieg für Zocky McHacker!

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. Er berechnet, welche „I.Q."-Titel am häufigsten von euch bestellt werden. So entsteht eine Hitliste, die ganz genau dem Geschmack der FUN ONLINE-Leser entspricht.

1 PRINT ARTIST ist eure Top-Software in Sachen Drucken (Sierra)



2 BIG JOB bedeutet „Große Aufgaben" (Discovery Channel)



3 Die ZOBINIS haben eine Menge neue Freunde gefunden (Broderbund)



4 Aha! Mathe kann also doch Spaß machen - mit dem MATHEBLASTER 3 (Heureka Klett)



5 Dauerbrenner: Der 3-D-MOVIEMAKER (Microsoft)





6 Wissen tanken im Baumhaus mit den LEXIKIDS (Knowledge Adventures)



7 WELT DER OZEANE macht euch zum Meeres-Experten (Discovery Channel)



8 Euer Lieblings-Schreibprogramm: CREATIVE WRITER (Microsoft)



9 Das etwas andere Lexikon: WAS IST WAS? (Tessloff)



10 Die größten HAIE auf einen Klick (Discovery Channel)

PHOTO SAFARI

Wie wär's mit einem Trip zum Korallenriff oder in die Sahara? Einzige Bedingung: Du setzt das Puzzle mit dem Motiv deines Zielgebiets richtig zusammen



Darauf ist das FUN ONLINE-Team richtig stolz: Wie ihr wißt, bringen wir die CD-ROMs von „Discovery Channel" nach Deutschland. Jetzt kommen noch die Programme von „Cinammon" dazu. Das ist eine Softwarefirma aus Israel, die verdammt gute Programme macht. „Photo Safari" ist das erste davon, das wir in die deutsche Sprache übertragen haben.



Fast fertig – aber ein Stück fehlt noch. Du mußt es selbst vor Ort fotografieren!

Das Programm besteht aus vielen Puzzle-Spielen, die verschiedene Wildnisregionen der ganzen Welt zeigen: Korallenriffe, Dschungel, Wüste und viele mehr. Per Mausklick wählst du ein Puzzle aus, und per Mausklick verschiebst und drehst du die Einzelteile. Kleiner Tip: Immer mit den Eckstücken anfangen!

Witzige Video-Puzzles

Blöderweise fehlt in jedem Puzzle ein Stück. Um das fehlende Teil zu finden, bewaffnest du dich mit einer Kamera und bereist die Region aus dem Puzzle. Jetzt brauchst du deine ganze Beobachtungsgabe: Viele Videoclips zeigen dir ganz genau, wie die Natur dort funktioniert und welche Tiere hier leben. Du mußt im richtigen Moment den Auslöser deiner Kamera betätigen, um das fehlende Teil zu „fotografieren". Jetzt nichts wie zurück und den Schnappschuß einpassen.

Langer Spielspaß: Bei bereits gelösten Puzzles fehlt beim nächsten Aufruf immer ein anderes Teil. Gute Reise!



Videoclips: Die Tiere auf dem Puzzle geben den entscheidenden Hinweis auf das fehlende Puzzlestück



Gefunden! Jetzt wird das fehlende Teil einfach „abfotografiert"

Hersteller:	Cinnamon
Prozessor:	486er/ab 33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	35 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	beliebig
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut

Mit Adi englisch lernen



Lernen mit Spaß, das ist die Formel für Europas erfolgreichste Lernsoftware Adi. Nachdem du deinen Namen eingegeben hast, stellt sich Adi, der kleine Außerirdische vor. Er begleitet dich durch verschiedene Übungen und leistet dir jederzeit Hilfe. Zu Beginn erklärt er die Buttons auf dem Desktop. Unser Tip: Klick einfach mal auf die verschiedenen Gegenstände,





denn dahinter verbergen sich tolle Animationen - du lachst dich weg. Flugs die CD-ROM gewechselt, dann wird's richtig spannend: Ein interaktiver Film in englischer Sprache bezieht dich richtig mit ein. Das spannende Frage-Antwort-Spiel ist bestes Englisch-Training. Ganze 15 Sequenzen hat dieses Video. Hast du eine Übung erfolgreich abgeschlossen, belohnt dich der kleine Außerirdische ab und zu mit einem neuen Spiel.

Bei ADI findest du alles zur englischen Sprache: Grammatik, Vokabeln, Kultur, ein Lexikon, Tips zur Aussprache und vieles andere mehr – so macht Sprachen lernen Spaß. Top-Feature ist das Sprachlabor. Hier kannst du die Geschwindigkeit der gesprochenen Sätze einstellen. Deine eigenen Worte kannst du sogar aufnehmen – Mikrofon und Soundkarte natürlich vorausgesetzt – und so die Aussprache überprüfen.



Falls du mal keine Lust auf Lernen hast, kein Problem: Das Programm besitzt nämlich viele verschiedene Spiele



und witzige Anwendungen wie z.B. ein Malprogramm. Übrigens: Adi gibt's auch für Deutsch und Mathe.

Hersteller:	Sierra Cocktel
Prozessor:	486DX2/66
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	mehrere
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut

MATHEBLASTER 3

Der Raub des Superhirns

Es ist ein verregneter Tag, und du hast es dir gerade bei einem interessanten Buch und guter Musik auf deinem Bett gemütlich gemacht.
Plötzlich unterbricht die ernste Stimme des Radiosprechers die Musik und verkündet etwas Unglaubliches: Um bei der Mathe-Olympiade eine Medaille zu gewinnen, hat der verrückte Dr. Irrwitz das Gehirn des Rechengenies Superhirn gestohlen. In seinem Labor will er die glibberige Masse in den Kopf eines seiner Gruselmonster einpflan-



zen und damit die Meisterschaften gewinnen.
Nimm all deinen Mut zusammen und stelle den wahnsinnigen Wissenschaftler in seinem unheimlichen Spukhaus.



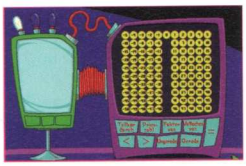
Aber Vorsicht! Seine Gäste machen nicht gerade einen vertrauenerweckenden Eindruck: Fischmensch, Frankenbunny, Mumia, Vampirius und die Kesselhexe stellen dir allerlei Zahlenrätsel, die deine grauen Zellen zum Rauchen bringen.



Der Weg zum Geheimlabor

Dr. Irrwitz mag technische Spielereien. Er hat seltsame Maschinen entwickelt, die in der





Küche, im Arbeits- und Wohnzimmer auf dich warten. Sie lassen sich mit Hilfe der im ganzen Haus verstreuten Münzen bedienen. Außerdem hat der teuflische Gelehrte Puzzleteile in ihnen versteckt, die dir den Weg ins Geheimlabor weisen.
Logik allein bringt dich allerdings nicht ans Ziel, etwas Treffsicherheit ist schon notwendig, um die Monsterbande mit Matschklumpen von der Brücke zu fegen, die schließlich ins



Geheimlabor führt. Jetzt kannst du deinen Freund Superhirn aus seiner dunklen Gefangenschaft befreien – und bist der Held des Tages!

Gedanken lesen oder knobeln! Die gruseligen Mathe-Rätsel des „Zahlenknackers" müssen gelöst werden

„Du glaubst es vielleicht nicht, aber du wirst zurückkommen!" verabschiedet dich eine schaurige Stimme, wenn du das Programm verläßt.

Hersteller:	Heureka Klett
Prozessor:	486er
Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	minimal
Windows:	ja
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	beliebig
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	schaurig
Fun-Faktor:	gut

DIE DILLYBILLYS

Sie quietschen, schnaufen, hüpfen, schlurfen, schnarchen und kriechen. Sie sind grün, gelb, orange, braun und lila – und sie sind in Not! Die Dillybillys brauchen einen Detektiv!

Seit die Stadt sich in ihrem grünen Tal ausgebreitet hat, verstehen die Dillybillys die Welt nicht mehr. Sie wollten sich zwischen all den Wolkenkratzern, Schnellstraßen und Baustellen nur mal kurz umsehen und haben sich dabei hoffnungslos verlaufen.



Suchaktion: Auf der Baustelle versteckt sich ein Dillybilly

Es wird ein böses Ende nehmen, wenn nicht schleunigst jemand die sieben Verlorenen wieder zurück in die Natur bringt. Keine leichte Aufgabe: Als Mitarbeiter des Dillybilly-Einsatzteams mußt du alle verlorenen Dillybillys finden und ihnen bei der Suche nach



Verflixte Drehtür! Das Leben in der Stadt ist nicht leicht für die Dillybillys



Vor dem Bau der großen Stadt war die Welt der Dillybillys noch in Ordnung

verlorengegangenen Gegenständen helfen. Denn erst dann machen sie sich auf den Weg nach Hause.

Volles Programm: 7 Dillybillys in Not

In welchen Gebäuden du die Dillybillys findest, erzählt dir Karen in der Zentrale. Über den Stadtplan kommst du direkt zum Einsatzort und folgst dann den Anweisungen im Einsatzteam-Notizbuch. Schnelle Reaktionen sind gefragt, denn viele der gesuchten Gegenstände huschen nur kurz über den Bildschirm.
Über das Funkgerät kannst du Karen in der Zentrale anpiepen und bekommst von ihr manchen guten Tip. Oder warte auf den kleinen lila Ooguide, deinen Führer. Er taucht immer dann auf, wenn es in einem Raum etwas zu entdecken



Karen leitet die Zentrale und sagt dir, wo es langgeht

gibt, und hilft, wenn du völlig auf dem Holzweg bist. Paß auf, wohin er läuft und folge ihm einfach. Er weiß, wo sich die gesuchten Dillybillys gerade aufhalten. Versteckt sind sie im Bahnhof, im Theater, dem Kaufhaus, der Feuerwache und auf der Baustelle. Kurze Filme zu



Im Notizbuch sind unsere Einsätze aufgelistet

jedem Gebäude sind in deinem Funkgerät versteckt und enthalten wichtige Infos. Trotzdem ist die Fahndung nicht geschenkt, sondern manchmal ziemlich knifflig.

Bonus-Spiele für erfolgreiche Suche

Nach jedem Dillybilly bist du ein bißchen schlauer, denn jeder der sieben Kerle ist Spezialist auf einem bestimmten Gebiet: Wußtest du schon, auf welche Arten man Feuer löschen kann und was aus Baumwolle neben Jeanshosen noch alles hergestellt wird? Nach jedem erfolgreichen Einsatz gibt's ein Bonus-Spiel. Das macht die „Dillybillys" abwechslungsreich und bringt langen Spielspaß.



Die gelben Kreise verraten, wo ein Dillybilly auf Hilfe wartet

Hersteller:	Cinnamon
Prozessor:	486er/33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
Windows:	3.1 und 95
DOS:	nein
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-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 NR. 5-1996

Fun Online

INHALT

EXTRA - SOFTWARE

- Fun Online Multiplayer
- Fun Online Games-Camera

DEMOS:

- Nascar Racing 2
- Bleifuß 2
- Die Dillybillys
- Guitar Hits 2
- Net Zone
- Gene Machine
- 3 Skulls of the Toltecs
- 3D Ultra Pinball

SHAREWARE:

- Subsink Pro
- Dr. Harrison
- Per.Oxyd
- Passage

Plus

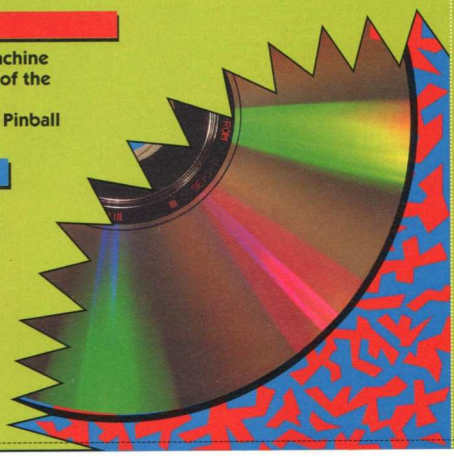
- TZ Minigolf
- Sorry
- WKiss

COMIC:

Zocky – als Verbrecher gejagt

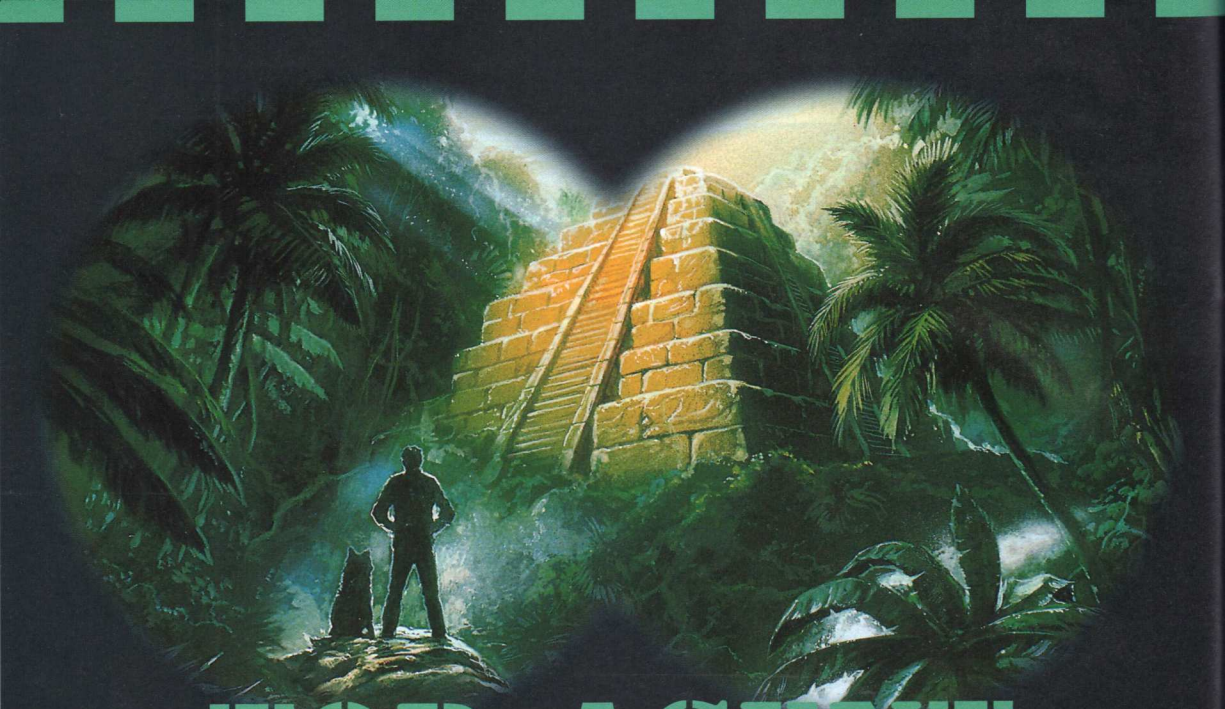
VIDEO:

Fun Online – Das Netz



FUN ONLINE NR. 5-1996

Entlang der weiß gestrichelten Linien falten



TOP-AGENT GESUCHT!

Ein Geheimauftrag wartet auf Mark Mega, seinen Wolf Phantom und dich. Zum Start der Serie gibt es das Mega-Agenten-Set mit dem spannenden Abenteuer-Band, Top-Secret- und Power-Cards. Dazu das starke Optic-Wonder mit Lupe, Kompa§, Fernglas, Pfeife und Stablampe.





GROSSES AGENTEN-GEWINNSPIEL

Gewinne 1 Mountainbike oder 1 von 5 Paar Inline Skatern. Teilnahmekarten bekommst du berall, wo's SchneiderB cher gibt oder direkt vom Schneider Verlag, Postfach 460725, 80809 M nchen.

SCHNEIDER BUCH

Viel Spaß beim Lesen.

Der Schneider Verlag im Internet: http:// www.schneiderbuch.de Mark Mega erreichst du auch ber E-Mail: markmega@schneiderbuch.de

Graffiti, München

Fun Online
FUTUREKIDS®

DER COOLE COMPUTER-CLUB

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



NEUE CENTER IN ESSEN, BOCHUM UND DORTMUND

Die weltweite Futurekids-Idee setzt sich immer mehr durch: In Essen, Bochum und Dortmund wurden im Sommer zwei neue Computer-Center eröffnet. Der Andrang zum ersten Schnuppertag war in beiden Städten riesig, und für gute Laune sorgten die erfahrenen Lehrer. Aufgrund eines speziellen Förderprogramms kann es im Ruhrgebiet Schlag auf Schlag weitergehen. Bis Ende Dezember werden dort 20 Center eröffnet sein. Nähere Infos über alle Center unter der Telefonnummer: 089/92 50 24 95.

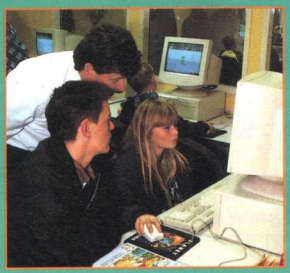


Total fasziniert waren die ersten Besucher bei der Eröffnung des Futurekids-Center in Dortmund

LIVE PRODUCTIONS/GERDI KERSCHKAMP
FOTOS: D. KRECKEL U. PETRA STADLER

SPASS STATT STRESS

Keine Noten, kein Ärger, kein Stress: So einfach funktioniert die Futurekids-Idee mit rund 1200 Centern in mehr als 70 Ländern! Die Teilnehmer sind zwischen 4 und 14 Jahren alt, erfahrene Lehrer kümmern sich intensiv um Gruppen von höchstens sechs Kids. Die sind natürlich im gleichen Alter. Spielerisch wird der Umgang mit Software für Windows auf Compaq Presario Computern erlernt, wobei Spaß und gute Laune oberstes Gebot in den jeweils dreimonatigen Kursen sind. Infos über Termine, Preise und das nächstgelegene Computer-Center gibt's unter dieser Nummer: 089/92 50 24 95.



PC-Training mit Spaß

FUTUREKIDS ALS ASTRONAUTEN

Die spannende Fortsetzung des Superprogramms „Futurekids City": Im Projekt „Abenteuer Weltraum" starten die Kids in den Weltraum, um unser Sonnensystem kennenzulernen. In einem sechsstündigen Kurs (Komplettgebühr DM 179,-) absolvieren sie zunächst ein Astronautentraining, bei dem das räumliche Vorstellungsvermögen geschult wird. Die spannende Software von Knowledge Adventures informiert über das Weltall und ermöglicht Reisen zu den Planeten. Dazu wird im Online-Dienst CompuServe und im Internet nach weiteren Infos über die Weltraum-Mission geforscht. Dann entstehen am PC kleine Geschichten und witzige Web-Sites. Die Ergebnisse der Projekte werden im „Futurekids Forum für Kinder" ausgestellt. Der Anschlußkurs „In der Zukunft" (sechs Stunden für DM 179,-) trainiert vor allem den Umgang mit Datenbanken.



Ab ins All: Das Projekt Weltraum an den Futurekids-Rechnern

FUTUREKIDS-BUS



Der Futurekids-Bus bringt Spaß in ganz Deutschland

Der Doppeldecker-Bus von Futurekids hat's in sich: Randvoll mit PCs und neuester Software kreuzt er durch Deutschlands Städte. Überall, wo es Futurekids gibt, hält er an, und dann geht der Spaß los: Jeder darf rein und alles ausprobieren, einen kostenlosen PC-Schnupperkurs mitmachen und an einem Gewinnspiel teilnehmen. Für die Eltern gibt's wichtige Infos über Futurekids. Wer wissen will, wo der Bus überall anhält: einfach 089 / 92 50 24 95 anrufen.



NICHT GEKAUFT UND NICHT GEKLAUT!

Sharewareprogramme sind etwas Besonderes: Solche Programme könnt ihr ausprobieren, ohne sie vorher kaufen zu müssen. Shareware bezahlt ihr erst nach dem Test – und nur, wenn euch das Programm auch gefällt



WAS IST EIGENTLICH SHAREWARE?

Shareware spricht man „scher-wer" aus. Es sind eigentlich ganz normale Computerprogramme. Aber man kauft sie nicht im Laden wie andere Programme. Sharewareprogramme werden auf Disketten und CDs, über Mailboxen oder das Internet frei verteilt. Das Besondere an Shareware ist also, daß ihr sie erst einmal kostenlos ausprobieren dürft. So könnt ihr in aller Ruhe feststellen, ob euch die einzelnen Programme gefallen oder nicht. Findet ihr ein Sharewareprogramm klasse, dann könnt ihr das komplette Programm kaufen: die sogenannte „Vollversion". Man nennt das „die Registrierungsgebühr bezahlen" oder „das Programm registrieren lassen". In den meisten Fällen macht ihr das direkt beim Programmierer.

Das ist auch schon der entscheidende Unterschied: Die Shareware ist kostenlos, die Vollversion müßt ihr kaufen.

WESHALB SOLL MAN DIE VOLLVERSION KAUFEN, WENN DIE SHAREWARE GRATIS IST?

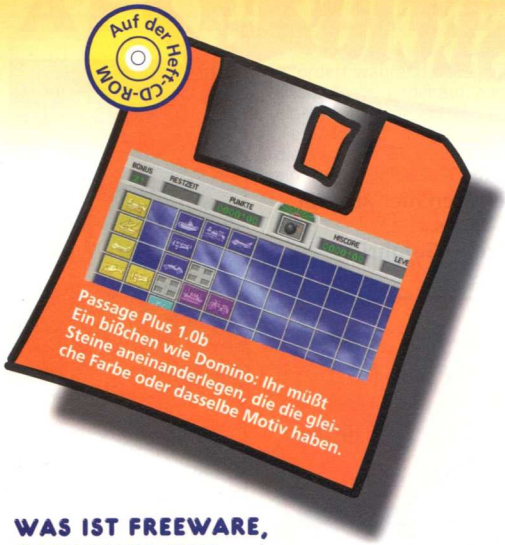
Das ist ganz einfach: Sharewareprogramme sind nur selten vollständige Programme. In den meisten Fällen bekommt ihr nicht das ganze Vergnügen, sondern nur einen schönen großen Teil davon zum Ausprobieren. Darum sagt man auch „Shareware-version", „Testversion" oder „Prüfversion".





WIE MACHEN DIE PROGRAMMIERER AUS KOMPLETTER SOFTWARE EINE SHAREWAREVERSION?

Sharewareversionen werden auf verschiedene Weise eingeschränkt. So kann es sein, daß euer Sharewareprogramm nur einen Monat lang auf eurem Rechner funktioniert. Manche Programmierer sperren auch einige interessante Funktionen. Und bei einem Sharewarespiel könnt ihr oft nur die ersten Levels spielen.



WAS IST FREEWARE, CARDWARE UND CHARITYWARE?

Viele Programmierer sind großzügig und verschenken ihre Sharewareprogramme. Ja, ihr lest richtig! Diese Freigebigkeit hat verschiedene Formen.
Es gibt:

- Freeware
  (das ist kostenlose, voll funktionsfähige Software für den privaten Gebrauch)
- Cardware
  (das bedeutet, der Programmierer hätte als Bezahlung gerne eine lustige Postkarte von euch)
- Charityware
  (hier müßt ihr als Bezahlung eine gute Tat leisten)



WAS FÜR SHAREWARE GIBT ES?

Jeden Monat erscheinen im Durchschnitt weltweit mindestens 500 neue Sharewareprogramme. Hauptsächlich werden sie von Hobby-Programmierern verteilt, die Programme herstellen, die sie selber gern hätten. Ihr könnt in der Shareware-Szene jede Menge tolle Spiele und Kinderprogramme finden, aber auch Datenbanken zum Verwalten von Briefmarken, Textverarbeitungen und Utilities zum Stöbern im Internet. Es gibt sehr gute, aber auch sehr schlechte Shareware, da jeder seine Programme frei verteilen darf, ohne daß vorher die Qualität kontrolliert wird.

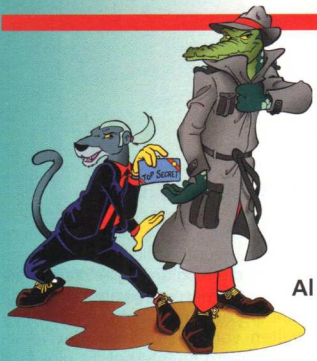


WO ERHÄLT MAN SHAREWARE?

Sharewareprogramme bekommt ihr fast überall. Vor allem im Internet könnt ihr viele Sharewareprogramme entdecken. Ein Tip: Sucht doch mal in FUN ONLINE – Das Netz danach! Auch auf unserer Heft-CD findet ihr ab jetzt regelmäßig Sharewareprogramme!

WIE BEZAHLT MAN SHAREWARE?

Da die Programmierer überall auf der Erde leben, ist es oft gar nicht einfach, die Vollversion einer Shareware zu bezahlen. Oder wißt ihr, wie man Geld nach Alaska schickt?
Am besten bittet ihr eure Eltern, das Geld dem Programmierer über eine Kreditkarten-Abbuchung zukommen zu lassen. Man kann aber auch mit Geldscheinen, Briefmarken oder Geldanweisungen bezahlen.
In allen Sharewareprogrammen findest du eine Liesmich-Datei (oder englisch „Readme"), die ganz genau erklärt, wie die Geldübergabe funktioniert.



TOP SECRET!

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



BATMAN FOREVER

Wenn die Frauenstimme am Anfang des Spiels **„Game activated"** sagt, müßt ihr einfach das Wort **„LULLABY"** eintippen. Ihr habt nun fortan die Möglichkeit, jeden beliebigen Level anzuwählen.
Außerdem könnt ihr nun mit der Taste **„F10"** alle Gegner aus dem Spiel pusten und über alle Waffen verfügen.



THE NEED FOR SPEED

SPECIAL EDITION



- Um eure Konkurrenz in Schach zu halten, solltet ihr zunächst einmal auf jedem Kurs ohne Gegner fahren. Studiert bei dieser Erkundungsfahrt alle Kurven, um beim Rennen keine Probleme damit zu haben.

- Überlaßt die Schaltung nicht dem Computer. Nur wer selbst die Gangschaltung fest im Griff hat, kann Rundenrekord fahren.

- Auch durch Herunterschalten kann man den Wagen leicht abbremsen, was sich vor einigen Kurven ganz gut macht. Paßt jedoch auf, daß euer Drehzahlmesser nicht verrückt spielt.

- Wenn ihr ohne Gegenverkehr und Polizei spielen wollt, dann wählt den **„Duell"**-Modus, drückt **„ENDE"** und klickt links. Ihr fahrt ein **„Kein-Pardon"**-Rennen.

BUBBLE BOBBLE

Achtung: Diese Cheats funktionieren leider nicht bei allen Versionen von Bubble Bobble.

- Drückt die **Taste F1**, um ein Level weiterzuspringen
- Drückt die **Taste F2**, um sechs Level weiterzuspringen
- Drückt die **Taste F3**, um elf Level voranzukommen

Falls es euch gelingt, die Level 10, 20, 30 und 40 zu erreichen, ohne dabei auch nur ein Leben zu verlieren, dann erscheint eine magische Tür, die euch zu einem Bonuslevel bringt. Wenn ihr sogar Level 50 erreicht, ohne ein Leben zu verlieren, dann gelangt ihr zum Level 70.

GENE MACHINE



Ihr seid von dem Spiel begeistert und habt es komplett durchgespielt? Doch das Finale auf der Dinsey-Insel packt ihr einfach nicht? Dann haben wir hier die Lösung eurer Probleme:

Ihr erreicht die Insel als Gefangene auf einem Piratenschiff. Kurz nach der Landung werdet ihr in einen Käfig neben dem Dinsey-Labor eingesperrt. Um diesen Käfig zu verlassen, müßt ihr mit dem Tentakel hinter der Wache sprechen und den Posten fragen, ob er einige Kunststücke vorführen könne. Mit ein wenig List und Tücke wird nun der Posten überwältigt, und ihr seid wieder frei.

Geht nun in das Labor und nehmt euch Dinsey vor, der gerade anderweitig beschäftigt ist und euch gar nicht bemerkt. Nun muß Fenshaw die Gelegenheit nutzen und sich eine Leuchtkugel greifen, die hinter die Genmaschine geschleudert wird. Nachdem ihr euch nun noch die Schalter angesehen habt, macht ihr den Doc auf euch aufmerksam. Im entscheidenden Moment gebt ihr Mossop den Befehl, den Schalter (Antwort 3) zu betätigen.
Jetzt müßt ihr nur noch alle Käfige öffnen und euch dann mit der Flugmaschine auf und davon machen!

AFTERLIFE



Fordert während des Spiels den Teufel Jasper auf, euch einen Tip zu geben. Sobald dieser loslegt, gebt ihr über die Tastatur **GOTOHEAVEN** ein. Die Folge dieser Eingabe ist ein ordentliches Bevölkerungswachstum.

Das gleiche Spielchen könnt ihr auch mit dem Engel Aria machen. Fragt also nach einem Tip, und sobald der Engel mit seinen Ausführungen beginnt, gebt ihr **GOTOHELL** ein. Dies hat eine volle Kasse zur Folge.



CIVILIZATION 2

Drückt zuerst die Tasten **„Strg"** und **„K"**. Nun könnt ihr mit den Tasten **„Shift"** und **„F1"** neue Einheiten herstellen. Drückt dort auf die Taste **„Adv."** und geht an das Ende der Liste, wo sich die Extra-Einheiten befinden.



MONOPOLY

Wenn ihr gegen den Computer spielt und auf einem Besitz landet, dann gebt ihn zur Auktion frei. Drückt nun den linken Maus-Knopf, und schon bekommt ihr den Besitz für schlappe 10 Dollar, wobei euch kein anderer Spieler überbieten kann.

DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE

Mit diesen Tricks könnt ihr euch einfach ein paar Millionen nebenbei verdienen. Ihr benötigt aber folgende Utensilien:



- **eine Verdopplungskarte**
- **eine Flugzeugkarte**
- **eine Kreditkarte**
- **eine Verkaufskarte**

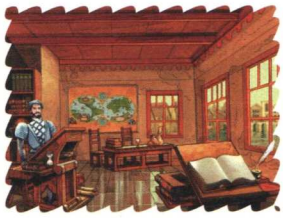
Seid ihr im Besitz dieser Gegenstände, so setzt die Verdopplungskarte und danach die Flugzeugkarte ein, mit der ihr nach London fliegt. In London angekommen, wechselt ins Kaufmenü auf den Punkt Karte und setzt die Kreditkarte ein, um alles zu kaufen. Danach würfelt ihr ganz normal. In der folgenden Runde benutzt ihr nochmals die Flugzeugkarte, um nach London zu reisen. Dort wechselt ihr erneut ins Kaufmenü und setzt die Verkaufskarte ein. Jetzt verkauft ihr alles zu 150 %.Dieser Cheat sollte immer am Anfang des Jahres durchgeführt werden.

creatures



Unterbrecht das Spiel mit der Pause-Funktion und gebt über die Tastatur **„A FINE KETTLE OF FISH"** ein. Ihr habt nun unbegrenzte Leben.

ELISABETH I.



Kauft zunächst zwei Piratenschiffe, die ihr ausrüstet. Begebt euch nun auf einen Beutezug. Plündert ein fremdes Schiff und transferiert eine Ware (am besten Edelsteine) auf euer Schiff. Gleich darauf wählt ihr die Ware ein weiteres Mal mit der „Enter"-Taste an. Bestätigt die Anzahl der vorangegangenen Aktionen. Drückt noch einmal die „Enter"-Taste, worauf der Warenbestand auf dem geplünderten Schiff negativ angezeigt wird. Dieses Spielchen könnt ihr durchführen, bis euer Schiff voll ist.



COMIX ZONE

Damit die Menüleiste um den Punkt Cheat bereichert wird, müßt ihr einfach **CAMERON** während des Spiels eingeben. Achtet auf die Großschreibung!

SUPERGAME

Buchstabe 4: In welchem Modus gibt's bei „The Need for Speed" kein Pardon?

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

ZU GEWINNEN: je 10x The Darkening von Electronic Arts



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

LAUFWERK-ABC

Hallo, Fun Online,
ich habe mir einen gebrauchten PC 486 gekauft und arbeite sehr gern an ihm. Doch plötzlich erscheinen im Dateimanager (von Windows 3.11) immer die Laufwerke d, e, f,g und h. Dabei habe ich doch nur ein CD-Rom-Laufwerk. Das Antivirusprogramm findet keine Probleme. Ich kann jetzt die Spiele von der Festplatte nicht mehr starten. Ich bin schon ganz verzweifelt.
Ohne Namen

Lieber Leser,
da hast Du doch vor lauter Verzweiflung den Absender auf dem Brief vergessen. Deine Sorgen haben schnell ein Ende, wenn Du mit dem Editor in der Datei „config.sys" den Befehl „lastdrive=d" einfügst und danach Windows neu startest. Dann sind auch nur noch die Laufwerke „a" bis „d" im Dateimanager sichtbar.



PHARAOS TASTATUR

Hallo, Fun Online,
in der Ausgabe 3/96 ist auf Seite 41 eine total schöne Tastatur im Ägypten-Look mit Hieroglyphen abgebildet. Wo bekommt man die?
Alexandra aus Berlin

Liebe Alexandra,
die Tastatur kann man leider nicht kaufen, aber Du kannst sie Dir auf den Bildschirm holen: Sie stammt aus dem Programm „Auf dem Nil nach Ägypten" von Discovery Channel Multimedia (siehe auch Heft 1/96) und gehört zu einem „Hiroglyphen-Spiel". Die CD-ROM kostet 89.- Mark, Du bekommst Sie im Software-Handel oder direkt bei uns unter:
0 52 41 / 33 75 33.



DIE HÄUFIGSTE ...

... Hotline-Anfrage:

Das „Zocky Fun Press Studio" auf der CD-ROM 4/96 druckt teilweise keine Grafiken oder nicht mehr als eine Grafik fehlerfrei. Manchmal werden auch nur die Bilder ausgedruckt und keine Texte. In einigen Fällen kommt beim Drucken die Fehlermeldung: „allgemeine Schutzverletzung im Modul GDI.exe".

Das sind eine Menge Fehler, die aber schnell zu beheben sind: Möglicherweise ist nicht der Druckertreiber von „Windows 95" installiert, sondern nur der des jeweiligen Druckerherstellers. Wir empfehlen, zusätzlich den Win 95-Druckertreiber zu installieren. Jetzt müßten alle Grafiken sauber daherkommen. Die Bilder in unserem „Fun Press Studio" haben teilweise eine sehr hohe Auflösung. Es kann also sein, daß das gemeldete Modul „GDI.exe" Datenprobleme bekommt. Hier schafft eine Erhöhung des „virtuellen Arbeitsspeichers" Abhilfe.

... Leserbrief-Kritik:

Beim Starten der CD Rom unter Win 3.11 bleibt der Monitor nach dem Systemcheck schwarz. Das ist ärgerlich, denkt ihr denn nur noch an die mit „Windows 95"? Da funktioniert es nämlich. Wie kriegt man denn nun die CD-ROM auf einem guten alten Win 3.11 zum Laufen?

Mit der Installation von „Video for Windows 1.1" ist das Problem behoben. Uns sind beide Systeme gleich wichtig, und da wir keine Schwarzseher wollen, werden wir dafür sorgen, daß dieses Programm auf jede Heft-CD-ROM gepackt wird. Auf der CD-ROM dieser Ausgabe ist „Video for Windows 1.1" enthalten. Wer es nicht schon hat, bekommt das Programm beim Start auf Wunsch installiert. Jetzt könnt ihr problemlos auch die CD der letzten Ausgabe starten.

... Leserbrief-Auszeichnung:

ein großes Lob für alle Mitarbeiter dieses Heftes. Toll, daß ihr die Kritik der Leser ernst nehmt und vieles sofort verbessert. Am besten sind die Spielberichte, die „Top-secret"-Seite und die „Mailbox".

UNZIVILISIERT

Hallo, Fun Online,
ich bin ziemlich sauer, weil mir „Civilization 2" dauernd abstürzt. Immer wieder kommt eine Meldung mit „allgemeine Schutzverletzung".
Mein Vater, dem der PC gehört, findet das überhaupt nicht lustig und hat mir schon das Installieren von Spielen verboten. Er sagt, ein Virus auf dem PC wäre ein Katastrophe, aber sein Virenscanner hat glücklicherweise keinen gefunden.
Woran kann es sonst liegen?
Matthias aus Frankfurt

Hallo Matthias,
Du kannst Deinem Vater sagen, daß es sich bestimmt nicht um einen Virus handelt. Die Sache mit der allgemeinen Schutzverletzung bei „Civilization 2" ist nämlich ein Fehler im Programm, der bei manchen Rechnern auftritt. Deswegen hat die Herstellerfirma Microprose auch einen „Patch", das ist ein Fehlerkorrekturprogramm, herausgegeben.
Den kannst du über das Internet downloaden:
http://www.micrprose.com
Wenn du keinen Netzzugang hast, dann kannst du auch die Microprose Hotline anrufen (05241/94 94 80 - Mo. u. Mi. 14-17 Uhr) und den Patch dort anfordern.



WIEVIEL SPIEL-GELD?

Hallo, Fun Online,
ich finde euer Heft echt gut, aber ich habe doch einen Verbesserungsvorschlag: Bei den Spieletests wäre es gut, wenn ihr den Preis angegeben würde. Wenn mir ein Spiel gefällt, wüßte ich nämlich gerne, ob ich es mir auch leisten kann.
Jan aus Osnabrück

Lieber Jan,
Preisangaben zu den Spielen wünschen sich viele Leser. Darum werden wir ab der nächsten Ausgabe auch die unverbindliche Preisempfehlungen der Hersteller abdrucken. Die Preise können zwar in den einzelnen Geschäften immer mal um ein paar Mark abweichen, aber ihr habt so jedenfalls einen Überblick. O.K.?

! 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!

Ich stehe auf ...



...WarCraft 2, weil es meiner Meinung nach der beste Strategie-Action-Mix ist. Besonders die Idee mit dem Leveleditor zum Erstellen eigener Szenarien finde ich supertoll.
Arne aus Flensburg

Ich stehe auf ...



Monkey Island 2 von Lucas Arts, weil Sound und Grafik sehr gut gelungen sind. Die Witze, die immer erscheinen, wenn man etwas falsch macht, sind super.
Benjamin aus Plüdershausen

PROZESSOR-DSCHUNGEL



Hallo, Fun Online,
Im Katalog der Ausgabe 3/96 steht, daß das „Dschungelbuch"-Spiel von Virgin nur auf einem 486er mit 4 MB RAM oder höher läuft. Wie kommt es dann, daß dieses Spiel auch auf meinem 386er (33MHz) mit 8MB RAM läuft? Ganz klar, das war leider ganz schön gemogelt! Denn wenn ihr geschrieben hättet, daß das Spiel auch auf einem 386 läuft, würde es wahrscheinlich kaum einer kaufen. Die meisten würden sagen: „Äh! Ein Spiel, das auf einem laschen 386er läuft, ist wirklich nichts!" Diese Aussage finde ich sowieso blöd, weil es bestimmt Leute gibt, die dieses Spiel gerne kaufen möchten, es aber dann doch nicht tun, weil sie glauben, daß es auf ihrem 386er nicht läuft. Was nun?
Dominik aus Bad Münster

Lieber Dominik,
du hast uns ja ganz schön geschimpft, aber wir haben wirklich nicht gemogelt. Es handelt sich bei den Angaben um Informationen des Herstellers, und auf die haben wir keinen Einfluß. Außerdem handelt es sich bei den Angaben immer um Werte, bei dem die Spiele auf jeden Fall laufen. Es ist also durchaus möglich, daß Spiele auch auf einem Rechner funktionieren, der die angegebenen Werte nicht erfüllt. Aber viele Leute wären sauer, wenn sie ein Spiel kaufen, daß laut Herstellerinformation zwar auf einem 386er laufen könnte, aber nur „vielleicht". Es kann nämlich durchaus passieren, daß ein anderer 386er Probleme mit diesem Spiel hat.

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,
Kemptthalstr. 56, CH-8308 Illnau

Chefredakteur: Hans Fuchs

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

Grafik:
Thomas Pohl (Art Director),
Conny Näder, Benno Kärcher

Autoren dieser Ausgabe:
Ronald Kempf, Gerdi Kerschkamp, Heinrich Lenhardt, Karen Oetzel,

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

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

Schlußredaktion:
Konrad Müller

Produktion:
Rudolf Weeber,
Renate Roscher

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

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 71-0

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

Druck:
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



•SPICKZETTEL•

Adapter ➡ immer wenn sich die Stecker zweier Geräte nicht auf Anhieb miteinander verstehen, ist ein Adapter-Gerät notwendig, das dann die Verbindung herstellt.

.com/.edu/.de ➡ An der Endung einer Internet-Adresse erkennt man meistens, mit wem man es zu tun hat. „.de" steht z.B. für deutsche Angebote. In den USA weist „.edu" auf Schulen oder Universitäten hin und hinter „.com" verbergen sich all diejenigen, die mit ihren Produkten Geld verdienen wollen.

animated gif ➡ ist eine bewegte Grafik auf einer Internet-Seite.

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.

HTTP ➡ steht für „hyper text transfer protocol" und bezeichnet ein Verfahren, auf das sich die Internet-Gemeinschaft geeinigt hat, um Daten und Informationen weltweit zu versenden.

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.

Java ➡ ist eine universelle Programmiersprache, die z.B. Spiele ins Internet bringt.

Jumper ➡ kommt von englisch „to jump" (= springen) und bezeichnet eine kleine Drahtbrücke, die dem Strom den richtigen Weg weist.

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 der Schwierigkeitsgrad.

Link ➡ ist ein englischer Begriff für „Verbindung". Im Internet gibt es auf fast jeder Seite solche Links, mit denen man per Mausklick blitzschnell auf einer anderen, meist themenverwandten Seite landet.

Modul ➡ kommt ausnahmsweise mal aus dem Lateinischen und steht für Baustein oder Element. Module gibt's in deinem Rechner, aber auch die meisten Softwareprogramme setzen sich aus einzelnen Modulen oder auch Kapiteln zusammen.

Netscape ➡ ist ein Netz-Browser, mit dem man durchs Internet reisen kann. Wäre das Internet eine Straße und dein PC ein Auto, dann wäre der Browser das Lenkrad.

Online ➡ bedeutet locker übersetzt „an der Strippe". An der Strippe bist du immer dann, wenn du mit deinem Computer im Internet oder einem Online-Dienst per Modem oder ISDN auf Datensuche gehst.

Plug-ins ➡ sind kleine Zusatz-Programme, die das Abspielen von z.B. Musik im Internet ermöglichen. Vorteil: sie sind meist gratis im Internet erhältlich.

Port ➡ bezeichnet bei einem Computer das Tor zur Außenwelt. Ob „LPT-" oder „COM"-Port, hier finden andere Geräte (Maus, Scanner, Drucker etc.) Anschluß.

quicktime ➡ ein plug-in, das zum Abspielen von Filmen und Videos notwendig ist.

screensaver ➡ englisches Wort für Bildschirmschoner.

shockwave ➡ ein plug-in, das langweilige Textwüsten im Internet zu einem multimedialen Erlebnis mit Sound, Bildern und Videos macht.

Site ➡ ist eine Art Bauplatz im Internet, den eine Firma oder Organisation kauft, um sich und ihre Arbeit vorzustellen. Eine typische Site besteht aus einer Startseite (= Homepage) und beliebig vielen anderen Seiten.

vrml ➡ steht für "virtual reality markup language" und ermöglicht es, im dreidimensionalen Cyberspace spazieren zu gehen.

WWW ➡ ist die Abkürzung für world wide web. Der Germane nennt es "weltweites Netz" und bezeichnet damit den jüngsten und buntesten Dienst des Internets.

DEMNÄCHST IN FUN ONLINE

2 CD-ROMS!

Die Heft-CD-ROMt: mit Demos, Videos, interaktivem Comic und **Extra-Software:** dein persönlicher Screensaver zum Selbermachen!

Die Online-CD-ROM mit der kompletten 3-D-Stadt Fun Online und deiner Zugangssoftware!





Renn-Tests mit Nascar Racing II, und Destruction Derby 2

Durchblick: Die neusten Joysticks und Gamepads!



Nicht zu übersehen: Crack O'Teal auf dem Titel der nächsten Ausgabe



FUN ONLINE kommt alle zwei Monate! Das nächste Heft gibt's schon am 22. Januar '97 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!

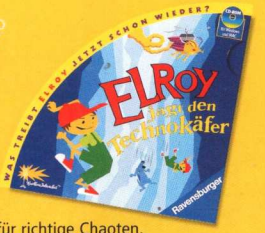


Das interaktive Wissensspiel für clevere Kids

„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

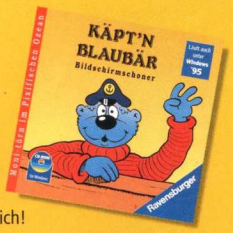


Ein interaktives Märchen nicht nur für Kinder

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.

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

Ravensburger Interactive Media GmbH
Postfach 1860, 88188 Ravensburg



d-werk

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