Nr. 01/97
DM 8,40
SFR. 8.40
S 64,–
LFRS 170

Fun Online

neue CD-ROM!
mehr Tempo + 3-D-Grafik

EXTRA-SPIEL
starke 3-D-Achterbahn zum Selberbauen!!!

9 spielbare Demos
u.a. Discworld 2, Ace Ventura, FIFA Soccer '97

6 Shareware-Games

4 Video-Clips
u.a. Star Trek – der erste Kontakt, Monkey Island 3



Gaunerjagd
Ace Ventura



Torejagd
FIFA Soccer ´97

Gesucht:
Das Supergame des Jahres

Leser-Wahl:
Wer bekommt den Goldenen Zocky?

Knüppelharter
TEST:



Die neuen Joysticks und Gamepads

ZOCKY 1996/97

MIT CD-ROM • FUN ONLINE - MIT CD-ROM • FUN ONLINE - MIT CD-ROM • FUN ONLINE - MIT CD-ROM • FUN ONLINE - MIT CD-ROM •

Heye & Partner

Kings of Comedy & Co.











http://www.onlinel.de

TREFFT EURE COMEDY-STARS BEI KABEL 1 ZUR SCHÖNSTEN COMEDY-ZEIT AM SONNTAG: DIE NEUE BIM BAM BINO-FAMILY, ALF, GARFIELD & SNOOPY. SCHRILL, SCHRÄG, SUPERLUSTIG.

Jeden Sonntag, 11:00-15:00 Uhr bei KABEL 1.

KABEL 1
Einfach besser drauf.

DAS IST DRAUF!

Hoppla – unsere CD-ROM ist umgezogen! Die neue 3D-Grafik bringt euch direkt in Zocky McHackers Detektei. Von jetzt an ist sein Büro die Schaltzentrale unserer Scheibe. Wie ihr die einzelnen Programme, erklären wir auf den Seiten 7 bis 9. Viel Spaß!

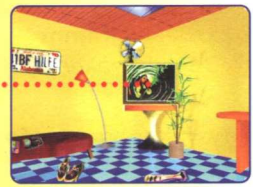
FÜR DIE FUN ONLINE-CD-ROM solltest du mindestens einen PC 486/33 mit ...

- ... Windows 3.1 oder höher besitzen, der ...
- ... am besten 8 MB Ram (Arbeitsspeicher) oder mehr hat (für einige der Demos sind 16 MB Ram notwendig)
- ... 256 Farben oder mehr zeigen kann
- ... eine Grafikkarte hat
- ... ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk sowie
- ... eine Soundkarte hat.

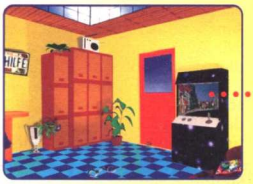




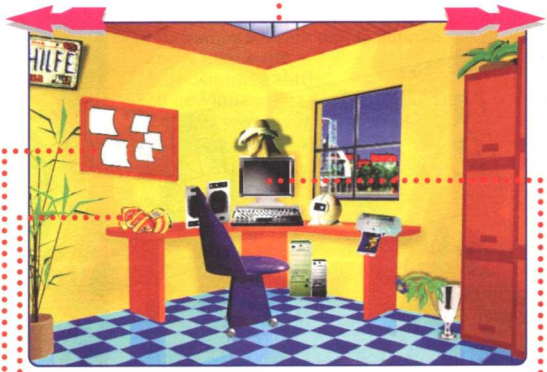
Um in Zockys Büro zu kommen, braucht ihr keinen Schlüssel. Einfach auf die Tür klicken genügt, und schon startet die Kamerafahrt quer durch seine Detektei. Umschauen könnt ihr euch, indem ihr den Mauszeiger zum linken oder rechten Bildschirmrand bewegt, bis ein Dreifachpfeil erscheint. Ein Klick, und los geht's!



Die Videos: Einfach auf das Fernsehgerät klicken. Über die Fernbedienung könnt ihr die Videos abrufen. Kleiner Tip: Haltet den Mauszeiger einen Moment über die Buttons, dann erscheint ein Fenster mit Hinweisen. Zu sehen gibt es vier Videos: Monkey Island, Discworld 2, ein Trailer zum neuesten Star-Trek-Kinofilm First Contact und High School High.



Überall hängt an der Wand ein Hilfe-Schild. Ein Klick darauf hilft euch sicher schnell weiter. Wenn ihr keine Lust mehr habt, dann verlaßt Zockys Büro einfach durch die Tür.



Hinter dem Bildschirm auf Zockys Schreibtisch findet ihr jede Menge coole Programme.

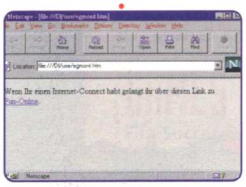




Und wenn ihr euch in Zockys Büro einmal nach rechts dreht, steht ihr vor unserem Cyperprojektor: Hier wartet eine Achterbahn darauf, von euch auf Vordermann gebracht zu werden. (siehe auch Seite 6)



Gleich drei Specials haben wir für euch organisiert. Hinter der Pinwand wartet zum Beispiel eine knifflige Aufgabe auf euch: Der Film zum neuesten Lustigen Taschenbuch ist beim Schneiden etwas durcheinandergeraten, und ihr müßt ihn wieder zusammensetzen.



Hinter dem Cyberhandschuh auf Zockys Schreibtisch verbirgt sich ein geheimes Tor zum Internet. Wenn ein Modem an euren Computer angeschlossen ist und ihr schon eine Internet-Verbindung habt, gelangt ihr von hier aus auf unsere Homepage.



Spielbare Demos gefällig? Bitteschön: Destruction Derby 2, Fifa Soccer 97, Holiday Island, Ace Ventura, Gene Wars, Muppets, The Neverhood, Discworld 2 und Nascar Racing 2

Sechsmal starke Shareware: Klecksbude, Kniffel, Pogo's Dreams, Winpac, Brainbreaker und Winpolis.

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,

wir hoffen, ihr seid alle gut im Jahr 1997 angekommen. Na ja: Die Weihnachtsferien sind vorbei, und draußen ist es saukalt. Gut, daß unsere Programmierer mitgedacht und eine brandneue Heft-CD-ROM hingelegt haben. Die läuft ein gutes Stück schneller als die alte Version, hat 3-D-Grafik und es paßt mehr drauf. Damit könnt ihr euch also prima die Zeit vertreiben, wenn das Wetter unangenehm daherkommt.
Ihr habt es auf dem Titelbild schon erkannt: Unser Chefkrokodil Zocky wurde in Gold verewigt. Und das nicht nur für eine Zeichnung – die Statue gibt es wirklich. Wer sie bekommt, das entscheidet alleine ihr, die FUN ONLINE-Leser. Denn in diesem Heft starten wir die Wahl zum Supergame des Jahres. Welches Spiel war das beste von allen? Wie eure Wahl funktioniert und wie ihr eine tolle Reise nach Amerika gewinnen könnt, lest ihr auf den Seiten 28 bis 30.
Wir müssen uns für eine Panne entschuldigen: Wir hatten angekündigt, dieser Ausgabe eine zweite CD-ROM mit der Software zu „FUN ONLINE – DAS NETZ" beizulegen. Konnten wir aber nicht, weil wir ein technisches Problem mit dieser CD-ROM hatten. Und wir sind der Meinung, daß wir euch nur etwas anbieten wollen, das auch 100prozentig funktioniert. Wer nicht auf die nächste Ausgabe warten will, kann in unserem Service-Center die Scheibe telefonisch vorbestellen. Wie das geht, steht auf Seite 42.

Euer FOL-Team

Das ist drauf
Die Heft-CD-ROM
Seite 3

Extra-Programm
3D-Achterbahn
Seite 6

Demo-/Shareware-Info
Tips zur Heft-CD-ROM
Seite 7-9

News
Infos zum Mitreden
Seite 10

Test the Best!
Neue Spiele im Fun Online-Test
Seite 12-25

Top Secret
Tips und Tricks
Seite 26-27

Zocky 1996/97
Leserwahl zum Spiel des Jahres
Seite 28-30

Comic
Der kleine Bruder
Seite 31-36

Durchblick
Großer Joystick-Test
So entsteht eine CD-ROM
Seite 37-41

FUN ONLINE – Das Netz
Diesmal: chat und e-mail
Seite 42

COMIC

Seite 31-36



Schwarze Alligatoren attakieren Zocky im Cyberspace. Und zu allem Unglück hat sein Cyberglove einen Kurzschluß. Kann „Der kleine Bruder" ihm helfen?



Seite 46-53

Im Auftrag von Al I. Gator dringt der Gauner Jimmy Chippino in das System von Data Central ein. Wenn er die Sicherheitscodes knackt, ist die ganze Stadt in Gefahr! Zocky macht sich daran, den „Blackout in Data Central" zu beheben ...

DURCHBLICK

Seite 37-39



Viel los zur Zeit in Sachen Joysticks und Gamepads – höchste Zeit also, die neusten Geräte unter die Lupe zu nehmen. Jetzt gibt es zum Beispiel Joysticks, die sich unter Windows 95 programmieren lassen und euch Action zu dritt oder viert erlauben. Welcher Stick strapaziert die Finger auch nach Stunden noch nicht und worauf sollte man beim Joystick-Kauf unbedingt achten? Wir haben es für euch gecheckt.

IST DRIN!

Abheben im Internet
Die besten Flugzeug-Adressen
Seite 44-45

Comic
Blackout in Data Central
Seite 46-53

FUN ONLINE I.Q.
Schlaue Programme
Seite 54-57

Extra-Blatt
CD-Cover zum Ausschneiden
Seite 59

Unterwegs
Das Nixdorf-Computer-Museum
Seite 61

Futurekids
Clubnews
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
Demnächst in FUN ONLINE
Seite 66



GAME DES JAHRES - LESERWAHL

Seite 28-30

Wir wollen es ganz genau wissen: Welches ist das beste PC-Spiel? Und wir wollen es von euch wissen: Macht mit bei der Wahl zum Supergame 1996/97 und entscheidet, welches Programmier-Team den Goldenen Zocky bekommt.
Jede Stimme zählt!
Zu gewinnen gibt es eine Reise nach USA zur weltgrößten Games-Messe und viele andere starke Preise.





Seite 12-25

GAMES

Fifa Soccer '97 bietet dank dem neuen Hallenmodus extrem rasante Torszenen, in Discworld 2 steht Gevatter Tod der Sinn nach Urlaub, und als Tierdetektiv Ace Venture legt ihr Bösewichtern von Alaska bis Bayern das Handwerk. Natürlich haben wir noch viel mehr Games für euch getestet – jede Menge Spaß und Action warten auf euch!

Auf der Heft-CD-ROM:

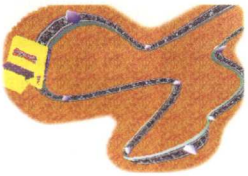
EXTRA Fun Online SOFTWARE

Dreidimensionale Spielewelten – mit der neuen Online-Programmiersprache „TVML" ist das kein Problem. Die FUN ONLINE-Achterbahn, als offline-Version exklusiv auf unserer Heft-CD-ROM, ist ein Super-Beispiel dafür. Viel mehr „TVML"-Spiele gibt's übrigens in „FUN ONLINE – DAS NETZ". Du brauchst nur ein paar Einstellungen vornehmen, und los geht's. Mit der Vorauswahl (Schalter-Symbol) entscheidest du dich für eine der vier vorgegebenen Grundstrecken. Stufe 1 ist die leichteste, Stufe 4 die anspruchsvollste. Du kannst jede der vier Strecken nach Belieben verändern.

Button „Höhe einbauen":
Klicke einfach auf eine der blauen Pyramiden in der Strecke und ziehe sie mit der Maus nach oben – schon hast du einen Hügel mehr. In dieser Ansicht siehst du die Bahn vom Boden aus.



Button „Kurven einbauen":
Ziehe oder schiebe die blauen Pyramiden nach rechts oder links. Schon gibt es eine Kurve mehr in deinem Parcours. Hierbei hast du die Achterbahn von oben im Blick.
Hast du deine Strecke fertig gebaut, gibt es drei verschiedene Ansichten: die „Vogelperspektive", den „Blick zurück" und „Huckepack". Hast du gewählt, dann klicke auf den „LOS GEHT'S"-Button und die abenteuerliche Reise kann beginnen.
Die Programmierer des Spiels haben aber noch ein weiteres

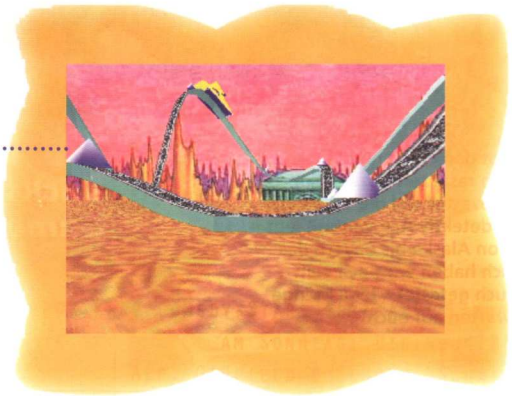


Feature versteckt: Irgendwo auf der Konsole hinter einem Gegenstand gibt es eine geheime Schaltfläche. Hier findest du drei verschiedene Geschwindigkeitsstufen und kannst richtig Gas geben.

Volle Fahrt in 3D:
Um die Ansichten der Achterbahn zu verändern, klicke einfach in das Bild und halte die Maustaste gedrückt. Ziehst du nun die Maus nach rechts, so verändert sich dein Standpunkt, und du kannst sogar während der Fahrt dreidimensional deine Strecke erkunden.



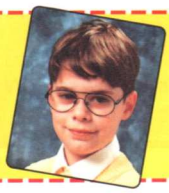




Ich stehe auf ...

... Civilization II von Microprose, weil man sich bei dem Spiel wie ein kleiner Herrscher fühlt. Super gemacht! Das Spiel wird nie langweilig.

Stephan aus Frankfurt/Main



SHAREWARE

Manche Demo- und Sharewareprogramme lassen sich einfach per Mausklick starten, andere müßt ihr erst installieren. Hier steht, wie's geht:

KLECKSBUDE 1.0A

WINDOWS 3.X ODER WINDOWS 95

Es gewinnt, wer als erster fünf Farbkleckse einer Farbe in einer Reihe hat. Ampel auf der rechten Seite auf Grün stellen, und los geht's.

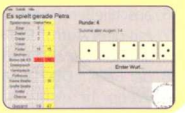


INSTALLATION: **KLECKSB.EXE** aufrufen

KNIFFEL 95

WINDOWS 95

Ein Würfelspiel allein oder zu mehreren: Es gilt, mit drei Würfen möglichst viele Augen zu sammeln und ein paar Extra-Aufgaben zu lösen.



INSTALLATION: **KNIFF95.EXE** aufrufen

POGO'S DREAMS

WINDOWS 3.X ODER WINDOWS 95

Fallende Steine müssen so angeordnet werden, daß mindestens vier gleichfarbige aufeinandertreffen. Die Datei **POGOGER.HLP** erklärt genau, wie's geht.

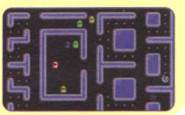


INSTALLATION: **SETUP.EXE** aufrufen.

WINPAC 1.8

WINDOWS 3.X ODER WINDOWS 95

Pacman knabbert sich über den Windows-Bildschirm auf der Flucht vor den Gespenstern. Die Datei **WINPAC.HLP** erklärt die Regeln.



INSTALLATION: **WINPAC.EXE** aufrufen

BRAINSBREAKER

WINDOWS 3.X ODER WINDOWS 95

Wer gerne puzzelt, ist bei Brainsbreaker an der richtigen Adresse. Je nach Schwierigkeitsgrad bestehen die Bilder aus bis zu 80 Einzelteilen.



INSTALLATION:
\BBRK\BBRK.EXE (Windows 3.x) oder **\BBRK32\BBRK32.EXE** (Windows 95) aufrufen

WINPOLIS 2.37

WINDOWS 3.X ODER WINDOWS 95

Wie beim Brettspiel Monopoly kann man Geschäfte kaufen und Häuser bauen, um anschließend von den Mitspielern abzukassieren.



INSTALLATION: **SETUP.EXE** aufrufen

SPIELBARE DEMOVERSIONEN

DISCWORLD 2

WINDOWS 95

Adventure von Psygnosis - Fun Online-Test auf den Seiten 18 und 19

VORAUSSETZUNG: Direct X (wird automatisch durch die Routine gecheckt und installiert); schneller 486er, besser Pentium-PC und 16 MByte Hauptspeicher



Installation (englisch):
1. den Explorer von Windows 95 öffnen
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. in das Verzeichnis **\DW2** wechseln
4. mit dem Befehl **SETUP** startet ihr die Installationsroutine; dabei werden bei Bedarf die Direct X-Treiber installiert. Anschließend erzeugt die Routine ein eigenes Programm-Icon
6. ein Doppelklick auf das Discworld-Icon startet das Spiel, das mit einem Video beginnt

BEDIENUNG (Maus): Die linke Maustaste benutzt ihr, um als Zauberer Rincewind durch die Stadt zu laufen (einfach auf die Stelle klicken, zu der hingelaufen werden soll); mit der rechten Maustaste schaut ihr euch Personen oder interessante Gegenstände genauer an. Den Doppelklick braucht ihr, um Personen anzusprechen oder Gegenstände zu benutzen. Um einen Gegenstand in die Truhe zu befördern, klickt ihr zunächst 1x auf den Gegenstand und anschließend – mit einem Doppelklick – auf die Truhe.



THE NEVERHOOD

WINDOWS 95

Adventure von Dreamworks

VORAUSSETZUNG:
schneller 486er, besser Pentium-PC und 16 MByte Hauptspeicher



INSTALLATION (englisch):
1. den Explorer von Windows 95 öffnen
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. in das Verzeichnis **\DEMOS\NEVERHOO** wechseln
4. mit **NEVDEMO** startet ihr das Programm

BEDIENUNG (Maus): Die erste Mausaktion weckt den Knetgummi-Mann Kaymen auf, danach folgt er euch auf klick.

SPIELBARE DEMOVERSIONEN

ACE VENTURA

WINDOWS 3.X ODER WINDOWS 95

Adventure von 7th Level – Fun Online-Test auf Seite 22

VORAUSSETZUNG: ab 486 DX66 und 8 MByte Hauptspeicher

Installation (englisch):

1. den Datei-Manager (Win 3.x) oder den Explorer (Win 95) öffnen
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. in das Verzeichnis **\DEMOS\ACEVENT** wechseln
4. ein Doppelklick auf **SETUP.EXE** installiert die Demo und legt ein Programm-Icon an. Achtung: Wählt die Option **CD-Install** aus, sonst wird das komplette Demo auf eure Festplatte kopiert. Mit einem Doppelklick auf das Programm-Icon startet ihr das Spiel.

BEDIENUNG (Maus):Klickt mit der Maus auf einen Gegenstand, und Ace läuft hin und untersucht ihn. Wird der Gegenstand später gebraucht, steckt Ace ihn ein. An das Inventar gelangt ihr, wenn ihr Aces buntes Hawaiihemd anklickt. Tip: Die Readme-Datei **ACE.TXT** liefert euch einen Lösungsweg für die Puzzles der Demoversion sowie Fragen und Antworten bei technischen Problemen, allerdings nur in Englisch. Sie wird bei der Installation zusammen mit dem Ace-Ventura-Spiel in ein Verzeichnis kopiert.



GENE WARS



DOS

Strategiespiel von Bullfrog – Fun Online-Test auf Seite 21

VORAUSSETZUNG: ab 486 DX66 und 8 MByte Hauptspeicher

INSTALLATION (englisch):

1. in den DOS-Modus wechseln. Wichtig: Wenn ihr unter Win 95 die Demo ausprobieren wollt, müßt ihr Windows richtig beenden und den Computer im DOS-Modus starten
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **CD:\DEMOS\GENE** eingeben
4. mit dem Befehl **GENEINST** startet ihr die Installation: Die Demo wird in das Verzeichnis **C:\GENE** kopiert.
5. wechselt in das neue Verzeichnis. Mit dem Aufruf **SETSOUND** könnt ihr das Programm auf eure Soundkarte abstimmen
6. der Befehl **DEMO** startet Gene Wars

BEDIENUNG (Maus): Wenn ihr auf eines der Männchen klickt, könnt ihr ihm einen Auftrag erteilen. Und so funktioniert zum Beispiel der Anbau von Pflanzen: Klickt zunächst auf den Botaniker, dann auf das Pflanzen-Icon, und als letztes klickt ihr an die Stelle im Spielfenster, wo die Samen gesät werden sollen. Die Taste **ESC** öffnet das Hauptmenü und beendet das Spiel.



DESTRUCTION DERBY 2

DOS

Rennspiel von Psygnosis - Fun Online-Test auf Seite 14

VORAUSSETZUNG: ab 486 DX66 und 8 MByte Hauptspeicher

INSTALLATION (englisch):

1. in den DOS-Modus wechseln
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **CD:\DD2** eingeben
4. **Install** eingeben
5. das vorgegebene Verzeichnis **C:\GAMES\DD2DEMO** bestätigen oder ein neues Verzeichnis eintippen - das war's: Die Programmroutine entpackt und kopiert automatisch alle notwendigen Dateien
6. anschließend wechselt ihr in das neue Verzeichnis
7. mit dem Aufruf **SETSOUND** könnt ihr das Programm auf eure Soundkarte abstimmen
8. der Befehl **DD2DEMO** startet das Spiel. Nun habt ihr die Wahl: Wenn ihr nichts tut, landet ihr in einer selbstablaufenden Demoversion; wenn ihr hingegen im Startbildschirm die **LEERTASTE** drückt, könnt ihr selbst die Runden drehen.

BEDIENUNG (Tastatur):

↑	Vorwärts	←	Nach links fahren
↓	Rückwärts	F1	Wechsel der Perspektive
→	Nach rechts fahren	esc	Menü
A	Gas geben		
Z	Bremsen		



HOLIDAY ISLAND

WINDOWS 3.X ODER WINDOWS 95

Strategiespiel von Sunflowers – Fun Online-Test auf Seite 24

VORAUSSETZUNG: ab 486 DX66 und 8 MByte Hauptspeicher

INSTALLATION (deutsch):

1. Datei-Manager (Win 3.x) oder den Explorer (Win 95) öffnen
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. in das Verzeichnis **\DEMOS\HOLIDAY** wechseln
4. ein Doppelklick auf **SETUP.EXE** installiert die Demo

BEDIENUNG: Die Dateien **LIESMICH.TXT** oder **LIESMICH.DOC** (Winword-Format) enthalten eine ausführliche deutsche Anleitung zur spielbaren Demo sowie Fragen und Antworten. Ihr findet sie im Verzeichnis **\DEMOS\HOLIDAY** auf der Fun Online-CD.



FIFA SOCCER 97

DOS ODER WINDOWS 95

Sportspiel von Electronic Arts - Fun Online-Test auf Seite 15



VORAUSSETZUNG: für DOS-Version Pentium-PC und mindestens 8 MByte Hauptspeicher; für Windows 95 mindestens 16 MByte und Direct X (was das ist, erklären wir im Kasten)

DOS-INSTALLATION (englisch/deutsch):

1. in den DOS-Modus wechseln. Wichtig: Wenn ihr unter Win95 die DOS-Demo ausprobieren wollt, müßt ihr Windows richtig beenden und den Computer im DOS-Modus starten.
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. **CD:\DEMOS\FIFA97** eingeben
4. mit dem Befehl **FIFADOS** startet ihr das Programm
5. weiter geht es mit dem Punkt 5, der Windows-Installation

WINDOWS-INSTALLATION (englisch/deutsch):

1. den Explorer von Windows 95 öffnen
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. in das Verzeichnis **\DEMOS\FIFA97** wechseln
4. mit **FIFAWIN** startet ihr das Programm
5. wenn ihr auf dem ersten Bildschirm auf **DEMO** klickt, startet eine selbstablaufende Demoversion (englisch)
6. mit **PLAY** gelangt ihr ins Hauptmenü und zur spielbaren Demo von FIFA Soccer 97
7. ersetzt zunächst unter **OPTIONS** die englische Menüführung durch die deutsche. Hier könnt ihr auch die Soundausgabe einstellen und euren Joystick kalibrieren. Hinweis: Wenn ihr die Sprachausgabe aktiviert, quasseln nur die englischen Kommentatoren
8. um zu spielen, klickt auf den Button **FRIENDLY** bzw. **FREUNDSCHAFTSSPIEL**

BEDIENUNG: FIFA Soccer spielt ihr zur Not mit der Maus, besser geht es mit einem Joystick oder mit einem Gamepad. Der Grund: FIFA nutzt auf letzterem die vier Feuerknöpfe voll aus. Mit den Funktionstasten wechselt ihr die Kameraeinstellung. Und noch ein Tempo-Tip: Durch Drücken der Tasten **T** und **Z** während des Spiels schaltet ihr die Zuschauer- und Rasen-Texturen aus.

NASCAR RACING 2

DOS

Rennsimulaton von Sierra

VORAUSSETZUNG: mindestens 486Dx66 und 16 MB Hauptspeicher

Bei einigen Lesern lief das Nascar Racing 2-Demo in der vergangenen Ausgabe nicht richtig. Schade eigentlich, denn die Rennsimulation macht wirklich Laune. Aus diesem Grund bekommt ihr es gleich noch einmal von uns geliefert - mit der neuen CD-ROM dürfte jetzt eigentlich nichts mehr schiefgehen.



INSTALLATION (englisch):
PC im Dos-Modus neu starten

1. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
2. **cd n2demo** eingeben
3. install eingeben

Das Demo wird als **nascar2** gespeichert. Zum Spielen in dieses Verzeichnis wechseln und **nascar2** eingeben.

BEDIENUNG (Maus oder Joystick): Spielsteuerung **F1** liefert Rundeninfos, **F4** bringt die Reifentemperatur, mit den **Tasten 1 bis 9** stellt ihr die Grafikauflösung ein.

MUPPETS TREASURE ISLAND



WINDOWS 3.X ODER WINDOWS 95

Adventure von Activision – Fun Online-Test in Heft 5/96

VORAUSSETZUNG: ab 486 DX66 und 8 MByte Hauptspeicher

INSTALLATION (englisch):
Die Demo kann direkt von der CD-ROM gespielt werden.

1. den Dateimanager (Win 3.x) oder den Explorer (Win 95) öffnen
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. in das Verzeichnis \DEMOS\MUPPETS\DEMO wechseln

WINDOWS 3.X INSTALLATION:

4. ein Doppelklick auf **MTIWIN31.EXE** startet die Demo

WINDOWS 95 INSTALLATION:

4) ein Doppelklick auf **MTIWIN95.EXE** startet die Demo



BEDIENUNG (Maus): Hinter der Hand verbergen sich Videos und Animationen, und die Pfeile weisen euch den Weg. Tip: Durch Drücken der Leertaste überspringt ihr Videos und Animationen. **Alt + F4** beendet das Spiel

ALLES ÜBER DIRECT X

WAS IST DIRECT X

Direct X heißt ein neuer Standard von Microsoft. Er wurde entwickelt, um Spiele unter Windows 95 schneller zu machen.

WELCHE HARDWARE BRAUCHE ICH FÜR EIN DIRECT X-SPIEL?

Erstens einen Windows-95-PC; auf Windows 3.x laufen diese Spiele leider nicht. Zweitens muß eure Grafikkarte Direct X unterstützen. Für die meisten aktuellen Grafikkarten gibt es inzwischen eigene Direct X-Treiber. Ihr bekommt sie normalerweise vom Hersteller, aus den verschiedenen Online-Diensten oder findet sie auf Treiber-CD-ROMs. Eine Sammlung der gängigsten Grafiktreiber findet ihr auch auf dieser CD.

WIE MERKE ICH, DASS AUF MEINEM PC NOCH KEINE DIRECT X-TREIBER INSTALLIERT SIND?

Nun, wenn ihr versucht, ein Direct X-Spiel auf einem Rechner ohne Direct X zu installieren, bekommt ihr in der Regel die Fehlermeldung File not found - ddraw.dll.

WIE INSTALLIERE ICH DIE DIRECT X-TREIBER?

Legt die Fun Online-CD-ROM in euer Laufwerk. Startet den Explorer und wechselt auf der CD-ROM in das Verzeichnis \DEMOS\DIRECTX. Startet mit einem Doppelklick die Datei DXSETUP.EXE, und die neuen Treiber werden automatisch auf euer System gespielt.

ICH HABE BEREITS DIRECT X-TREIBER AUF MEINEM PC. DIE DEMOVERSION VON DISCWORLD 2 WILL MIR ABER NEUE DIRECT X-TREIBER INSTALLIEREN. WAS SOLL ICH TUN?

Vorsicht: Nicht noch einmal installieren! Es kann nämlich sein, daß die beim Spiel mitgelieferten Direct X-Treiber nicht alle Grafikkartentreiber enthalten; in diesem Fall wird der Standard-Windows-Treiber installiert. Zunächst probieren, ob das Spiel auf deinem PC läuft. Erst wenn es nicht funktioniert, solltet ihr die neuen Treiber ausprobieren.

ICH HABE DIE DIRECT X-TREIBER INSTALLIERT, DOCH NACH DEM NEUSTART IST DER SOUND ZERHACKT. WAS KANN ICH TUN?

Der installierte Soundkartentreiber ist vermutlich zu alt. Besorge dir einen Treiber beim Hersteller oder von einer aktuellen Treiber-CD-ROM.

NEWS



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

CD-ROM-SPION

Eine witzige Idee: Man schicke einen russischen Spionage-Satelliten ins All, lasse den Burschen über Deutschland flitzen und lauter Fotos schießen. Die Bilder werden dann digital aufbereitet und ergeben eine megamäßige Landkarte, auf der ihr mit etwas Glück sogar euer Haus finden könnt. „D-Sat" heißt das Programm (auf zwei CD-ROMs), ist von Topware und kostet im Fachhandel ca. 50 Mark.

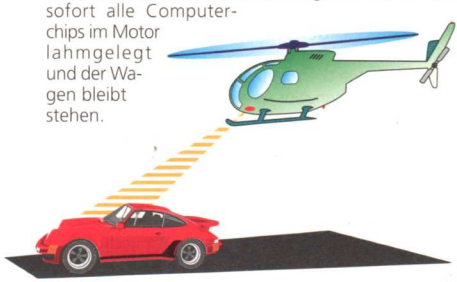


KLICKEN MIT KÖPFCHEN

Diese Maus reagiert auf Köpfchen. Ihr klebt euch einen reflektierenden Punkt auf die Stirn, und das Lesegerät überträgt jede Kopfbewegung auf den Mauszeiger. Wer das braucht? Sekretärinnen zum Beispiel, die dann beide Hände frei haben für die Tastatur. Was neu ist, kommt teuer: das Teil kostet happige 4600 Mark.

CHIP-KANONE

Jeden Monat finden in Los Angeles etwa 1000 Verfolgungsjagden statt. Davon hat die dortige Polizei nun die Nase voll. Sie testet gerade eine neue Kanone, die statt Bleikugeln ein elektrisches Feld verschießt. Wird das Fluchtauto getroffen, werden sofort alle Computerchips im Motor lahmgelegt und der Wagen bleibt stehen.



DENK-BATTERIE



Die neuen „Smart-Batterien" von Varta denken mit. Dank eines eingebauten Chips erkennen sie, wieviel Strom gerade gebraucht wird, und geben nur soviel Saft, wie gerade benötigt wird. Ergebnis: Die Akkus halten länger. Momentan kommen sie bei tragbaren Computern und Telefonen zum Einsatz.



VOLLTREFFER

Elektronische Zielscheibe an die Wand, das Ding mit dem PC verbinden, und ab den Pfeil! Von NBG kommt das „PC-Dart"-Spiel, bei dem bis zu 12 Spieler gegeneinander antreten können. Euer unbestechlicher Rechner kümmert sich um den Punktestand.
Sieben Spielvarianten sind möglich, geworfen wird mit Softdartpfeilen. Kostenpunkt: Stolze 400 Mark im Fachhandel.



RASANTES PAKET

Organisieren statt Gas geben! Wer auf knifflige Simulationen steht, ist beim „Grand Prix Manager 2" von Microprose genau richtig – damit laßt ihr die gesamte Formel 1 nach eurer Pfeife tanzen. Dazu gibt's ein knackiges Video mit den besten Rennszenen von Schumi & Co.
Preis: ca. 110 Mark. Im Fachhandel.



DIGITALER DOKTOR

Na, das haben wir uns ja schon lange gewünscht: ein Zahnarzt im Internet! Er heißt Dr. Michael Vorbeck – ihr erreicht ihn unter der Adresse **http://www.vorbeck.de**. Zum Glück gibt's im Internet noch keinen Bohrer ...

GAMES-ROBOTER

Die Software-Firma Virgin hat ab sofort einen Sprach-Computer als Spiele-Helfer im Einsatz. Der beantwortet am Telefon alle brennenden Fragen zu den folgenden Games: Aladdin, König der Löwen, Hand of Fate, Kyrandia 3, Beneath a Steel Sky und Resident Evil. Die Nummer lautet 040 / 39 11 13.

Anzeige

Ab das Ding!

NEU

8222
LEGO® TECHNIC Senkrechtstarter
mit Pilot und vertikal verstellbaren Propellern. Damit kannst du alle Flugsituationen meistern. Ab 8 Jahren.

8216
LEGO® TECHNIC Formal-1-Racer
mit Lenkung und Heckspoiler.
Ab 7 Jahren.



8205
LEGO® TECHNIC Dragster.
Mit dem Gummiband-Power-Antrieb flitzt du allen davon. Ab 7 Jahren.

LEGO Technic

http://www.LEGO.com

© 1997 LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 925.657/97-D

Die Top ten von FUN ONLINE!

Rund 1.300 FUN ONLINE-Leser besuchen uns jeden Tag im Internet. Da haben wir uns gedacht: Ab sofort bestimmt ihr direkt, welches die 10 besten PC-Spiele sind. Unter http://www.egmont.de könnt ihr mitmachen. Die Wahlergebnisse drucken wir ab der nächsten Ausgabe!

Asterix© wird interaktiv



Ein Klick auf die Lupe bringt uns direkt ins berühmte gallische Dorf

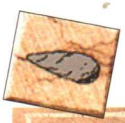
Wir befinden uns im Jahre 50 v.Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt ... ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört auch auf CD-ROM nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten



Kommt dir der Text irgendwie bekannt vor? Und was hat er in FUN ONLINE zu suchen? Ganz einfach: Die Gallier werden interaktiv! Im Februar kommt das Spiel in den Handel – von uns entwickelt. Genehmigt euch schon mal einen fröhlichen Blick auf das digitale Römervermöbeln.



Das Steinöl finden – oder die Römer siegen



Die Handlung basiert auf der Comic-Geschichte „Die Odyssee" (Band 26). Du begleitest unsere Freunde Asterix, Obelix und Idefix auf der Suche nach dem Steinöl. Ohne das kann der Druide Miraculix keinen Zaubertrank brauen. In diesem Abenteuer jagst du mit Obelix Wildschweine, versenkst die Schiffe der Gallier und versuchst, die Rätsel in Numerobis Haus zu lösen. Lust auf ein Wildschweinschnitzel? Hier wird dir das Rezept dazu verraten.



Gallier-Power: Obelix jagt Wildschweine per Hinkelstein

Dazu erlebst du Asterix und Co. im interaktiven Comic „live" in Action – da haut's die Römer aus den Sandalen.

Asterix von A bis Z

Willst du alles über Asterix und seine gallischen Freunde wissen? Oder interessiert es dich, was Caesar zu sagen hat? Dann mache dich im großen Asterix-Lexikon schlau. Dort gibt es zu jedem Begriff sogar ein Bild zu sehen.



Im großen Asterix-Lexikon erfährst du alles über die Helden und Orte aller 30 Asterix-Bände

Ab Februar ist unsere Ladung Zaubertrank für den PC im Handel. Mehr Infos und eine Demo gibt's im nächsten Heft.



Gallische Spiele, interaktiver Comic oder Asterix-Lexikon? Im Hauptmenü darf gewählt werden





Da hat die Wildsau kein Schwein gehabt: Obelix hat Hunger!

yahtzee

Die Würfel sind gefallen:
Bei der PC-Umsetzung des Knobelbecher-Klassikers „Yahtzee" gibt es fünf spannende Spielvarianten



Die neue Computer-Version von Yahtzee bietet fünf Spielvarianten



Hersteller:	Hasbro
Prozessor:	486er/33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
System:	Win 3.1 o. 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 40 Mark



Altbekanntes Würfelglück: Bei „Yahtzee" habt ihr pro Runde drei Versuche, um mit fünf Würfeln eine möglichst gute Kombination zu erzielen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Doch was tun, wenn gerade kein Mitspieler zur Hand ist? Oder der Hund ständig die Würfel fressen will? Dann verzieht man sich halt an den PC. Bis zu vier Teilnehmer bechern hier um Punkte; der Computer übernimmt beliebig viele Mitspieler-Positionen. Außerdem rechnet er brav die Punkte zusammen (und schummelt nicht!).



Bei der „Schlacht" ballert ihr die mühsam zusammengereihten Würfel des Gegners über den Haufen

Das Schütteln des Würfelbechers wird witzig mit der Maus gesteuert. Je schwungvoller ihr sie schiebt, desto heftiger das Rütteln. Das ist vor allem bei der „Yahtzee-Schlacht" wichtig, denn hier können wir die Würfel des Gegners wegschießen. Bei anderen Spielvarianten zählen nicht nur Punkte, sondern auch Farbkombinationen.
Natürlich ist das PC-Yahtzee nicht so abwechslungsreich wie ein dickes Strategiespiel. Aber als Pausenfüller zwischendurch geht es voll in Ordnung. Und es ist ein tolles Training für das nächste Familienturnier.



Maustaste gedrückt halten und schütteln – schon gelingt uns der große Wurf mit den Pyramiden-Figuren

othello

Alles ist relativ: Bei Othello können wir sogar Albert Einstein vom Brett fegen

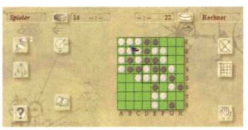


Leonardo da Vinci bietet seine Othello-Künste in mehreren Stärkegraden an

Ein Brett, zwei Spieler. Jeder setzt abwechselnd einen Stein: der eine weiß, der andere schwarz. Gelingt es uns, Felder mit gegnerischen Figuren geschickt zu blockieren, so werden diese umgefärbt. Bis zum Schluß bleibt deshalb offen, wer am Ende die meisten Steine seiner Farbe auf dem Brett hat.
Das ist natürlich keine aufregende neue Spielidee, sondern das gute alte „Othello". Da man gerade zur Winterzeit Gefahr läuft, verschnupft die Steinchen vom Brett zu niesen, kommt eine PC-Version gerade recht. Mit Leonardo da Vinci und Albert Einstein gibt es sogar zwei weltberühmte (und verdammt schlaue) Computergegner.
Das Programm bietet nette Funktionen wie Zugvorschläge und verschiedene Schwierigkeitsgrade. Aber: Am geruhsamen Grundcharakter von Othello ändert das nicht viel. Action-Fans schlafen hier in Rekordzeit ein. Doch wer das Brettspiel schon immer mochte, wird an dieser soliden Software-Umsetzung viel Spaß haben.



Beim Othello-Duell gegen Einstein wird das Spielfeld an die Schiefertafel gekritzelt



Übersicht pur: Ihr könnt auch ganz ohne Grafik-Gimmicks mit einem schlichten Brett spielen



Hersteller:	Hasbro
Prozessor:	486er/33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
System:	Win 3.1 o. 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 8
Grafik:	geht so
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 40 Mark



DESTRUCTION DERBY 2

Wenn es scheppert und kracht, wird Blech platt gemacht. Verschärfte Crash-Action für Auto-Kaputtniks: Bei Destruction Derby 2 haben Stoßstangen eine niedrige Lebenserwartung!

Erste Runde: Klappernd verabschiedet sich die Motorhaube. Zweite Runde: Auch mit eingedelltem Kotflügel zieht die Karre noch gut. Dritte Runde: Eine Radkappe verabschiedet sich. Vierte Runde: Dichter Qualm kommt aus dem Motor. Mit letzter PS-Kraft drücken wir noch einen



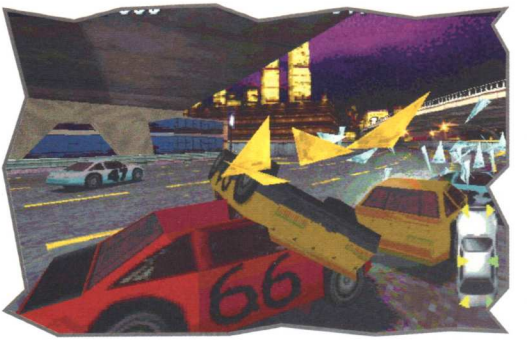
Auch beim zweiten Teil gibt es die Replay-Funktion: Besonders wüste Rennen guckt ihr euch nochmals an und speichert die Filme ab

Konkurrenten an die Leitplanke 50 Extrapunkte! Mit Papas Auto solltet ihr die Fahrtricks aus „Destruction Derby" freilich nicht ausprobieren, aber auf dem PC-Bildschirm kann man's ohne Reue



Hersteller:	Psygnosis
Prozessor:	Pentium ab 90 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	60 Megabyte
System:	Win 95 u. DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-10 (abwechselnd)
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 110 Mark





Der neue hochauflösende Grafikmodus bringt die Crash-Action noch feiner rüber. Allerdings schaltet das Tempo selbst auf Pentium-Rechnern einen Gang zurück

krachen lassen. Dauerzocker wissen Bescheid: Mit diesem rassigen Crash-Car-Rennen landeten die Jungs von Psygnosis letztes Jahr einen Hit. Zum Glück hat niemand den Programmierern die Führerscheine entzogen. Beim brandneuen „Destruction Derby 2" geht es jedenfalls wieder voll ins Blech.

Fetzigster Spielmodus ist die Schrott-schlacht: Für das Rammen anderer Autos gibt's Punkte; das Spiel endet erst, wenn eure Kiste völlig demoliert ist. In vier Stadien geht's zur Sache – und das mit mehr Spezialeffekten denn je. Durch die Luft fliegende Einzelteile, sich überschlagende Autos und angeschmorte Karosserien sind an der Tagesordnung. Etwas gesitteter geht es auf den sieben Rundkursen zu. Hier könnt ihr sogar an die Box fahren: Wenn die Kiste kurz vorm Auseinanderfallen ist, lohnt sich ein schneller Stopp, um das Gröbste zu reparieren. Destruction Derby 2 könnt ihr auch in der hohen Super-VGA-Auflösung spielen. Das lohnt sich aber erst bei extraflotten Pentium-Rechnern. Die 3-D-Grafik sieht zwar gut aus, ist aber nicht die schnellste. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht von Pappe: Um die Computerautos zu erwischen, ist auch etwas Glück gefragt.



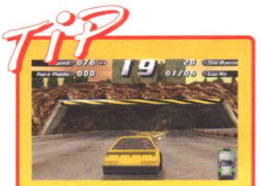




Jeder gegen jeden! In vier neuen Stadien findet das „Destruction Derby" statt, indem nur eine Regel zählt: Fahre die Gegner zu Schrott, bevor sie dich erwischen!



Guten Flug: Wenn wir über eine Schanze brettern, segelt unser Auto ein gutes Stück durch die Luft



Erst wenn ihr euch für die oberste Fahrerliga qualifiziert habt, könnt ihr diese Strecke ausprobieren. Hier gibt es verschiedene Abzweigungen und Schleichwege.

Achtet beim Kauf darauf, daß ihr nicht die Version erwischt, die nur unter Windows 95 läuft. Es gibt auch eine Destruction-Derby-Ausgabe, bei der die DOS-Version dabei ist. Mit Windows 95 hat das Game zwei Nachteile: es braucht 16 MByte RAM und ist außerdem etwas langsamer! Also lieber unter DOS installieren und spielen!

FIFA 97

Wir machen keine Winterpause: Im virtuellen Stadion ist der Rasen immer grün. Die FIFA-97-Kicker sorgen auch für Budenzauber: Beim Hallenfußball gibt's tonnenweise tolle Tore.

Schnee. Frost. Saukalt. Wer hat bei dem Wetter schon Lust, in kurzen Hosen durch ein Stadion zu rennen? Bevor der zarte Fußballer einen Schnupfen riskiert, bleibt er lieber in der warmen Stube. Eine Tasse heißen Kakao, ein Game Pad und „FIFA 97" – schon wird die Meisterschaft auf dem PC entschieden.

Diese Fußball-Simulation ist ein echter Superstar. Kein Wunder, es handelt sich um die Fortsetzung des Riesenhits „FIFA Soccer 96". Auf den ersten Blick wirkt alles recht vertraut. Ihr könnt die Bundesliga nachspielen oder ein Turnier mit der Nationalelf beginnen. Mit Pässen, gezielten Schüssen, hohen Flanken, Hackentricks und Kopfbällen lassen wir's auf dem Rasen krachen. Und kommt es zur Verlängerung, entscheidet wie bei der EM das „Golden Goal": Wer zuerst ein Tor schießt, gewinnt.

Obwohl die Steuerung ähnlich ist, spielt sich FIFA 97 besser als der Vorgänger. Vor allem im „Anfänger"-Modus gelingen nun tolle Spielzüge. Gebt ihr einen Paß, geht der Ball ziemlich genau zu einem Mitspieler. Bis der nächste Gegner herangespurtet kommt, bleibt jetzt mehr Zeit, um wieder gezielt abzugeben.



Der Keeper steht zu weit vorm Tor – das kommt schon mal vor. Klinsmann läßt sich diese Chance nicht entgehen und hämmert den Ball ins Netz!



Die verschiedenen Kameras sorgen für gute Übersicht. Nur mit klugem Kombinationsspiel ist die gegnerische Abwehr zu knacken.

„Echte" TV-Reporter

Wer nicht auf gepflegte Mittelfeld-Überbrückung steht, kann auch die „Kick and Rush"-Masche durchziehen: Aus der eigenen Hälfte hauen wir den Ball blind nach vorne. Immer noch nicht genug Action? Probiert mal den brandneuen Hallenmodus. Durch die kleineren Spielfelder und Banden, an denen der Ball abprallt, gibt's hier pausenlos Torszenen.

Logo, daß für die neue FIFA-Saison auch Grafik und Sound verbessert wurden. Die Bewegungen der Kicker sind viel realistischer und schöner. Für kernige Kommentare im TV-Stil sorgt ZDF-Reporter Wolf-Dieter Poschmann. Zur Halbzeit analysiert er das Spiel mit Ex-Trainer Kalli Feldkamp. Irgendwie witzig, die Stimmen der beiden Sport-Promis zu hören. Manchmal reden sie aber ziemlichen Quark – aber das machen richtige Sportreporter ja auch ...

Wenn ihr die 96er Version schon habt, solltet ihr euch den Kauf zweimal überlegen. FIFA 97 ist zwar besser als der Vorgänger, aber die Unterschiede sind nicht gewaltig. Wer noch keine Fußball-Simulation besitzt, sollte sich dieses Game dringend zulegen. Hoffentlich reichen die Taschengeld-Ersparnisse für die dicke „Transfersumme"!



Schwer was los in der Halle: Da der Ball nicht ins Seitenaus rollen kann, prallt er tückisch zurück. Den Torhütern wird es garantiert nicht langweilig



Berti-Modus inklusive: Vor dem nächsten Hallenturnier legen wir die Aufstellung der Nationalmannschaft fest



Es gibt Hunderte von Clubs und Nationalmannschaften mit realistischen Spielernamen. Allerdings sind die Daten etwa ein Jahr alt. Bei Werder Bremen kicken beispielsweise noch Cardoso und Basler. Mit der „Transfer"-Option könnt ihr Kicker zwischen zwei Teams austauschen. Diese Updates werden auch gespeichert.



Hersteller:	Electronic Arts
Prozessor:	Pentium ab 75 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	25 Megabyte
System	Win 95 u. DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut
Preis:	ca. 120,- Mark





URMELS GROSSER FLUG

Auf der Suche nach seinem Freund hebt das Urmel ab. Kein leichter Job: Ihr sollt dem Urvieh Flugunterricht geben





Am Strand von Titiwu fliegt sich's bequem ...



... aber schon im Insel-Dschungel kreisen grausige Greifvögel



Über den Wolken kann einen leicht der Schlag treffen



Schwein statt Meerjungfrau: Auch unter Wasser retten wir die süße Wutz

Ärger auf der Insel Titiwu: Storch Schusch ist spurlos verschwunden. Das urige Urvieh Urmel beschließt, seinen Kumpel aus der Luft zu suchen und bastelt ein Flugmobil. Klar, daß alle Insulaner mitmischen – und Urmels Lufttaxi ist stolze 99 Level lang äußerst halsbrecherisch unterwegs.
In diesem Jump'n'Run-Spiel trefft ihr die Figuren aus den Urmel-TV-Trickfilmen. Wer die Serie nicht mag, wird an diesem Game trotzdem Spaß haben: Die Grafik ist gut gemacht, und auch im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade braucht ihr viel Geschick. Urmel heil an allen Hindernissen vorbeizusteuern, ist oft superschwer. Start ist am Strand von Titiwu. Auf verschiedenen Landeplätzen erscheinen Ping, Wutz und die anderen Freunde unseres Urviehs, wollen abgeholt und quer über den Bildschirm gebracht werden.



Infoblock unten am Bildschirm: Links die Anzahl unserer Fluggeräte, darunter Urmels Fitneß-Anzeige. In der Mitte steht, wohin unser Passagier will und der Level, in dem wir gerade fliegen. Rechts der Punktestand

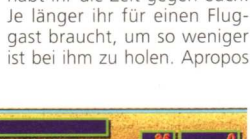
99 Level voller Fallen

Überall lauern Gefahren wie kreischende Greifvögel, windige Pustewolken, zuckende Blitze und blubbernde Lavaströme. Urmels Erzfeinde, Professor Solmeyer samt Gehilfe, legen reichlich Fallen und ballern auch schon mal mit der Fangnetz-Kanone.

Das Flugmobil steuert ihr mit den Pfeiltasten oder einem Joystick. Zum Landen fahrt ihr mit der „Space"-Taste das Fahrwerk aus. Streift ihr ein Hindernis, folgt ein Absturz mit Karacho.

Bananen-Tankstelle

Ihr habt fünf Flugmobile zur Verfügung, ihr könnt euch aber durch fleißiges Punktesammeln immer wieder eins dazuverdienen. Für jeden erfolgreich abgesetzten Passagier gibt's Punkte, allerdings habt ihr die Zeit gegen euch: Je länger ihr für einen Fluggast braucht, um so weniger ist bei ihm zu holen. Apropos Zeit – auch ein Urmel kann nicht ewig in die Pedale treten. Ist seine Kondition futsch, geht's gnadenlos abwärts. Aber ihr findet in jedem Level eine Bananen-Tankstelle zum Energietanken.
Urmels großer Flug enthält 12 Szenen mit jeweils acht Leveln: Auf der Suche nach Schusch startet ihr in Titiwu, müßt unter anderem durch die Stadt und ins Museum, dann unters Meer, durch verschiedene Höhlen und dann in den Vulkan. Weil das Spiel wirklich nicht leicht ist und viele Level hat, bringt es richtig langen Spielspaß. Außerdem ist es zu einem absolut fairen Preis zu haben.



Aufgepaßt! Der skrupellose Solmeyer ballert mit Fangnetzen



Tempo beim Abflug – die mordsmäßige Miezekatze hat mächtig Appetit!



Überall lauert Gefahr: Solange der Brunnen sprudelt, können wir nicht landen



Hersteller:	Sunflowers
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
System:	Win 3.1/95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 50 Mark

Anzeige

Bist Du bereit für das ultimative Fantasy-Abenteuer?



Neu: Das Toffifee

COMPUTERSPIEL „FANTASY FOREST"!

Bestell-Hotline: 0180 - 5 305 306*
*15 Sek. = 12 Pf.

Du brauchst
- das richtige Fantasy Feeling
- Nerven, die cool bleiben
- einen MS-DOS-Rechner (mind. 386) und
- DIE MAGISCHE DISKETTE!

Dann stehen Dir spannende Abenteuer im Toffifee-Räuberwald bevor – aber Vorsicht: Du wirst auf Deiner Reise einige Hindernisse überwinden und aufregende Abenteuer bestehen müssen, bevor Du zum Ziel kommst...





...es steckt viel Spaß in Toffifee!

BIST DU BEREIT?

Und so geht's: Diesen Coupon und den Verrechnungsscheck in einem frankierten Umschlag an „Fantasy Forest", 20721 Hamburg schicken, oder bei Bestellung per Nachnahme, nur den Coupon einschicken und bei Lieferung direkt an den Postboten bezahlen. Oder ganz einfach per Telefon bestellen: Hotline 01 80 - 5 305 306* *15 Sek. = 12 Pf.

Ja, ich möchte ____ (Anzahl) Toffifee Jump 'n Run Computerspiel(e) „Fantasy Forest" (MS-DOS) bestellen
- ☐ für je nur 12,- DM (einen Verrechnungsscheck lege ich bei)
- ☐ für je nur 15,- DM per Nachnahme zzgl. 3,- DM Nachnahmegebühr

(bis 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Meine Adresse

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort



DISCWORLD 2

Gevatter Tod ist von seinem Job tödlich gelangweilt. Doch wenn der Sensenmann Urlaub macht, geistern die Seelen der Verstorbenen herum. Könnt ihr die Rätsel im Jenseits lösen?



Die Welt ist eine Scheibe – zumindest in den Büchern von Terry Pratchett. Der englische Schriftsteller ist ein echter Schelm: In seinen Romanen um die „Scheibenwelt" macht er sich über alles lustig, was Fantasy-Fans heilig ist. Trottelige Zauberer, doofe Barbaren und zänkische Zwerge sorgen in dieser Serie für Dauergrinsen. Nachzulesen in den Taschenbüchern vom Heyne-Verlag.

Zauberei an der magischen Universität

Das neue Computer-Adventure rund um die Scheibenwelt beginnt mit einem Personalproblem: Gevatter Tod ist angeödet vom ständigen Seelen-Einkassieren. Statt die frisch Verstorbenen ins Jenseits zu geleiten, macht er lieber Ferien und zischt ein paar Bierchen. Für den Tod gibt es keine Urlaubsvertretung... und die armen Verblichenen riechen nach einer Weile etwas streng. Die großen Zauberer der magischen Universität wollen deshalb das „Ankh-Ente"-Ritual über die Bühne gehen lassen, um Tod zu beschwören. Für die Beschaffung der nötigen Zutaten wird ausgerechnet Rincewind erwählt, der unfähigste Zauberstümper im ganzen Laden. Da er als einziger die Worte „Bitte tut mir nix!" in 100 Sprachen beherrscht, gilt Rincewind als ausreichend qualifiziert für diese Mission. Ganz nebenbei muß er sich noch mit einem Bombenleger herumärgern, der es auf den Herrscher der Hauptstadt Ankh-Morpork abgesehen hat.



Zauberer Rincewind und seine wandelnde Truhe suchen die Scheibenwelt nach Gevatter Tod ab. Unsere Helden scheuen auch den Umgang mit schlechtgelaunten Kamelen nicht







Das war ein hartes Stück Arbeit für die Grafiker: von der ersten Bleistiftskizze ...



... bis zur fertigen Computergrafik in Discworld 2



Euer Held: der dümmste Zauberer!

Dieser Fantasy-Jux steckt nicht nur voller respektloser Gags, sondern hat auch extrakniffl ige Puzzles drauf. Und mit der Beschwörung ist das Abenteuer lange nicht zu Ende. Es gibt dann noch drei weitere Abschnitte zu lösen. Mit der Maus steuert ihr Rincewind auf seiner Reise, die ihn durch mehrere Kontinente führt.

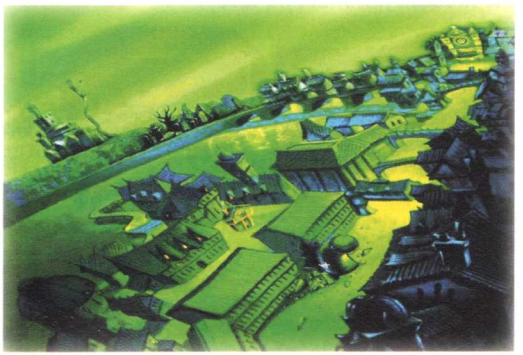
Vampire, Geister und ein Orang-Utan

Per Doppelklick quatschen wir eine Person an und nehmen Gegenstände mit. Die werden in einer Truhe verstaut, die aus magischem Birnbaumholz gefertigt wurde – und die Rincewind nachläuft wie ein treues Hündchen. Aber unser Held hat noch andere Freunde. So zum Beispiel den Bibliothekar. Der ist zwar ein Orang-Utan, dessen Wortschatz über „Uuuuk!" nicht hinausgeht,



Piraten ahoi! An Bord dieses Traumschiffs kommen wir unserem Ziel ein gutes Stückchen näher

vermutlich vermißt



Um schnell von einem Schauplatz zum anderen zu gelangen, klicken wir das Ziel einfach auf der Karte an. Im ersten Abschnitt des Adventures bewegen wir uns inmitten der lieblichen Metropole Ankh-Morpork



Um das Federvieh zu fangen, müssen wir es mit alkoholischen Körnern betäuben und dann durch ein Kaffeebad wieder aufmuntern. Und wo bekommt man eine frische Maus her? Natürlich im Feinschmeckerlokal!

Nachdem wir einen Mauseburger bestellt haben, kommt das Vampirgebiß zum Einsatz: Denn ohne ein paar Tröpfchen Mäuseblut wird die Beschwörung niemals gut!

TIP







„TIPS FÜR AKT 1"
Für das Ritual benötigt Rincewind etwas Mäuseblut. Erst wenn der Vampir ins Sarg-Bett steigt, können wir sein Gebiß klauen. Also muß man ihm vorgaukeln, daß die Sonne bald aufgeht. Ein „Kikeriki!" krähender Hahn ist dazu genau richtig.

aber davon abgesehen ein affenstarker Kumpel.
Bei der Lösung der Rätsel muß man in ähnlich verrückten Bahnen denken wie die anderen Scheibenwelt-Bewohner. Mit List und Tücke luchst Rincewind zum Beispiel einem Vampir das Gebiß ab, um etwas Mäuseblut für eine Zauberformel zu zapfen.
Auch für das Einfangen kichernder Geister und eines besonders üblen Geruchs sind gute Zauberer-Ideen gefragt. Zwischendurch versucht sich unser Held auch mal als Ersatz-Sensenmann, aber irgendwie ist er nicht optimal ausgebildet für diese Arbeit. Der gute alte Tod muß wieder her!

Fernsehreife Trickfilme

Die Grafik liegt voll im Zeichentrick-Trend: Große Spielfiguren und fernsehreife Animationen, die aber ab und zu etwas rucklig wirken. Dazu gibt's eine tadellose deutsche Sprachausgabe – Discworld 2 kann sich hören und sehen lassen. Nur die Bedienung mit den vielen Maus-Doppelklicks wirkt minimal umständlich. Und obwohl die Gespräche voller lustiger, hinterlistiger Gags stecken, ziehen sie sich ganz schön in die Länge.
Die Anschaffung lohnt sich, denn Discworld 2 ist eine echte Herausforderung für Adventure-Fans. Die Scheibenwelt steckt voller irrer Typen und knackiger Rätsel. An diesem Game habt ihr garantiert lange zu knabbern. Vielleicht bekommt ihr auch Lust, mal eins der witzigen Bücher von Terry Pratchett zu lesen.



Der Tod in Höchstform: Nur durch Rincewinds Einsatz wird der lustlose Sensenmann seinen Job als Seelensammler wieder aufnehmen





Hersteller:	Psygnosis
Prozessor:	486er/ab 50 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	10 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 120 Mark

Abenteuer 100%

Ich stehe auf ...

... World Rally Fever von Ocean, weil es eine tolle Mischung aus Action und Rallysimulation ist. Durch die super Grafik fühlt man sich wie in einem richtigen Rennen.

Denis aus Ibach (CH)





IN THE DUMPS

So ein Schrott: Der Weltraum-Urlaub der Blub-Familie endet auf einer Müllkippe. Könnt ihr den winzigen Aliens nach Hause helfen?

Die Blubs sind eine schrecklich nette Familie. Papa hängt ständig mit einer Bierdose vor dem Fernseher, das Haustier ist ein gelbes Rüsselmonster, und Oma Blub will mit einem Küchenmesser killekille spielen – reizend!
Andere Planeten, andere Sitten: Diese verrückten Blubs stammen von einer Welt am anderen Ende der Milchstraße. Nach einem Auffahrunfall im Weltraum trudeln sie mit ihrem Raumschiff auf die Erde. Die Bruchlandung endet auf einer Müllkippe in der Nähe von New York.



Im zweiten Abschnitt rastet Killer-Oma Blub aus. Was wir brauchen, finden wir am unteren Bildrand unter den aufgesammelten Gegenständen – die sind blubmäßig schlampig sortiert



Der Frosch-Sheriff ist gar nicht nett zu seinen Angestellten ...

Fiese Galakto-Rocker

Um den wenige Zentimeter großen Außerirdischen die Heimkehr zu erleichtern, rätseln wir uns durch vier Mini-Abenteuer. In jedem Abschnitt von „Down in the Dumps" steuert ihr ein anderes Mitglied der Familie. Die Miniwelt rund um den Schrottplatz steckt voller schräger Details. Wir erleben eine Robin-Hood-Geschichte im Königreich der Frösche, müssen die Killer-Oma bremsen und die fiesen Galakto-Rocker abwehren, die in der Nähe gelandet sind.

Starke Trickfilmszenen

Das total abgedrehte Abenteuerspiel wird vor allem Trickfilm-Fans gefallen. Die Blubs tappen herum wie Knetgummi-Figuren; jede Bewegung wird mit richtig guten Animationen gezeigt. Viele Rätsel gibt es zwar nicht, doch wenigstens dachten die Programmierer an verschiedene Lösungswege. Trotzdem: Für Adventure-Profis ist nicht genug drin. „Toonstruck" oder „Discworld 2" haben mehr drauf. Die Stärke von Down in the Dumps liegt klar bei der hochgradig irren Story. Die astreine deutsche Sprachausgabe sorgt für volles Spiel-Feeling.



Zwei Ausschnitte aus den vielen Videoclips, die zwischendurch immer wieder abgespielt werden. Mutter Blub tritt beim galaktischen „Glücksrad" auf, während die Bad Guys schon ihre nächste Missetat aushecken



Die Gespräche mit anderen Figuren sind mehr oder weniger geistreich ...

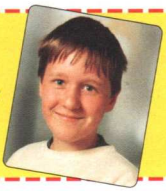


Im dritten Abenteuer ist ein Schneemann-Wettbewerb zu gewinnen. Nur durch listiges Kugeltauschen kommt man zu den drei notwendigen Teilen

Ich stehe auf ...

... Operation Hurricane von Discovery Channel, weil dieses Spiel so knifflig ist. Außerdem lernt man nebenbei noch 'ne Menge über's Wetter! Einfach spitze!

Steffen aus Himbergen



TiP



Zum Auftakt steuern wir Blub junior. Er soll einer Ratte ein Raketenteil abjagen. Die Falle benutzen? Nein, heute sind wir ein bißchen rabiat – mit einem Gewicht machen wir den Nager platt. Damit ist dieses Abenteuer noch nicht ausgestanden. Erst nachdem Klein Blub das TV-Programm gelesen hat, wissen wir, wie man den Bad Guy einschläfern kann.



Hersteller:	Philips Media
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
System:	DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 90 Mark

Abenteuer 100%

GENE WARS



Aufbau im All: Alien-Entwicklungshelfer verdonnern Wissenschaftler von der Erde zur Strafarbeit. Auf 25 Planeten möbeln wir die Tier- und Pflanzenwelt auf

UFOs – gibt's die wirklich? Kleine Männchen in fliegenden Untertassen, die heimlich unsere Erde beobachten? „Klar doch!" meinen die Programmierer von „Gene Wars". Und sie wissen auch genau, was uns in ein paar Jahrhunderten blühen wird: Die doofen Menschen machen weiter ihren Planeten kaputt und zerstören die Umwelt. Den UFO-Aliens reißt eines Tages die Hutschnur. Sie verdonnern die Erdlinge dazu, beim Aufpäppeln anderer Planeten zu helfen. Durch Züchtung von Tieren und Pflanzenanbau wird auf 25 Welten Entwicklungshilfe geleistet.

Himmlinge passen auf

Das wäre eigentlich ein ganz geruhsamer Job. Aber die Sache hat einen großen Haken: Die „Himmlinge" genannten Aufseher trauen uns faulen Menschen nicht. Deshalb gibt es unweit unserer Station ein anderes Camp mit Forschern, die denselben Job machen. Der Konkurrenzdruck ist groß:



Hersteller:	Bullfrog
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	35 Megabyte
System:	Win 3.1/95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 100 Mark





Unsere Wüstenbasis breitet sich langsam aus. Am linken Bildrand seht ihr einen „Baubefehl" für die Gen-Fabrik. Mit ein paar munteren Mulis kommen wir an mehr Rohstoffe ran

Wer gut vorankommt, erhält von den Himmlingen eine Belohnung. Liegen wir hinten, gibt's als „Dank" Bomben auf den Neubau. Solche stressigen Arbeitsbedingungen sollten euch nicht abschrecken. Gene Wars ist ein ebenso witziges wie hektisches Aufbau-Strategiespiel. Alles läuft in Echtzeit ab: Während wir gemütlich eine Gen-Fabrik zum „Nachbau" von Tieren zusammenschrauben, können gegnerische Killerkrabben angreifen. Mit Racheaktionen solltet ihr vorsichtig sein. Wenn die friedliebenden Himmlinge absichtliche Randale bemerken, werdet ihr bestraft. Aber unsere Tierchen dürfen sich wehren:





Rückt der gegnerische Botaniker unseren Mulis zu dicht auf die Pelle, blecken sie ihre Beißer und verscheuchen den Knaben. Dieses Besiedlungs-Game steckt voller grandioser Ideen. Euer Tierpfleger kann verschiedene Rassen kreuzen oder die Nachwuchsproduktion anregen: Nach Klick aufs Herzchen-Symbol schlagen sich seine Schützlinge verliebt in die Büsche. Übersichtliche Grafik, völlig schräger Sound und coole Sprachausgabe runden den interplanetaren Spaß ab. Nur der knackige Schwierigkeitsgrad wird nicht jedem Erdling liegen: Bei Gene Wars müßt ihr schlau spielen, und das ziemlich schnell.



Zu Beginn jeder Mission landet unser Team auf einem unwirtlichen Planeten



Kurze Zeit später stehen die ersten Gebäude, und die Umgebung wurde erkundet

„DIE EXPERTEN"



Unserem Ingenieur ist nichts zu schwör. Er baut Kraftwerke, Landeplätze, Fabriken und repariert den ganzen Kram auch noch



Der Botaniker sammelt Samen und pflanzt neue Bäumchen an. Das freut nicht nur die Himmlinge: Holz ist ein wichtiger Rohstoff



Genetiker untersuchen neue Tierarten und lähmen bissige Biester. Nach der Erforschung können wir Tiere nachbauen



Der Tierpfleger hat ein waches Auge auf seine Herde. Er füttert die Viecherl, schürt ihre Kampfeslust oder fördert die Vermehrung



Achtet auf solche hellen Magnetflecken. In diesen Regionen müßt ihr in vielen Missionen Tiere und Pflanzen ansiedeln, damit die Himmlinge mit eurer Arbeit zufrieden sind.

ACE VENTURA

Im Kino hat Ace Ventura schon reichlich Abenteuer erlebt. Jetzt braucht der tollkühne Tierdetektiv eure Hilfe am PC



Schon zu Spielbeginn gibt es eine kleine Actioneinlage. Vergeßt beim Schwimmslalom nicht, gelegentlich etwas Sauerstoff zu zapfen



Im Ventura-Haushalt braucht man Köpfchen: Um ein wenig Notstrom zu bekommen, zapfen wir die Aale in der Badewanne an



Der Kniffligkeitsgrad der Adventure-Rätsel wird Profis etwas zu leicht sein. Einsteiger haben um so mehr Spaß an dem lustigen Programm. Mächtig nett geriet die Zeichentrick-Grafik: Wenn Ace süße Schlittenhunde schützt und Robbenbabys rettet, sieht das schon mächtig putzig aus. Nett auch der Preis, der andere Adventure-Neuheiten so um die 30, 40 Mark unterbietet.





Auch wenn der Zusammenbau zunächst etwas Kopfzerbrechen bereitet ...



... Ace Ventura bastelt dank euch den schönsten Totempfahl. Die Eskimos sind schwer beeindruckt

Mysteriöse Meldungen aus den entlegensten Teilen der Welt: entschwommene Wale, geräuberte Robben – hier geht ein Diebstahl von enorm fiesem Ausmaß ab! Zum Glück ist der berühmte Tierdetektiv Ace Ventura schon unterwegs. Mit Cleverneß und großer Klappe befreit er seine gefiederten, felligen und flossigen Freunde.

Drei verzwickte Fälle

Der Knautschgesicht-Komiker Jim Carrey übernahm bereits in zwei Filmen diese Rolle: „Ein tierischer Detektiv" und „Jetzt wird's wild". Inzwischen gibt es sogar eine Zeichentrickserie, auf der dieses brandneue Game basiert.
Drei verzwickte Fälle warten auf uns, die eng zusammenhängen. Eine skrupellose Firma fängt wehrlose Viecher, um aus ihnen Luxusartikel für superreiche Tierhasser zu machen. Ace reist vom eisigen Alaska bis ins tiefste Bayern, um den Schurken das Handwerk zu legen.
Die meiste Zeit spielt sich Ace Ventura wie ein typisches Grafik-Adventure. Um die Rätsel zu meistern, setzt ihr mitgeschleppte Gegenstände ein oder knackt Zugangscodes. Zwischendurch gibt's auch so manche Action-Sequenz: Wir steuern Ace am Meeresgrund und pulvern per Eskimo-Mobil durch den Tiefschnee.



In seinem geräumigen Hawaii-Hemd kann Ace jede Menge praktische Gegenstände mitschleppen



Partytime: Nachdem die Seehunde befreit sind, wird kräftig gefeiert



An Bord der Nautilus muß sich Ace als Geist verkleiden, damit die Besatzung abzischt. Um die Insel der Wale zu finden, sollten wir uns außerdem alle Details in der Kapitänskajüte ansehen.



Hersteller:	7th Level
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
System:	Win 3.1/95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 80 Mark



Fun Online

KATALOG

Jetzt neu auf dieser Seite!

Fun Online bietet euch auf dieser Seite ausgewählte Spiele und Hardware zu Superpreisen an

Aktuelle Spiele zu tollen Preisen!



T-Shirt
Best.-Nr. 3880011
Größe L
19,90 DM

CD-Case
Best.Nr.: 3880009
19,90 DM

ohne CD's

Mouse Pad
Best.-Nr. 3880003
4,90 DM

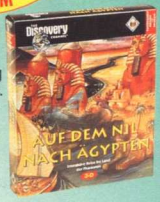
ohne Mouse

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



Der Fußballschlager von Electronic Arts. Natürlich mit verbesserter Graphik und besserem Sound.

Auf dem Nil
Best.-Nr. 3599005
89,– DM



Ob als Erinnerung oder als Vorbereitung auf die nächste Reise. Der Urlaubsklassiker bietet eine Fülle von Informationen und Ideen.

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



Kämpfe mit dem pfeilschnellen Stormrunner gegen den verrückten Mr. Weatherman und seine Naturkatastrophen.

Urmels großer Flug
Best.-Nr. 3403019
49,– DM



Neues von Urmel. Nicht nur im Fernsehen, sondern auch wieder auf dem Computer. Diesmal als starkes Geschicklichkeitsspiel.

Hugo 4
Best.-Nr. 3403017
89,– DM



Wer kennt ihn nicht! Bestehe mit Hugo weitere spannende Abenteuer.

Photo Safari
Best.-Nr. 2911001
49,– DM



Puzzle ist nicht gleich Puzzle. Finde die fehlenden Teile in den entlegensten Regionen der Erde. Entdecke Lebensräume und laß dich von IGO dem UFO beraten.

Creatix SG 2834 turbo
Best.-Nr. 3811003
199,– DM



Mit diesem preiswerten 33.6-Modem ist der Grundstein für deine Online-Aktivitäten gelegt.

Cybermod 28.8
Best.-Nr. 3811004
249,– DM



Dr. Neuhaus bietet mit diesem Top-Modem eine Upgrade-Möglichkeit auf eine Übertragungsrate von 56 kBit/s an.

Elsa Microlink 28.8 TQV
Best.-Nr. 3811005
289,– DM



Dieses ELSA-Modem besticht durch erstklassige Leistung, Zuverlässigkeit und hohen Bedienungskomfort.

Gut informiert! Leicht bestellt! Schnell geliefert!

Titel	Operation Hurricane	Hugo 4	Fifa 97	Auf dem Nil	Photo Safari	Urmels großer Flug
Plattform	CD	CD	CD	CD	CD	CD
Prozessor	486/33	486/33	586	486/33	486/33	486/66
Hauptspeicher	8	4	8	8	8	8
System	W+W95	DOS	DOS+W95	DOS+W+W95	W+W95	W+W95
siehe Heft	Fun Online 4/96	–	Fun Online 1/97	Fun Online 1/96	Fun Online 5/96	Fun Online 1/97
Hersteller	Discovery Channel	ITE	Electronic Arts	Discovery Channel	Cinnamon	Sunflowers Kids
Hotline-Telefon	0 18 05 - 25 83 83	0 94 71 - 70 17 13	0 24 08 - 94 05 55	0 18 05 - 25 83 83	0 18 05 - 25 83 83	0 61 07 - 94 51 45

Noch mehr Informationen findest du im Internet: http://www.egmont.de

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 - 971 971

Fax: 0 94 31 - 62 03 25

Internet: http://www.egmont.de

per Post: Egmont Interactive GmbH, Fun Online-Bestellservice
Postfach 1018, D-92401 Schwandorf

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

Mindestbestellwert 30,- DM, Versandkosten: von 30,- DM bis 200,- DM Bestellwert = 8,00 DM, ab 200.- DM Bestellwert kostenfrei. Deine Wunschprodukte erhältst du per Nachnahme!

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

HOLIDAY ISLAND

Die nächsten Ferien kommen bestimmt. Mit einer florierenden Touristenfalle wird man rasch um ein paar Millionen reicher. Also ab in die Karibik, um ein Urlaubsparadies zu bauen!

Caramba, Karacho, ab in den Urlaub: Lieber am Strand brutzeln als im Tiefschnee bibbern. Fragt sich nur, für welchen Reiseveranstalter wir uns entscheiden. Hmm, „Kleckermann" bietet Halbpension in einer schäbigen Hütte mit Blick auf die Kläranlage. Bei „PFUI" gibt's hingegen ein feudales Hotel am Strand, nebendran stehen Disco und Minigolf-Anlage. Keine Frage, wo wir hinfliegen, oder?

Ihr habt Millionen auf dem Konto

Wenn ein Reiseveranstalter seine Bettenburgen vollkriegen will, muß er einiges bieten. Und genau dieses Problem habt ihr bei „Holiday Island". Diese Wirtschafts-Simulation macht euch zum Boß einer Touristen-Firma. Auf einer idyllischen Insel sollt ihr schicke Ferienanlagen aus dem Sand stampfen.
Dank dickem Bankkredit stapeln sich die Millionen auf dem Konto. Dann mal los: Um Urlauber anzulocken, brauchen wir ein Hotel. Am besten nahe am Strand. Aber wie kommen die Gäste auf die Insel? Mit dem Flieger natürlich; also bauen wir einen Flughafen. Der wird durch eine Straße mit dem Hotel verbunden. So geht es endlos weiter: Eisbuden, Restaurants, Surfbrett-Verleih und viele andere Gebäude können hochgezogen werden, solange die Knete reicht.



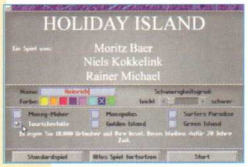
Die bunten Felder auf der Übersichtskarte verraten, welche Firma sich wo ausbreitet. Je schöner die Lage, desto schneller habt ihr einen anderen Reiseveranstalter als lästigen Nachbarn

Sabotage: Piranhas im Swimmingpool

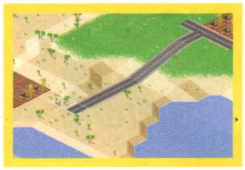
Eure Firma ist aber nicht die einzige, die auf den Inseln Gäste anlocken will. Bis zu sieben Konkurrenten bauen die Spielwelt voll. Paßt also auf, daß eure Preise vernünftig und die Erholungsangebote vielfältig sind. Ihr könnt einmalige Sehenswürdigkeiten einkaufen: Mit Big Ben oder Eiffelturm erstehen wir tolle Touristenattraktionen.
Wird euch ein Gegner zu erfolgreich, greift ihr zu kleinen Sabotage-Tricks: Ihr könntet ja bissige Piranhas in den Swimmingpool des Nachbar-Hotels kippen. Oder eine Stinkbombe im Restaurant hochgehen lassen.

Missionen mit Zeitlimit

Trotz Konkurrenzkampf und witziger Urlaubs-Spielidee ist Holiday Island ein geruhsames Game für kühle Planer. Am meisten Herausforderung bieten die Missionen: Hier müßt ihr innerhalb eines Zeitlimits ein bestimmtes Ziel erreichen – vom Massentourismus mit Urlauber-Invasion bis hin zum spezialisierten Surfer-Paradies.



Wer eine echte Herausforderung sucht, wählt eine der sechs kniffligen Missionen



Am Anfang sehen wir nur viele Baustellen. Wir nutzen die Zeit und bauen eine Straße vom Flughafen zum Hotel



Feierliche Eröffnung! Der Klick auf den Flughafen zeigt, daß die ersten zahlenden Gäste schon eintrudeln





Spaß mit der Stinkbomben-Sabotage: Unsere Missetat wird anschließend in den Insel-Nachrichten erwähnt



Hersteller:	Sunflowers
Prozessor:	486er/ab 50 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
System:	Win 3.1/95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 90 Mark

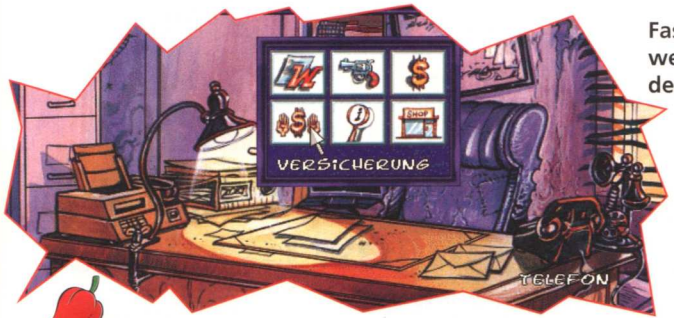


TiP



Deckt euch möglichst früh mit einer Attraktion ein. Langfristig zahlt sich diese Investition aus: Wenn die Anlage ständig ausgebucht ist, könnt ihr die Preise brutal erhöhen.

AMERICAN DREAM



Fast Food tut gut: Mit raffinierten Rezepten werdet Ihr zum besten Burger-Brutzler in den USA. Na dann, McMahlzeit!

Verlockend liegt der Duft von Fritierfett in der Luft. Wo Pommes und Burger locken, rennen euch die Gäste die Bude ein. Aber wir sind nicht die einzigen, die in Amerika Moneten mit Bulettenbrötchen machen wollen.

„American Dream" ist eine neue Wirtschafts-Simulation mit einem ganz leckeren Thema. Ihr kauft frische Fressalien, renoviert Restaurants und stellt Personal ein. Die Gäste werden von Leuchtreklame, Anzeigen oder niedrigen Preisen angelockt. Bald sind eure Leckerbissen weggemampft. Von den Einnahmen kaufen wir neue Vorräte und bauen weitere Filialen. Zustand der Restaurants und Können des Personals sind wichtige Faktoren. Ein lausiger Koch, der sich nur einmal im Monat die Hände wäscht, ist zwar billig. Wundert euch aber nicht, wenn dessen Schmierburger den Gästen schwer im Magen liegen.

Mit einer Forschungsabteilung entwickeln wir brandneue Leckereien. Solche exklusiven Gaumenkitzel sind auch nötig, um gegen den Computergegner zu gewinnen. Sind eure Fritten fad und die Preise protzig, rennt die Kundschaft in die Futter-Buden der Konkurrenz.

Da hilft ein kleiner Sabotageakt weiter.

Das Programm spielt sich leider nicht ganz so knusprig, wie die gute Idee vermuten läßt. Am Anfang seid ihr fast ständig damit beschäftigt, neue Waren ranzuschaffen. Nach einer Weile kann das Vergleichen von Cola- und Cheeseburger-Angeboten minimal nerven. Die Grafik ist eher lauwarm: ganz hübsche Menübilder, die sich aber rasch wiederholen. Man muß auch viel Geduld haben, um bis zu Forschungsabteilungen und anderen spannenden Features zu kommen. Dafür liegt der Preis im Junior-Tüten-Bereich: Schon für etwa 50 Mark ist „American Dream" zu haben.



Dieses Büro ist die Zentrale unseres Burger-Imperiums. Hier klicken wir auf Gegenstände wie Telefon oder Faxgerät, um in andere Menü-Bildschirme zu kommen

Keine Frage, welcher der beiden Köche vertrauenerweckender wirkt. Der Edel-Brutzler bekommt aber mehr Gehalt als der Hackebeil-Grobian



In diesem Bild verbringen wir ziemlich viel Zeit: Wählt zwischen mehreren Angeboten, damit euren Filialen die Fressalien nicht ausgehen. Aber immer schön auf das Verfallsdatum achten!





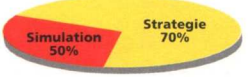
Wir beginnen das Spiel mit einer runtergekommenen Burger-Bude. Aber nach einer kleinen Renovierung sieht der Schuppen schon viel ansprechender aus



Mangelnde Sauberkeit hat unangenehme Folgen. Hier erbleicht ein Kunde, weil die Putzfrau nur alle Jubeljahre vorbeischaut. Verdorbene Burger liegen eben schwer im Magen ...



Hersteller:	Sunflowers
Prozessor:	486er/ab 33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	50 Megabyte
System:	MS-DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	geht so
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 50 Mark





TOP SECRET!

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

GENE WARS

Mit dem folgenden Trick spart ihr euch bei der lästigen Gebäudeaufwertung den Einsatz von Mulis und Holz. Ihr wollt zum Beispiel eine Verteilerstation aufwerten (dazu wird ein Sägewerk benötigt).

- **Wählt den Ingenieur aus und klickt mit ihm auf eine fertige Verteilerstation der Stufe 1, so daß ihr den nach oben gerichteten Werkzeugpfeil seht.**
- **Wählt noch einmal den Ingenieur aus und sagt ihm, daß er die Baustelle wieder verlassen soll. Jetzt wählt ihr eine Kreatur aus und gebt ihr den Befehl (STRG + Mausklick), die Verteilerstation anzugreifen.**
- **Sobald die Station leicht beschädigt ist, schickt ihr auch die Kreatur wieder weg. Wenn nun der Ingenieur die Anlage repariert, steht innerhalb kürzester Zeit eine Verteilerstation der Stufe 2.**

Mehr zum Spiel auf Seite 21



DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLY



Für Cheats zu diesem Spiel wurde es auch langsam Zeit. Ändert bei der Spielerauswahl den Namen **ARMINO GESSERTI** auf **ARMIN GESSERT** ab, um beim Spielstart 500.000 Dollar geschenkt zu bekommen. Wenn ihr an der gleichen Stelle das Geburtsdatum des Programmierers 130663 eingebt, dann erhaltet ihr sogar 1 Million Dollar und 8 Ereigniskarten.

BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0

Geht ins Optionsmenü und bewegt den Mauszeiger auf den oberen Teil des Pfeils, der sich in der rechten unteren Ecke befindet. Drückt dabei entweder die Taste „A" oder „G".
Siehe da – eure Spieler haben plötzlich den Stärke-Wert 99, und euer Konto ist ebenfalls gut aufgefüllt.

RAINBOW ISLANDS

Mit dem Spiel Bubble Bobble wird euch auch gleich Rainbow Islands mitgeliefert. Natürlich gibt es auch hierfür Cheats. Gebt sofort nach Erscheinen des Titelbildes blitzschnell einen der folgenden Codes ein:

ssslrrs = schneller Regenbogen
rjsbjsbr = zwei Regenbogen
blrbjsbj = schneller gehen
rrrrsbsj = Dollar und Continues
srbjslsb = Überraschung



ARCADE AMERICA

In der Ausgabe 3/96 haben wir schon erste Cheats zu Arcade America verraten. Diesmal liefern wir weitere Tricks nach, damit ihr auch die letzten Hürden in diesem Spiel überwinden könnt.
Um die Cheats zu aktivieren, müßt ihr während des Spiels die Taste **„ESC"** drücken. Dadurch landet ihr im **EXIT-OPTIONS**-Bildschirm, wo ihr **7TH** und anschließend einen der folgenden Codes eingebt.

OMNIJOEY = ihr seid unverwundbar
GOLDENGUN = ihr erhaltet 500 Extra-Patronen
ILOVEJOEY = ihr erhaltet 50 Zusatzleben
URHOPELESS = bringt euch einen Ausrüstungsgegenstand
GIMMETIME = die Spielzeit wird um 10 Minuten verlängert
MAVERICK = Überraschung
TOGGLEWIGGLE = eine weitere Überraschung



TIME COMMANDO



Hier sind die Levelcodes zu jedem Schwierigkeitsgrad und Abschnitt:

RÖMISCHES REICH
Sehr einfach: **UDELWYHA**
Einfach: **SYMBDABU**
Normal: **UTSCFNEQ**
Schwierig: **WYJMYLLW**

JAPAN MITTELALTER
Sehr einfach: **OUJAHCHU**
Einfach: **MPSQNDAM**
Normal: **QPPBJPKQ**
Schwierig: **OKYRPQDI**

EUROPA MITTELALTER
Sehr einfach: **QTRRQOKS**
Einfach: **OOAIXPDM**
Normal: **UPEKZCHS**
Schwierig: **SKNAGEAM**

PIRATEN
Sehr einfach: **EPYIGENJ**
Einfach: **EPYIGENJ**
Normal: **ILLBPSJI**
Schwierig: **GGURVTCA**

WILDER WESTEN
Sehr einfach: **IPNRWRJK**
Einfach: **GKWHDTCE**
Normal: **KKTSYENH**
Schwierig: **IFCJFGGC**

MODERNE KRIEGE
Sehr einfach: **CGTGHVIE**
Einfach: **ABCXNWBX**
Normal: **EBZHJIMB**
Schwierig: **CWHYPJFT**

ZUKUNFT
Sehr einfach: **RBRKGCJX**
Einfach: **CAKOXIFX**
Normal: **IBOQZUIC**
Schwierig: **GWWGGXBU**

JENSEITS DER ZEIT
Sehr einfach: **CWFLWYHC**
Einfach: **AROBDABX**
Normal: **ERLMYLLZ**
Schwierig: **CMUCFNET**

TOTAL MANIA

Um hier die Cheats zu aktivieren, müßt ihr die Tasten **„CTRL"** und **„SHIFT"** gleichzeitig drücken und festhalten, dann das Wort **CHEAT** eintippen. Jetzt sollte auf dem Bildschirm „Cheating enabled" erscheinen, und ihr könnt folgende Tastenkombinationen verwenden:



CTRL - A = ihr erhaltet jeden gewünschten Gegenstand
CTRL - C = mehr Credits
CTRL - I = Unverwundbarkeit
CTRL - N = ihr gelangt in die nächste Mission
CTRL - P = die gewünschte Person wird an die mit dem Mauszeiger ausgewählte Stelle teleportiert
CTRL - R = neue Energie für alle Spieler



MONSTER TRUCK MADNESS

Hierbei handelt es sich um keinen Cheat, sondern eher um eine nette Spielerei. Sobald ein Truck von einem Flugsaurier oder einem Hubschrauber zurück zur Strecke gebracht wird (Taste „H"), drückt ihr einfach noch einmal die Taste **„H"** während des Flugs. Dadurch bleibt der Truck in der Luft stehen und wartet auf den nächsten Transport. Auf diese Art und Weise kommt ihr immer höher und höher ...

FABLE

Fable ist wahrlich ein fabelhaftes Spiel. Doch was hat man davon, wenn man nicht im Abschnitt des Eisriesen an dem Adler vorbeikommt? Der Trick an dieser Stelle ist folgender: Der Adler will nicht den Hasen, sondern die blauen Beeren aus dem Loch in dem Baum, auf dem die Elster ihr Nest hat. Wenn ihr die berauschenden Kugeln holen wollt, dann dürft ihr auf keinen Fall die Handschuhe vergessen.

LIGHTHOUSE

Ihr wollt mit dem U-Boot wegfahren, doch es will nicht ablegen? Ihr braucht unbedingt den Hebel aus dem obersten Raum. Damit dieser Schlüssel nicht vom mechanischen Vogel geklaut wird, müßt ihr das Gitter abschließen. Der Schlüssel ist links unten im Schreibtisch versteckt.



MechWarrior Mercenaries



Beim Kampf der Blechgiganten ist der eine oder andere Cheat sicher von Vorteil. Haltet die Tasten **„STRG"**, **„ALT"** und **„SHIFT"** gleichzeitig gedrückt, und gebt folgende Codes ein:

superfunkicalifragisexy = Unverwundbarkeit
iseenfireandiseenrain = unbegrenzte Munition
crazysexycool = unendlich viele Jump Jets
redjackandtikrules = läßt den Mech verschwinden

Achtung: Eventuell sind **y** und **z** vertauscht!

NHL 96



Wer noch einmal bei der 96er Version zuschlagen will, bevor eventuell die 97er Version von diesem Spiel über den Monitor brettert, der sollte den folgenden Tip zum Tore-Schießen anwenden:
Lauft mit dem Spieler, der den Puck hat, in die Mitte. Nach Überquerung der Mittellinie dreht er sich nach rechts und läuft zum Spielfeldrand. Wenn er direkt neben den beiden rechten Linien des rechten Bullykreises steht, holt er solange wie möglich aus und schießt mit aller Gewalt aufs Tor. In der Regel hat der arme Torwart dabei das Nachsehen.

Fun Online GRAVIS Micky Maus Magazin

präsentieren

DIE WAHL ZUM SUPERGAME DES JAHRES!



Das ist unser Zocky in Gold. Welches Spielemacher-Team ihn bekommt, entscheidet ihr FUN ONLINE-Leser! Das Beste: Einer von euch wird den Preis überreichen – und zwar in Atlanta, USA, bei der größten PC-Spiele-Messe der Welt!

FUN ONLINE, die Joystick-Profis von GRAVIS und das Micky Maus-Magazin fragen euch: Wer bekommt den Goldenen Zocky? Welches ist das beste PC-Spiel des Jahres? Welches I.Q.-Programm macht wirklich schlauer? Stimmt ab und gewinnt superstarke Preise!

PC-SPIELE









01 Ace Ventura (7th Level, 1/97)
02 Arcade America (7th Level, 2/96)
03 Baphomets Fluch (Virgin, 5/96)
04 Bleifuß (Virgin, 1/96 u. 5/96)
05 Bundesliga Manager '97 (Software 2000, 5/96)
06 Bubble Bobble (Acclaim, 5/96)
07 Caesar II (Sierra, 1/96)
08 Civilization II (Microprose, 2/96)
09 Creatures (Warner Interactive, 5/96)
10 The Darkening (Origin, 5/96)
11 Destruction Derby (Psygnosis, 1/96 u. 1/97)
12 The Dig (Lucas Arts, 1/96)
13 Discworld 2 (Psygnosis, 1/97)
14 Das Dschungelbuch (Virgin, 1/96)

SO LÄUFT DIE WAHL

Den Zocky 1996/97 gibt es in **Gold, Silber und Bronze** für die drei besten Spiele und die drei besten I.Q.-Programme.
Nominiert sind alle Spiele und I.Q.-Programme, die in den FUN ONLINE-Ausgaben 1/96 bis 1/97 mit „sehr gut" oder „super gut" abgeschnitten haben.
Gewertet werden alle Stimmen der FUN ONLINE-Leser, die bis zum 21. Februar 1997 bei uns eingegangen sind.
Sieger sind die Programme, die von euch die meisten Stimmen erhalten.
Die Preisverleihung an die siegreichen Programmier-Teams erfolgt während der Softwaremesse „Electronic Entertainment Exposition 1997" („E3") im Juni in Atlanta, USA. Die Hersteller der nominierten Programme wurden bereits von der FUN ONLINE-Redaktion informiert.

PC-SPIELE

15 **Earthworm Jim** (Rainbow Arts, 2/96)
16 **Extreme Games** (Psygnosis, 2/96)
17 **FIFA Soccer** (EA Sports, 1/96 + 1/97)
18 **Formula 1 Grand Prix 2** (Microprose, 3/96)
19 **Gearheads** (Philips, 2/96)
20 **Gene Machine** (Vic-Tokai, 4/96)
21 **Gene Wars** (Bullfrog, 1/97)
22 **Monopoly** (Hasbro Int., 1/96)
23 **NBA Live ´96** (EA Sports, 2/96)
24 **Need for Speed** (Electr. Arts, 4/96)
25 **NHL** (EA Sports, 1/96 + 5/96)
26 **Operation Hurricane** (Discovery Ch., 4/96)
27 **Pinball ´95** (Maxis, 2/96)
28 **Rayman** (Ubi Soft, 3/96)
29 **Die Siedler II** (Blue Byte, 3/96)
30 **Sonic CD** (Sega, 5/96)
31 **Teamchef** (Micropose, 2/96)
32 **Tie Fighter** (Lucas Arts, 4/96)
33 **Tilt** (Virgin, 2/96)
34 **Toonstruck** (Virgin, 5/96)
35 **Torins Passage** (Sierra, 1/96)
36 **3-D Ultra Pinball Creep Night** (Sierra, 5/96)
37 **Wing Commander 4** (Origin, 2/96)
38 **World Rallye Fever** (Ocean, 3/96)



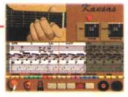




I.Q. PROGRAMME

39 **Adi Englisch** (Sierra Coktel, 5/96)
40 **Auf dem Nil nach Ägypten** (Discovery Ch., 1/96)
41 **Big Job – Große Aufgaben** (Discovery Ch., 2/96)
42 **Die Dillybillies** (Cinnamon, 5/96)
43 **Dr. Brain** (Sierra Coktel, 1/96)
44 **Explorapedia** (Microsoft, 2/96)
45 **3D-Filmstudio** (Microsoft, 1/96)
46 **Flug der Voyager** (Discovery Ch., 2/96)
47 **Guiness Multimedia 1996** (Guiness Publ., 4/96)
48 **Guitar Hits** (Ubi-Soft, 3/96)
49 **Haie** (Discovery Ch., 3/96)
50 **Lexikids** (Knowledge Adventures, 4/96)
51 **Microsoft Encarta Lexikon** (1/97)
52 **Microsoft Encarta Weltatlas** (1/97)
53 **Payuta und der Eisgott** (Ubi-Soft, 1/97)
54 **Photo-Safari** (Cinnamon, 5/96)
55 **Playtoons** (Sierra, 1/96)
56 **Prof. Tims verrückte Werkstatt** (Sierra, 3/96)
57 **Quest for Fame** (IBM, 3/96)
58 **Thomas Blauer Adler** (Profisoft, 4/96)
59 **Widget Workshop** (Maxis, 3/96)
60 **Carmen Sandiego** (Maxis, 2/96)








SO STIMMT IHR AB

Auf diesen Seiten findet ihr in alphabetischer Reihenfolge alle nominierten Spiele und I.Q.-Programme. In den Klammern dahinter nennen wir den Hersteller und die FUN ONLINE-Ausgabe, in der wir das jeweilige Programm getestet haben.
Die Nummern vor den Titeln sind wichtig – die tragt ihr in euren Stimmzettel (rechts) ein. Ihr könnt drei Programme angeben, aber jedes nur einmal.
Ein Beispiel: Ihr findet, daß FIFA Soccer, Caesar II und The Dig die besten Games sind. Dann tragt ihr auf dem Stimmzettel in der Zeile „Kategorie PC-Spiel" die Nummern 17, 07 und 12 ein. Alles klar?

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und bis zum **21. Februar 1997** abschicken an: **Redaktion FUN ONLINE, Stichwort: ZOCKY-WAHL, Postfach 101245, 70011 Stuttgart**

STIMMZETTEL

Für den Zocky 1996/97 wähle ich

in der Kategorie PC-Spiele die Titel

Nr. Nr. Nr.

in der Kategorie I.Q.-Programme die Titel

Nr. Nr. Nr.

Bei der Zocky-Wahl sollen nicht nur die Programmier-Teams strahlen. Mit etwas Glück gehört einer dieser Super-Gewinne bald euch:

DER HAUPTPREIS:

Ein Viertages-Trip für zwei Personen zur „E3" in die Olympiastadt Atlanta.
Der Gewinner überreicht dort die Zockys 1996/97 den Programmier-Teams der Sieger-Spiele und -I.Q.-Programme. Die „E3" ist die größte Messe der Welt für Spaß am PC. Dort wird gezeigt, welche Spiele in den nächsten 12 Monaten herauskommen werden. Natürlich hat unser Gewinner freien Eintritt. Die Flüge übernehmen natürlich wir, und für eine prima Unterbringung sorgen wir auch.



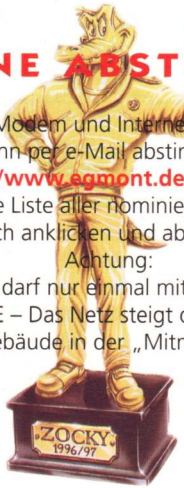
DIE WEITEREN PREISE:

- **4x je ein Gravis GrIP-Set, bestehend aus Verteiler, zwei Gamepads und einem Spiel**
- **10x je ein Gravis-Joysticks „Blackhawk" (mehr zu diesen Joysticks auf den Seiten 37-39)**
- **Je 50x eine edle Micky Maus-Magazin-Sammelbox**
- **Je 10x „The Darkening" und „NHL '97" von Electronic Arts**
- **Je 10x „Destruction Derby 2" von Psygnosis**
- **Je 10x „Asterix – Die Suche nach dem schwarzen Gold" von Egmont Interactive**

Teilnahmebedingungen: Einsendeschluß ist der **28. Februar 1997.** Gehen mehr Einsendungen ein als Preise vorliegen, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Egmont Interactive und deren Angehörige dürfen nicht mitmachen.

ONLINE ABSTIMMEN:

Wer ein Modem und Internetzugang hat, kann per e-Mail abstimmen:
Unter **http://www.egmont.de** findet ihr online die komplette Liste aller nominierten Programme.
Einfach anklicken und abschicken.
Achtung:
Jeder darf nur einmal mitmachen!
In FUN ONLINE – Das Netz steigt die Zocky-Wahl im FUN PRESS-Gebäude in der „Mitmach-Redaktion"!



GOLDENER EXPERTEN-ZOCKY

Heinrich Lenhardt, Spielejournalist, Charlot Cobben (Games-Experte beim Joystick-Hersteller Gravis), Susanne Pohlmann (Games-Expertin beim Micky Maus Magazin) und Hans Fuchs (Chefredakteur FUN ONLINE) entscheiden über die Vergabe des Preises **„Goldener Zocky der Experten 1996/97".**
Je eines der nominierten PC-Spiele und I.Q.-Programme erhält diese Auszeichnung. Ausnahme: Software von „Discovery Channel Multimedia" und „Cinammon Multimedia" wird nicht bewertet, da sie in Deutschland vom FUN ONLINE-Verlag herausgebracht werden.
Wir wollen uns ja nicht selbst einen Preis verleihen.

Zocky McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

Der kleine Bruder



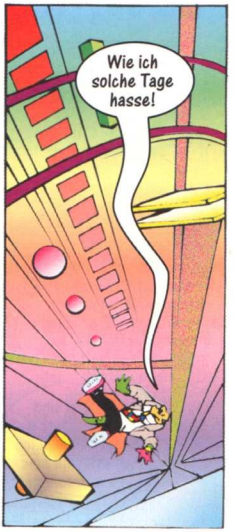

Zocky wollte gerade den Cyberspace verlassen, als schwarze Alligatoren über ihn herfielen!
Offenbar hat er Ärger! Wie konnte das bloß passieren?
Ich kenne diese Mistkerle... sie arbeiten für Big Al Gator!
Gegen die ist kein Kraut gewachsen!
Willst du etwa tatenlos zusehen? Nicht mit mir!
Zocky schwebt in Gefahr!
Ich versuche ja, ihm zu helfen! Aber was soll ich tun?
Geh jetzt besser, Floppy... ich werde dieses Buch nach einem Geniestreich durchstöbern! Ach, ich hasse diesen High-Tech-Kram!
Laß mich ran! Mit Computern kenne ich mich aus!
Ich weiß nicht recht... der kleinste Fehler, und Zocky ist gelöscht!
Glaub mir, ich hab's echt voll drauf!
Und dieses Buch... mit Turings Memoiren kommst du nicht weit!
Meinst du?


Hört mal, Jungs! Ich find's hier allmählich etwas dröge!
Wie wär's, wenn ich morgen wiederkomme? Dann spielen wir weiter!


WHAPP!
Uff! Ich nehme an, das heißt nein?
Na gut, ihr habt's nicht anders gewollt!
Verflixt! Irgendwas hat meinen Cyberglove kurzgeschlossen! Und ohne seine Power kann ich hier im Cyberspace noch nicht einmal fliegen!
SW KK!
Dann eben auf die harte Tour!


Ergebt euch! Oder muß ich erst ernsthaft böse werden?


Autsch! Langsam glaube ich, daß ihr echt was gegen mich habt!
BOPP!


Wie ich solche Tage hasse!


Grundgütiger! Ich stürze direkt in den ältesten und tiefsten Teil des Cyberspace!
Wenn das nicht aufhört, ende ich noch als Geist in der Maschine!
Und ich bin eindeutig zu jung, um im VR-Raum einen auf Fliegender Holländer zu machen!
Potz Bits aber auch! Mein Cyberglove funktioniert ja auf einmal wieder?
BIP BIP! BIP!
Und jetzt, wo ich drüber meditiere... ist doch seltsam, daß er in dem Moment ausfiel, als die schwarzen Alligatoren auftauchten!
Und kaum sind sie weg, tut er's wieder! Da zähle ich doch eins und eins zusammen!
Oha!
Ich hatte recht! Mein Handschuh hat keine Power mehr!
Seufz! Jetzt bin ich voll verratzt! Wer hätte gedacht, daß es mal so enden würde...


Ade, du schnöde Welt!
Bei Gates' Eckzahn! Warum machen die Typen denn plötzlich kehrt?
Ich glaub's nicht!
Was war nur der Grund? Aber wenigstens funktioniert der Cyberglove wieder!
Nichts wie raus hier!
Und ehe man sich versieht, hat Zocky den Cyberspace unbeschadet verlassen...
Sei mir gegrüßt, Bruder!
Floppy? Was tust du hier?


Ach, was soll's! Jedenfalls bin ich froh, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben!
Wißt ihr, da drin war man mir nämlich schwer auf den Fersen!
Daß du heil rausgekommen bist, hast du nur deinem kleinen Bruder zu verdanken! Er hat sich als Computerfreak erwiesen!
Nicht doch!
Ich habe bloß eine Kopie von Zockys VR-Graphik erstellt und sie so programmiert, daß diese schwarzen Alligatoren ihr folgten!
Wir wissen doch alle, daß Big Al hinter diesen Kerlen steckt! Das war eindeutig ein Mordversuch! Geben wir lieber den Cops Bescheid!
Zwecklos! Das ist im Cyberspace passiert, und die schwarzen Alligatoren sind nichts weiter als digitale Informationen!
Man kann keine Programme verhaften, geschweige denn vor Gericht stellen!
Aber ich wüßte zu gern, was sich gerade im Apartment von Big Al Gator abspielt!
Kein schöner Anblick.
Ihr habt ihn verloren? Wie ist das möglich?
N-nicht aufregen, Boß!
Mehr megacoole Zocky-Action gibt's im nächsten Heft!

im Test

JOYSTICKS

Für gute Spiele braucht man das richtige Werkzeug: Ein cooler Joystick muß her! Hier ist unsere Übersicht der besten Geräte, die es zur Zeit zu kaufen gibt



MS SIDEWINDER GAMEPAD

Wenn es Hardware von Microsoft gibt, ist es meistens etwas Besonderes: Das digitale Gamepad Sidewinder ist mit neun Tasten auf der Oberseite und zwei Tasten an der Stirnseite bestückt, das sind sechs mehr, als durchschnittliche Pads zu bieten haben. Prima: Die vorderen Tasten hat man automatisch unter den Zeigefingern. Auch die Steuermulde für den linken Daumen ist gut plaziert. Und: Alle Tasten sind angenehm abgerundet. Also keine Bange vor mehrstündigen Spielsessions. Der eigentliche Kick beim Sidewinder ist aber die Software. Unter Windows 95 könnt ihr damit zu jedem Spiel die Tasten ganz nach Belieben belegen. Besonders bei Kampfspielen mit komplizierten Bewegungen liegt man damit weit vorne.



Nur für Win '95 und DOS-Spiele in der W95/DOS-Box
Preis: ca. 75 Mark
Garantie: 1 Jahr
Hersteller: Microsoft
Das Sidewinder Gamepad ist die pfiffigste Lösung, die ihr zur Zeit auf dem Markt findet. Auch der Preis ist angesichts der vielen Funktionen o.k.



Eine Besonderheit des „Sidewinder" ist ein Stecker auf der Vorderseite. Schließt dort ein zweites Gamepad an und ihr könnt zu zweit an, einem PC spielen. Bis zu vier Gamepads lassen sich so miteinander verbinden. Wer will, kann sogar einen beliebigen Joystick an das Pad anschließen. Mit einer Extra-Taste schaltet ihr dann zwischen Pad und Stick hin und her, anstatt dauernd hinten am PC umzustöpseln.



DIE VERSCHIEDENEN JOYSTICKS

Joysticks gliedern sich in verschiedene Klassen. Die größte ist die der **Allrounder.** Das sind Sticks, die für jedes Spiel taugen, aber keine Spezialfähigkeiten kennen.
Flightsticks sind – wie der Name schon sagt – ausgelegt, ein Flugzeug oder Raumschiff besonders gut zu steuern. So ein Stick reagiert auf die kleinste Bewegung und erlaubt Flugmanöver, die viel Fingerspitzengefühl verlangen. Natürlich kann man mit einem Flightstick auch ein Sportspiel bestehen, doch eigentlich sind sind sie dafür das falsche Werkzeug. Beide Joystick-Arten bilden die Gruppe der **analogen Joysticks,** während Gamepads zu den digitalen gehören. Der Unterschied: Könnt ihr mit dem Joystick nicht nur nach rechts und links, sondern auch ein bißchen nach rechts und ein bißchen nach links steuern, ist es ein analoger Stick.
Digitale Joysticks und Gamepads kennen nur „volle Pulle in eine Richtung" – oder gar nichts. Daher sind sie auch für präzise Flugmanöver unbrauchbar. Man hat sie darauf getrimmt, viele schnelle Befehle auszuführen; zum Beispiel, um beim NHL-Hockey den Spieler mit dem Puck im Zickzackkurs zum Tor zu führen. Überlegt also, was ihr am liebsten spielt, bevor ihr euch für einen bestimmten Joystick entscheidet.

GRAVIS GRIP

Von Gravis kommt ein Komplettpaket für Action zu zweit. Herzstück ist ein Verteilerkasten: das Gravis Interface Protokoll System. An dem einen Flügel könnt ihr zwei normale Joysticks anschließen, der andere faßt bis zu vier Gravis Gamepads; zwei davon sind mit im Paket. Die Pads liegen gut in der Hand, sie sind aber nicht ganz so komfortabel wie die von Microsoft. Auch die sechs Knöpfe auf der Oberseite hätten abgerundete Kanten ganz gut vertragen. Nichts zu meckern gibt es hingegen bei der Windows-95-Installation und bei der Programmierung der Tasten. Beides funktionierte prima. Und: Das Gravis GRIP läuft auch anstandslos unter DOS (das Microsoft Sidewinder Pad nicht!). Toll: Im Paket findet ihr zusätzlich ein Spiel, und zwar Wrestlemania oder NHL Hockey 96.



DOS und Windows 95
Preis: ca. 180 Mark
Garantie: 1 Jahr
Hersteller: Gravis
Mit der Verteilerzentrale auf dem Schreibtisch habt ihr Zugriff auf bis zu sechs Steuergeräte, ohne einen einzigen Stecker umstöpseln zu müssen.

FÜR VIELFLIEGER & RENNFAHRER:

ANALOGE NEUHEITEN

Für Flug- und Lenkmanöver sind Gamepads oder digitale Joysticks nicht zu gebrauchen. Hier müssen analoge Sticks oder Spezialgeräte her





DOS und Windows 95
Preis: ca. 80 Mark
Garantie: 6 Monate
Hersteller: Logitech
Achtung: Ein Flightstick nur für Rechtshänder mit großen Pranken!

LOGITECH WINGMAN EXTREME

Auf den ersten Blick beeindruckt der Wingman Extreme durch seine wuchtige Bauweise und seinen sicheren Stand. Die vier Knöpfe und das Cooliehat sind auf dem perfekt geformten Griff gut zu erreichen. Nur mit kleinen Händen ist er kaum zu greifen. Auch Linkshänder gucken beim Wingman Extreme in die Röhre. Für Manöver, bei denen es auf eine sehr präzise Steuerung ankommt, etwa das Abschießen eines weit entfernten Raumschiffs, ist er insgesamt zu schwergängig. Die Bauweise vereitelt so manchen Fliegertrick, etwa das leichte Antippen des Sticks zwecks Kurskorrektur. Im Gegenzug nimmt der Wingman Extreme aber eine etwas rauhere Behandlung nicht übel.



Der große Bruder des Wingman Extreme heißt **Warrior** und ist mit einem extra Drehknopf für schnelle Wendemanöver ausgestattet. Allerdings machte der Warrior in unserem Test fast unüberwindliche Installationsprobleme. Der Grund: Logitech steuert die Zusatzfunktion merkwürdigerweise über die serielle Schnittstelle. Da hängt normalerweise bereits die Maus. Wer die nicht abhängen will, freundet sich mit dem Krieger deshalb nicht so schnell an!

Freude am Fahren:

DER T2 MIT PEDALEN

Sicher kann man Rennspiele auch mit einem Joystick fahren, richtig Spaß macht es aber erst, wenn man ein vernünftiges Lenkrad in den Händen hält. Der T2 von Thrustmaster bietet alles, was man für schnelle Runden braucht: Das Lenkrad ist so griffig, als hätten die Techniker es aus einem Formel-1-Renner geschraubt; es reagiert prompt auf die kleinste Lenkbewegung. Und wenn man es in der Kurve losläßt, springt es in die Mittelstellung zurück. Die Befestigung, die bei vielen Geräten zu wünschen übrigläßt, ist beim T2 gut. Zwei Schraubzwingen und zwei Saugnäpfe halten das Lenkrad auch bei wilderen Aktionen auf dem Tisch. Um die Ausstattung perfekt zu machen, bekommt man beim T2 auch noch einen Schaltknüppel und zwei sehr gute Pedale dazu.





DOS und Windows 95
Preis: ca. 200 Mark
Hersteller: Thrustmaster
Wer mit dem T2 keine Rennen gewinnt, sollte die Formel-1-Karriere vergessen!

ALLEIN ODER DOCH ZU ZWEIT?

Wenn ihr einen zweiten Joystick an euren Rechner anschließen wollt, braucht ihr dafür keine teure Speziallösung wie das Gravis GRIP. Ein sogenanntes Y-Kabel reicht in vielen Fällen auch aus. Dieses Kabel hat einen Joystick-Stecker an dem einen Ende und zwei Joystick-Buchsen an den anderen.
So könnt ihr schon für etwa 15 Mark gegeneinander spielen.

MS SIDEWINDER 3D PRO

Wieder ist es ein Joystick von Microsoft, der zeigt, wie ein Stick auszusehen hat: Die vier Knöpfe und ein Cooliehat auf der Oberseite lassen sich auch mit kleineren Händen gut bedienen. Den Throttle und die vier extra Knöpfe auf der Vorderseite erreicht man bequem mit der zweiten Hand. Obercool: Der Stick läßt sich auch um die senkrechte Achse verdrehen. In einigen Spielen (zum Beispiel bei „Mechwarrior" für zusätzliche Körperbewegungen) macht diese Extradrehung das Leben wesentlich leichter. Insgesamt läßt sich der Stick durch die geringen Lenkkräfte sehr fein dosieren, nur aus der Mittelstellung ist der Widerstand etwas hoch. Übrigens: Unter Windows 95 könnt ihr die vorderen Tasten frei mit Tastaturkürzeln belegen.





DOS und Windows 95
Preis: ca. 90 Mark
Garantie: 6 Monate
Hersteller: Microsoft
Zu schön, um nur mit ihm zu fliegen!

GRAVIS BLACKHAWK

Greifen und nicht mehr loslassen: Der schwarze Allrounder Blackhawk hat ein großes rundes Fundament und ist stabil verarbeitet. Beim Zupacken liegen die wichtigsten drei Joysticktasten auf Anhieb unter den Fingern. Selbst Leute mit kleinen Händen kommen gut mit ihm zurecht. Die vierte Taste ist zusammen mit einem Throttle in den Joystickfuß verlagert. Fast ohne Widerstand bewegt sich der fein zu dosierende Stick aus der Mittelstellung heraus. Vermissen werden die Flieger unter euch allerdings ein Cooliehat.





DOS und Windows 95
Preis: ca. 60 Mark
Garantie: 1 Jahr
Hersteller: Gravis
Ein Allrounder mit garantierter langer Lebensdauer!

JOYSTICKS UND WINDOWS 95

Unter DOS ist die Installation kein Problem: Anschließen, rebooten, und der Stick funktioniert. Auch mit Windows 3.x, wenngleich aus einem anderen Grund: Reinrassige Windows-3.x-Spiele gehorchen der Maus und nicht dem Joystick oder Gamepad! Erst Windows 95 verknüpfte die Sticks mit der bunten Oberfläche. Doch perfekt ist das Zusammenspiel noch nicht. Für euch bedeuted dies: ihr müßt Windows 95 leider erst erzählen, daß am Rechner ein Joystick hängt. Denn wenn ihr den Stick nicht ordnungsgemäß anmeldet, gibt Windows 95 die Signale nicht richtig an das Spiel weiter.

Und so geht's:

1. Schließt den Joystick an euren Rechner an und startet Windows 95
2. Ruft über den **STARTBUTTON** und den Punkt **EINSTELLUNGEN** die **SYSTEMSTEUERUNG** auf
3. Klickt hier auf das **HARDWARE**-Icon
4. der Hardware-Assistent öffnet sich, klickt zunächst auf **WEITER**
5. Beantwortet die Frage, ob nach neuer Hardware gesucht werden soll, mit **NEIN,** und klickt anschließend auf **WEITER**
6. In der darauf folgenden Liste wählt ihr **AUDIO- VIDEO- GAME-CONTROLLER**
7. Sucht einen Treiber aus der eingeblendeten Herstellerliste aus oder legt die Diskette ein, die ihr mit eurem Joystick bekommen habt, und klickt auf den Button **DISKETTE**
8. Gibt es keinen speziellen Treiber, könnt ihr für die meisten Joysticks folgenden Eintrag angeben: Hersteller = **MICROSOFT**, Modelle = **GAMEPORT-JOYSTICK**
9. Klickt auf **WEITER.** Nachdem der Treiber kopiert wurde, erscheint in der Systemsteuerung ein zusätzliches Icon in Form eines Joysticks. Ein Doppelklick darauf, und ihr könnt euren Joystick kalibrieren und testen.

DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE

- Cooliehat
Die Cooliehats sind kleine digitale Joysticks im analogen Stick. Meistens sitzen sie ganz oben. Mit ihnen könnt ihr zum Beispiel die Blickrichtung eures Piloten unabhängig von der Flugrichtung des Flugzeugs verändern. Man kann also aus dem Seitenfenster schauen, ohne gleich eine Kurve fliegen zu müssen.

- Throttle
Bei den meisten Flightsticks befindet sich im Sockel ein Schieberegler, der Throttle. Mit ihm könnt ihr im Spiel Gas geben oder bremsen; er ist also ein günstiger Ersatz für Pedale.

- Kalibrieren
Bevor ihr mit eurem analogen Joystick ein neues Spiel steuern könnt, müßt ihr beide aufeinander abstimmen: Beim Kalibrieren zeigt ihr dem Spielprogramm, wann sich euer Stick in der Mittelstellung befindet, wann er ganz nach vorne geneigt ist und wann ganz nach hinten. Das Spiel speichert diese Werte und kann danach die Bewegung des Joysticks richtig verstehen. Achtung: Da sich der Mittelwert des Joysticks durch die Beanspruchung beim Spielen im Laufe der Zeit etwas verändert, solltet ihr das Kalibrieren ab und zu wiederholen.



SILBER

AM LAUFENDEN BAND

Zu jeder Ausgabe von FUN ONLINE gehört eine CD-ROM mit Demos, Sharewareprogrammen, Videoausschnitten und Extras. Aber wie kommt unsere Software auf eure Scheibe? Werft hier mal einen Blick hinter die Kulissen einer CD-ROM-Fabrik

Im absolut staubfreien Produktionsraum entsteht das „Glasmaster". Diese beschichtete Scheibe wird per Laserstrahlrecorder belichtet und anschließend wie ein Foto im Labor entwickelt

In der FUN ONLINE-Redaktion gibt es einen Computer mit CD-ROM-Brenner. Wenn wir damit eine Leer-CD-ROM mit Daten vollpacken wollen, müssen wir uns 17 Minuten Zeit nehmen. Macht bei den rund 150.000 CD-ROMs, die wir für jede FUN ONLINE-Ausgabe kopieren müssen, rund vier Jahre und 311 Tage. Da tragen wir die Ur-CD-ROM, das „Golden Master" mit allen notwendigen Daten, lieber in ein professionelles Kopierwerk. Die FUN ONLINE-CD-ROM wird bei Koch Digitaldisc in Österreich gepreßt. Da haben wir vorbeigeschaut.

Zuerst sind wir Redakteure gefragt: Welche Spiele, Sounds oder Videos sollen diesmal auf die Scheibe? Ist das geklärt, sind die Programmierer und Grafiker an der Reihe. Sie erstellen die erste Fassung der Heft-CD-ROM (Compact Disc – Read only Memory), das sogenannte Golden Master (heißt so, weil Leer-CD-ROMs meistens goldfarben sind). Dieses Golden Master wird dann im Kopierwerk vervielfältigt.
Doch ehe die Koch-Leute wie am Fließband loslegen können, müssen sie die Daten vom goldenen auf das sogenannte „Glasmaster" übertragen. Das ist eine hochpolierte Glasscheibe (wie die Spiegel in einem Weltraumteleskop). Sie wird mit einer lichtempfindlichen Substanz beschichtet, danach werden alle CD-ROM-Daten per Laserstrahl in diese Schicht „geschossen".

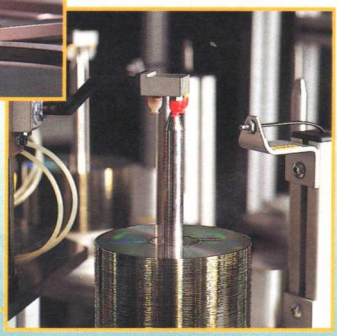
CD mit Stauballergie

Dieses „Glasmaster" hat bald wieder ausgedient: Es dient nur als Modell für den Stamper, das eigentliche CD-ROM-



Unten: Damit draufsteht, was drin ist, werden die CD-ROMs im Siebdruckverfahren bedruckt. Die Maschine trägt die einzelnen Farben nacheinander auf

Kaum zu glauben: Auf dieser durchsichtigen Scheibe sind schon alle digitalen Informationen drauf





Nachdem die CD-ROMs mit Aluminium bedampft und dem Schutzlack versehen worden sind, werden sie maschinell gestapelt

Ich stehe auf ...

... Need for Speed Special Edition von Electronic Arts, weil man hier so richtig Gas geben kann. Auch die beiden Bonusstrecken und der fetzige Sound sind super.

Fabian aus Wolfsburg



Die bedruckten CD-ROMs werden getrocknet und maschinell gestapelt. Jetzt fehlt nur noch die richtige Verpackung



Werkzeug. Der wird aus Nickel-Metall gemacht und ist viel stabiler als seine gläserne Vorlage. Menschen dürfen den Produktionsraum übrigens nur in Schutzanzügen betreten, und die Luft muß vollständig rein sein – jedes noch so kleine Staubkörnchen könnte nämlich zu Fehlern auf den fertigen CD-ROMs führen.

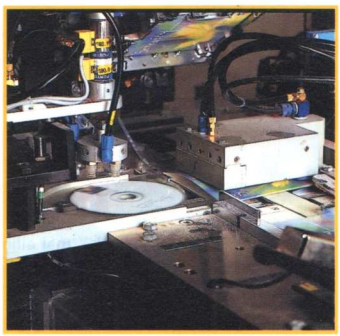
Was aber hat dieser Stamper nun mit eurer CD-ROM zu tun? Ganz einfach: Auf ihm befinden sich winzig kleine Berge und Täler, die Pits heißen. Diese Pits sind die Informationen, die später vom Laser des CD-Laufwerkes abgetastet werden.

CDs sind durchsichtig

Aber diese Pits müssen erst auf die Scheiben gebracht werden. Und das geht so: In einer Spritzgußmaschine wird Plastikgranulat durch Erhitzen flüssig gemacht und auf den Stamper gespritzt. Wenn das Plastik abkühlt, entsteht eine durchsichtige Scheibe, auf der sich die gleichen Berge und Täler befinden. Diese Scheibe kann allerdings noch nicht vom Laufwerk gelesen werden – der Laserstrahl würde einfach durch sie durchgehen. Deshalb wird sie mit einer Spiegelschicht aus Aluminium bedampft und danach mit einem Schutzlack versehen. Schon probiert? Wenn ihr eine CD-ROM ins Licht und ganz nah ans Auge haltet, könnt ihr durchsehen.

Damit ist unsere Heft-CD-ROM aber noch nicht fertig. Denn ohne Aufdruck ist selbst die tollste CD-ROM langweilig. Dieser Aufdruck nennt sich übrigens „Label". Also werden die Scheiben in einer Maschine bedruckt und getrocknet. Der Aufdruck befindet sich natürlich auf der Seite der CD-ROM, die der Laser nicht abtastet. Nun muß die fertige CD-ROM nur noch eingepackt und ins Heft geklebt werden – schon habt ihr den Spaß.

Diese Maschine verpackt CD-ROMs in Kartonhüllen oder Umschläge. Ganz schönes Tempo: Sie schafft 90 Stück pro Minute!



ALLE WERKZEUGE UND PRODUKTIONSSTUFEN





CENTRAL STATION



CYBER CENTER



CINEDOME



POWER TOWER



POST OFFICE



NEWS



JOYSTICK



FUN PRESS

FUN ONLINE DAS NETZ

Im letzten Heft haben wir einen Blick in die Häuser in unserer Online-Stadt geworfen. Dieses Mal geht alles ums Plaudern, Briefe- und Postkarten-Verschicken. Willst du neue Leute kennenlernen? Dann schau in unseren Chaträumen vorbei! Oder soll eine E-Mail verschickt werden? Dann komm ins Post Office. Von dort aus erreicht deine Post in Sekundenschnelle deine Freunde – und deine Freunde erreichen dich!



Am Postschalter holst du dir deine Briefe und Postkarten ab oder verschickst selbst welche. Und wenn du es mal eilig hast, dann wählst du die E-Mail-Funktion direkt aus dem Hauptmenü an. Ein Mausklick genügt.



Hat der Briefträger Angst vor deinem Hund und bringt dir deshalb keine Post mehr? Dann schick deinen Freunden eine E-Mail. E-Mail nennt man die Post ohne Briefträger. Die Briefe werden durchs Internet von PC zu PC geschickt.





Willst du einem Freund zum Geburtstag gratulieren oder dich bei jemandem entschuldigen? Dann verschicke eine E-Card! In unserem Postkartenständer findest du für (fast) jede Gelegenheit ein passendes Motiv.





Deine E-Mail-Adresse setzt sich übrigens immer aus deinem FUN ONLINE-Namen, dem sogenannten Klammeraffen und der Domain-Bezeichnung zusammen, also zum Beispiel carlo@fol.de. Die Domain-Bezeichnung ist so was wie die Heimatadresse.







„to chat" ist englisch und heißt „miteinander quatschen". Willst du über den neuen Actionfilm reden oder deine Meinung zur Fußballbundesliga abgeben? Dann such bei uns nach Gesprächspartnern. Ein Klick auf das rote Sofa im Late Night Studio des Power Towers führt dich zum Musik Chat.

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

Willst du FUN ONLINE - Das Netz testen?
Dann teste FUN ONLINE - Das Netz doch. Du brauchst dafür einen PC mit Modem, CD-ROM und Soundkarte. Das Starterset bekommst du von uns. Wie? Melde dich bei unserem Netzteam und lasse dich vormerken. Die schicken dir dann die CD-ROM und Co. zu, sobald sie vorliegt. Und das beste an der ganzen Sache ist: Solange die Stadt in der Testphase ist, kostet dich der ganze Spaß nichts. Nur die Telefongebühren mußt du selbst bezahlen.

Im Kino geht's um Filme und bei der blauen Litfaßsäule um Sport. Wenn du eines der Chatofone anklickst, gelangst du zur Übersicht. Dort wählst du aus, ob du zum allgemeinen Plaudern oder in einen speziellen Chat-Raum willst. Es gibt drei Chatofone in der Stadt.







DAS HIGHSPEED-FAX-MODEM FÜR DEN CYBERSPACE

Mit dem neuen CYBERMOD 28.8 V.34 von DR. NEUHAUS machen wir Sie zum perfekten Online-Surfer. Jetzt schlagen Sie, mit bis zu 115.200 bit/s, hohen Telefonkosten ein Schnippchen. Einfach Kabel einstecken, Software installieren – völlig unkompliziert und leicht verständlich – schon ist Ihr neues CYBERMOD einsatzbereit. Auf den beiliegenden CD-ROM's finden Sie Software ohne Grenzen: AOL, T-Online, CompuServe, MS-Internet Explorer, Home Banking, umfangreiche Fax- und Kommunikationssoftware und vieles mehr. Jetzt können Sie sofort losfaxen, Daten übertragen, Mailen und, und, und…

Connect 6/96: „Testurteil Gut."

12 Monate MEGA GARANTIE Sofortaustausch



CYBERMOD 28.8 V.34

- Voicefähiges Fax Send-/Receive-Modem
- Extrem schnelle Datenübertragung mit bis zu 115.200 bit/s
- Aufrüstbar auf die neue 56 kBit-Technologie
- Fax-Funktion mit bis zu 14.400 bit/s
- Stromsparender Power-Down-Mode
- 2 CD-ROM's voller Software für grenzenloses Online-Vergnügen
- Zugangssoftware zu vielen Online-Diensten
- MEGA GARANTIE: im Garantiefall kostenloser Sofortaustausch beim Fachhändler oder innerhalb von 48 Std. bei Ihnen zu Hause
- 24 Monate Voll-Garantie mit 24-Stunden-Reparaturservice
- DR. NEUHAUS-Hotline
- Deutsches Handbuch

connect Produkt des Jahres 2.Preis: Cybermod 28.8

Mac MAGAZIN TESTSIEGER 09/96

Computer Bild 21/96 Preis/Leistung: gut Qualität: gut

QUALITÄT MADE IN GERMANY

Originally manufactured by SAGEM GRUPPE DR. NEUHAUS

ABHEBEN IM INTERNET

Mit einem Flugzeug kommt man schnell von einem Ort zum andern, vorausgesetzt, der nächste Flugplatz ist in erreichbarer Nähe. Noch schneller geht es im Internet, denn dort haben die meisten Fluggesellschaften eigene Landeplätze eingerichtet. Ach ja, bevor ihr mit Abschreiben anfangt: Wie immer findet ihr die hier vorgestellten Links auch unter *http://www.egmont.de* im Internet



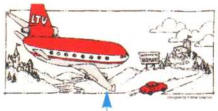
Flugplätze im Cyberspace

Einen Flug bucht ihr sicherlich nicht jeden Tag, und die Urlaubsplanung hat sicherlich auch noch etwas Zeit. Doch die Seiten der großen Fluggesellschaften im Internet bieten mehr als nur große Luftsprünge für Ferienreisende. Die Lufthansa zum Beispiel hat unter **http://www.lufthansa.com** einen richtigen virtuellen Flugplatz (leider auf englisch) eingerichtet.
In der Verkehrsfliegerschule der deutschsprachigen Lufthansa-Seiten auf **http://www.lufthansa.de** sitzt ihr selbst im Cockpit und müßt ein ziemlich kniffliges Quiz lösen. Wer es schafft, kann gleich die nächste Urlaubsreise gewinnen. Ansonsten erfahrt ihr hier, wie ihr Pilot werden könnt.









Auch die LTU legt sich gleich auf zwei Flugplätzen im Internet ordentlich ins Zeug. Unter **http://www.ltu.de** könnt ihr auf deutsch neben den aktuellen Plänen für Flüge in alle Welt auch die „Fernweh-Illustrierte" mit interessanten Geschichten über ferne Länder und Hintergrund-Informationen über Flugtechnik abrufen. Im englischen Teil **http://www.ltu.com** findet ihr einen Reiseführer über Deutschland mit vielen Tips nicht nur zum drübersurfen. Cool: Auch Infos des amerikanischen Geheimdienstes CIA über Deutschland können hier nachgelesen werden.



Internationale Airlines





Delta Airlines **http://www.delta-air.com** in den USA hat einen eigenen Kids-Bereich mit viel spannenden Infos, einer Witzeseite, einem Quiz und einem virtuellen Malbuch eingerichtet. Bei SAS in Schweden **http://www.sas.se** und der niederländischen KLM **http://www.klm.nl** gibt es Screensaver zum Herunterladen, und bei JAL (Japan) findet ihr unter **http://www jal.co.jp** eine Menge News über Videospiele und das neue Spielezentrum in Tokio.





Im Cockpit





Mal im Cockpit zu sitzen ist kein Problem, wenn ihr zum Beispiel ein Programm wie den „Microsoft Flight Simulator" zu Hause habt. Das macht zwar Spaß, doch spannender ist es, als Angestellter einer großen virtuellen Fluggesellschaft zu fliegen. Noble Air zum Beispiel hat viele „Flugplätze" im Internet, also Seiten, auf denen ihr euch als Kapitänsanwärter melden könnt.
Einer davon ist Frankfurt
http://members.aol.com/KKnnemeyer/index.html
Bei Air Australia
http://www.perthpcug.org.au/~moby/airaust/
stehen neben normalen Linienflügen auch Notfalleinsätze wie Krankentransporte für die Flying Doctors oder die Bekämpfung eines Buschbrandes auf dem Programm.



Wer am liebsten mit Oldtimern fliegt, ist bei Virtual Skunk
http://rampages.onramp.net/~tekmate/
bestens aufgehoben. Neue Landschaften und Flugplätze für die ganz großen Flieger findet ihr dagegen bei Microwings
http://www.microwings.com/
und TradeWind.
http://ourworld.compuserve.com/homepages/TradeWind/







Flugzeugbauer

Ihr wollt einfach einmal wissen, wie so ein Flugzeug von innen aussieht? Dafür müßt ihr nicht unbedingt zum nächsten Flugplatz gehen. Die großen Flugzeughersteller sind ebenfalls im Internet vertreten. Boeing zum Beispiel hat unter
http://www.boeing.com/ gleich zwei virtuelle Besichtigungstouren auf Lager – allerdings braucht ihr dafür das Quicktime-VR-Plugin. Dasselbe gilt für Airbus
http://www.airbus.com
der neben einem Shockwave-Filmchen auf der Startseite auch einen Quicktime-VR-Rundgang auf Lager hat.
Bei den anderen Herstellern wie Cessna **http://www.cessna.com** und Piper **http://www.newpiper.com** gibt es vor allem eins: massenweise Flugzeugfotos.







Flieger-Fotos

Die besten Bildersammlungen sind von Privatleuten ins Internet gestellt worden. Hier gibt es richtige virtuelle Museen mit Bildern von ganz alten Maschinen bis hin zu Super-Fotos von Flugzeugschauen und Formationsflügen. Vom Doppeldecker bis zum supergeheimen Stealth-Bomber ist hier alles zu finden. Übrigens auch bewegt: Unter
http://www.dnai.com/~leok/
gibt es einen coolen Bildschirmschoner zum Herunterladen.



WEITERE SPANNENDE FLUGZEUGSEITEN:

Fluggesellschaften:
Aer Lingus: http://www.aerlingus.ie/
Alitalia: http://www.alitalia.it/
British Airways: http://www.british-airways.com
Qantas: http://www.anzac.com/qantas/qantas.htm
Sabena: http://www.sabena-usa.com
Singapore Airlines: http://www.singaporeair.com
TWA: http://www.twa.com
United Airlines: http://www.ual.com

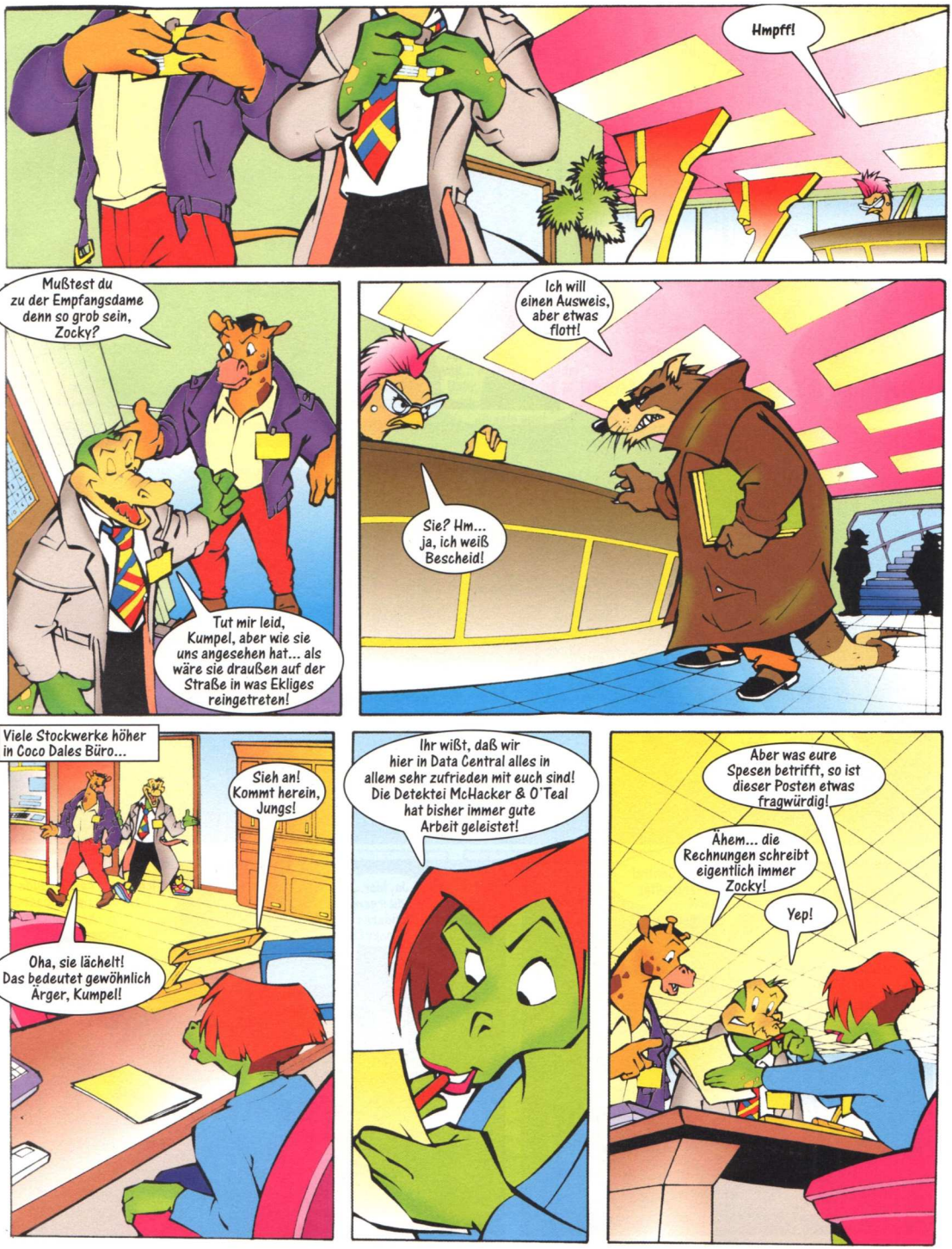
Private Bildergalerien:
http://www.wingsonline.com
http://acro.harvard.edu/IAC/images.html
http://www.airfax.com/aerodrome/
http://www.stud.unit.no/studorg/nthf

Zocky McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

Blackout in Data Central




Hmpff!
Mußtest du zu der Empfangsdame denn so grob sein, Zocky?
Tut mir leid, Kumpel, aber wie sie uns angesehen hat... als wäre sie draußen auf der Straße in was Ekliges reingetreten!
Ich will einen Ausweis, aber etwas flott!
Sie? Hm... ja, ich weiß Bescheid!
Viele Stockwerke höher in Coco Dales Büro...
Sieh an! Kommt herein, Jungs!
Oha, sie lächelt! Das bedeutet gewöhnlich Ärger, Kumpel!
Ihr wißt, daß wir hier in Data Central alles in allem sehr zufrieden mit euch sind! Die Detektei McHacker & O'Teal hat bisher immer gute Arbeit geleistet!
Aber was eure Spesen betrifft, so ist dieser Posten etwas fragwürdig!
Ähem... die Rechnungen schreibt eigentlich immer Zocky!
Yep!


Was ist Tonis Turtel-Lokal?
I-ich mußte doch schließlich was essen!
Aber das ist für zehn Personen!
Na ja, mir sind alte Kumpel über den Weg gelaufen!
Und dieser Strafzettel...
Der läßt sich ganz easy erklären!
Huch! Warum ist es auf einmal stockfinster?
Der PC ist auch tot... sieht so aus, als hätten wir gerade einen Stromausfall!
Aber das ist doch unmöglich! Data Central ist gegen jede Eventualität gesichert!
Hast du deinen Laptop bei dir, Coco? Das ist der einzige PC, der zur Zeit noch arbeitet!
Ja, hier... hast du irgendwas Besonderes vor, Zocky?
Boote ihn, Baby! Ich werde das Gebäude jetzt vom Cyberspace aus checken!


Mein Gefühl sagt mir, daß es mit Big Al zu tun hat!
Sei vorsichtig, Zocky! Ach, und noch was... nenn mich wieder Baby, und ich schlage dir deine Lichter einzeln aus!
Unterdessen auf dem Anwesen des Oberschurken Al I. Gator...
He, Big Al! Ich habe Jimmy Chippino am Apparat!
Es hat prächtig geklappt, Boß! Ich habe dem ganzen Gebäude den Saft abgedreht... nur hier unten im Kontrollraum nicht! Die Sicherheitssysteme sind außer Funktion!
Und diese Empfangsdame... sie war starr vor Angst, als ich auftauchte!
Kein Wunder! Ich weiß ein paar unangenehme Einzelheiten über sie... und ich habe ihr versprochen, sie sofort auszuplaudern, wenn sie mich nicht unterstützt!
Na klar, du hast ja auch tolle Datenbanken, Boß! Sie enthalten Informationen, die alle in Teufels Küche bringen können!
Du sagst es, Wiesel... besonders dich!
In Ordnung, Chippino! Mach weiter so, ja? Du weißt, was Sache ist!
Alles bingo!


Zur selben Zeit in der virtuellen Realität...
Hm, interessant! Mein Cyberglove hat das Symbol von Data Central gescannt, und offenbar ist nicht das ganze Gebäude ohne Strom!
Ha! Gebongt... jetzt sind alle Sicherheitskodes von Data Central auf meine Festplatte kopiert!
Und meine Spuren habe ich auch verwischt! Der Stromausfall wird einem Systemversagen angelastet!
Im dritten Stock gibt es ein Zimmer, das nicht betroffen ist!
Ich glaube, das checke ich mal durch!
Freu dich nicht zu früh, du Lump!
McHacker! Und ich war so dicht dran!

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



Jedes Heft mit CD-ROM nur DM 7,40! 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 7,40 (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 7,40 (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 7,40 (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 197

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 197

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 197

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 7,40 statt DM 8,40 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

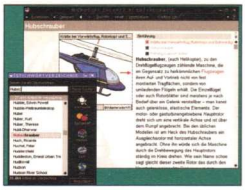

Raah!
Egal! Diese Betäubungsgranate gibt dir sicher den Rest!
WHUMM!
Du bist ganz schön aufbrausend, Kumpel! Am besten verziehe ich mich in den Cyberspace, bis du dich ein wenig abgekühlt hast!
Du hast mir die Tour vermasselt... der Clou an der Sache war, daß mich keiner sieht!
Ich weiß alles darüber, wie du mit Hilfe von Computern zwischen dieser Welt und dem Cyberspace hin und her springst!
SMASSSSH!
Mal sehen, wie du mir jetzt folgen willst!
Schluck! Ich hau' besser ab, ehe McHacker noch den Alarm auslöst!
Wenn ich die Sicherheitskodes schnell Big Al übergeben kann, wird er Data Central knacken können, ohne daß ihm irgendwer in die Quere kommt!
Häh? Was hat denn der Laptop auf einmal?
BEEEPP!!
BEEEPP!!


Hoffentlich habe ich die Codes nicht verloren! Sonst bringt Big Al mich um!
Arrrh!
BOP!!
Raaah!
Grüß dich!
Au Backe! Ohh! Ahh!
Uff!
He! Wie wär's, wenn ihr ihn verhaftet? Oder wollt ihr weiter nur dumm in der Gegend herumstehen?


Mit diesem Typ verschwendest du doch nur deine Zeit, Coco!
Wir wissen alle, daß Big Al seine Gehilfen mit Infos erpreßt!
Ihr kriegt kein Wort aus mir raus!
Wenn Big Al hört, daß Chippino gequatscht hat, wird der Ärmste sicher mit einem Mord in Verbindung gebracht! Wollen wir wetten?
Und wenig später in Cocos Büro...
Also gut, dann bezahle ich den Strafzettel eben selbst!
Heute haben wir so viel Knete gemacht, daß ich großzügig sein will!
Ach ja? Wir von Data Central sind dir sehr dankbar, daß du Chippino gefaßt hast, aber ich erinnere mich nicht, dir den Auftrag erteilt zu haben!
Sagen wir, du hast uns einen Gefallen getan!
Was?
Zur selben Zeit...
Verflixt! Wenn ich die Sicherheitskodes gekriegt hätte, dann wäre es ein Klacks gewesen, die Stadt in meine Gewalt zu bekommen! Die Typen von Data Central hätten sicher nichts gemerkt!
CRASHH!
Aber dieser verdammte McHacker hat mir natürlich wieder alles verpatzt!
Es wird Zeit, daß ich den Schnüffler erledige... und zwar unwiderruflich!
Die Lage spitzt sich zu! Macht Gator seine Drohung wahr? Ihr werdet es erfahren...!

MICROSOFT ENCARTA '97 ENZYKLOPÄDIE

Das gesamte Wissen der Menschheit auf einer kleinen silbrigen Scheibe, das gibt's doch gar nicht! Doch, denn der Software-Gigant Microsoft hat eine seiner erfolgreichsten CD-ROMs nun auch in deutscher Sprache auf den Markt gebracht: die „Microsoft Encarta '97 Enzyklopädie".
Der Inhalt ist beeindruckend: Klick dich mit über 120.000 Querverweisen durch fast 8 Millionen Wörter, 7.000 Fotos und über 30 Videos. Das macht weit mehr Spaß, als seitenweise in Büchern zu blättern. Ein integriertes Wörterbuch gibt zusätzlich Aufschluß über die richtige Schreibweise, Betonung und Trennung des gesuchten Wortes. Ein Test: Was ist denn eigentlich eine Enzyklopädie?



Stichwortverzeichnis: Mehr als 27.500 Artikel informieren über alle denkbaren Begriffe



Jede Menge Interaktivitäten als Quiz und vieles mehr – immer mit tollen Animationen

Die Antwort: ein umfassendes Nachschlagewerk zu allen denkbaren Wissensgebieten. Das Programm kann noch viel mehr: Reise in die Vergangenheit gefällig? Ein Zeitstrahl zeigt die wichtigsten Ereignisse von vor 16 Millionen Jahren bis heute an.
Ganz billig ist der Info-Spaß allerdings nicht: 200 Mark kostet die CD-ROM. Dafür ist sie aber eine Investition in die Zukunft: Sie kann online über das Internet ständig aktualisiert werden und ist somit immerwährendes Lexikon.

Hersteller:	Microsoft
Prozessor:	486er/ab 33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	13 Megabyte
System:	Windows '95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Info-Faktor:	super gut
Preis:	ca. 200 Mark



MICROSOFT ENCARTA WELTATLAS

Wo liegen London, New York und Tokio? Oder Liechtenstein, Neuguinea und Thailand? Früher mußte der Schulatlas herhalten. Heute ist das anders: Der digitale „Microsoft Weltatlas" gibt auf faszinierende Art Antwort auf alle Geo-Fragen.
Nahezu stufenlos kann man sich aus dem Weltall in Richtung Erde zoomen. Und das sogar mit vielen verschiedenen 3-D-Karten. Sie zaubern unseren Planeten als drehbare Kugel auf den Bildschirm. Eine aus vielen Einzelbildern zusammengesetzte Satellitenansicht der Erde, wahlweise bei Tag oder Nacht, läßt erahnen, wie toll der Anblick aus einem Space-Shuttle sein muß. Dieser war bisher nur den Astronauten vorbehalten. Aber mehr noch: Von den 50 größten Städten gibt es Straßenkarten, 360-Grad-Panoramabilder ermöglichen völlig neue Perspektiven, und 3000 Bilder zeigen die wirkliche Welt hinter der Karte.
Mit wenigen Mausklicks bestimmst du die Entfernung zwischen zwei Orten. Wer jetzt die Karte doch auf Papier haben will, kein Problem: Jeden Kartenausschnitt kannst du in Top-Qualität ausdrucken. Reicht dir die Info zu den 192 Ländern nicht, dann nimm die WebLinks. Über 7000 Verknüpfungen ins Internet führen zu den aktuellsten News.

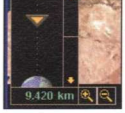
Hersteller:	Microsoft
Prozessor:	486er/ab 33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	7 Megabyte
System:	Windows '95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Info-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 150 Mark





Oben: Die Erde im Griff – der Maßstab zeigt immer die richtigen Größenverhältnisse

Links: Starke 360-Grad-Rundumblicke ermöglichen völlig neue Ansichten

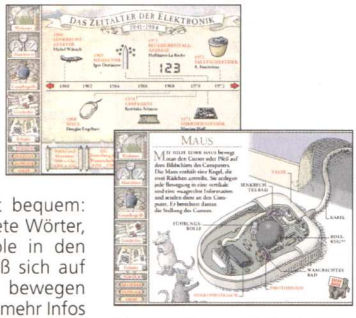


Blick aus dem All auf die Erde: Per Mausklick zoomst du dich heran



Wie funktioniert das?

Eine mammutgute Reise durch die ganze Welt der Maschinen und Erfindungen



Kleiner Klick, große Wirkung: Infos aus der Schaltzentrale unseres treuen Computers

Wußtest du, daß im Zeitalter der Elektronik neben Chipkarte und Ionisator auch noch so was Simples wie die Salatschleuder erfunden wurde? Erst im Jahre 1972 ließ sich der Franzose Fouineteau diese nützliche Erfindung patentieren. Statt die gewaschenen Salatblätter in ein Geschirrtuch zu packen, nutzte der clevere Wissenschaftler die sogenannte Zentrifugalkraft, um das Grünzeug getrocknet zu kriegen.

Dein Ausflug mit „Wie funktioniert das?" ins Technikreich beginnt in einer chaotischen Erfinderwerkstatt. Hier triffst du das neugierige Mammut, und das kennt sich aus: Ob du



Da haben wir den Salat! Das Mammut hält für uns überall den Rüssel rein ...

dich für eine bestimmte Maschine oder einen naturwissenschaftlichen Begriff interessierst, einen der genialen Erfinder näher kennenlernen willst oder dich für Geschichte begeisterst, das tolpatschige Urvieh weiß auf alles eine Antwort.

Die Bedienung ist bequem: Rot gekennzeichnete Wörter, Pfeile und Symbole in den Menüs zeigen, daß sich auf Mausklick etwas bewegen kann oder es noch mehr Infos gibt. Natürlich kommen auch die Computerfreaks auf ihre Kosten – die CD-ROM ist vollgepackt mit PC-Infos.

Mammuts haben erstaunlich viel mit uns gemeinsam: sie sind wasserscheu, kitzelig, essen gerne und ziehen es vor, in der Sonne zu dösen. Wenn du noch mehr aus dem Leben der graubraunen Dickhäuter erfahren möchtest, dann ziehe dich einfach für eine halbe Stunde ins Mammut-Kino zurück und genieße die bewegten Bilder.

Hersteller:	Meyers
Prozessor:	386er/ab 33 MHz
Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
System:	Win '95/3.x
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 148 Mark



PAYUTA und der Eisgott

Das interaktive Winterabenteuer führt dich in die Welt der Eskimos, Rentiere und Iglus



Hübsches Extra-Spiel: Ziehe die Puzzlestücke mit der Maus an die richtige Stelle

Vor langer Zeit trug sich folgende Geschichte zu: In einem abgelegenen Dorf, ganz oben im hohen Norden, lebte ein Volk, das den Frühling nicht kannte. Kiagnyk, der Gott der Stürme, trieb dort sein Unwesen. Er tyrannisierte die Eskimos und schickte Hagel, Regen, Schnee- und Wirbelstürme, wie es ihm gerade gefiel.

Eines Tages entführte der grausige Typ die Schwester von Payuta. Natürlich legt unser tapferes Volk unverzüglich eine Befreiungsaktion hin. Auf seiner Reise zum Sturmgott erlebt Payuta viele Abenteuer, gerät in brenzlige Situationen, gewinnt aber auch neue Freunde und jede



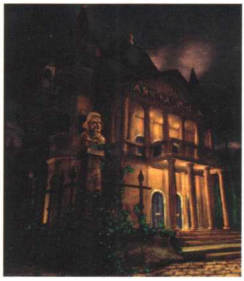


Aufhören, sofort aufhören! Der launische Schneestreuer gönnt dem Eisvogel eine Gänsehaut

Menge Erfahrungen. Am besten läßt du dir die spannende Geschichte Kapitel für Kapitel erzählen: auf deutsch, englisch, französisch oder sogar zweisprachig. Und auf einmal bist du Sprachenkünstler. Hast du Lust, Payuta auf seiner Expedition zu begleiten? Neugierig, wie es sich so im hohen Norden lebt? Wie wär's mit einem frostigen Versteckspiel im Packeis? In der größten Eiswürfelfabrik der Welt befinden sich auch Spiele, Rätsel, Puzzles, ein Memory-Spiel, Lieder zum Mitsingen und vieles mehr. Ein Sprung auf die „Spiele-Scholle" im digitalen Eismeer genügt. Aber nicht gleich untergehen!

Hersteller:	Ubisoft
Prozessor:	486er/ab 33 MHz
Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	2-4 Megabyte
System:	Windows
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 50 Mark

OPERA FATAL

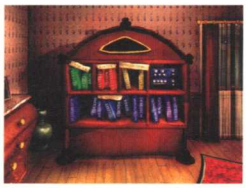


Auch Geister mögen klassische Musik: In diesem alten Opernhaus spukt's

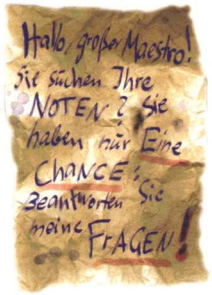
Der Maestro ist verzweifelt. Seine Noten von Beethovens berühmter Oper „Fidelio" sind verschwunden. Ein geheimnisvoller Widersacher hat sie gestohlen und irgendwo im Opernhaus versteckt. Jetzt droht die Premiere zu platzen. Deine Hilfe ist gefragt: Der Finsterling hat überall in der Oper Fragen zur klassischen Musik verteilt. Die mußt du beantworten, denn jede Lösung bringt dich dem Versteck der Noten ein Stückchen näher.

Wie nennt man zum Beispiel den unvollständigen Takt zu Beginn eines Musikstücks? Du durchsuchst alle Räume und Winkel der Oper nach Hinweisen und Werkzeugen, die du für die Antwort brauchst. Die Sucherei ist manchmal ganz schön knifflig. Kleiner Tip: In der umfangreichen Bibliothek erfährst du alles über die Welt der Musik. Im Instrumentenraum ganz unten im Keller informierst du dich über die verschiedenen Instrumente, und im Zimmer des Maestros lauschst du Hörbeispielen. Den gesuchten Takt nennt man übrigens „Auftakt".

„Opera Fatal" fordert den Detektiv in dir heraus und hat wunderschöne 3-D-Grafiken. Das Spiel ist aber nix für dich, wenn sich dir bei klassischer Musik die Nackenhaare sträuben. Die gute Nachricht: Garantiert keine Kelly Family!



Steht dir der Sinn nach ein bißchen Musik? Im CD-Regal gibt's jede Menge davon



Der Widersacher hat überall seine Spuren hinterlassen

Hersteller:	Heureka Klett
Prozessor:	486er/ab 50 MHz
Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	0 Megabyte
System:	Windows
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	klassisch
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 100 Mark

COMICS' PLANET



Das ist Robocchio, der Held unseres interaktiven Comics

Zeichnen macht Spaß! Aber der Kunstunterricht in der Schule ist furchtbar öde? Wie wär´s mit einem interaktiven Comiczeichenkurs?

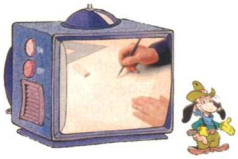
Comics Planet zeigt dir in elf Lektionen, wie du deine eigenen Comics machst. Am Anfang des witzigen Kurses geht's um allgemeine Grundlagen des Zeichnens, wie Fläche und Perspektive. Wenn du das kannst, erfährst du alles darüber, wie du eine Comicfigur erschaffst.

Dicke Bösewichter

Wußtest du zum Beispiel, daß die bösen Charaktere in den meisten Comics dick und muskulös sind und der Held meistens klein, flink und wendig (z.B. Micky Maus und Kater Karlo)? Oder kennst du die Actionline? Das ist die Linie, die die Bewegungsrichtung einer Figur angibt. Comics Planet zeigt dir auch, wie ein richtiger Zeichentrickfilm gemacht wird. Zu jeder Lektion im interaktiven Zeichenkurs gibt es einen kleinen Film und Vorschläge, was du üben kannst. Zeichnen mußt du allerdings noch ganz traditionell mit Bleistift und Co., nicht mit der Maus.

Für heute genügend geübt? Dann schau dir Robocchios Abenteuer an. Das ist ein interaktiver Comic mit Quiz um einen kleinen Roboter, dem Gauner ans Blech wollen.

Die Übungen kannst du auch direkt übers Hauptmenü aufrufen. Und wenn du kurz etwas nachschlagen willst, hilft dir das Sachregister. Die Dudelmusik in Comics' Planet ist allerdings etwas nervig, aber die läßt sich zum Glück ja ausschalten.



Videoclips zeigen Schritt für Schritt, wie du Comics machst



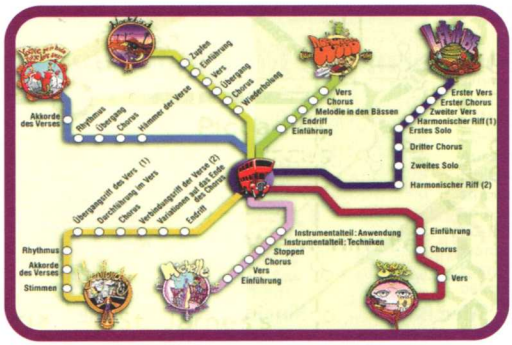
Comic-Helden treiben es bunt. Hier übst du „Farbe geben"

Hersteller:	Bavaria F. Int.
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
System:	Win '95/3.x
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 7
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 70 Mark

GUITAR HITS II

Gute Nachricht für Gitarrenfans: „Guitar Hits II" bringt sieben neue Songs. Die Ohrwürmer von John Lennon und Paul McCartney habt ihr mit der cleveren Scheibe ruck,zuck „im Griff": Von „Michelle" bis „Across the Universe" trainiert ihr locker die berühmtesten Songs der Welt. Alle Akkorde werden im Video demonstriert, und zu jedem Stück gibt's Lektionen mit Basisinfos und speziellen Tricks. Also eine lohnende Anschaffung für Saiten-Neulinge und Profis.

Hersteller:	Ubisoft
Preis:	ca. 70 Mark



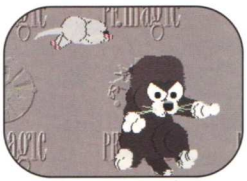


Coole Grafik, starke Songs: An die Saiten, fertig, los ...

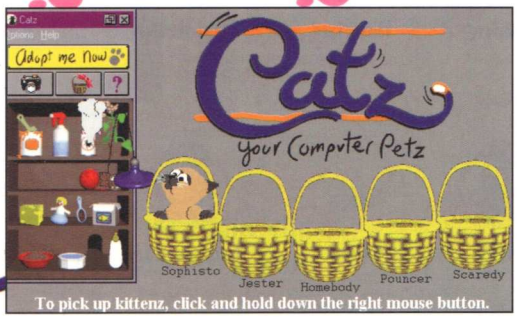
catz

Wenn ihr von eurem Lieblingskläffer aus „Dogz" genug habt, dann holt euch doch mit „Catz" fünf digitale Katzenbabys auf den Bildschirm. Schon nach wenigen Minuten fühlt sich das auserwählte Tierchen zwischen Bits und Bytes ziemlich wohl und treibt allerlei Schabernack. Ihr könnt ihm sogar Mäusefangen beibringen.

Hersteller:	Mindscape
Preis:	ca. 30 Mark



Heee, Miezekatze! Auf geht's, Mäuse fangen!



DR. BRAIN REIST DURCH DIE ZEIT

Dr. Brain kann's nicht lassen! Der zerstreute Wissenschaftler hat eine Zeitmaschine erfunden und manövriert sich damit sofort in die Vergangenheit. Natürlich geht dabei wieder etwas schief: Die Rückkehr in die Gegenwart klappt nicht wie geplant. Jetzt ist dein Köpfchen gefragt: Löse die verzwickten Rätsel und bahne Dr. Brain den Weg durch Raum und Zeit zurück in die Jetztzeit. Über 600 Knobeleien auf drei Schwierigkeitsebenen lassen keine Langeweile aufkommen.

Hersteller:	Sierra
Preis:	ca. 90 Mark





Dr. Brains neueste Erfindung führt den verrückten Wissenschaftler in die Wirren des Raum-Zeit-Kontinuums

Anzeige

Englisch lernen mit Roddy in Amerika!



Ein lustiges CD-Rom Lernspiel für Kinder und Englischanfänger.





CD-ROM für PC/MAC!
Neu! Roddy on the Road.
Nur DM 59!

Außerdem: Escape from Planet Arizona für Jugendliche und Erwachsene. Jetzt im Handel erhältlich!

produced by:

Language Games

Infos: www.ef.com

EF Education ist einer der weltweit größten Sprachreisenveranstalter mit Büros und Schulen in 38 Ländern.

im Vertrieb von:

Koch Media Lochhamerstr. 9, 82152 München, Tel. 089-85795120 Fax:-160

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

EXTRA - SOFTWARE

TVML-3-D-Achterbahn für deine eigene Strecken

INHALT

DEMOS:

- Destruction Derby 2
- FIFA Soccer '97
- Holiday Island
- Ace Ventura
- Gene Wars
- Muppets TI
- The Neverhood
- Discworld 2
- Nascar Racing 2

SHAREWARE:

- Kniffel
- Pops Dreams
- Klecksbude
- Winpack
- Brainbreaker
- FOL Spotgame

VIDEO-CLIPS:

- Monkey Island 3
- Star Trek – Der erste Kontakt
- High School High
- Discworld 2

FUN ONLINE NR. 1-1997

FUN ONLINE NR. 1-1997

Entlang der weiß gestrichelten Linien falten

DIE DILLYBILLYS





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

SYSTEMANFORDERUNGEN:

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

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

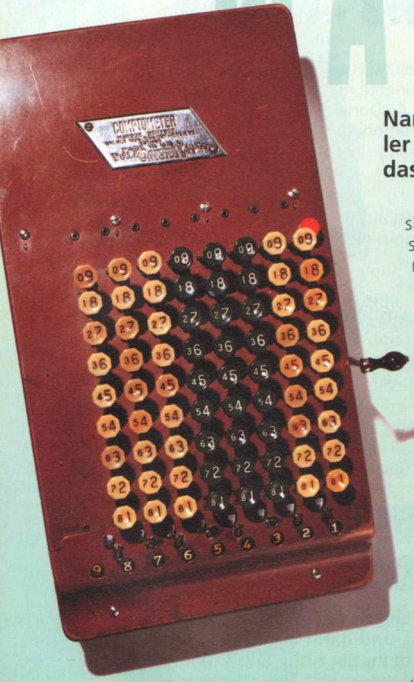
Fun Online

CINNAMON

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

DER MAKKARONI PC

Name: Comptometer. Alter: 112 Jahre. Markenzeichen: rechnet schneller als ein PC! Glaubt ihr nicht? Im Nixdorf Computermuseum könnt ihr das Ding sogar ausprobieren



Das Comptometer: Dieser Urahn unserer Computer hält immer noch den Rechenrekord

Dorr E. Felt war ein einfacher Arbeiter. Aber einer mit Erfindergeist. Im Jahr 1884 war er das mühsame Kopfrechnen leid und bastelte eine Maschine, die das für ihn erledigen konnte: Das Comptometer. Eine Makkaronibox mußte als Gehäuse herhalten, Krampen, Gummibänder und Fleischerhaken dienten als Tasten und Schalter.
Die erste aller Rechenmaschinen sah also ziemlich seltsam aus. Aber bald schon hatte sich das Comptometer seinen Platz in den Büros auf der ganzen Welt gesichert.

Alles anfassen erwünscht!

Wer den Opa unserer Computer mal unter die Lupe nehmen möchte, kann das in Paderborn tun. Dort hat nämlich gerade das Heinz Nixdorf Museumsforum eröffnet, ein Museum der besonderen Art: Hier ist anfassen, ausprobieren, experimentieren erlaubt. Im Softwaretheater gehts virtuell durch den Petersdom in Rom, an digitalen Werkbänken wird an den neuesten Computerprogrammen gebastelt, und die Spieleinseln laden zum Test der neuesten Games und zu Reisen quer durchs Internet ein.
Grimmige Museumswächter in blauen Uniformen gibt's nicht, dafür coole Computer-Profis, denen ihr Löcher in den Bauch fragen könnt.
Ach ja, eines müssen wir noch erklären: Warum rechnet das Comptometer schneller als jede andere Maschine? Ganz einfach: Das clevere Ding hat 72 Eingabetasten. Die Zahlen sind aufgeteilt nach Einern, Zehnern, Hunderten, Tausendern und so weiter. Für die Zahl 9000 zum Beispiel muß man nur die 9 in der Tausenderreihe drücken, die drei Nullen braucht man gar nicht einzugeben.
Will man eine Zahl dazuzählen, muß man noch nicht einmal ein Pluszeichen drükken, sondern wieder nur die gewünschte Zahl in der richtigen Reihe – schon ist das Ergebnis da. Den Rechenrekord hält das clevere Comptometer aber nur im Zusammenzählen. Bei wirklich komplizierten Rechnungen seid ihr mit den Bits und Bytes in euren PCs schon besser ausgerüstet.



Viel Spaß bei der virtuellen Reise im Software-Theater





Die digitale Werkbank: Hier könnt ihr mit Profi-Software Experimente wagen, die neuesten Spiele testen und im Internet surfen

TIP

Wäre das Heinz Nixdorf Museumsforum nicht ein ideales Ziel für die nächste Klassenfahrt? Hier sind alle nötigen Infos:

Adresse: Fürstenallee 7
33102 Paderborn
Telefon:
0 52 51/30 66 00

Öffnungszeiten:
Dienstag bis Freitag
9 - 18 Uhr

Eintritt:
Erwachsene 6 Mark
Kinder 3 Mark
Schulklassen haben nach Voranmeldung freien Eintritt

© FUTUREKIDS FRANCHISING SYSTEM GMBH & CO. DIENSTLEISTUNGEN KG, MÜNCHEN 1996

Fun Online
FUTUREKIDS®

DER COOLE

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



NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ...

KEINE CHANCE FÜR DIE PROMIS

Auf Torjagd waren die Kids beim großen Tipp-Kick-Turnier, das die Münchner Sparkasse und Futurekids bei der diesjährigen „Spielwiesen" veranstaltet haben. Gegen Fußballprofis und Prominente macht das Treffen doppelt Spaß. Außerdem gab es einen ordentlichen Scheck an die Ronald McDonald-Kinderhilfe. Mit McDonald's wird Futurekids übrigens im nächsten Jahr gemeinsame Aktionen Durchführen: Start ist im Januar im ersten deutschen McDonald's Play Place in München.



BELAGERUNGSZUSTAND

Die Futurekids-Partner aus Nürnberg und Erlangen haben auf der größten Verbrauchermesse in Franken wieder Hunderten von Kindern gezeigt, was ein Learning-Adventure ist.
Die Trainer haben sich in der Zwischenzeit wieder erholt.

SPITZENSTART

Die ersten Kurse, die der Initiativkreis Ruhrgebiet für Kids aus der dritten und vierten Klasse gespendet hat, haben begonnen. Wenn ihr aus dem Ruhrgebiet und in der 3. oder 4. Klasse seid und nichts von der Aktion mitbekommen habt: Fragt mal euren Lehrer, ob die Aktion des IR in eurer Stadt schon begonnen hat und ob ihr noch mitmachen könnt.



SUPER-BVB

Borussia Dortmund verloste in der Halbzeitpause beim Champions-League-Spiel gegen Bukarest einige Futurekids-Kurse an krebskranke Kinder. Das finden wir bärenstark.



FUTUREKIDS GIBT ES IN:

Berlin, Bochum, Bonn, Bottrop, Dortmund, Duisburg, Erlangen, Essen, Gelsenkirchen, Hagen, Hamm, Herne Mülheim, München, Münster, Nürnberg, Oberhausen, Recklinghausen, Regensburg , Unna, Wesel, Wiesbaden, Witten, Würzburg, Linz (Österreich)

Futurekids Info-Line: 089 9250 - 2793

e-Mail: 106030, 3123 (Compuserve)

Adresse: Futurkids Deutschland
Arabellastr. 23, 81925 München

BIECOOL

Nerven die Lehrer mit Hausaufgaben ohne Ende? Stöhn! Und dann auch noch ein Aufsatz. „Da braucht ihr gar nicht lange! Wir haben ja in der Schule alles vorbereitet." Von wegen! Lehrer haben wirklich keine Ahnung, wie Schüler leiden. Die Lösung: Einfach das „Biecool"-Textprogramm aufrufen, Geschichte einfach in den PC hacken - ohne Rücksicht auf Verluste, Pardon: Rechtschreibfehler! Laß die Worte in die Tasten laufen und danach die Rechtschreibhilfe drüber. Ihr werdet sehen, so kann Schreiben richtig Spaß machen. Endlich mal kein Streß mit Feler, oder Fehlehr, oder doch Vehler?
Du kannst dein Genie richtig rauslassen: Absätze umstellen? Kein Problem, die Gliederung wird locker angepaßt. Und was das beste ist – nie wieder ein vorwurfsvolles „Kann ich leider nicht lesen!" unter der Arbeit. Von den 85 Schriften des Textprogramms wird ja wohl eine Gnade vor den Augen des Lehrers finden ...



COMPUTER-CLUB



OPERATION FUTURE-KIDS

Das neue Kursprogramm ist gestartet. Die Futurekids werden als Spezialagenten von internationalen Organisationen (UNICEF, UNESCO, Interpol, IWF) für fiktive Aufträge angeheuert. Warum? Klar! Weil sie so gut mit dem PC umgehen können. Sechs Abenteuer-Projekte warten auf clevere Kids, die sich ihnen stellen.

DA KÖNNTE JA JEDER KOMMEN!
Ohne Identity-Card kann ein Spezialagent keinen Auftrag annehmen. Deshalb fertigen sich alle Futurekids im Kurs „Log on!" zum Start ihrer ersten Mission eine unverwechselbare und persönliche Kennkarte an. Vergleichen mit anderen Futurekids-Agenten ist erlaubt und funktioniert ganz lässig per E-Mail!
Die I.D.-Karten werden übrigens mit der „Print Artist"-Software von Sierra am PC gemacht.





Auf einem Plakat machen Futurekids für die Aktion **„WORLD WILDLIFE"** auf gefährdete Tiere aufmerksam – denn reden alleine bringt's halt nicht ...

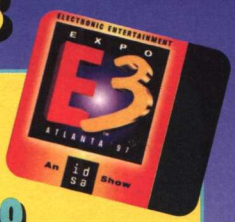


Umrechnen von D-Mark in spanische Peseten? Total easy für Futurekids mit einer Tabellenkalkulation im Rahmen ihrer dritten Mission:
„INTERNATIONALE WÄHRUNGEN"

Mehr von den Erlebnissen der Spezialagenten bei der „Operation Futurekids" erfahrt ihr im nächsten Heft – übrigens: Spezialagenten sind cool!



CoolWeb AWARD DIE EXPO 2000



Die Weltausstellung Expo 2000 in Hannover hat eigene Websites für euch erstellt unter **http://www.expo2000.de/deutsch/kinderexpo/index.html.** Dort könnt ihr über e-Mail Jugendliche aus Deutschland und aus aller Welt kennenlernen. Die Reise durch die Expo 2000 ist supercool und lohnt sich auf jeden Fall, nicht nur, weil euch am Ende eine Belohnung erwartet. Auch wenn ihr wissen wollt, welche Pennen schon im Netz vertreten sind: einfach in den Seiten der Expo 2000 nachschauen und Kontakte knüpfen. Ist eure Schule auch dabei? Und: Shockwave-animierte Online-Spiele sind hier natürlich auch zu finden. Wenn ihr abgefahrene deutschsprachige Websites kennt: mailt uns die Adressen an **Compuserve 106030,3123**.

Die ersten zehn Mails erhalten je ein Futurekids-T-Shirt. Postadresse nicht vergessen, und los geht's!

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 Kursen sind. Infos über Termine, Preise und das nächstgelegene Computer-Center gibt's unter dieser Nummer:
089/92 50 24 95s

MAILBOX

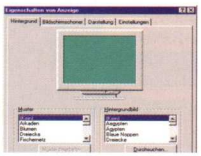
Wenn ihr Fragen habt oder der Redaktion mal die Meinung geigen wollt, dann schreibt uns:
Redaktion Fun Online, Stichwort „Mailbox",
Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart
E-Mail über: http://www.egmont.de

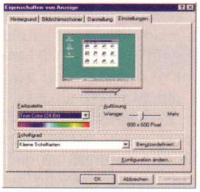


Farbenblinder PC?

Hallo, Fun Online,
ich habe zwei Fragen: Wie reklamiere ich bei Euch meine Heft-CD aus Heft 4/96? Sie hat beim Funpress-Programm einen Fehler: Der Cursor bleibt immer hängen, und wenn er mal funktioniert, ist bei der Funktion „preview" alles durcheinander. Außerdem wird alles schwarz weiß gezeigt. Und wie stellt man den Monitor auf 256 Farben oder „True Color" ein?
Karsten aus Haina

Lieber Karsten,
kein Problem: Eine frische CD-ROM ist schon an dich unterwegs. Sollte der Fehler dann immer noch auftreten, liegt der Fehler wahrscheinlich an Deinem Rechner – her mit den Daten Deines PCs, und wir helfen Dir weiter.
Damit Du nicht länger schwarz weiß sehen mußt, klicke einfach mit der rechten Maustaste irgendwo auf die Oberfläche von „Win 95". Dann „Eigenschaften" aufrufen. Das Menü für die Bildschirmeinstellung erscheint. Jetzt auf „Einstellungen" klicken. Nun die gewünschte Farbdarstellung auswählen und „O.K." anklicken.





Kleiner Tip: Wenn weniger als 256 Farben angegeben sind, mußt Du Deinen Grafikkartentreiber neu installieren. Klicke dazu auf „ändern der Anzeigenart", und installiere den Treiber laut Handbuch des Herstellers und den Hinweisen auf dem Monitor.

DIE HÄUFIGSTE ...

... Hotline-Anfrage:

Probleme bei der Installation von Spielen oder Schwierigkeiten beim Lösen kniffliger Adventures. Um alle diese Fragen zu beantworten, müßten wir für jeden Hersteller einen eigenen Redakteur haben. Zum Glück unterhält jeder Hersteller aber eine eigene Hotline, bei der man euch so gut wie jede Frage beantwortet. Damit ihr nicht in der Luft hängt, haben wir auf vielfachen Wunsch hier die Hotlines der einzelnen Hersteller für euch zusammengestellt:

Acclaim 0211 / 5 23 32 22 · **Blue Byte** 0208 / 4 50 88 88
BMG 01805 / 30 45 25 · **Bomico** 06107 / 94 51 45
Duden 0621 / 3 90 14 01 · **Egmont Interactive** 01805 / 25 83 83 · **Electronic Arts** 02408 / 94 05 55 · **Heureka Klett** 0711 / 6 67 21 63 · **Infogrammes** 0211 / 4 54 31 06
Microprose 05241 / 94 64 80 · **Microsoft** 089 / 31 76 18 10
Navigo 089 / 32 46 62 22 · **NBG** 09471 / 70 17 13
Ravensburger 0751 / 8 69 44 · **Rushware** 02131 / 96 51 11
Sega 040 / 2 27 09 61 · **Softgold** 02131 / 96 51 11
Software 2000 05241 / 98 60 10 · **Tessloff** 0911 / 3 99 06 13
Tivola 030 / 53 31 21 00 · **Ubi Soft** 0211 / 3 38 00 33
Virgin 040/ 39 11 13 · **Warner** Int. 040 / 27 85 53 06

... Leserbrief-Kritik:

Fun Online erscheint nur alle zwei Monate, das ist viel zu wenig. Da kennt man die CD schon fast auswendig. Könnt ihr nicht wie andere PC-Zeitungen jeden Monat ein Heft rausbringen?

Wir werden es in unseren Terminplaner aufnehmen. Der ist zur Zeit allerdings hoffnungslos überfüllt, da wir mit Hochdruck am Fun Online-Netz arbeiten.

... Leserbrief-Auszeichnung:

Ihr werdet immer besser mit Heft und CD-Rom; supergut, was ihr da macht. Ganz besonders stark waren eure Seiten über Autos im Internet (in der letzten Ausgabe).

Ich stehe auf ...

... Print Shop Deluxe von Sierra, weil es eine gute Aufmachung besitzt. Außerdem hat es witzige Motive und super Special-Effects. Am besten gefallen mir die Grußkarten.
Annika aus Beverungen



Hallo, Fun Online,
ich finde Euer Heft ja super, aber eins gefällt mir überhaupt nicht: Die CD-ROM kann ich nur bei meinem Freund angucken, weil ich kein CD-ROM-Laufwerk habe. Könnt ihr nicht mal an die Leute denken, die froh sind, überhaupt einen PC zu haben, wenn auch nur mit Diskettenlaufwerk? Mein Vater sagt, es ist zu teuer, nachträglich eins einzubauen (ich habe seinen alten 486er bekommen). Seinen Pentium darf ich für Spiele-CDs nicht nehmen, nur für Lernprogramme. Könnt Ihr nicht auch Disketten zum Heft anbieten?
Frank aus Karlsruhe



Lieber Frank,
der Inhalt einer CD-ROM kann bis zu 400 Disketten füllen. Würden wir dem Heft eine oder zwei Disketten statt einer CD-ROM beilegen, wären die meisten FUN ONLINE-Leser zu Recht stinksauer. Es gäbe nämlich nur noch einen Bruchteil des bisherigen Inhalts. Unsere Extra-Programme müßten dann ebenso entfallen wie die meisten Demos (die sind nämlich in der Regel zu groß für eine Diskette).
Unser Tip: Vielleicht kannst Du ja ein gebrauchtes Double-speed-Laufwerk billig kaufen, und Dein Vater baut es Dir ein. Es muß ja nicht alles ganz neu sein, oder?



System-Umkrempler

Hallo, Fun Online,
ich habe einen 486/50 MHz mit DOS 6.0 und Windows 3.1, 12 MB RAM, ein Doublespeed CD-ROM-Laufwerk und eine Soundblaster 16-Karte. Leider kriege ich unter Windows nur eine Sekunde Sound, dann ist Stille. Die Meldung: „Soundblaster ist von einer anderen Anwendung gesperrt!" erscheint. Da ich ein Computerfreak und Meister im Systemumkrempeln bin, habe ich schon alles versucht und hoffe, ihr könnt mir helfen.
Simon aus Mönchaltorf (CH)

Lieber Simon,
da hilft kein Umkrempeln des Systems, denn irgendein, vielleicht schon lange gelöschtes Programm belegt rotzfrech Deine Soundkarte. Die „*.ini"-Datei mit dem schuldigen Eintrag zu finden, gleicht der Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen. O.k., jetzt darfst Du mal richtig umkrempeln: Lösche Dein Windows-Verzeichnis und Deine Programme (natürlich nicht ohne vorher ein Backup gemacht zu haben) und installiere neu.

! 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 ...

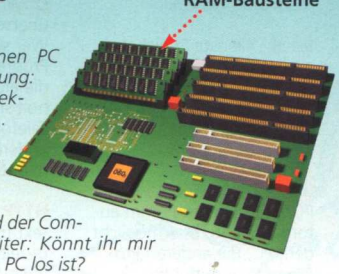
Wir bekommen von euch viel mehr tolle Briefe und „Ich stehe auf..."-Einsendungen, als wir im Heft abdrucken können. Aber es gibt FUN ONLINE ja auch im Internet: Unter ***http://www.egmont.de*** findet ihr jede Menge Fun-Online-Infos – und weitere Post von euch!

Ich stehe auf ...

... Caesar II von Sierra, weil man bei diesem Spiel immer darauf achten muß, daß die Bevölkerung auch zufrieden ist. Außerdem ist das Spiel sehr abwechslungsreich.
Lars aus Meerbusch



Baustein-Kontrolle



Hallo, Fun Online,
immer, wenn ich meinen PC starte, kommt die Meldung: „RAM Parity Error-Chekking for Segment ..... offending segment: 0000. Press F1 to disable NMI, F2 to reboot."
Dann drücke ich F1, und der Computer läuft normal weiter: Könnt ihr mir sagen, was mit meinem PC los ist?
Michael aus Dornbirn

Hallo, Michael,
wahrscheinlich hast Du verschiedene Speicherbausteine mit und ohne sogenannten „Parity-Check". Das ist ein Fehlerkontrollsystem für Deine Speicherbausteine (RAM). Vielleicht hast Du den Arbeitsspeicher Deines PCs irgendwann erweitert und verschiedene RAM-Bausteine verwendet. Die neueren Speicherbausteine verwenden diesen Sicherheitscheck nicht mehr – aber das „wissen" die alten nicht. Falls diese Kontrolle nun durchgeführt wird, kommt es zu der Fehlermeldung. Du kannst sie also getrost wegklicken.
Wenn Du Erfahrung mit dem Setup Deines PCs hast, dann kannst Du den überflüssigen Parity-Test auch ausschalten. Dazu rufst Du im Setup „BIOS" auf (beim Start mit z.B. ALT-STRG-ESC, je nach BIOS) und setzt nun den nervigen „PARITY CHECK" auf „NO"!

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

Chefredakteur: Hans Fuchs

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

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

Autoren dieser Ausgabe:
Ute Diehl, Ronald Kempf,
Heinrich Lenhardt,
Karen Oetzel
Futurekids Deutschland

Fotos und Illustrationen:
Comicon,
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:
Activ-Consult
Ridlerstraße 37
80339 München

Redaktionsanschrift
Egmont Interactive GmbH
Postfach 10 12 45
70011 Stuttgart
e-mails über 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

Redaktioneller Beilagenhinweis:
Einem Teil dieser Ausgabe liegt eine Beilage für Abonnementwerbung für die Zeitschrift „PC-Pannenhelfer", Bonn (Postvertriebskennzeichen: Z 13810), bei! Wir bitten unsere Leser um Beachtung.

•SPICKZETTEL•

Backup ➡ Sicherungskopie. Sollte von allen wichtigen Daten gemacht werden. Geht die Festplatte mal kaputt, sind wenigstens die Daten nicht futsch.

BIOS ➡ (Basic input output system) = das Grundprogramm deines PCs. Im BIOS stellst du z.B. Datum, Zeit, Festplattentyp ein.

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

booten ➡ Beim Starten des PCs läuft ein Programm automatisch ab. Es ermöglicht dem PC, die anderen Programme auszuführen.

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

Cheat ➡ englisch, bedeutet „schummeln". In jedem Spiel sind Mogeleien versteckt – wer sie kennt, kann sich unbegrenzte Leben, Extra-Punkte usw. verschaffen.

Cursor ➡ der Mauszeiger auf deinem Monitor

digital ➡ Infos werden in Form von Bits (0;1) dargestellt. Das Gegenteil von digital ist analog. Hier werden die Informationen in Form von elektrischen Schwingungen übertragen.

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"

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

***.ini-Datei** ➡ wichtige Systemdaten. Sie enthalten die Infos, die für die Ausführung eines Programms auf dem Rechner notwendig sind.

Internet ➡ Millionen Computer auf der Welt sind vernetzt. Sie stecken voller Infos, Bilder und Spiele, die ihr per Modem abrufen könnt.

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

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

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.

Pits ➡ „Berge" und „Täler" auf einer CD-ROM, die der Laserstrahl ablesen kann. Ein Pit entspricht einem Bit.

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

RAM ➡ (Random Access Memory) die Bezeichnung für den Arbeitsspeicher. Hier stehen die einzelnen Aufgaben und Daten Schlange, die der Prozessor abarbeiten muß.

Setup ➡ Installation eines Programms auf den PC.

Simulation ➡ Programm, mit dem man wirkliche Dinge nachspielen kann.

virtuell ➡ nur scheinbar vorhanden. Es kann zum Beispiel in einem PC-Spiel eine Welt erzeugt werden, die es in Wirklichkeit gar nicht gibt.

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

Mit starker CD-ROM!
prallvoll mit
Demos • Shareware • Videos





Interaktive Comic-Show:
Gib dem Dino Saures!



Extra-Software:
Dein persönlicher Screensaver zum Selbermachen!

Riesen-Reifen:
Auf MONSTER-TRUCKS durchs 3-D-Gelände





Volles Rohr:
Die Strategie-Knüller RISIKO und FLOTTEN-MANÖVER auf CD-ROM

Taschengeld-Games
Das gibt's: 1 Gamepad + 3 Top-Spiele zum Preis von einem! Wir zeigen euch, wie ihr beim Spiele-Kauf richtig Geld sparen könnt!

Fun Online
Frische Computer-News • heiße Games • PC-Infos zum Durchblicken • Gewinnspiel • u.v.m.

FUN ONLINE kommt alle zwei Monate! Das nächste Heft gibt's schon am 19. März beim Zeitschriftenhändler

KÄPT'N BLAUBÄR
Lebenshilfe auf CD-ROM

...die ultimative Alternative zur Glotze







3x volle Äkschen auf'm Kutter

http://www.ravensburger.de

Ravensburger ®

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