Fun Online

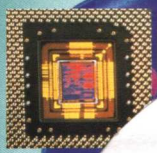
Nr. 02/97
DM 8,40
SFR. 8.40
$ 64,–
LFRS 170

STARKE NUMMER MIT 3 CD-ROMs!



Extra-Software
Interaktive Monster-Action

Durchblick
Alles über Prozessoren



Spiel zum Film
Toy Story



Spiel zum Sport
NBA Live '97



Spiel zum Star
Paulchen Panther





Discworld II.
Tricks und Lösungen
+Gewinnspiel

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

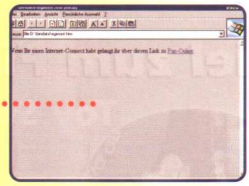
DAS IST



Auf Zockys Schreibtisch sieht's nach Arbeit aus. Klickst du aber auf seinen Monitor, stellst du fest, daß alles nur Tarnung ist. Denn statt wichtigen Fahndungsberichten findest du hier jede Menge Spiele-Demos und Shareware-Programme



Zocky freut sich in seinem Büro immer über Besuch. Per Mausklick betrittst du die Detektei. Dort kannst du dich umschauen, indem du den Mauszeiger zum linken oder rechten Bildschirmrand bewegst, bis ein schwarzer Doppelpfeil erscheint



Ein Klick auf Zockys Datenhandschuh befördert dich ins Internet. Wenn an deinem PC ein Modem angeschlossen ist und du schon eine Internet-Verbindung hast, gelangst du direkt zu unserer Homepage



Heiße Demos:
Sega Rally, Tunnel B1, Have a N.I.C.E Day, Slam Tilt, SimCopter, Street Racer, The Darkening, Payuta und der Eisgott und Fantasy Forrest

Super Shareware:
Backgammon Pro, Mensch ärgere Dich nicht, Mühle, Winchess, Canasta, Logic Overdrive





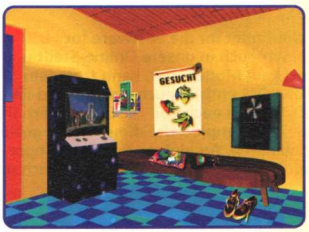
Ein Klick auf den Fernseher liefert dir Information und Unterhaltung. Per Fernbedienung rufst du die einzelnen Videos ab. Dieses Mal stehen eine Dokumentation über die Rennsimulation The Need For Speed II und ein Video zum Kinofilm Matilda auf dem Programm

DRAUF!

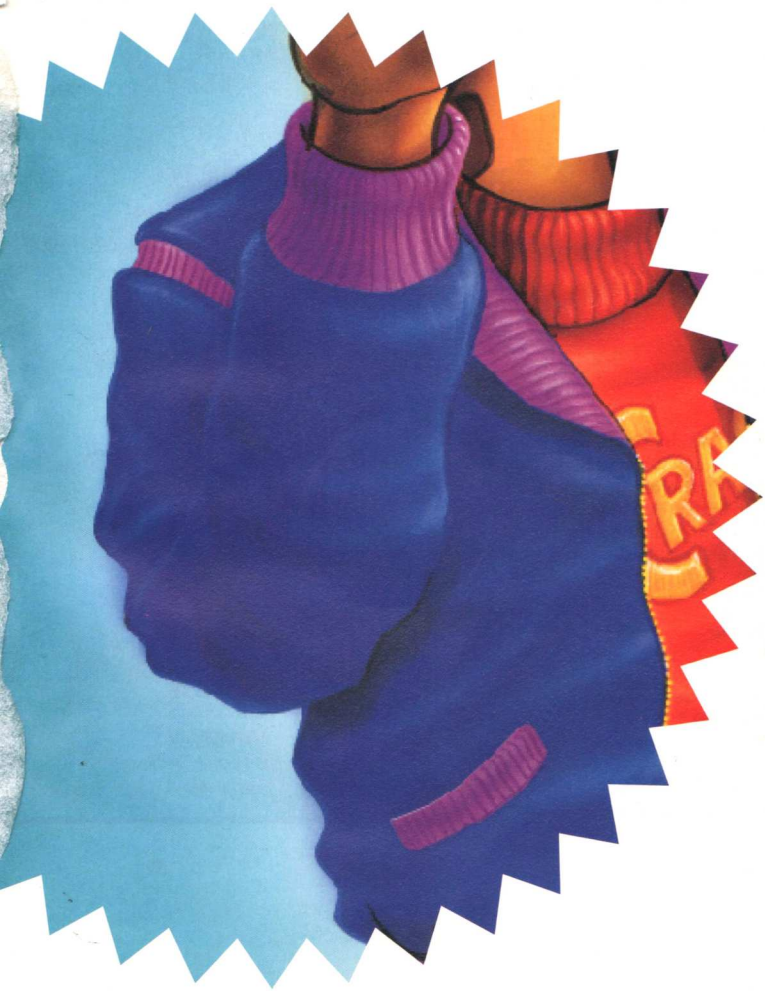
Zocky McHackers Detektei ist die Schaltzentrale unserer Heft-CD-ROM. Dort warten eine Menge Demos, Shareware, Videos und unsere Extra-Software auf dich. Wie du die CD-ROM installierst und die Programme startest und spielst, steht auf den Seiten 6 bis 9



Wenn du mal nicht weiterweißt: An der Wand hängt ein Hilfe-Schild. Ein Klick darauf hilft dir sicher weiter. Und wenn du keine Lust mehr hast, verläßt du Zockys Büro einfach wieder durch die Tür



Mach's dir auf dem Sofa bequem, und schmökere im Comic-Heft: In „Virtual Monster" bekommt es Zocky mit einem Cyber-Monster zu tun





Crisosoft ist ein phantastisches Experiment gelungen: Sie haben ein Tor zum Cyberspace programmiert und dadurch den Kontakt zu einer völlig fremden Lebensform hergestellt. Zocky soll das fremdartige Wesen begrüßen ...

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 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.

HOTLINE

Probleme mit unserer Heft-CD-ROM? Unsere Hotline hilft:

Montag bis Donnerstag, von 18.00 Uhr bis 20.00 Uhr, erreichst du unser Service-Team unter 0 18 05 - 25 83 83.

Wichtig: Bitte haltet möglichst genaue Informationen über euren PC bereit.



DAS

Hallo, Leute,

gleich drei CD-ROMs findet ihr in dieser Ausgabe:
• wie immer natürlich die Heft-CD-ROM, für die unsere Programmierer einen echten Top-Comic fabriziert haben. Laßt euch von dieser Extra-Software überraschen!
• Auf CD-ROM Nummer zwei findet ihr die Software für FUN ONLINE – Das Netz. Endlich können wir euch in unsere Online-Stadt und ins Internet einladen. Wer noch kein Modem hat, kann trotzdem einen Blick riskieren: Die CD-ROM enthält auch einen Demo-Film.
• Die dritte Scheibe schließlich wird euch von Lego spendiert. Ihr könnt „Lego Technic"-Modelle – komplett dreidimensional gestaltet – nach Belieben drehen und wenden. An einigen könnt ihr sogar basteln und sie dann ausprobieren. Spiele sind natürlich auch dabei.

Noch ein Wort zur Wahl zum Spiel des Jahres aus dem letzten FUN ONLINE: Leider konnten die Leser, die per E-Mail mitmachen wollten, unsere Internet-Seiten nicht erreichen. Wir haben einen neuen Computer geschaltet, und das hat Zeit gekostet. Deshalb wird die Wahl per E-Mail verlängert: Ihr könnt noch bis zum 25. April mitmachen.

Viel Spaß mit dieser CD-ROM-geladenen Ausgabe wünscht euch

Euer FOL-Team



Das ist drauf
Die Heft-CD-ROM
Seite 2

Extra-Programm
Interaktive Comic-Show
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 und Leser-Hitliste
Seite 12-23

Comic
Tigerdroid greift an
Seite 24-31

Super-Gewinnspiel
Großes Kreuzworträtsel
Seite 32-33

Lego-CD-ROM
So geht's
Seite 34-35

Extra-Blatt
Heft-CD-Cover zum Ausschneiden
Seite 38

Top-secret
Tips und Tricks
Seite 40-41



COMIC

In der Autofabrik spielen die Roboter verrückt: Statt Autos zu bauen, greifen sie die Arbeiter an. Zocky und Crack sollen den Wahnsinn beenden. Doch der übermächtige Tigerdroid läßt sich nicht so leicht austricksen ...

DURCHBLICK

Alle reden vom MMX, dem neuen, rasanten Spiele-Prozessor. Gebaut haben ihn natürlich die Chips-Könige von Intel. Grund genug für uns, die Intel-Buben und ihre Erfindungen unter die Lupe zu nehmen. Und natürlich kriegt ihr alle Infos, die ihr zum neuen Super-Prozessor haben müßt.



IST DRIN!

Lösungscomic
Discworld 2
Seite 42-45

Durchblick
Alles über Prozessoren
Seite 46-48

FUN ONLINE - Das Netz
Alle Infos zur CD-ROM
Seite 49-54

FUN ONLINE I.Q.
Schlaue Programme
Seite 55-58

Futurekids
Clubnews
Seite 60-61

Fußball im Internet
Die besten Vereins-Adressen
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

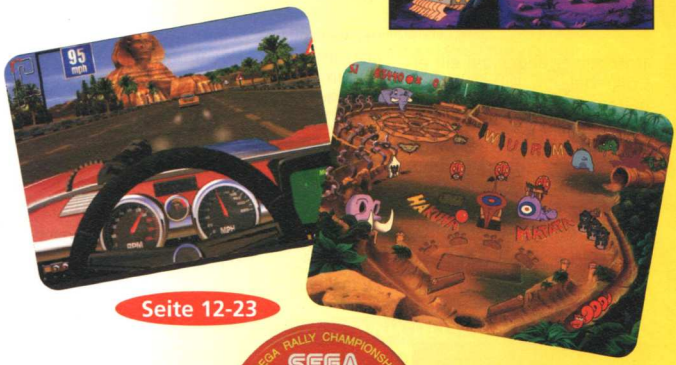
DISCWORLD 2 – DIE LÖSUNG





Seite 42-45

Die Abenteuer in Discworld 2 sind saukomisch, aber auch sauschwer. Wir zeigen, wie du Zauberer Rincewind problemlos zu Mäuseblut, Glitzerstaub & Co. verhilfst



Seite 12-23

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
PC
INTERNATIONAL RALLY
TM

GAMES

In diesem Heft gibt's qualmende Reifen: Mit „Sega-Rally", „Have a N.I.C.E. Day" und „Street Racer" stellen wir gleich drei neue Rennspiele vor. Wenn du's lieber etwas langsamer hast, dann begleite Timon und Pumbaa – die Stars aus „König der Löwen" – in ihre tierische Dschungel-Spielhölle. Oder befreie mit Woody, dem „Toy Story"-Cowboy, andere Spielzeuge. Natürlich haben wir noch mehr PC-Futter getestet ...

INTERAKTIVES COMIC-ABENTEUER

So geht's:
Wenn ihr die Heft-CD-ROM auf eurem Rechner installiert habt, müßt ihr euch nur noch auf die Suche nach dem Sofa in Zockys Büro machen.
Auf dem nämlich liegt das Comicbuch – und das ist euer Portal zu Zockys interaktivem Abenteuer.
Ein Klick genügt!

Ein Portal in den Cyberspace, offen für alle? Das schmeckt Zocky überhaupt nicht. Bislang war er nämlich der einzige, der unbegrenzten Zugang in die Datenwelt hatte – und jetzt darf auf einmal jeder dort eindringen? Das gibt bestimmt Ärger! Auf seinen zahlreichen Reisen in die unendlichen Weiten des virtuellen Weltalls hat Zocky eines gelernt: ein falscher Klick, und es wird richtig gefährlich.





Riskantes Experiment

Trotz seiner Bedenken eilt er Coco Dale zu Hilfe, als ein befreundeter Wissenschaftler das Ergebnis seiner Tüfteleien präsentieren möchte. Was sich daraus entwickelt und wer hinter dem ganzen Schlamassel steckt, erfahrt ihr in unserem interaktiven Comic auf der Heft-CD-ROM.
Ein paar Augenblicke später seid ihr schon mittendrin in der Geschichte. Schaut euch alles in Ruhe an, denn jetzt seid ihr gefordert. Fahrt mit dem Mauszeiger über die Bilder. Wo sich der Pfeil in ein Kreuz verwandelt, passiert etwas, wenn ihr draufklickt.



Kleiner Tip:
Hauptakteure sind Zocky und Coco Dale, doch auch die anderen Personen haben ab und zu mal was zu sagen.



Sobald unten im Bild der Schriftzug **„WEITER"** erscheint, habt ihr auf dieser Seite alle Informationen und Spezialeffekte entdeckt. Dann kann weitergeklickt werden. Keine Sorge – solltet ihr einmal zu schnell geklickt oder etwas überlesen haben, könnt ihr mit dem großen Links-Pfeil beliebig viele Stationen zurückblättern.

Achtung: Mit **„ZURÜCK"** erreicht ihr nicht den Anfang der Geschichte, sondern landet wieder in Zockys Büro.



Appetit auf Energie: Das Monster will den Strom der Stadt verspeisen. Aber Zocky hat eine zündende Idee ...

Ich stehe auf ...

... Auf dem Nil nach Ägypten von Discovery Channel, weil man hier immer etwas Neues entdecken kann. Außerdem ist die Grafik super ...

Murat aus Berlin

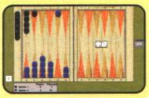


SHAREWARE

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

BACKGAMMON PRO

WÜRFELSPIEL – WINDOWS 95 ODER 3.1



INSTALLATION: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und kopiert das Verzeichnis **\SHARE\BACKGM** von der CD-ROM auf eure Festplatte. Startet anschließend **SETUP.EXE,** um Backgammon Pro zu installieren.

CANASTA

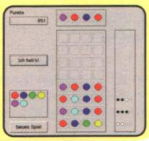
KARTENSPIEL – WINDOWS 95 ODER 3.1



DIREKTSTART: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und wechselt ins Verzeichnis **\SHARE\CANASTA** auf der CD-ROM. Klickt auf **WCANASTA.EXE.** Die Hilfe-Datei **ECANASTA.HLP** erklärt die Spielregeln.

LOGIK OVERDRIVE

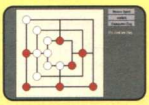
DENKSPIEL – WINDOWS 95 ODER 3.1



INSTALLATION: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und kopiert das Verzeichnis **\SHARE\LOGIK2** von der CD-ROM auf eure Festplatte. Startet danach **INSTALL.EXE** Auf manchen PC klappt auch ein **Direktstart** von CD-ROM: startet hierfür **LOD.EXE.**

MÜHLE

DENKSPIEL – WINDOWS 95 UND 3.1



DIREKTSTART: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und wechselt dann ins Verzeichnis **\SHARE\MUEHLE.**
Mit Doppelklick auf **MUEHLE.EXE** startet ihr dann das Spiel.

WINCHESS

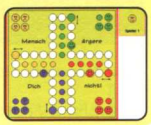
DENKSPIEL – WINDOWS 95 UND 3.1



DIREKTSTART: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und wechselt in das Verzeichnis **\SHARE\WINCHESS.** Klickt dann doppelt auf **WINCHESS.EXE.** Mit dabei: die Hilfe-Datei **WINCHESS.HLP**. Sie erklärt die wichtigsten Schachregeln, allerdings nur in englisch.

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

WÜRFELSPIEL – WINDOWS 95 UND 3.1



DIREKTSTART: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und wechselt in das Verzeichnis **\SHARE\AERGER**. Klickt dann doppelt auf **AEGER.EXE.** Die Hilfe-Datei **ERGWIN.HLP** stellt allen, die das Brettspiel noch nicht kennen, die Spielregeln vor.

SPIELBARE DEMOVERSIONEN

SEGA RALLY

WINDOWS 95

Rennspiel von Sega - Fun Online-Test auf Seite 14



VORAUSSETZUNGEN: Direct X 3, am besten auf Pentium 90 mit 16 MByte RAM

INSTALLATION (englisch):

1. Windows 95 und Explorer starten,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. Verzeichnis **\DEMO\SEGA** auswählen,
4. **INSTALL.BAT** aufrufen.
5. Das standardmäßig vorgegebene Verzeichnis **C:\SEGA\SRALLY** bestätigen oder ein neues Verzeichnis eintippen.
6. Die gewünschte Installation auswählen: **MINIMUM** kopiert 5 MByte Daten auf eure Festplatte. **MAXIMUM** kopiert das komplette Spiel, das sind 40 MByte. Wenn ihr genug freien Festplattenplatz habt, solltet ihr MAXIMUM auswählen. Das bringt Geschwindigkeit ins Spiel.
7. Bestätigt die Frage **CREATE DIRECTORY?** mit **YES/JA.** Anschließend kopiert die Routine alle Daten auf eure Festplatte.
8. Sega Rally braucht Direct X 3. Die Installationsroutine checkt automatisch, ob ihr Direct X bereits installiert habt. Mehr dazu im Kasten auf Seite 14.
9. Startet den PC neu.
10. Wenn ihr die Demo wieder de-installieren wollt, startet einfach **INSTALL.EXE** noch einmal und wählt den Button **UNINSTALL** aus.

BEDIENUNG (Tastatur oder Joystick): Die Demoversion hält ein Auto und eine Strecke für euch bereit. Mit **F5** ändert ihr die Steuerungsoptionen. Standardmäßig sind folgende Tasten auf dem Nummernblock der Tastatur belegt:

↑	Hochschalten
0	Beschleunigen
↓	Herunterschalten
1	Abbremsen
←	Nach links fahren
4	Ansicht ändern
→	Nach rechts fahren

SLAM TILT

WINDOWS 95

Flipper von 21st Century - Fun Online-Test auf Seite 23



VORAUSSETZUNGEN: Direct X 3, am besten auf Pentium 90 mit 16 MByte RAM

INSTALLATION (englisch):

1. Windows 95 und Explorer starten,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. Verzeichnis**\DEMO\SLAMDEMO** wählen,
4. **SLAMTILT.EXE** aufrufen.
5. Ein Mausklick führt euch ins Hauptmenü. Wählt den Flipper **'Mean Machine'** aus. Die anderen Tische funktionieren in der Demo nicht.

BEDIENUNG (Tastatur):

Return	Neuer Ball
shift links	Linker Flipper
shift rechts	Rechter Flipper
Alt	Von links gegen den Tisch stoßen
Alt Gr	Von rechts gegen den Tisch stoßen
space	Von unten gegen den Tisch stoßen

Auf der Heft-CD-ROM!

SPIELBARE DEMOVERSIONEN

TUNNEL B1

MS-DOS

Actionspiel von Ocean



INSTALLATION (englisch):

Windows 3.1

1. In den DOS-Modus wechseln,
2. zum CD-ROM Laufwerk wechseln,
3. **CD:\DEMO\B1-TUNL** und dann **INSTALL.BAT** eintippen.
4. Es öffnet sich ein DOS-Fenster. Benutzt die Funktion **AUTO DETECT**, um euer System zu checken: Mit **TEST** überprüft ihr die korrekte Erkennung. Um auch MIDI-Files im Spiel hören zu können, müßt ihr unter **SELECTMIDI** eure Soundkarte per Hand auswählen. Speichert eure Konfiguration, indem ihr auf **OK** und **YES** klickt.
5. Tippt **DEMO** ein. Die Leertaste (Space Key) öffnet das Hauptmenü.
6. Wählt dort zunächst unter **LANGUAGE** den Punkt **DEUTSCH** aus, danach könnt ihr loslegen.

Windows 95

1. Windows 95 und Explorer starten,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. im Verzeichnis **\DEMO\B1-TUNL** die Datei **INSTALL.BAT** aufrufen.
4. Siehe Punkt 4 (Windows 3.1).
5. Schließt das DOS-Fenster und ruft über den Explorer **DEMO.EXE** auf. Mit der Leertaste (Space Key) öffnet ihr das Hauptmenü.
6. Siehe Punkt 6 (Windows 3.1).

TIP: Nur wenn ihr eine Grafikkarte mit 4 MByte Speicher habt, solltet ihr unter **OPTIONEN - GRAFIK** die hohe Auflösung auswählen.

BEDIENUNG (Tastatur):

Tab	Einblenden der Orientierungskarte
ENTF und BILD↓	Waffenauswahl
space	Feuern
↑	Vorwärts fahren
→	Nach rechts fahren
↓	Rückwärts fahren
←	Nach links fahren

SIMCOPTER

WINDOWS 95

Simulation von Maxis - Fun Online-Test auf Seite 21

VORAUSSETZUNGEN: Pentium 90 mit 16 MByte RAM



INSTALLATION (englisch):

1. Windows 95 und Explorer starten,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. Verzeichnis **\DEMO\SIMCOPT** auswählen,
4. **SIMCOPT.EXE** aufrufen.
5. Das standardmäßig vorgegebene Verzeichnis **C:\PROGRAMM FILES\SIM\SIMCOPTER** bestätigen oder ein neues Verzeichnis eintippen.

BEDIENUNG:

Das Spiel beginnt auf dem Landeplatz. Dort stehen ein Hangar und ein Helikopter. Lauft zunächst zum Helikopter und steigt ein. Im Hangar könnt ihr später Ersatzteile und Ausrüstungsgegenstände kaufen.

↑	Vorwärts laufen oder fliegen
↓	Rückwärts laufen oder fliegen
→	Nach rechts laufen oder fliegen
←	Nach links laufen oder fliegen
Q	Starten. Zum Abheben Taste gedrückt halten
W	Landen. Auch hier gilt: die Taste gedrückt halten
Strg |	Weitere Tastaturbefehle im Überblick

HAVE A NICE DAY

WINDOWS 95

Rennspiel von Magic Bytes - Fun Online-Test auf Seite 15



VORAUSSETZUNGEN: Direct X 3, am besten auf Pentium 90 mit 16 MByte RAM

INSTALLATION (englisch):

1. Windows 95 und Explorer starten,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. Verzeichnis **\DEMO\NICEDEMO** wählen,
4. **NICEDEMO.EXE** aufrufen.
5. Ein Mausklick führt euch ins Hauptmenü. Dort klickt ihr auf: **"Ich möchte 'ne neue Chance!"**

BEDIENUNG (Tastatur, besser Joystick):

Gebt zunächst euren Namen ein. Mit den Pfeiltasten wechselt ihr die Charaktere. Ein Klick auf das Auto führt in die Lackiererei. Mit **OK** landet ihr in der Garage. **"Gib Gummi"** startet das Spiel.

↑	Beschleunigen
→	Nach rechts lenken
↓	Bremsen
←	Nach links lenken
shift	Gang hochschalten, wenn ihr die Taste gedrückt haltet, aktiviert ihr den Nitrobooster
F1	Kamera wechseln. Ansichten umschalten
F2	Außenansicht an/aus
F5	Umschaltung Joystick/Tastatur
F6	Automatik/Handschaltung
Strg	Gang herunterschalten

SPLITTERWELTEN

MS-DOS

Denkspiel von Magellan - Fun Online-Test auf Seite 23



INSTALLATION (englisch):

Windows 3.1

1. In den DOS-Modus wechseln,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. **CD:\DEMO\SPLITTER** und dann **INSTALL.EXE** eintippen.
4. Im Konfigurationsmenü solltet ihr zunächst eure Soundkarte testen. Verlaßt anschließend das Menü mit **SPEICHERN + ENDE.**
5. Mit **SPLITTER.EXE** startet ihr das Spiel.

Windows 95

1. Windows 95 und Explorer starten,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. das Verzeichnis **\DEMO\SPLITTER** auswählen.
3. **INSTALL.EXE** aufrufen, um die Soundkarte zu checken.
4. Mit **WINSTART.BAT** startet ihr das Spiel.

BEDIENUNG (Tastatur und Maus, Joystick):

Tastatur: ↑ ↓ → ← Monster auswählen

shift ↑ ↓ ← → Laufrichtung bestimmen

Maus:

Mauszeiger: Monster auswählen
Linke Maustaste + Richtung: Laufrichtung bestimmen

P Pause (An- und Ausschalten) esc Beendet das Spiel

THE DARKENING

MS-DOS

Action-Simulation von Origin



VORAUSSETZUNGEN: Flightstick

INSTALLATION:

1. In den DOS-Modus wechseln,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. **CD:\DEMO\P2DEMO** und dann **INSTALL** eintippen.
4. Es öffnet sich das Setup-Menü. Ein Klick auf die Kugeln vor den jeweiligen Bezeichnungen führt euch zu den Konfigurationsparametern. Als erstes müßt ihr eure Soundkarte **(SOUNDCARD)** eintragen:
5. Wählt eure Karte aus der Liste aus und klickt auf **OK.**
6. **AUTO DETECT** ermittelt automatisch die Einstellungen der Karte.
7. Wenn ihr auf **PRESS TO TEST** klickt, müßtet ihr einen Schuß hören.
8. Wiederholt 6.bis 8. für die MIDI-Einstellungen: **MUSICCARD** im Setup.
9. Als nächstes unter **DIRECTORY** das vorgegebene Verzeichnis **P2DEMO** bestätigen oder ein neues Installationsverzeichnis eintippen.
10. Im Untermenü **CONTROL** müßt ihr dann euren Joystick anmelden.
11. Mit **OK** bestätigen. Alle Dateien werden kopiert, das Setup-Menü beendet, und ihr landet im Installationsverzeichnis.
12. **P2DEMO** eingeben, und die Intro startet. Mit **ESC** könnt ihr das Video abbrechen und direkt zur Abflughalle springen.

BEDIENUNG (Joystick):
In der Abflughalle bewegt ihr euch mit der Maus: **EXIT TO TRANSIT** führt euch in die Bar Sinners Inn. Mit **LEAVE HERMES** startet ihr die Demo-Mission. Die erste Routine vor dem Flug ist die Kalibrierung eures Joysticks. Nachdem ihr die Einstellung mit **EXIT** bestätigt habt, könnt ihr unter dem Punkt **CALIBRATE THROTTLE** auch noch die Schubkontrolle einstellen. Ebenfalls mit **EXIT** bestätigen. Ein letztes **EXIT** schließt das Menü. Wenn ihr später euren Joystick neu einstellen müßt, könnt ihr es mit **ALT + O**-Taste erneut öffnen. Euren ersten Auftrag seht ihr, wenn ihr das Options-Menü verlassen habt. Es sind meistens Zerstörungsaufträge. Ihr müßt dafür in einen bestimmten Sektor fliegen. Merkt euch also den aufgeführten Navigationspunkt (englisch NAV POINT), bevor ihr den Auftrag mit OK annehmt. Die Sternenkarte öffnet sich mit der Tastenkombination **ALT + N**-Taste. Drückt danach auf die F-Taste und gebt den gesuchten Navigationspunkt ein. Die Strecke von Hermes zum Ziel erscheint in Rot auf der Karte.

WICHTIGE TASTEN BEIM FLIEGEN:

W — Nächstliegendes feindliches Ziel anzeigen (es erscheint ein kleiner roter Pfeil)

Enter — Raketen abfeuern

X — Geschwindigkeit dem feindlichen Ziel anpassen

Alt + X — Ende des Spiels

J — Von einem Sektor in den nächsten springen. Achtung: Ihr könnt nur dann in den nächsten Sektor springen, wenn ihr alle Gegner ausgeschaltet habt. Der zweite Balken erscheint dann grün. Ist noch ein Gegner in dem Sektor, ist der Balken rot.

FANTASY FOREST

MS-DOS

Jump&Run von Toffifee

DIREKTSTART:
2. In den DOS-Modus wechseln,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. **CD:\DEMO\FOREST** eintippen.
4. Mit dem Befehl **TOFFIFEE.EXE** das Spiel starten.



BEDIENUNG (Tastatur):

→ Nach rechts laufen

↑ Springen

← Nach links laufen

Strg — Mit Toffifees den Gegner erledigen

STREET RACER

MS-DOS

Rennspiel von UBI-Soft - Fun Online-Test auf Seite 16

VORAUSSETZUNGEN: Joystick



INSTALLATION:

1. In den DOS-Modus wechseln,
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln,
3. Verzeichnis **\DEMO\STREET** wählen.
4. Kopiert zunächst das ganze Verzeichnis auf eure Festplatte, etwa in **C:\DEMOS\STREET.**
5. Von dort aus startet ihr **SETUP.EXE.** Es erscheint ein Konfigurationsmenü in dem ihr mit **TAB** von Feld zu Feld springen könnt.
6. Laßt die Routine eure Soundkarte ermitteln. Bestätigt dafür den Befehl **AUTO DETECT.** Mit **TEST** erhaltet ihr eine kurze Hörprobe. Verlaßt das Menü mit **OK.**
7. Das Spiel startet ihr mit **SRACER.EXE.** Beim ersten Mal wird die Demo aber zunächst eure Grafikkarte checken. Es erscheint ein Warnhinweis in englisch, der euch auffordert, bei diesem Test den Monitor auszuschalten. Tut dies, drückt dann auf **ENTER** und schaltet den Monitor erst dann wieder ein, wenn ihr keinen Pfeifton mehr hört. Der Test dauert normalerweise nicht länger als 10 Sekunden. **ACHTUNG:** Die Demoversion verträgt sich nicht mit manchen Grafikkarten. Wenn etwa eine Matrox Millenium oder Mystique in eurem Rechner steckt, endet der Grafikkartentest mit einer Fehlermeldung. Einen Trick, wie man das Spiel trotzdem zum Laufen bringt, gibt es leider nicht. Sorry!

BEDIENUNG
Nach dem Grafikkartentest beginnt auch schon das Spiel. Am besten geht das mit einem Joystick, das Herumkurven mit der Tastatur ist weniger zu empfehlen.

ALLES ÜBER DIRECT X

DAS IST DIRECT X

Direct X heißt ein neuer Standard von Microsoft. Er wurde entwickelt, um Spiele unter Windows 95 schneller zu machen. Die aktuelle Treiber-Sammlung trägt die Bezeichnung Direct X 3.

DIESE 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 auf Treiber-CD-ROMs. Eine Sammlung der gängigsten Grafiktreiber findet ihr auch auf dieser CD.

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

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.*

SO 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 \DIRECTX. Startet mit einem Doppelklick die Datei DXSETUP.EXE, und die neuen Treiber werden auf euren PC gespielt.

ICH HABE BEREITS DIRECT X-TREIBER AUF MEINEM PC. EIN DEMOPROGRAMM WILL MIR ABER NEUE DIRECT X-TREIBER INSTALLIEREN. SO GEHT'S WEITER

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. Probiert zunächst, ob das Spiel auf eurem 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. DAS KANN ICH TUN

Der installierte Soundkartentreiber ist vermutlich zu alt. Besorgt euch 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

http://ottifant.de



Tierisch komisch geht's zu auf Ottos Homepage. Überall lauern rotzfreche Comic-Witze. Aber eigentlich ist die witzige ostfriesische Internet-Adresse ein Ottifanten-Supermarkt, in dem ihr online elefantöse Kappen, T-Shirts und Bücher einkaufen könnt.

KLUGER KLICKER



Die IntelliMouse von Microsoft hat es faustdick zwischen den Tasten: Da sitzt nämlich ein Rädchen, mit dem ihr superbequem lange Texte oder große Verzeichnisse rauf- und runterblättern könnt. Und ein Klick auf dieses Rad vergrößert stufenweise den gefragten Bildschirmausschnitt. Witziges Extra: Das schlaue Mäuschen zählt die Kilometer, die ihr mit dem Ding in der Hand zurücklegt.
Preis: ca. 130 Mark im Fachhandel.

PREIS FÜR FUN ONLINE



FUN ONLINE ist noch ein sehr junges Magazin, erst acht Ausgaben sind bisher erschienen. Da freut uns natürlich die besondere Auszeichnung von Sierra, einem der größten Hersteller von Games und I.Q.-Programmen: FUN ONLINE ist nach Meinung der Sierra-Experten der „Newcomer des Jahres", also das Beste vom Neuen. Dafür bekamen wir die Statue „Dr. Ernst" verliehen. Die hat jetzt in der Redaktion einen Ehrenplatz. Und wir sagen „danke schön".

TASCHENGELD-GAME

Wer günstig ein komplettes PC-Spiel will, sollte auf Werbe-Games achten. Eines davon: das witzige Jump'n'run-Abenteuer Fantasy Forest von Toffifee (Demo auf der CD-ROM dieser Ausgabe). Die Vollversion könnt ihr telefonisch für 15 Mark bestellen: 0180/5-30 53 06.
In der nächsten Ausgabe informieren wir euch ausführlich über diese immer billigeren und oft sehr guten Taschengeld-Games.



COMPUTER-KINO



Kino wird zum Superspaß, wenn du glaubst, du bist selber im Film. Solche Kinos gibt's! Sie heißen „Showscan", und eines davon befindet sich auf dem Bavaria-Filmgelände in München.
Ein Computer steuert die Sitzreihen exakt zu den Szenen im Film. Zu sehen gibt es unter anderem eine gruselige Erkundungstour durch das Schloß von Graf Dracula. Da setzt's reichlich Gänsehaut. In einem weiteren Film erlebt ihr einen Flipper von innen – und zwar als Kugel. Infos bekommt ihr über die Hotline der Bavaria Filmtour: 089/64 99 23 04.

STAR WARS

„Krieg der Sterne" ist momentan der Kino-Hit! Obwohl der erste Teil schon 20 Jahre alt ist.
Aber George Lucas, der Erfinder der fantastischen Weltraumsaga, ist ein schlauer Bursche: Mit Computertricks, die damals noch nicht möglich waren, hat er seine drei Filme mächtig aufgemotzt und wieder in die Kinos geschickt. Gleichzeitig sorgen die „Krieg der Sterne"-Spiele für Spaß und Action am PC. „X-Wing vs. Tie-Fighter" ist das aktuellste davon.
Wer so einen Sternenjäger mal anfassen will, muß die Augen offen halten: Ein original „X-Wing" wird gerade in vielen deutschen Städten ausgestellt.



HUGO und Hexana: Da braut sich was zusammen.



Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABBELN SICH
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr

http://www.onlinel.de

KABEL 1
Muß ich sehen.

Da freut sich der PC: 13 brandneue Spiele haben unsere Tester unter die Lupe genommen. Von Action über Strategie bis zum wilden Autorennen ist alles dabei. Aber zuerst seid ihr dran: Hier sind die zehn beliebtesten Games der FUN ONLINE-Leser

FUN ONLINE GAMES-HITLISTE

Wer ein Modem hat, kann bei unserer Spiele-Hitparade mitwählen: http://www.egmont.de ist die Adresse unserer FUN ONLINE-Seite im Internet. Dort klickt ihr im „Klub" einfach „Spiele Top-Ten" an und gebt uns eure Favoriten durch. Jede Woche gibt's FUN ONLINE-Abos zu gewinnen

1 FIFA '97 vor, noch ein Tor! Diese Simulation ist eure erste Wahl! (Electronic Arts)



2 Bundesliga Manager '97 Training für Nachwuchs-Trainer von Software 2000



3 Sonic CD Der Super-Igel startet auch auf dem PC voll durch (Sega)



4 Afterlife Ihr entscheidet, was in Himmel und Hölle passiert (Lucas Arts)



5 Mit viel Spaß simuliert ihr bei Holiday Island ein Ferienparadies (Sunflowers)





6 Das wohl lustigste Adventure des Jahres: Ace Ventura von 7th Level



7 The Darkening bringt das perfekte Weltraum-Action-Spiel (Origin)



8 So viel Schrott muß sein: Destruction Derby 2 für harte Fahrer (Psygnosis)



9 NHL '97 – es gibt einfach kein besseres Eishockey-Spiel! (Electronic Arts)



10 Mit Creatures bevölkern kleine Haustier-Wesen euren PC (Warner Interactive)

WWF in your House

Wenn die Wrestler ins Haus kommen, wackeln die Wände. Tröstlich: Beim Joystick-Ringkampf drohen keine blauen Augen



Aus diesen zehn Kämpfern wählt ihr eure Spielfigur

Undertaker ist heute mies gelaunt. Den ersten Gegner powert er mit einem Superpunch aus dem Ring. Da hat selbst Ultimate Warrior schlechte Karten: Zweimal „Zack!", einmal „Boing!" – schon hört der große Krieger die Vöglein zwitschern. Rauh, aber herzlich ist der Umgang in der World Wrestling Federation. Entscheidet euch für einen Lieblings-Wrestler, dann kann die Meisterschaft beginnen. Und was macht mehr Spaß als das Vermöbeln der Computergegner? Natürlich ein 2-Spieler-Duell! Da wird Papa aber fluchen, wenn wir ihn in den Schwitzkasten nehmen . . . Die Steuerung hat zwar viele Special Moves drauf, aber der Spielablauf ist simpel. Wer schnell auf die Feuerknöpfe semmelt, hat seinen Gegner bald am Boden. Die Grafik ist lausig: Nur mit Mühe erkennt man die zehn berühmten Wrestler wieder. Unsere Kampfwertung: ein etwas dämliches Kampfspiel, das wirklich nur harte Fans begeistern wird.



Um den Meister-Gürtel zu gewinnen, ist Schwerstarbeit angesagt. Hier hauen wir drei Computergegnern gleichzeitig die Hucke voll

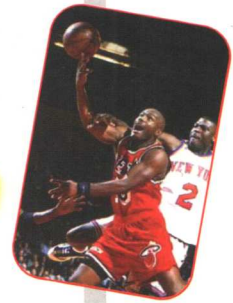
„Grrr!" – Kurze Videoclips und digitalisierte Fotos zeigen die netten Würger im Original-Look



Hersteller:	Acclaim
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	25 Megabyte
System:	MS-DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 10
Grafik:	geht so
Sound:	gut
Fun-Faktor:	geht so
Preis:	ca. 80 Mark



NBA LIVE 97



Beim Basketball kommt man ganz groß raus: Per PC und Game Pad nehmen wir's mit jedem Zweimeterzwanzig-Riesen auf

Die großen Jungs sind wieder schwer in Form: Her mit dem Ball, rein in den Korb - crash! Wer in der NBA seine Brötchen verdienen will, sollte nicht nur riesig wie ein Funkturm sein. Ohne Technik, Tricks und Teamwork könnt ihr in der besten Basketball-Liga der Welt nicht bestehen.







Fotos der Spieler, aktuelle Statistiken und rasante Videoclips sorgen für volles NBA-Feeling

Den schärfsten Basketball-Spielspaß am PC bringt eindeutig „NBA Live". Schon letztes Jahr räumte diese Simulation mächtig ab. Die Programmierer von Electronic Arts lagen inzwischen nicht auf der faulen Haut: Das brandneue „NBA Live 97" legt nochmals eins drauf bei Grafik und Spielwitz.



Gerangel unterm Korb: Zunächst prallt der Ball vom Korbring ab. Schnell ist einer unserer Angreifer zur Stelle, um den „Rebound" reinzudrücken

Was sofort auffällt, ist die neue Edeloptik. Vor allem bei den Nahaufnahmen kommen die detaillierten Spielfiguren besser rüber denn je. Ein Sportkommentator quatscht mit; dem TV-Feeling steht also nichts im Wege. Vom Zugucken alleine gewinnt ihr aber keinen Blumentopf. Zum Glück ist die Steuerung schnell gelernt: Pässe, Würfe, Blocks und Fouls meistert ihr am besten mit einem Game Pad. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich stufenlos einstellen: Vom einfachen Action-Basketball bis zur regelgetreuen Simulation ist alles drin.

Komplettes Star-Archiv

Wer sich mit der NBA auskennt, freut sich über die neuesten Team-Statistiken. Spektakuläre Transfers wie Shaq O'Neals Wechsel von Orlando zu den L.A. Lakers sind berücksichtigt. Mit dem Spielereditor schnitzt ihr euch ganz fix neue Superstars zurecht. Doch bei aller Freude über edles Outfit und rasanten Spielablauf: Wer schon die 96er Version von NBA Live hat, sollte sich den Kauf gut überlegen. Die Unterschiede zwischen den beiden Fassungen sind nicht gewaltig. Außerdem muß schon ein feiner Pentium mit satten 16 MByte RAM her – sonst streiken die 3-D-Basketballer.



Im Simulations-Modus werden Fouls bestraft. Mit etwas Geschick könnt ihr bei den folgenden Freiwürfen sichere Punkte einfahren

TiP



Auch auf kleinen Pentium-Systemen könnt ihr die Grafik auf Touren bringen. Die Spielfeld-Schärfe läßt sich in zwei Stufen runterschalten. Hier sehen wir die niedrigste (und schnellste) Auflösung in Aktion.



Hersteller:	Electronic Arts
Prozessor:	Pentium/ab 90 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
System:	DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut
Preis:	ca. 120 Mark



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PC

Bremst der Fahrer auf dem Schotter, macht der Motor nur noch „Stotter!": Segas neuer Renner verlangt Vollgas und Feingefühl



Manche Fahrer sind zufrieden, wenn sie auf einem braven Asphaltkurs ihre Runden drehen dürfen. Abenteuerlustige PS-Piloten zieht's hingegen in die freie Wildbahn: Wenn sich die Räder wohlig im Matsch drehen, macht Auto fahren erst so richtig Spaß.

3 Pisten + Bonuskurs

Die japanische Firma Sega hat viel Erfahrung mit Renn-Games für Spielhallen – und diese Erfahrung kommt nun den PC-Spielern zugute: „Sega Rally" ist die Umsetzung eines solchen Spielhallenhits. Auf drei Pisten fahrt ihr wie wild über Stock und Stein, um die Qualifikation für die nächste Etappe zu schaffen. Wer das Ziel erreicht, kommt in die High-Score-Liste. Schafft ihr es sogar, auf Rang 1 vorzufahren, winkt eine besondere Belohnung: eine vierte Rennstrecke namens „Lakeland".

Auch wenn die Anzahl der Kurse etwas mickrig ist, hat Sega Rally viel Spaß im Tank. Zwei Autos (Toyota und Lancia) stehen zur Wahl. Die Gangschaltung könnt ihr selber übernehmen oder aber Automatik wählen. Für flotte Duelle gibt es einen Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm. Beim Zeitfahren treten wir gegen unsere eigene Bestleistung an. Zwischenzeiten und Phantomauto als Gegner zeigen genau, ob wir auf dem Weg zu einer neuen Top-Zeit sind.

Echt ärgerlich ist der Hardware-Appetit dieses Spiels: Selbst für die niedrige Auflösung muß ein schneller Pentium mit viel Arbeitsspeicher her. Wenn euer Rechner das nicht hergibt, solltet ihr lieber auf Sega Rally verzichten. Virgins „Bleifuß 2" kommt besser in die Hufe.



Warum einsam die Kurven kratzen? Fordert doch einen Kumpel zum ultimativen PS-Duell! Bei geteiltem Bildschirm dürfen zwei Spieler gleichzeitig auf die Tube drücken

Im „Replay" studieren wir unser Können. Erreicht ihr die High-Score-Liste, wird die Aufzeichnung gespeichert



Hohe Auflösung: Diese scharfe Kulisse bremst den schnellsten Pentium aus

Niedrige Auflösung: Jetzt gewinnt das Spiel spürbar an Tempo







Locker erreichen wir den Checkpoint und brausen mit Karacho durch den nächsten Tunnel



Hersteller:	Sega
Prozessor:	Pentium,120 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 90 Mark



Ich stehe auf ...

... Die Siedler 2 von Blue Byte, weil es Spaß macht, den Leuten bei der Arbeit zuzusehen und man die Entwicklung einer Siedlung mitverfolgen kann.

Michael aus Altenberg (A)



HAVE A N.I.C.E. DAY!

Nägel, Reifenschlitzer und Raketen: Mit diesen Turboschlitten steigen wilde Straßenschlachten



So ein aufgebohrter Schlitten der Marke Chevrolet mit handfrisiertem Motor ist prima geeignet, um etwas Reifengummi auf dem Asphalt zu hinterlassen. Und diese Schüssel ist noch das schwächste Auto, das euch erwartet. Wer in die höheren Wettbewerbe aufsteigt, geht mit getuntem Ford Mustang Extreme oder einem Hellcat-Raketenflitzer an den Start.

„Have a nice day" bedeutet eigentlich „Ich wünsche einen schönen Tag!". Mehr Höflichkeit dürft ihr aber von euren Computergegnern nicht erwarten: Die sieben Fahrer pfeifen nämlich auf gute Manieren und heizen, was das Zeug hält. Auf sechs kurvenreichen Phantasiestrecken rast ihr um Punkte und Siegprämien.



Zu Spielbeginn tippt ihr euren Namen ein und wählt ein nettes Fahrerbildchen. Die Farbe des eigenen Autos läßt sich geschwind umlackieren

Ballerei auf der Piste

Erlaubt ist, was Punkte bringt: Liebevoll verstreute Nägelchen für die Reifen oder herzhafte Haftminen bringen einen schnell ins Schleudern. Zwischen den Rennen solltet ihr nicht nur euren Schlitten reparieren, sondern auch aufmotzen: Mehr Motor-Power und Reifen-Grip verbessern die Fahrleistung. Wer ein paar Dollar für Waffen springen läßt, darf mitballern. Mit der richtigen Spezialausrüstung an Bord hat man's bei den fiesen Gegnern gleich viel leichter. Aber Vorsicht: Auch die leisten sich irre Extras, um dich von der Piste zu pusten. Witzig und wüst sind die verschiedenen Menü-Screens. Die rabiate Action wird bis in den hintersten Werkstatt-Winkel durchgezogen, sogar die Fahrer haben richtige „Bösewichter"-Gesichter.

Fest für Action-Fans

„Have a nice Day" bietet flotte 3-D-Grafik mit vielen Farben, witzige Tuning-Tricks und bringt einen enormen Fun-Faktor: Loopings, Sprungschanzen und Extrawaffen bringen den Asphalt zum Schmelzen. Ein Fest für alle Pistenfreaks, aber nicht gerade realistisch. Wer mehr auf „echte" Rennen abfährt, guckt sich lieber „Sega Rally" an oder wartet auf den nächsten Teil von „Need for Speed".





Extras kaufen: Richtig ausgestattet fährt sich eure Karre besser. Und mit dem Waffenangebot bringen wir die Gegner in höchste Not!



Kurven sind zum Ballern da: Nach einem Treffer aus unserer Bordkanone wird der Vordermann langsamer – prima Gelegenheit zum Überholen



Zwischen den Rennen: die Kiste reparieren, Extras einkaufen und den Spielstand speichern



Bei der Außenansicht sieht man das eigene Auto von hinten. Todesmutig donnern wir auf einen Looping zu



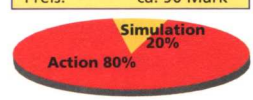
Kauft euch als allererstes Extra das Reparatur-Set. Wenn man es im Rennen benutzt, werden 20 Prozent von der Schadensanzeige angezogen. Das ist mächtig wichtig, da der Motor spätestens ab 70 Prozent Schaden nicht mehr so gut zieht. Ein Boxenstopp kostet wertvolle Zeit, das Reparatur-Set dagegen flickt euer Auto während der Fahrt!



Da staunt die Sphinx: Auf dem farbenprächtigen Ägypten-Kurs geben wir gnadenlos Gas



Hersteller:	Magic Bytes
Prozessor:	Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 90 Mark



STREET RACER

**Kleine Flitzer kommen ganz groß raus:
Das Go-Kart-Rennen der Comic-Figuren bringt mächtig viel Spaß**

Von der Rallye bis zur Formel 1 – noch nie kamen so viele Rennspiele auf einmal heraus. Vor lauter Kurvendrehen wird einem fast schon schwindlig. Doch UBI Softs feinen Raser sollte man deshalb nicht übersehen. „Street Racer" setzt voll auf Action, Go-Karts und Gerangel.

Witzige Comic-Piloten

Schon bei der Auswahl der acht Spielfiguren wird klar, daß man dieses Racing Game nicht zu ernst nehmen sollte. Sumo-Ringer, Frankenstein-Monster und andere flippige Fahrer haben verschiedene Talente. Der eine gibt besonders dynamisch Gas, der andere liegt supersicher in den Kurven. Um schnell ans Ziel zu kommen, ist fast jeder Trick recht. Beim Überholen könnt ihr nach links und rechts hauen, damit die Konkurrenten etwas aufgehalten werden. Neben den Boxhieben hat jede Spielfigur noch eine Spezialattacke auf Lager. Extras zum Aufsammeln gibt es reichlich: Mit Turbo-Raketen wird unsere Karre ein paar Sekunden lang extraschnell. Dynamitstangen sollte man dagegen loswerden, bevor sie explodieren. Durch einen gut gezielten Schubs landet der Knallfrosch bei einem Konkurrenten: Knuff, Puff, hä-hä! Street Racer ist Action-Fahrspaß pur - und erstaunlich fix!



Drei Spieler machen sich für einen Wettkampf startklar. Jeder Teilnehmer glotzt auf sein eigenes Bildschirmdrittel

In der niedrigen Grafikauflösung geht's selbst auf einem 486er noch gut ab. Mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden, Grafikansichten und 27 Pisten steckt viel drin in diesem Programm. Ein Bonusspiel ist auch dabei: Im „Rumble"-Modus versucht ihr, die anderen Fahrer aus einem Stadion zu drängen.

Vier Spieler drehen auf

Für die komplexe Steuerung empfiehlt sich ein Game Pad mit vier oder gar sechs Feuerknöpfen. Am witzigsten sind Duelle mit menschlichen Mitspielern: Durch Aufteilung des Bildschirms können bis zu vier Go-Kart-Rowdys gleichzeitig an den Start gehen.



Gut geboxt ist halb gewonnen! - Doch hier haut der grüne Grobian Frankie ins Leere



Rumble-Modus: Drückt eure Gegner an den Rand des Stadions



Hersteller:	Ubi Soft
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
System:	DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut
Preis:	ca. 90 Mark







Besitzer eines 486-PCs begnügen sich mit der niedrigen Auflösung. Zum Vergleich: die höchste Grafikstufe für die Pentium-Power

Ich stehe auf ...

... Road Rash von Electronic Arts. Man muß sein Motorrad echt gut beherrschen, um ans Ziel zu kommen, weil die Gegner ganz schön fies sein können.

Roland aus Siblingen (CH)



TiP



Wollt ihr Zugriff auf alle Strecken? Teilnahme am Platinum-Cup? Und den rosa Hasen als versteckte Spielfigur dazu? Dann geht einfach ins Optionsmenü und gebt als Paßwort „dougal" ein.

Fun Online

KATALOG

Gut informiert! Leicht bestellt! Schnell geliefert!

Aktuelle Spiele zu tollen Preisen!



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

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

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

199,– DM

Go Online!

Mit diesem schnellen **Creatix Modem** geht bei dir zuhause die Post ab! Nutze diese preiswerte Gelegenheit und treffe dich mit anderen in der großen Online -Welt. FUN ONLINE - Das Netz und das Internet erwarten dich!

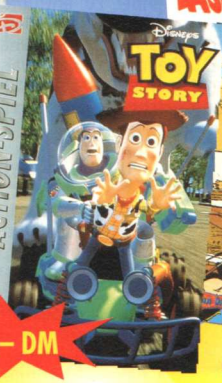
Creatix SG2834 turbo (33600 baud)
Best.-Nr. 3811 003



69,– DM

TV-Hit zum Top-Preis!

Hugo 4 bietet dir weitere Abenteuer des kleinen TV-Helden. Bei FUN ONLINE jetzt so preiswert wie nie zuvor.
Best.-Nr. 3403 017



59,– DM

Kino-Knüller von Disney!

Toy Story als totel verrücktes Jump'n Run! Über 40 Stunden Spielspaß in 17 coolen Leveln.
Best.-Nr. 3403 020



69,– DM

Comic - Premiere auf CD-ROM!

Asterix und Obelix begegnen dir im Original-Comic „Die Odyssee", sowie in Spielen und in einer riesigen Datenbank. Komplett in Deutsch, Englisch und Französisch. Ein Klassiker von FUN ONLINE.
Best.-Nr. 2501 001

Weitere Fun Online Angebote:



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



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

DillyBillys	2911 001	DM 69,00
Flug der Voyager	2912 001	DM 89,00
Welt der Ozeane	3721 003	DM 89,00
Big Job	2903 001	DM 89,00
Wale	3599 004	DM 89,00
Haie	2901 001	DM 89,00
Auf dem Nil	3599 005	DM 89,00

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

Bestell dir deine Wunschsoftware!

05241-971971

Fax: 0 94 31 - 62 03 25, Internet: http://www.egmont.de
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!

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.

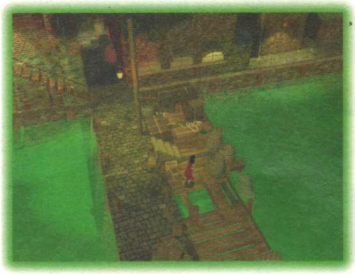
Alle Angaben in DM. Bestellen aus Österreich und der Schweiz bezahlen bitte in D-Mark.

Die Stadt der verlorenen Kinder

Dr. Krank hat nicht alle Tassen im Schrank. Um die Opfer des Traumdiebs zu retten, muß unsere Heldin ein schweres Abenteuer bestehen



Aus der Traum: Dem Wissenschaftler Dr. Krank geht es gar nicht gut. Da er nicht mehr träumen kann, altert er rasant vor sich hin. Auf seiner einsamen Bohrinsel hat der Doktor eine grausige Apparatur errichtet, mit der er die Träume von Kindern stehlen kann. Er schickt seine Handlanger los, um bei Nacht und Nebel unfreiwillige Traumspender zu entführen. Das Mädchen Miette blieb bislang verschont, aber einer ihrer Freunde aus dem Waisenhaus wurde verschleppt. Tapfer macht sie sich auf die Socken, um ihn zu befreien.



Krümelkram: Auf der Suche nach fehlenden Gegenständen muß Miette alle Ecken und Enden abklappern

Mitspiel-Spielfilm

„Die Stadt der verlorenen Kinder" ist ein gruseliger, phantastischer Spielfilm, den es seit kurzem auch als Kaufvideo gibt. Wer lieber mitspielt, statt nur zuzugucken, steuert die mutige Miette in diesem neuen Adventure. Damit unsere Heldin nicht in den Keller gesperrt wird, muß sie zunächst gefährliche Aufträge für die fiesen Waisenhaus-Direktorinnen erledigen.





Viele Szenen lassen sich aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten

Die Maus könnt ihr hier liegen lassen; gespielt wird mit der Tastatur. Durch die Pfeiltasten dreht sich Miette und spaziert herum. Auf entsprechenden Tastendruck sammelt sie auch Gegenstände ein, spricht eine Person an oder benutzt ein Objekt. Blinkt am oberen Bildrand ein Kamerasymbol auf, könnt ihr außerdem mit der Leertaste auf einen anderen Blickwinkel umschalten.
Aufregende Story und schönschaurige Grafiken gehören zu den Stärken des Games.



Tolle Grafik, aber zu wenig Spielspaß

Doch „Die Stadt der verlorenen Kinder" steckt auch voller Patzer. So reagiert Miette nur sehr langsam auf eure Eingaben. Viel Absucherei ist gefragt, um an wichtige Gegenstände zu kommen. Viele Dinge könnt ihr gar nicht sehen; erst wenn Miette nahe genug herankommt, ploppt ein Tipfenster auf. Durch solche Nervigkeiten landet man schnell in einer Sackgasse, obwohl es nur wenige Puzzles gibt.
Den hohen Schwierigkeitsgrad und die umständliche Bedienung werden nur ganz geduldige Abenteurer o.k. finden. Die Atmosphäre ist bei dieser Filmumsetzung voll gelungen, aber beim Spielspaß ging einiges daneben.



Hersteller:	Psygnosis
Prozessor:	Pentium/ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	40 Megabyte
System:	DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 100 Mark

Abenteuer 100%



Um das Licht auszuschalten, müssen wir den Sicherungskasten demolieren

Im Inventar sind alle eingesammelten Objekte stets einsatzbereit

Ich stehe auf ...

... Fifa Soccer 97 von EA-Sports, weil man Hallenturniere veranstalten kann und jeder Spieler „künstliche Intelligenz" besitzt.

Sebastian aus Wutha-Farnroda



TIP



Im ersten Raum müßt ihr euch beeilen, damit Miette nicht in den Keller geworfen wird. Redet mit der Direktorin und nehmt zwei Gegenstände mit (Murmeln vom Regal und den Schwamm von der Tafel). Dann den Raum durch die Tür verlassen!

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!

Fun Online

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

FM 297

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!

Fun Online

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

D 297

80 Pfennig, die sich lohnen!

ANTWORT-POSTKARTE

Egmont Interactive
Leser-Service
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart

Das Abo für dich

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

Fun Online

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

FG 297

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

TIMON & PUMBAAS

SPIELESAMMLUNG

In Timon und Pumbaas Wundertüte stecken gleich fünf gute Games: flippernd und Beeren ballernd habt ihr im Urwald tierisch Spaß

Nach ihrem großen Auftritt in „Der König der Löwen" haben sich Timon und Pumbaa nicht aufs faule Fell gelegt. Im Dschungel ist immer was los, wie diese Sammlung beweist. Gleich fünf Spiele stecken auf der Scheibe – die volle Hakuna-Matata-Ladung!

Fröhliches Ziel-Rülpsen

Nicht alles Gute kommt von oben! Mit Riesenrülpsern schießt Pumbaa herabfallende Viecher und Früchte ab. Entwischt ihm ein bissiger Käfer, kann dieser am Boden mit einem Schwanzschlag geplättet werden. Auf jeden Fall solltet ihr aufpassen, daß unserem Helden keine Kokosnüsse oder Waschbecken aufs zarte Haupt fallen.



Bevor eine Rülps-Runde beginnt, sehen wir uns noch die Tastaturbelegung an. Dank dieser praktischen Kurzanleitungen muß man kaum im Handbuch nachblättern



Dschungel-Tiere präsentieren ihren Allerwertesten. Wer schnell mit der Flipperkugel trifft, kassiert einen dicken Bonus

Dschungel-Flipper

Der Dschungel-Flipper ist voller Action: Tiere hüpfen quer übers Spielfeld oder halten ihr Hinterteil als Zielscheibe her. Ihr könnt euch einen tollen Punktebonus erflippern, zu mehr Bällen kommen und viele Sonderspiele aktivieren.

Buntes Beeren-Ballern

Mit der Maus steuert ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm. Schnell zielen und per Klick auf die Beeren im Bild ballern, bevor die Zielscheibe wieder verschwindet. Trefft ihr versehentlich Timon oder Pumbaa, gibt es zur Strafe Punktabzug. Also erst genau schauen, dann schießen!



Erwischt! Für diesen Zielscheiben-Treffer kassieren wir satte 200 Punkte



Ein Krokodil? Das wird zuviel! Genaues Hüpfen ist bei „Hippo-Hopp" die halbe Miete

Hippo-Hüpfen

Pumbaa veranstaltet ein großes Grillfest, und Timon muß jede Menge Leckereien beischaffen. Die Käfer-Köstlichkeiten werden über einen Fluß befördert. Da sich Timon nicht gerne naß macht, hüpft er geschickt – von euch gesteuert – über dahintreibende Nilpferde, Schildkröten und Holzstämme. Von Level zu Level wird „Hippo-Hopp" immer schwerer. Ihr dürft nicht ins Wasser springen oder auf den schlecht gelaunten Schlangen landen.

Tolles Käfer-Tetris

Dieses Spiel erinnert an Klassiker wie „Tetris". Ihr müßt Käfer sortieren. Ab vier Stück macht's „plopp!", und die Tierchen verschwinden. Auch wenn einige Spielideen nicht taufrisch sind, macht die Sammlung riesigen Spaß. Alle Games sind schnell gelernt und spannend aufgebaut.



Das Sortieren von gleichfarbigen Käfern macht vor allem zu zweit riesigen Spaß



Hier wählt ihr das nächste Spiel aus und speichert eure bisher erzielten Leistungen



Hersteller:	Disney Interactive
Prozessor:	486er/ab 50 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	45 Megabyte
System:	Win. 3.1 oder 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 6
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 90 Mark



RISIKO

Feld für Feld erobern wir die Welt. Fehlt uns der Mut zum „Risiko", bleiben nur die Gegner froh

Hans hockt in Madagaskar und findet das gar nicht komisch. Vor wenigen Minuten machte er sich noch in ganz Afrika breit. Aber dann kam alles zusammen: zu waghalsig gespielt, schlecht gewürfelt und ein gemeines Bündnis zwischen den „lieben Mitspielern" ...schon ist's Essig mit der Weltherrschaft.
Wer wagt, gewinnt: „Risiko" gehört zu den erfolgreichsten Brettspielen aller Zeiten. Die offizielle PC-Umsetzung hält sich eng an die berühmte Vorlage. Als Spielfeld dient eine Landkarte, die in verschiedene Felder unterteilt ist. Zu Beginn hat jeder Mitspieler eine Handvoll Einheiten, die auf seinen Startländern verteilt sind. Um ein Nachbarfeld zu erobern, müßt ihr eine höhere Augenzahl würfeln als der Verteidiger.
Neben dem Klassik-Modus findet ihr beim PC-Risiko neue Strategie-Spezialitäten, die auch Profis verblüffen. Verschiedene Landkarten stehen zur Wahl. Je nach Wetter und Untergrund gibt es einen Bonus für den Verteidiger. Und bei den Eroberungsversuchen kommt es weniger aufs Würfelglück an – die richtige Strategie ist entscheidend.
Unterschiedlich starke Computergegner geben gute Mitstreiter ab. Das lausige Handbuch und die zähe Bedienung machen den Einstieg allerdings etwas schwer.



Strategie und Würfelglück entscheiden im „Klassik"-Modus über den Erfolg



Neben den zwei Weltkarten gibt es noch drei Spielfelder: Europa, Asien und Amerika



Kampf um einen Kartenabschnitt: Der Trickfilm verrät, wer siegreich sein wird

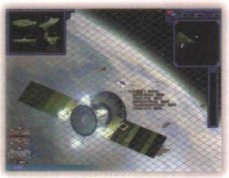
Hersteller:	Hasbro Interactive
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-6
Alter:	ab 10
Grafik:	geht so
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 100 Mark



FLOTTENMANÖVER

„Schiffe versenken" ist ein alter Hut? Im Gegenteil: Die moderne PC-Version des Strategieklassikers bietet neue, schwere Spielvarianten

„Treffer - versenkt!" Diese Worte künden von einer entscheidenden Wende beim „Schiffe versenken". Der muntere Austausch von Salven auf hoher See ist ein beliebter Pausen- und Freistunden-Füller. Ein aufwendiges Spielbrett ist nicht nötig; schnell Kästchen aufs Papier gemalt, und schon kann die Seefahrt beginnen.
Das Aufspüren der gegnerischen Flotte erlebt ihr jetzt auf dem PC. Bei „Flottenmanöver" bietet sich der Computer als Gegner an. Aufwendige Animationen und starker Sound machen den Oldie-Zeitvertreib zum Multimedia-Ereignis.
Vor allem gibt es jede Menge neue Missionen. Die spielen sich auch völlig anders: Unter Zeitdruck dirigiert ihr eure Flotten über ein riesiges Spielfeld. Verschiedene Angriffsvarianten und die Reparatur angeschlagener Schiffe sorgen für Spannung.
Die neuen Spielvarianten haben allerdings einen Haken: Sie sind schwer zu bedienen. Da ist „Schiffe versenken" auf Karopapier schon um einiges unkomplizierter.



Aufregende Grafik, neues Spielprinzip: Während wir unsere Pötte über das Spielfeld bewegen, wird ein passender Videoclip als Hintergrund abgespielt

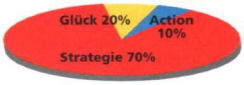


Strategie-Streß unter Zeitdruck: Der Computergegner hat es auf eine unserer Inseln abgesehen.



Neues Feature: Beim „Schiffe versenken" greifen auch Flugzeuge ins Geschehen ein.

Hersteller:	Hasbro Interactive
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	geht so
Preis:	ca. 100 Mark





SIMCOPTER

Rotierender Retter: Mit einem Hubschrauber knattern wir über die Stadt, um bei Notfällen zu helfen

Ein nebliger Nachmittag in der Großstadt. Die Polizei braucht Hilfe bei der Jagd nach einem Räuber. Und in einem Hochhaus bricht Feuer aus; die Bewohner flüchten auf das Dach. Bei solchen Jobs seid ihr gefragt. Schließlich steuert ihr einen schicken Hubschrauber mit nützlichen Extras: eine Wasserspritze löscht Brände, der Scheinwerfer verfolgt böse Buben, mit dem Seil retten wir Unfallopfer und per Megaphon warnt man Autofahrer vor Staus.



Gute Taten lohnen sich: Kaum haben wir das brennende Auto gelöscht, bekommen wir Geld und Punkte überwiesen



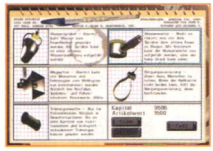
Hier benutzen wir das Megaphon, um den nächtlichen Verkehrsstau aufzulösen



Bei Landungen ist diese Grafikansicht nützlich, bei der man den Heli von oben sieht

30 knifflige Einsatzorte

Für jeden erfolgreichen Einsatz bekommen wir Geld. Die Bezahlung ist auch bitter nötig, um Ausrüstung zu kaufen. Außerdem gibt es acht weitere Hubschrauber-Modelle, die schneller, wendiger und geräumiger sind.
Ihr klappert der Reihe nach 30 Städte ab. Wer da nicht rasant rettet, ist schnell pleite.





Im heimischen Hangar kaufen wir Zusatzausrüstung oder wechseln auf ein größeres Hubschrauber-Modell

Selbstgebaute Städte anfliegen

Kaum haben wir den Hangar verlassen, geht der Streß schon los: Meldungen über Unfälle kommen per Funk rein; die Radarkarte weist den Weg. Manchmal müßt ihr auch erst einen Notarzt vom Krankenhausdach abholen.
SimCopter hat ein paar absolut einmalige Features auf Lager. So können „SimCity 2000"-Fans ihre eigenen Städte „einlesen" und als Fluggebiet nutzen. Die Steuerung ist absolut gelungen: recht leicht zu lernen, aber trotzdem mit vollem Hubschrauber-Feeling – das bringt schnellen Spaß.



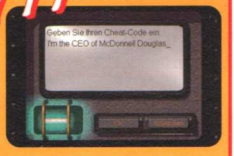
Flammendes Inferno: Im Eiltempo fliegen wir zu einem brennenden Hochhaus



Hersteller:	Maxis
Prozessor:	Pentium/ab 75 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	15 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 100 Mark



TiP



Wenn ihr während des Spiels gleichzeitig die Tasten STRG-ALT-X drückt, erscheint das Eingabefeld für Cheat Codes.

Probiert mal die folgenden Geheimbotschaften aus. Nach dem Eintippen auf „OK" klicken, um einen Code zu aktivieren.

GAS DOES GROW ON TREES (Der Tank wird sofort gefüllt)

I'M THE CEO OF MCDONNELL DOUGLAS (Ihr könnt danach im Hangar beim Heli-Katalog die Zifferntasten 1 bis 9 drücken, woraufhin die entsprechenden Hubschrauber außerhalb des Hangars erscheinen!)

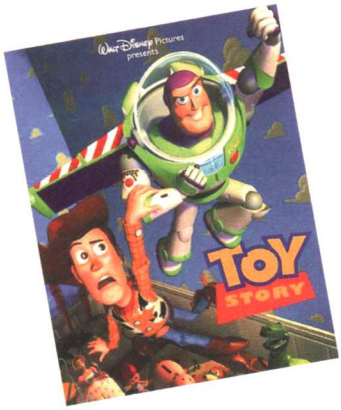
GIVE ME BUCKS OR GIVE ME DEATH: 1000 (Auf eurem Konto landen 1000 Mark.)

Ich stehe auf ...

... Creativ Writer von Microsoft, weil man damit Zeitungen, Briefe und noch vieles mehr schreiben kann. Außerdem ist die Sticker- und Sound-Einfügung super.

Markus aus Lugau



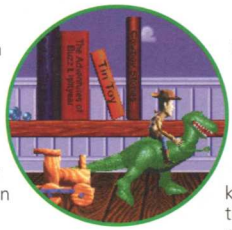


TOY STORY

Erst im Kino, dann auf Video – und jetzt auf eurem PC: Disneys Mega-Computer-Trickfilm „Toy Story" ist nicht zu bremsen

Spielzeuge sind auch nur Menschen: Sobald ihre Besitzer das Zimmer verlassen, erwachen Puppen, Stofftiere und Brettspiele zu einem wuseligen Eigenleben. Klingt irre? Wir hätten's ja auch nicht geglaubt. Aber Disneys Filmknaller „Toy Story" zeigt, was im Kinderzimmer abgeht, wenn kein Mensch zuguckt.

Die Cowboy-Puppe Woody wird ganz schön eifersüchtig, als sich ihr Besitzer nur noch mit dem neuesten Spielzeug abgibt. Der Rivale heißt Buzz Lightyear, eine hypermoderne Weltraum-Actionfigur mit Raketenflügeln und Laserlicht.



Mit Rex als Reittier stürmt Woody durch diese Stufe. Ihr müßt geschickt ausweichen und springen, um den anderen Spielzeugen aus dem Weg zu gehen



Hier versteckt sich Woody unter einer Mampftüte, um durch das Pizza-Lokal zu schleichen



Hersteller:	Disney Interactive
Prozessor:	Pentium/ab 75 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 80 Mark



17 Level voller Action

Wenn ihr Toy Story im Kino verpaßt habt, dann solltet ihr euch unbedingt das Kaufvideo zulegen. Die Story ist spannend und witzig, aber das coolste an dem Film ist die Grafik. Als erster langer Trickfilm der Welt entstand er komplett im Computer. Die Abenteuer von Buzz und Woody wurden nicht von Hand gemalt, sondern auf speziellen Grafik-Computern berechnet.

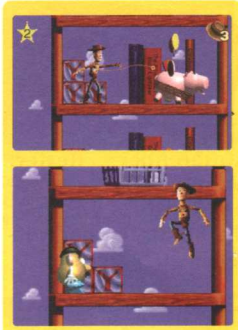
Das neue Toy Story-Game muß allerdings mit der Grafik-Power eines braven Windows-PCs auskommen. Die Optik ist nicht so genial wie im Film, aber es kommt genug Kino-Feeling rüber. Die Geschichte wurde in 17 Kapitel unterteilt, die ihr der Reihe nach durchspielen müßt. Gutes Timing und Hüpfkünste sind gefragt, um die Levels zu meistern. Ihr solltet euch zudem genau die Aufgabenstellung für jede Mission ansehen.

Hürden-Ritt mit Dino

Woody muß andere Spielzeuge befreien, auf Dinosaurier Rex reitend, Hindernissen ausweichen und sich durch die Schlemmeroase „Pizza Planet" schleichen. Zwischendurch stehen auch kleine Autorennen oder ein Zweikampf mit dem wütenden Buzz auf dem Programm.







Schwein gehabt – und Kartoffelkopf darf auch nicht fehlen: Alle Helden aus dem Toy-Story-Film haben im Game ihre Auftritte

Die Spielfiguren sind schön groß, aber die Grafikauflösung könnte schärfer sein. Fans des Films werden damit leben können. Der Schwierigkeitsgrad ist knackig, aber fair: Einmal geschaffte Missionen könnt ihr lässig überspringen.



In dieser Stufe steuert ihr ein Spielzeugauto. Hinter den Buzz-Figuren stecken Batterien, ohne die euch schnell der Saft ausgeht

TiP



Buzz-Bändiger: Woody kann die Reifen mit seiner Schnur anhauen. Wenn das Timing stimmt, hüpft der Reifen auf Buzz und fesselt ihn einige Sekunden lang. Ihr müßt dieses Manöver ein paarmal wiederholen, um den Level zu gewinnen.



Kleinere Grafik, größere Übersicht: Sind mehrere Bälle im Spiel, wird zurückgezoomt

SLAM TILT

Bloß keine Flipper-Müdigkeit vortäuschen: Die Pinball-Experten von 21st Century lassen's viermal rumpeln und tilten

Vier frische Tische für unermüdliche Flipper-Fans: „Slam Tilt" ist der zillionste Pinball-Simulator der Saison. Wer immer noch nicht genug hat vom Stahlkugel-Schlenzen, legt gleich los. Vom Rennsport-Table „Mean Machines" geht's zum Freibeuter-Flipper „The Pirates". „Ace of the Space" bietet die richtige Umgebung für Weltraum-Fans, während es euch bei „Nights of the Demon" ordentlich durchgruselt.

Die vier Flippertische spielen sich ganz manierlich, aber so richtig begeistern können sie kaum. Tolle neue Ideen sucht man vergeblich. Bei der altmodischen Grafik blickt ihr von oben auf einen Bereich des Flippers; der Bildausschnitt wird hektisch gescrollt. Die Konkurrenz-Titel „Tilt" oder „Creep Night" sehen um einiges besser aus. Immerhin bietet Slam Tilt vier sauber bestückte Flippertische für einen ordentlichen Preis. Ihr könnt ja mal die Demo auf unserer CD probespielen, um zu sehen, ob der Funke überspringt ...



Der Piraten-Flippertisch von Slam Tilt steckt voller Bonus-Schätze



Düsterer Look, wenig neue Ideen: Slam Tilt kann nur Flipper-Fans begeistern



Hersteller:	21st Century
Prozessor:	Pentium/ab 75 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	20 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-8
Alter:	ab 6
Grafik:	geht so
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 70 Mark



SPLITTERWELTEN

Schubs mich nicht, sonst schubs ich dich! Auf den Splitterwelten ist wenig Platz – das gibt Rabatz.

Zu wenig Platz in eurer Bude? Na ja, es könnte schlimmer sein. Bei den Bewohnern der „Splitterwelten" geht es ernsthaft eng zu. Nachdem das Planetensystem von ein paar Alien-Knallschoten gesprengt wurde, treiben nur noch krümelige Geröllbrocken durchs All.

Was tun, wenn einem der Platz auf dem Planetensplitter von bissigen Büffeln oder enormen Elefanten streitig gemacht wird? Ganz einfach: Die lästigen Rivalen runterschubsen, bevor sie euch ins Weltall knuffen.

„Splitterwelten" ist ein ebenso einfaches wie cleveres Schnelldenker-Spiel. Ihr müßt eure Figuren fix steuern, denn nur mit vereinten Kräften kann man einen Gegner zum Rand drängen. Verschiedene Tiere haben spezielle Eigenschaften. Besonders biestig sind Kämpfe gegen menschliche Mitspieler. Ihr könnt auch ein Team bilden oder zu viert rumsplittern.

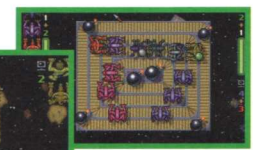
Die insgesamt 222 Levels dürften euch eine Weile beschäftigen. Wer alle 50 Solo-Missionen schafft, bekommt zudem Zugriff auf einen Level-Editor. Die simple Spielidee hat Pfiff, die Musik dröhnt gut rüber - nur bei der Grafik sieht's etwas ärmlich aus.



Vorsicht im Umgang mit Elefanten: Sobald die Dickhäuter einen Menschen sehen, reagieren sie bockig



Hier schubst sich ein Solo-Spieler durch die Wüsten-Splitterwelt



Bis zu vier Strategen steuern gleichzeitig Monster, Menschen und Mutanten



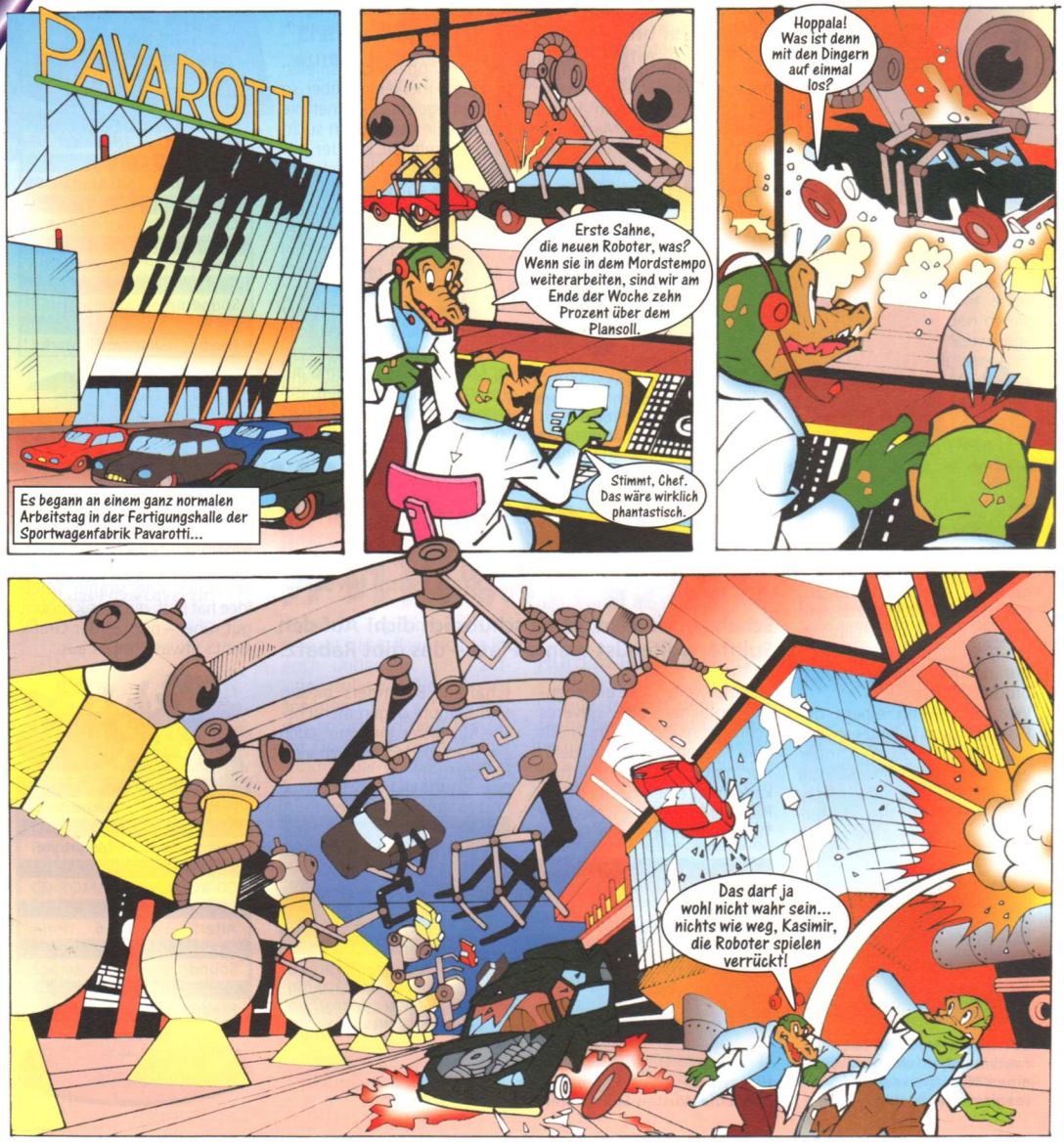
Hersteller:	Magellan Entertainment
Prozessor:	486er/ab 33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
System:	DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 6
Grafik:	geht so
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 70 Mark

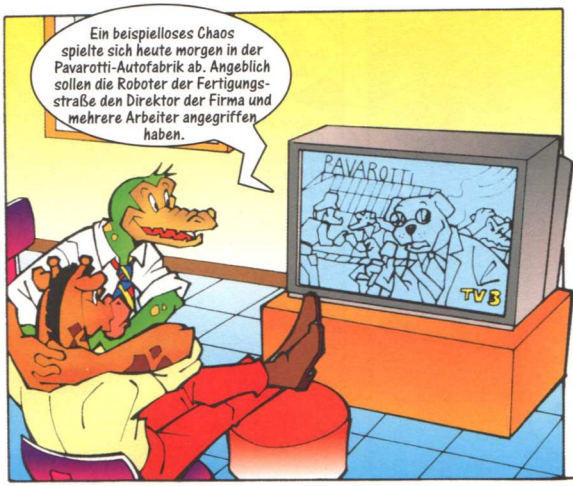


Zocky McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

Tigerdroid greift an!




Ein beispielloses Chaos spielte sich heute morgen in der Pavarotti-Autofabrik ab. Angeblich sollen die Roboter der Fertigungsstraße den Direktor der Firma und mehrere Arbeiter angegriffen haben.
PAVAROTTI
TV 3


O Mann! Der Fall ist genau meine Kragenweite, Crack. Komm, die Sache sehen wir uns genauer an.
Nicht so hastig, Zocky. Damit haben wir doch überhaupt nichts zu tun.

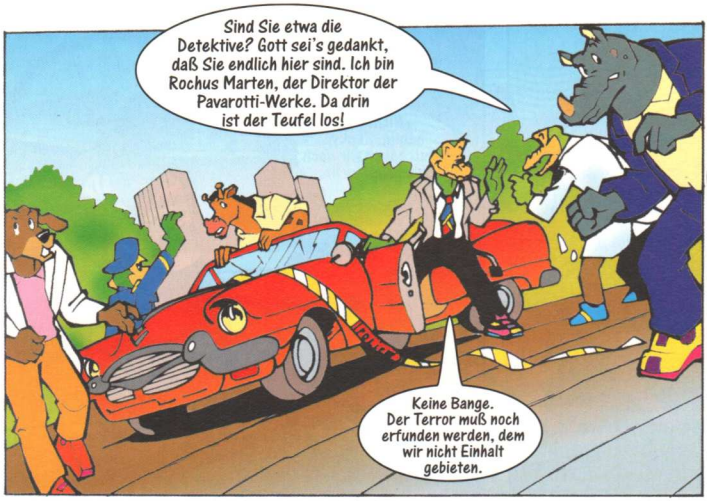

He! Bleib gefälligst hier, du hektische Echse!
Uff! Jetzt weiß ich, warum man dich Crack nennt. Das ging schwer aufs Rückgrat!
CRUMP


Wer nicht hören will, muß eben fühlen, kapiert? Wir können uns da nicht einfach einmischen.
Falls du's vergessen hast... wir sind eine private Detektei, Zocky. Und in der Sache hat uns keiner einen Auftrag erteilt.


BEEP
BEEP!
BEEP


Ja? Hier Detektei McHacker & O'Teal. Crack an der Strippe. Was können wir für Sie tun?
Ah... oho! Was Sie nicht sagen? Klar übernehmen wir den Fall. Sofort? Das läßt sich machen.
Weißt du, Crack, es ist schon ein Jammer, daß du deine Karriere als Basketballspieler an den Nagel gehängt hast...


Lieg nicht so faul auf dem Boden rum, Kumpel. Oder hast du etwa vergessen, womit wir unsere Brötchen verdienen?
Das war Data Central. Sie wollen, daß wir in der Pavarotti-Fabrik nach dem Rechten sehen. Also schwing die Hufe!
Habe ich's nicht gesagt? Aber der wollte mir ja wieder nicht glauben.


Sind Sie etwa die Detektive? Gott sei's gedankt, daß Sie endlich hier sind. Ich bin Rochus Marten, der Direktor der Pavarotti-Werke. Da drin ist der Teufel los!
Keine Bange. Der Terror muß noch erfunden werden, dem wir nicht Einhalt gebieten.


Nimmst du den Mund nicht etwas zu voll, Zocky? Und was soll der Datenhandschuh? Du gehst schließlich nicht in den Cyberspace.
Vorsicht ist die Mutter aller gewonnenen Schlachten, mein Freund. Künftige Sieger müssen auf alles gefaßt sein.


Also gut, wenn du meinst... sag mal, täusche ich mich, oder ist die Fertigungsstraße irgendwie umgebaut worden?
Was auch immer hier jetzt hergestellt wird, Pavarotti-Flitzer sind es jedenfalls nicht mehr.


Ach du dickes Ei! Da hinten steht ein ziemlich massiger Knilch. Ein Arbeiter ist das bestimmt nicht.


Wen stört das schon? Wir können ihn doch trotzdem fragen, was sich hier abgespielt hat, oder?
Rühr dich nicht von der Stelle. Das gibt nur Ärger.


Oh! Also... ähem, du hast recht. Direktes Vorgehen ist diesmal wohl wirklich nicht sonderlich ratsam.
Zu spät, Zocky. Der gescheckte Gorilla hat uns leider schon entdeckt.


Wie nennst du mich? Einen gescheckten Gorilla? Das könnte euch so passen, dumme Witze über mich zu reißen. Aber nicht mit mir, klar? Keiner macht sich ungestraft über **Tigerdroid** lustig!


Das klingt einigermaßen überzeugend, findest du nicht? Wie wär's, wenn du ihm trotzdem ein wenig Paroli bietest? Einer muß ja schließlich den Anfang machen.
Ich weiß nicht recht, Zocky... irgendwie sieht er mir ein bißchen zu kräftig aus.
Wie wär's, wenn du ihn anspringst. Das ist doch dein Spezialangriff, nicht wahr? Bei mir hat's immer geklappt.
Nun ja, das stimmt. Meinst du wirklich, daß ich's versuchen soll?
Na klar.
Warum eigentlich nicht? Ich habe schon viel mächtigere Brocken als ihn zu Fall gebracht.
CRUMP!
So, das war der eine. Jetzt ist der andere Knirps dran.
K-künftig kannst du deine Ratschläge für dich behalten, Zocky! Mir brummt der Schädel, als hätte sich ein ganzer Hornissenschwarm drin eingenistet.


Da schau her, Roboterarme. Man will mir wohl an den Kragen? Aber die müssen schon flinker sein, wenn sie mich erwischen wollen.
Also, Leute, ran an den Gorilla. Vielleicht kann ich mit dem Cyberglove ihn und die Greifer gleichzeitig außer Gefecht setzen.
Jetzt habe ich dich!
Sackerment, das läßt sich nicht leugnen! Aber geh behutsam mit dem Mantel um, ja? Der ist nämlich brandneu.
Hahaha! Du machst mir Freude! Der Zustand deiner Kleidung wird bald dein geringstes Problem sein, du Wurm!
Er hat recht. Und mein Cyberglove kann ihm auf die Entfernung nichts anhaben. Aber wie sagt der Steppenläufer? Es gibt immer einen Weg.
Seufz! Also gut, Tigerdroid, ich gebe mich geschlagen. Fackel nicht lange, sondern schieß los... ich warte.
Was soll das dämliche Gefasel? Du glaubst wohl, du kannst mich verwirren?
Nun, wenn mich nicht alles täuscht, ist das jetzt der Moment, in dem der siegreiche Schurke dem übertölpelten Held seinen Plan zur Eroberung der Welt erklärt, oder?


Ganz recht, du Schlaumeier, und den kleinen Spaß lasse ich mir von keinem dahergelaufenen Fuzzi nehmen, klar?
Schließlich habe ich die Fabrik nicht aus Lust und Dollerei übernommen. Als erstes habe ich dafür gesorgt, daß die Roboter keine idiotischen Fahrzeuge mehr bauen.
Dazu habe ich die Montagebänder so verändert, daß sie jetzt ein unbesiegbares Heer von Robotern herstellen, die nur einem gehorchen... und dreimal darfst du raten, wem!
Verstehe. Und mit diesen Blechknilchen willst du dann die Welt erobern, habe ich recht?
Hör schon auf, so blasiert daherzureden, Zocky! Tu endlich was... hau den Wicht zu Klump!
Du, äh, mußt meinem Partner schon verzeihen, Tigerdroid. Er ist noch neu in dem Job, und aus ihm spricht der Übereifer der Jugend. Wir geben auf.
Was?
Ein weiser Entschluß, du Wurm. Geht und sagt allen, daß sie gegen mich keine Chance haben!
Wird gemacht, Kumpel, die Menschheit wird vor dir zittern. Und nichts für ungut, falls wir dich gestört haben sollten.
Herrje, Zocky! Bist du von allen guten Geistern verlassen?
Keineswegs, Crack. Aber bei dem Versuch, ihm mit meinem Cyberglove in die Parade zu fahren, habe ich festgestellt, daß der Knabe offenbar ferngesteuert wird.


Und nur wenige Autominuten später, in einem Apartmentgebäude auf der anderen Seite der Stadt...
Kapier doch, mein Cyberglove hat sofort die Spur aufgenommen, Crack. Und sie führt direkt in dieses Loft.
Darf ich vorstellen? Das ist der wahre Tigerdroid. Ein tüchtiger junger Hacker, wenn mich nicht alles täuscht. Wie geht's denn so, mein Freund?
O nein!
D-das ist absurd. Ich weiß gar nicht, wovon Sie reden. Ich heiße Erasmus Hitzel und arbeite hier als Programmierer.
Na, na... Lügen haben kurze Beine.
Mir und meinem cleveren Handschuh kannst du nichts vormachen. Wir haben den Datenstrom der Funkübertragung gemessen, und die Peilung führte uns dann schnurstracks in deine Bude.
Siehst du wohl? Dein Rechner ist auf Tigerdroid eingeloggt. Wem außer seinem Herrchen sollte das bereits möglich sein, wo die Öffentlichkeit doch noch gar nichts von ihm weiß?
Tut mir leid, mein Junge, aber so was nennt man in flagranti.
Dann ist der Fall also gelöst, ja? Wie kommt's, daß ich von alledem nichts mitgekriegt habe?
Nicht traurig sein, Cracky-Boy. Du brauchst eigentlich nur eines zu wissen: Die Guten haben wieder einmal gesiegt.
Hut ab vor Zocky! Mehr Cyber-Action gibt's in der nächsten Ausgabe!

SUPER-GEWINNSPIEL

Zwei Seiten geballter Rätselspaß: In unserem Kreuzworträtsel haben alle Begriffe etwas mit Computern, Internet oder FUN ONLINE zu tun. Das Lösungswort ergibt sich aus den 19 grün eingekreisten Feldern. Kleiner Tip: Wenn du an einer Stelle absolut nicht weiterweißt, dann blättere einfach mal ein bißchen im Heft ...

Umlaute mußt du ausschreiben (also zum Beispiel ae statt ä)

Wenn die Lösung aus mehreren Wörtern besteht, dann haben wir den Wortzwischenraum dunkelblau gefärbt

Notwendige Bindestriche haben wir bereits eingesetzt

1. Fliegt in „Sim-Copter"
2. „Toy Story"-Astronaut
3. Worauf steht Kristof?
4. Gruppe von 8 Bit
5. Zockys Beruf
6. FUN ONLINE-Leseraktion
7. Weltgrößte Software-Fabrik
8. Engl.: Bildschirmschoner
9. Computer-Telefon
10. Elektronische Post
11. Machen nicht nur Computer krank
12. Per Tastatur quatschen
13. Kurzwort für Arbeitsspeicher
14. Weltbeste Basketballiga
15. Timon und...
16. Der coole Computerclub
17. Unser Extra-Heft mit Vollversion
18. Vierte Rennstrecke in „Sega Rally"
19. Zockys Partner
20. Frißt Käse oder klickt
21. Discworld-Zauberer
22. Wichtiger PC-Baustein



Zu gewinnen: 20 tolle Discworld-Pakete
(bestehend aus Spiel, 2 T-Shirts, Mouse-Pad und Musik-CD)

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

Hier kommt das Lösungswort rein:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

24. Bilder in den PC einspeisen

25. Auto in „Have a n.i.c.e. day"

29. Weltweites Computernetz

23. Sitz unseres Netz-Teams

14

17

8

27. Zocky trägt ihn links

10

26. Spiele-Art, z.B. Discworld

9

30. Wasser- und Internet-Sport

18

28. Rosa Riesenkatze

32. Unsere Leserbrief-seite

16

31. Schummel-Tricks

35. PC-Bildschirm

34. Bunte Bausteine, bei uns sogar auf CD-ROM

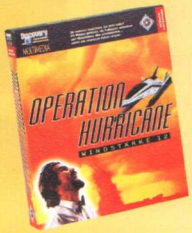
33. Stärkster Gallier

37. Abkürzung von „world wide web"

13

36. „Toy Story"-Cowboy

Weitere Preise:



je 10 mal „Operation Hurricane" von Discovery Channel



je 10 mal „Photo Safari" von Cinnamon Multimedia

Hast du das Rätsel geknackt? Dann schicke bis zum 12.5.1997 eine Postkarte mit dem Lösungswort an Redaktion FUN ONLINE Stichwort Gewinnspiel Postfach 101245 70011 Stuttgart

Asterix & Obelix

Ein tolles Jump & Run Game für 1 oder 2 Spieler gleichzeitig!

69,90 DM

Asterix – Die große Reise

Nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch Wissen ist hier gefragt. Bis 4 Spieler!

69,90 DM

Zwei Spiele mit Euren Comic-Helden

(10,– DM sparen? Beide Spiele zusammen 129,80 DM)

Schuberts Software-Markt

„Lernen und Spaß am PC"

Haubachstr. 16 10585 Berlin Tel.: 030/348 22 51

Die aktuellen Öffnungszeiten während der Sommermonate verrät euch gerne unser Anrufbeantworter

Bei uns könnt Ihr über 1000 verschiedene Artikel bestellen.
Den Coupon ausschneiden und Gratisliste anfordern.
Wenn Ihr aus Berlin kommt, schaut doch mal im Laden vorbei!!
Wir verlosen imApril/Mai/Juni je 10* ein Saurierbausatz!!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Wissen:	
Adi Lernsoftware je	84,90
Adi Doppelpack	150,00
Leonard. Lernabt. je	39,90
Lexikids	79,90
Mathe Blaster 1-3 je	89,90
Mega Mathe Blaster	79,90
Opera Fatal	89,90
Spielen:	
Ace Ventura	59,90
American Dream	39,90
Discworld 1	29,90
Discworld 2	84,90
Down in the dumps	75,–
Holiday Island	75,–
NBA/NHL/FIFA 97 je	77,–
Shanghai	29,90
Simon d. Zauberer 1	29,90
Simon d. Zauberer 2	39,90

Auch bei Software kann man sparen! Ein paar Beispiele findet Ihr links. Zeigt die Anzeige am besten Euren Eltern. Ein Tip: Wenn man Software zum Lernen günstig bekommt, bleibt ja vielleicht noch Geld für ein extra Spiel übrig?

Jens Schubert
Haubachstr. 16
10585 Berlin

Alle Preise in DM
Versandkosten in Deutschland:
Vorkasse: 7,90
Nachnahme: 12,90
Irrtum und Preisänderung vorbehalten.

Auch Händleranfragen erwünscht!

Vorname:..... Nachname:..... Alter:.....
Straße:..... Nr.:.....
Stadt:..... PLZ:.....
Bitte schickt mir kostenlos eure Liste!
Ich möchte an der Verlosung teilnehmen.
Ja.....
Nein.....

DIE LEGO-CD-ROM

Der berühmteste Baustein der Welt kommt digital daher. Hier lest ihr, was auf der Lego-Scheibe drauf ist und wie ihr den meisten Spaß damit habt

CD-ROM STARTEN

Was euer Computer draufhaben muß, um diese CD-ROM zu starten, steht auf dem Extra-Blatt nebenan.
Ihr könnt das Lego-Programm direkt von der CD-ROM starten; ihr braucht es also nicht zu installieren. Einfach hinter dem Laufwerksbuchstaben den Befehl „Techlab1.exe" eingeben. Allerdings benötigt das Lego-Programm „Quicktime 2.11". Das ist auf der CD-ROM enthalten und muß vorab installiert werden: Dazu einfach hinter dem Laufwerksbuchstaben „Qt16inst" eingeben.



Das Lego-Labor: Die kleine Hand in der Bildmitte ist eure Steuerung durch Unterwasser-, Luft- und Landwelt

Die Lego-Scheibe „Techlab 1" bringt jede Menge Infos rund um die Lego-Technic-Modelle. Die könnt ihr euch in 3D aus jedem gewünschten Blickwinkel ansehen. Die Modelle befinden sich im streng geheimen Labor, das ihr aber erst gründlich erkunden müßt – taucht bloß nicht ins Tiefseebecken, wenn ihr nicht vorher die Sauerstoff-Ausrüstung gefunden habt! Ein kleiner Schalter aktiviert den Fahrstuhl, ein anderer die Tür zur „Landfahrzeug"-Garage. Im Computer-Terminal müßt ihr Modelle erst zusammenbauen, bevor ihr sie im Geschicklichkeits-Spiel ausprobieren könnt. Die Grafik ist sehr gut und die Benutzung des Programmes bequem – eingeblendete Texte und ein sprechender „Lego-Techniker" geben Infos, was ihr an den einzelnen Stellen im Labor machen könnt.







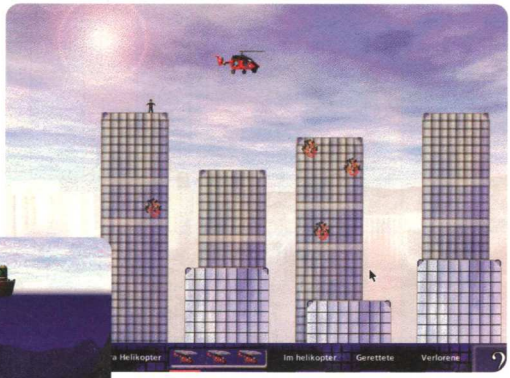
Anfassen erlaubt: Alle Modelle könnt ihr mit der Maus beliebig drehen und wenden



Einzelheiten gefällig? Mit einem Klick ...



... vergrößert ihr die interessantesten Teile



Rettung aus der Luft: Wir sammeln per Helikopter Feuer-Flüchtlinge von den Hochhausdächern



Bösewichter verseuchen das Meer mit Giftfässern. Aber mit unserem U-Boot räumen wir gründlich auf

EXTRA-BLATT

Ein Extra-Cover der LEGO-CD-ROM zum Ausschneiden und Einlegen in eine stabile Plastikbox. So kannst du die LEGO-CD-ROM sicher aufbewahren. Leere Plastikboxen bekommt du billig überall da, wo CDs verkauft werden.



Cover und Rückseite entlang den schwarz gestrichelten Linien ausschneiden!



Entlang der weiß gestrichelten Linien falten

Anzeige



ig durchgeknallt!



„Die total verrückte Rallye!"
zum Wahnsinnspreis

Dieses Original-Game bekommst du für unglaubliche ***12,99 Mark***. Gibt's doch gar nicht! Gibt's doch: bei ***FUN ONLINE Supergames*** .

Bist du bereit für das völlig durchgeknallte Abenteuer? Die total verrückte Rallye ist ein rasantes Wettrennen durch Europa. Aber Vorsicht: Auf der Jagd nach dem großen Geld ist dir der finstere Dr. Drago auf den Fersen. Fordere clevere Computergegner heraus oder spiele gegen bis zu vier deiner Freunde.



Die total verrückte Rallye bringt leichte Benutzerführung, trainiert die Lachmuskeln und ist jedesmal anders. ***Preis/Leistungs-Sieger in Computer-Bild 4/97.***

Computer Bild Preis-Leistungs-Sieger

Übrigens: FUN ONLINE Supergames erscheint abwechselnd zum FUN ONLINE Magazin. Überall dort, wo's Zeitschriften gibt.



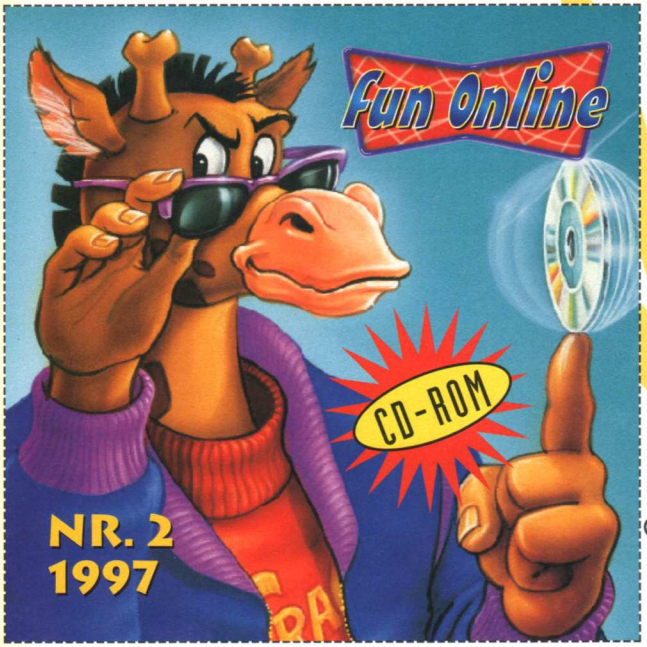
30. April '97

fast geschenkt für nur 12,99 DM

DAS MAGAZIN · SOFTWARE · SUPERGAMES · DAS NETZ

Fun Online SUPERGAMES

EXTRA-BLATT



Fun Online

Das Cover der FUN ONLINE-Heft-CD-ROM dieser Ausgabe zum Ausschneiden und Einlegen in eine stabile Plastikbox. So könnt ihr die Heft-CD-ROM sicher aufbewahren und sammeln. Leere Plastikboxen bekommt ihr billig überall da, wo CDs verkauft werden.

Cover und Rückseite entlang den schwarz gestrichelten Linien ausschneiden!

FUN ONLINE NR. 2-1997

Fun Online

INHALT

EXTRA-SOFTWARE

COMIC-SHOW:
Das Cyber-Portal

DEMOS:

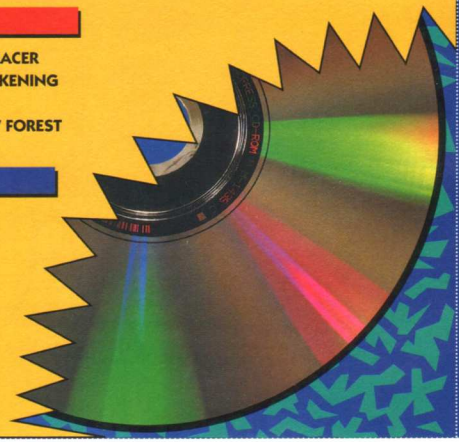
- SEGA RALLY
- TUNNEL B1
- N.I.C.E. DAY
- SLAM TILT
- SIMCOPTER
- STREET RACER
- THE DARKENING
- PAYUTA
- FANTASY FOREST

SHAREWARE:

- BACKGAMMON PRO
- MENSCH ÄRGERE DICH NICHT
- MÜHLE
- WINCHESS
- CANASTA
- LOGIC OVERDRIVE

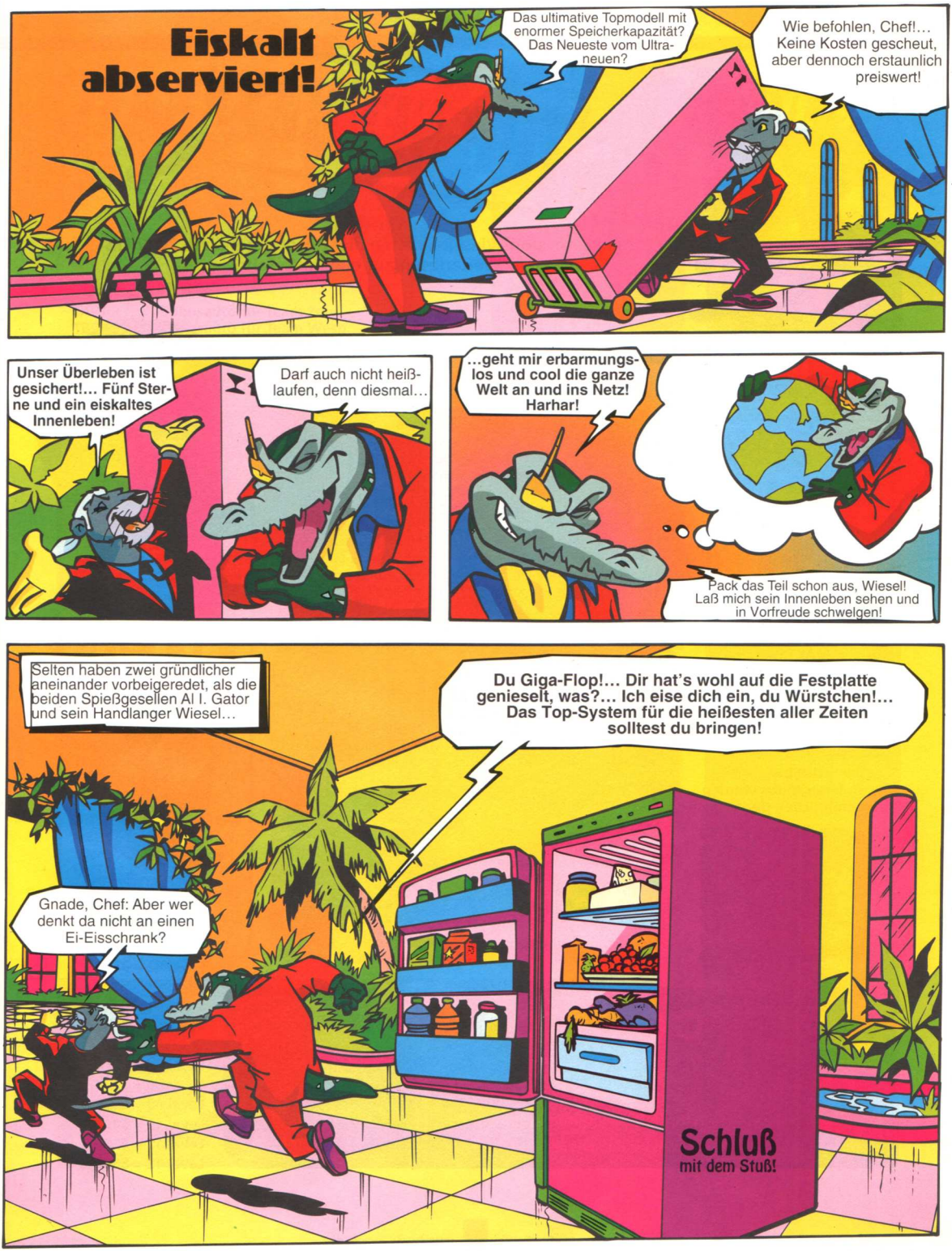
VIDEO-CLIPS:

- THE NEED FOR SPEED II



FUN ONLINE NR. 2-1997

Entlang der weiß gestrichelten Linien falten


Eiskalt abserviert!
Das ultimative Topmodell mit enormer Speicherkapazität? Das Neueste vom Ultra-neuen?
Wie befohlen, Chef!... Keine Kosten gescheut, aber dennoch erstaunlich preiswert!
Unser Überleben ist gesichert!... Fünf Sterne und ein eiskaltes Innenleben!
Darf auch nicht heißlaufen, denn diesmal...
...geht mir erbarmungslos und cool die ganze Welt an und ins Netz! Harhar!
Pack das Teil schon aus, Wiesel! Laß mich sein Innenleben sehen und in Vorfreude schwelgen!
Selten haben zwei gründlicher aneinander vorbeigeredet, als die beiden Spießgesellen Al I. Gator und sein Handlanger Wiesel...
Du Giga-Flop!... Dir hat's wohl auf die Festplatte genieselt, was?... Ich eise dich ein, du Würstchen!... Das Top-System für die heißesten aller Zeiten solltest du bringen!
Gnade, Chef: Aber wer denkt da nicht an einen Ei-Eisschrank?
Schluß mit dem Stuß!



TOP SECRET!

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

FATAL RACING

Um die Cheatcodes eingeben zu können, wählt ihr zuerst das Konfigurationsmenü und dort das Untermenü „Namen". Hier könnt ihr folgende Codes eingeben:

SUPERMAN =
Euer Wagen wird unzerstörbar

MAYTE =
Ihr erhaltet einen neuen Wagen

GOLDBOY =
Eine neue Liga, der „Premier Cup"

DUEL =
Die anderen Autos werden zu gefährlichen Gegnern



TOONSTRUCK



Wie bei fast allen Adventures solltet ihr auch bei Toonstruck mit allen Figuren, die euch begegnen, ein Gespräch anfangen, um wichtige Informationen zu erhalten. Natürlich nehmt ihr auch alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist. Vorsicht ist geboten, wenn euch die drei Schläger des Grafen Widerlus über den Weg laufen. Versucht, euch vor diesen Fieslingen in Umkleidekabinen, Vorratsräumen oder anderen geeigneten Plätzen zu verstecken. Solltet ihr trotzdem erwischt werden, dann müßt ihr in eurer Gefängniszelle so lange auf und ab laufen, bis ihr elektrisch geladen seid. Wenn ihr nun die Tastatur berührt, sinkt das Knastometer. Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen, bis ihr endlich frei seid.

MegaRace 2

Um die Cheats zu aktivieren, müßt ihr das Spiel mit diesen Codes starten. Das sieht dann zum Beispiel so aus: **MEGARACE MONEY SPEED GAME.** Ihr könnt also auch mehrere Schummeleien gleichzeitig starten.

MONEY =
Ihr startet mit 99,999

MAP =
Ihr bekommt während des Rennes eine Karte

SPEED =
Schnellerer Wagen

GAME =
Überspringt den Start-Trickfilm



GEARHEADS



Level 01 = 0000
Level 02 = 3518
Level 03 = 6382
Level 04 = 8427
Level 05 = 2385
Level 06 = 5924
Level 07 = 1267
Level 08 = 7208
Level 09 = 6532
Level 10 = 5012
Level 11 = 6511
Level 12 = 8562

Master of Orion 2

Diese Cheats funktionieren leider nicht bei allen Versionen von Master of Orion. Wenn ihr die Cheats eingebt, dann achtet darauf, daß ihr die **„ALT-Taste"** gedrückt haltet.

MOOLA = 1000 BC
MENLO = Robo Miners
EINSTEIN = sämtliche Technologien
ISEEALL = ihr seht alles



BLEIFUSS 2



■ Probiert doch einfach direkt am Start folgenden Trick aus: Schaltet sofort beim Start in den vierten Gang und anschließend nach einer Sekunde in den dritten. Ihr seid nun sehr wahrscheinlich erster und könnt das Rennen von der Spitze aus kontrollieren.

■ Folgende Cheats können im Hauptmenü bzw. im Optionsmenü eingegeben werden:

TACAR = Bonusauto für Team Zeus
TBCAR = Bonusauto für Team Wesp
TCCAR = Bonusauto für Team Angels
TDCAR = Bonusauto für Team Condor
MRTRK = Alle Strecken inkl. Bonusstrecke sind anwählbar
CHMPA = Alle Meisterschaftsrennen sind anwählbar



DESTRUCTION DERBY 2

Wer einfach nicht weiterkommt, der sollte folgende Codes eingeben:

MACSrPOO = Alle Strecken frei anwählbar

CRE-DITZ! = Zusätzliche Credits

NHL 97



Ein paar allgemeine Tips, die euch bei der 97er Version zu gewohnten Erfolgen führen sollen.

- Achtet immer darauf, daß ihr Spieler, die nicht im Vollbesitz ihrer Kräfte sind, sofort auswechselt.
- Die wirkungsvollste Maßnahme in der Defensive, um dem Gegner den Puck abzunehmen, ist ein satter Bodycheck. Außerdem benötigt ihr einen starken Torhüter, der die Schwächen seiner Vorderleute ausbügelt.
- Auch wenn Weitschüsse nur selten vom Erfolg gekrönt sind, solltet ihr trotzdem des öfteren den einen oder anderen abfeuern. Sehr häufig kann der gegnerische Torwart den Puck nicht festhalten und ihr habt die Chance, den Abpraller zu verwerten.
- Zum Abschluß wollen wir euch noch den wohl stärksten ersten Block präsentieren, der jedem Gegner das Fürchten lehrt:

Linker Verteidiger
Paul Coffey (DET)

Rechter Verteidiger
Ray Bourque (BOS)

Linker Stürmer
Jari Kurri (NYR)

Mittelstürmer
Wayne Gretzky (NYR)

Rechter Stürmer
Peter Bondra (WSH)

und als Torhüter
Patrick Roy (COL)



BUBBLE BOBBLE

Sobald ihr Bubble Bobble angewählt habt und der Titelbildschirm erscheint, gebt ihr mit den Pfeiltasten folgendes ein:

UNTEN, OBEN, UNTEN, OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, UNTEN, OBEN, UNTEN

Nun habt ihr den wahrscheinlich schnellsten Saurier der Welt

FIFA Soccer 97

Sollte einer eurer Stars ein Foul begangen haben, das durchaus mit einer gelben oder roten Karte bestraft werden kann, dann solltet ihr den betreffenden Spieler sofort nach dem Pfiff des Schiedsrichters auswechseln. Auf diese Art und Weise erhält nämlich der Auswechselspieler die Karte und nicht euer Star.



BUNDESLIGA MANAGER 97

Hier ist die Lösung aller eurer finanziellen Probleme: Wählt auf dem Transfermarkt einen Spieler aus, den ihr verpflichten möchtet. Macht diesem ein Angebot und klickt dann, während der Ball rollt, auf den **„+5%"**-Button. Dies macht ihr so lange, bis ihr einen Wert von hübschen 2.000.000.000 erhaltet. Laßt nun den Ball einfach ins Tor rollen - eurem Konto wird der Betrag gutgeschrieben, und der Spieler gehört euch. Auf diese Art und Weise bekommt ihr die besten Spieler und das dickste Bankkonto.





MONSTER TRUCK MADNESS

Und wieder ein kleiner Spaß, der von den Programmierern eingebaut wurde. Gebt einfach während des Spiels „TREX" über die Tastatur ein, und euer Fahrzeug verwandelt sich in einen autofressenden Saurier. Mit den Tasten „CTRL" und „3" könnt ihr das Monstrum auch aus einer anderen Perspektive betrachten.

DISCWORLD 2

Die Abenteuer auf der Scheibenwelt sind saukomisch, aber auch sauschwer. Doch mit unserer Mega-Lösung knackt ihr alle Puzzles in „Discworld 2"



1. Akt
Im ersten Kapitel muß unser Held Rincewind einige Zutaten besorgen. Nur mit diesen Gegenständen kann der Tod beschwört werden: Wir brauchen etwas Mäuseblut, Tropf-Kerzen, drei Stöcke, Glitzerstaub und einen üblen Geruch. Selbstredend, daß solche Sachen nicht einfach im Supermarkt herumstehen.



Mit dem Blasebalg aus dem Forschungstrakt geht es zur Narrengilde. Hier sammeln wir die Tröte auf und klettern ins Loch. Unten begegnet Rincewind einer Blondine im Glitzerkleid. Pustet sie mit dem Blasebalg an; schon rieselt ein wenig Glitterstaub herab.



Ihr braucht die drei Schläger der Kricket-Spieler (im Park hinter der Universität). Zum Austausch müssen folgende Gegenstände her:
1) Hammerhai (Fischnetz mit dem Messer aus der Leichenhalle aufschneiden).
2) Flamingo (kann im wandernden Laden mitgenommen werden).
3) Pelikan (sitzt bei den Docks und will einen Fisch. Den passenden Köder gibt es im wandernden Laden).



Beim Imbiß von Gimlet bestellt Rincewind einen extrarohen Mausburger. So bekommen wir zwar die Mäus, aber noch lange kein Blut. Ihr müßt den Vampir aus der Kneipe schlafen schicken, um mit Hilfe von Casanundas Leiter sein Gebiß zu klauen.



Beim Verkäufer vor dem Kino bekommen wir ein paar Knallkörner. Die tunken wir in einen Drink in der Kneipe. Mit diesen Alkohol-Körnern füttert Rincewind jetzt den Hahn im Park, der sich daraufhin mitnehmen läßt.



Benutzt den Hahn mit der Kaffeekanne von Henry Husten. Daraufhin läßt sich das Federvieh in der Kneipe einsetzen. Vom Krähen aufgeschreckt geht der Vampir schlafen. Rincewind besucht nun den Friedhof und klaut mit Hilfe der Leiter das Gebiß. Augen zu und Mahlzeit: Mit den falschen Zähnen beißt er die Maus an und tröpfelt etwas Blut ins Reagenzglas (im Forschungstrakt).

Die Frau im wandernden Laden hat ein paar schöne Musterkerzen.' Wenn Rincewind mit ihr redet, bietet sie ihre Hilfe an. Allerdings braucht die Dame besonders „tropfiges" Bienenwachs, um die richtigen Kerzen zu machen. Wir sprühen deshalb Pfeffer (von Gimlets) auf die Blümchen neben den Bienenstöcken.







Den Imker lenken wir mit einer Broschüre von Schnapper (beim Kino) ab. Jetzt braucht Rincewind noch eine Schutzkleidung, damit ihn die Bienen nicht stechen. Er klaut den Puppen-Unterrock im Geschäft von Frau Kuchen. Zieht das edle Teil im Park an. Nun die Räucherstäbchen aus dem wandernden Laden mit den Streichhölzern aus der Kneipe anzünden. Benutzt die brennenden Stäbchen mit dem Bienenstock. Durch Doppelklick auf den Stock kratzt Rincewind das tropfige Wachs heraus. Benutzt außerdem den Topf (vom Entenmann), um Honig zu holen. Die alte Frau im wandernden Laden macht uns Kerzen daraus.



Sie ist anfangs im „Wahrsage-Modus". Ihr müßt deshalb die Fragen passend zu ihren Antworten stellen. Klickt einfach die Gesprächsthemen in dieser Reihenfolge an: 2, 3, 4,1.



Es gibt nur einen Geruch, der für das große Zauberritual übel genug ist. Der grüne Stinker weicht allerdings nicht von Rons Seite. Ihr braucht zwei Dinge, um den Geruch anzulocken: stinkige Stiefel als Köder und eine Spezialflasche, um den edlen Duft einzusperren.



Der kleine Troll im Park trägt genau die richtigen Stiefel. Da sie aus Metall sind, kann Rincewind den Magneten aus dem Forschungstrakt prima einsetzen. Die Sache mit der Flasche ist schwieriger. Frau Kuchen hat genau das richtige Teil auf Lager. Sie will es aber nur gegen etwas Ektoplasma tauschen.



Das grüne Zeugs kann man aus dem Geist herauspressen, der bei der Narrengilde spukt. Zunächst müßt ihr einen herumliegenden Ziegelstein aufsammeln. Dann mit dem Geist quatschen und ihn dazu überreden, daß er in diesen Stein schwirrt. Damit geht's in den Forschungstrakt der Universität. Nach einer kleinen Karussellfahrt des Geister-Ziegelsteins im Beschleuniger erhält Rincewind mehr Ektoplasma, als ihm lieb ist.



Sobald ihr Kerzen, Geruch, Mäuseblut, Glitzer und Stöcke beim Kanzler abgeliefert habt, beginnt das Ritual automatisch. Nach der Beschwörung von Gevatter Tod geht das Spiel mit dem zweiten Akt weiter.



2. Akt
Im zweiten Kapitel geht Rincewind in die Filmbranche. Damit ein flotter Streifen über Gevatter Tod entstehen kann, pendelt unser Held zwischen den Welten Holywood, Ankh-Morpork, Djelibeybi und dem Kontinent XXXX.



Rincewind redet zuerst mit dem Leichensammler. Als Toter wird man kostenlos zum sonnigen Kontinent XXXX geschippert. Um die nötige Urkunde zu erhalten, müssen wir den Leichenbeschauer überlisten: Er prüft Körpertemperatur, Pulsschlag und Atemhauch. Sobald Rincewind den Totenschein hat, zeigt er ihn dem Leichensammler. Rincewind wird dann automatisch auf ein Schiff geworfen und besucht den Tod in XXXX.



1) Atem: Spiegel mit Bunsenbrenner anwärmen.
2) Puls: Mit der Säge (hängt neben dem Entenmann an der Wand) kommt man an den Holzarm von Frau Kuchens Puppe. Ebenfalls mit Rincewind benutzen.
3) Körpertemperatur: Mit der Spitzhacke (vom Friedhof) Eis besorgen (ihr müßt noch mal ins Loch bei der Narrengilde klettern). Dann das Eis mit Rincewind benutzen.



Wie drehen wir den Film für Gevatter Tod? Der große Regisseur Schnapper verlangt diese Dinge von Rincewind: Krimskrams, eine schöne Frau, eine eingängige Melodie und die passende Band.



In den Docks von Ankh-Morpork ist ein Krimskrams-Laden, dessen Tür wir sprengen müssen. Nehmt das Tonnengewicht aus Holywood und die Zahl „10" vom Briefkasten. Klebt die Zahl aufs Gewicht – schon haben wir einen Zehn-Tonner! Rincewind benutzt den Brocken am Haken, um die Tür aufzubrechen.



Das betörend blonde Milchmädchen sitzt im Wohnwagen von Holywood.

Ihr müßt nur den Wachtroll überreden, euch den Schlüssel zu geben.



Der Troll hat ein Mäulchen voller funkelnder Diamantzähne. Ihr müßt süßen Zuckerstein besorgen und dem Troll zum Futtern geben. Den Leckercracker findet man auf dem Markt von Djelibeybi.



Um an das letzte Exemplar ranzukommen, muß Rincewind die Steinigung auslösen. Dazu benutzt er den Pfahl (aus Djelibeybi) auf dem Komposthaufen im Universitätspark. Daraufhin läßt sich die Demonstrantin mit nach Djelibeybi nehmen. Ihr setzt sie bei der Steinigung ab. Diese Aktion bereitet Rincewind zwar Kopfschmerzen, aber dafür kann er Zuckerstein und Seil mitnehmen. Gebt dem Troll in Holywood den Zuckerstein. Um dessen schmerzenden Diamantzahn zu ziehen, muß Rincewind das Seil mit dem Troll benutzen. Das Milchmädchen bekommt daraufhin den Diamanten und kann mitgenommen werden. Gebt sie bei Schnapper ab.



Auf dem Hügel in der Nähe von Djelibeybi ist eine Knochenband. Um zu den Jungs zu kommen, muß sich Rincewind zunächst ein Kamel mieten. Bei den Skelettjungs angekommen, reden wir mit „Stinkfaul" über eine musikalische Zusammenarbeit. Mit dem Messer schnippeln wir die Knochenkapelle von den Bäumen herunter.



Ihr müßt zunächst mit Uri Djeller auf dem Marktplatz von Djelibeybi reden. Er erzählt euch von einem Philosophen, der in der Wüste hockt. Nach dieser Info erscheint der Ort („Wagenrad") auf der Landkarte. Doch bevor er das Lied schreibt, will der weise Mann eine Antwort auf die schwerwiegende Frage „warum?". Der Supercomputer in der Universität könnte behilflich sein...



Mit dem Picknickkorb von XXXX sackt Rincewind die Leckereien im Speisesaal der Universität ein. Mit dem vollen Korb veranstalten wir ein Picknick auf dem Ameisenhaufen von XXXX. Wir sammeln die Krabbler ein und geben sie im Forschungstrakt ab. Um die Ameisen in den Computer „Hex" zu locken, muß noch eine Honigspur gelegt werden.



Tja, der gute Hex braucht noch länger als ein alter PC. Ein Pyramidenmodell kann den Zeitablauf beschleunigen. Holt euch die Krickettore aus dem Park und laßt sie von Uri Djeller geradebiegen. Im Pyramidem-Laden von Djelibeybi nehmt ihr außerdem die Pläne mit. Jetzt kann Rincewind die Pyramide basteln, erhält die Antwort und damit das Lied vom Philosophen.



Ihr braucht für diesen Auftrag folgende Dinge:

1) Informationen über die Elfenwelt (mit Hexe Wetterwachs reden).
2) Kamera mit eingebautem Kobold.
3) Einhorn-Verkleidung und einen dazu passenden Partner.



Redet mit dem Dompteur. Dann den Bumerang (von XXXX) mit der herumstehenden Farbe benutzen. Sobald der Kobold im Bild auftaucht, werft ihr den Bumerang nach ihm.



Der Zwerg will einen Ring. In der Oase bei Djelibeybi streiten Geier um einen Mumienarm mit Ring. Wickelt Verband aus der Pyramide um den Holzarm – gegen Mumienarm tauschen.

Wenn ihr das Kostüm habt, ist noch ein Horn nötig. Klebt die Tröte mit dem Leim aus der Pyramide an. Als Partner gewinnt Rincewind den Bibliothekar, der im Speisesaal der Universität döst. Jetzt könnt ihr den Wald besuchen.
Rincewind kombiniert das Kostüm mit dem Bibliothekar. Diesen Kombigegenstand und die Kamera muß er in seine Taschen stecken; die Truhe kann nicht ins Elfenland folgen. Drüben wird die Elfenkönigin fotografiert; den Film gibt man dann der Maskenbildnerin in Holywood.





Gevatter Tod will einen Stuntman für eine gefährliche Szene. Auf zum Totentreff in Ankh-Morpork! Rincewind darf rein, wenn er den Totenschein mit der Tür benutzt (linker Bereich in den „Schatten"). Im Schrank steckt ein schwarzes Schaf. Um seine Arbeitserlaubnis zu klären, ist noch ein Besuch in XXXX nötig. Rincewind sägt das Bügelbrett (von Frau Kuchen) zurecht, behandelt es mit Klebstoff und surft damit über die Brandung zur Höhle. Hier die Inschriften knipsen und zurück zum Schaf, das jetzt als Stuntman mitmacht.



O weh, das Publikum ist wütend! Da hat man endlich den Film im Kasten, rauscht zur großen Gala-Premiere und wird vom undankbaren Publikum ausgebuht! Rincewind sitzt zum Glück neben dem Projektor. Er nimmt die Filmrolle raus und benutzt sie im Apparat. Die restlichen Bilder der Elfenkönigin dazugeschnippelt, und zurück mit der Rolle!



3. Akt
Der große Erfolg von Gevatter Tods Film hat einen Nachteil. Der Sensenmann wird zum Superstar und verspürt noch weniger Lust, seinem Job nachzugehen. Rincewind wird zum Ersatz-Tod ernannt. Doch um den mißtrauischen Jenseits-Butler Arthur zu überzeugen, muß er zunächst einige Prüfungen ablegen.



Besucht Arthur, der in der Küche sitzt. Im Gespräch erzählt er, welche Prüfungen erfüllt werden müssen. Um die Zuckerschale mitzunehmen, muß der mißtrauische Butler aus der Küche gelockt werden. Dazu zieht ihr an der Kordel in Tods Arbeitszimmer. Außerdem öffnen wir den Kanonenofen in der Küche.



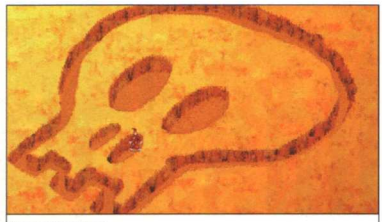
Die Schimmel-Reitprüfung:
Das nette Pferdchen wartet im Stall auf euch. Mit ein paar Zuckerstückchen (aus der Küche) wird Binky unser bester Freund. Damit wir auch im Sattel bleiben, ist mal wieder der Griff zum Leimtopf nötig.



Das superschwarze Gewand:
Rincewind greift sich einen Vorhang aus dem Flur und das Tintenfaß vom Arbeitszimmer. Damit geht's zum Gartenteich. Tinte reinschütten, Vorhang dazu und wieder rausziehen. Das edle Teil ist jetzt ausreichend gefärbt.



Die tiefe, gebieterische Stimme:
Benutzt das Seil (aus dem Stall) mit dem Bumerang. Geht vors Haus und werft den Kombi-Gegenstand an den Kamin. Rincewind kann jetzt raufklettern. Durch den Kamindreck bekommt er die tiefe Stimme. Vorher die Ofentür in der Küche aufmachen!



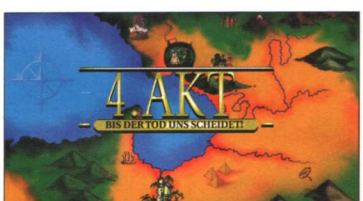
Der Sensen-Test:
Eine Sense findet ihr beim Schirmständer im Flur. Mit blanker Muskelkraft schafft Rincewind es aber nicht, das Kornfeld niederzumähen. Er kann aber sich mit Sense und Spielzeugkarren einen Apparat bauen. Susanne rückt ihren Karren nur heraus, wenn man ihr etwas im Austausch gibt.



Das Buch über Rincewinds Leben ist Susanne zu langweilig. Sie will eine spannende Bildertafel aus dem dunklen Alkoven. Zunächst holt ihr den kleinen Schlüssel, der unter der Türmatte vor dem Haus liegt. Außerdem muß Rincewind erneut eine Kerze basteln. Um Wachs aus den Bienenstöcken zu holen, braucht er die Pyjamas (steckt im Kaninchen aus dem Schlafzimmer). Zum Ausräuchern wird der ölige Lappen (aus der Küche) angezündet. Jetzt kann Rincewind wieder Wachs und Honig (mit der leeren Zuckerschale) aus dem Bienenstock holen. Das Wachs kombiniert mit der Schnur (aus dem Schlafzimmer) ergibt eine prima Kerze.



Um die letzte Prüfung zu bestehen, geht Rincewind in den Garten. 100 Ameisen-Seelen glühen in der Seelengrube. Um sie einzusammeln, benutzt er den Honig mit der Angelrute (vom Teich).



4. Akt
Nachdem Rincewind alle Prüfungen bestanden hat, wird er offiziell zum Sensenmann ernannt. Sein erster Job ist ein echter Knaller: Nach einem Bombenanschlag ist unser alter Freund Gevatter Tod schwer verletzt. Kann Rincewind ihn retten und damit das Chaos im Jenseits beseitigen?



Die Rettung von Gevatter Tod
Es gibt einen sagenhaften Jungbrunnen in der Wüste bei Djelibeybi. Wenn ihr den findet und etwas Sand mitnehmt, kann Tods Lebensuhr damit aufgefüllt werden. Geht erst nach Knochenknack, redet mit Tod und sammelt den Korken von seinem Hut ein. Reist dann nach Djelibeybi, wo nach einiger Zeit der Prospektor ankommt ...



Ihr müßt die Geier als Wegweiser benutzen. Da sie dauernd hinter dem Mumienarm herflattern, steckt ihr das vermoderte Stück in die Satteltasche am Kamel des Prospektors. Vergeßt nicht, die Wasserflasche mitzunehmen.



Rincewind muß den Brunnen zunächst trockenlegen. Dazu steckt er das Stück Korken in den Brunnen. Nun kann Tods Sanduhr aufgefüllt werden.



Dieses Spiel hat ein Nachspiel! Um Queen Kong zu besiegen, müßt ihr Schnapper ein paar Blasen abkaufen. Diese Ballons füllt man mit Wasser aus der Feldflasche. Dann den Raben ansehen und Oma Wetterwachs zum Seelenwechsel überreden. Jetzt noch die Wasserbomben in Rincewinds Tasche stecken, und ab mit dem Besen!



Fun Online DURCHBLICK

Intel hat mit dem Pentium MMX die Chip-Herrschaft erreicht. Über 25 Jahre hat das Spiel gedauert – ein Spiel mit vielen Ereigniskarten. Mit unserem Intel-Monopoly kannst du die spannende Intel-Geschichte miterleben

Das Intel-Monopoly

EREIGNISKARTE

DER CO-PROZESSOR

1980 erfindet Intel den mathematischen Co-Prozessor und nennt ihn 8087. Er entlastet die CPU, also den Hauptprozessor, bei bestimmten Aufgaben. Etwa bei komplizierten Rechenoperationen.

INTEL 80286

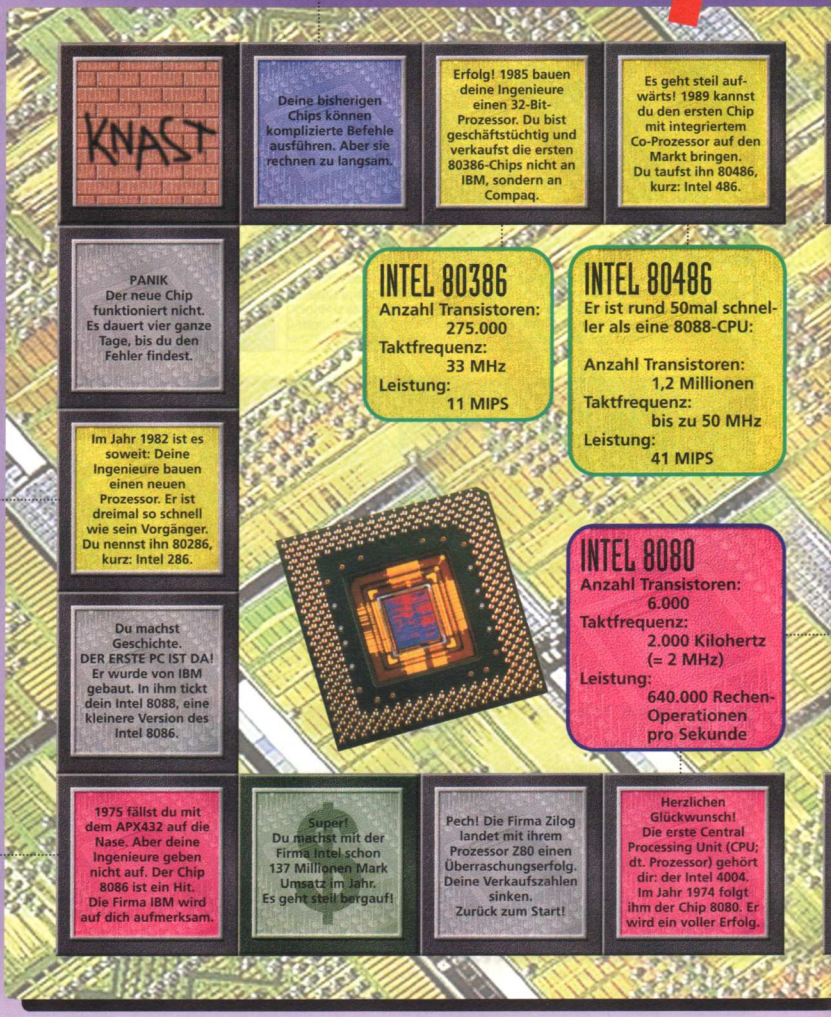
Der Chip arbeitet mit 16 Bit. Das heißt, er verarbeitet pro Takt 16 Anweisungen. Damit ist er dreimal so schnell wie sein Vorgänger.

Anzahl Transistoren: 134.000
Taktfrequenz: 12 MHz
Leistung: 2,66 MIPS

INTEL 8086

Anzahl Transistoren: 29.000
Taktfrequenz: 5 MHz
Leistung: 0,33 MIPS

MIPS: Millionen Instruktionen (Rechenoperationen) pro Sekunde



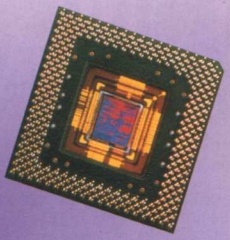
EREIGNISKARTE

DER PENTIUM

1993 ist es soweit. Intel präsentiert den Pentium-Chip. Wieder übertrifft er alle seine Vorgänger. Die Konkurrenz hat das Nachsehen.

INTEL PENTIUM

Anzahl Transistoren:
3,1 Millionen
Taktfrequenz:
ab 66 MHz
Leistung:
112 MIPS



INTEL PENTIUM PRO

Anzahl Transistoren:
5,5 Millionen
Taktfrequenz:
bis 200 MHz
Leistung:
415 MIPS

RISIKO...
Die Konkurrenz macht dir schwer zu schaffen! Dein Geld ist in Gefahr. Du mußt dir schnell etwas einfallen lassen.

RIESENBLAMAGE!
Der Pentium-Chip rechnet falsch. Gehe in das Gefängnis! Gehe nicht über LOS. Streiche keine Millionen Dollar ein.

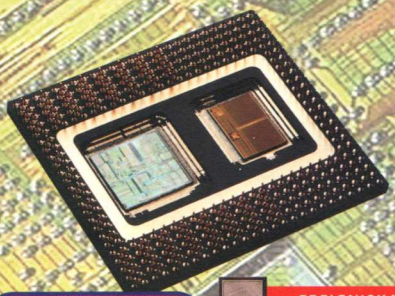
Deine Ingenieure sind fleißiger denn je. 1995 bringst du den Chip Pentium Pro auf den Markt. Er kommt aber nur mit neuer NT-Software zurecht.

WAHNSINN! DU HAST ES GESCHAFFT!
Du baust den schnellsten Computer der Welt. In ihm ticken mehr als 4.000 Pentium-Pro-Chips.

EREIGNISKARTE

SUPERCOMPUTER

In einem Supercomputer rechnet nicht nur einer, sondern viele Prozessoren gleichzeitig. Solche Rechner kosten ab 50 Millionen Mark aufwärts. Sie werden daher nur in Spezialbereichen eingesetzt, etwa in der Astronomie oder in der Kernphysik.



Das Jahr 1996 verläuft super für dich. Du bringst es auf 21.000 Millionen Dollar Umsatz.

MMX IST IN ALLER MUNDE!
Mit dieser Chip-Erweiterung festigst du Anfang 1997 dein Marktmonopol noch stärker.

PENTIUM MMX

MMX steht für Multi-Media-Extension. Sie sorgt dafür, daß die CPU sich bald stärker als bisher um Grafik und Sound kümmern wird. Das soll vor allem Windows-Spiele beschleunigen.
Handicap:
Nur wenn ein Spiel für den Pentium MMX programmiert ist, profitiert es vom neuen Chip.

(Mehr dazu auf der nächsten Seite)

INTEL 4004

Anzahl Transistoren:
2.300
Taktfrequenz:
108 Kilohertz
(= 0,1 MHz)
Leistung:
60.000 Rechen-Operationen pro Sekunde

EREIGNISKARTE

BUSICOM-AUFTRAG

1969 will die japanische Firma Busicom aus zwölf elektrischen Schaltungen einen Tischrechner bauen. 60.000 Dollar wollen die Japaner für diese Entwicklung bezahlen.

Ein Pentium-Chip tickt in fast allen neuen PCs. Die erste große Runde hast du gewonnen. Jetzt steht die zweite Runde an.

EREIGNISKARTE

PENTIUM II

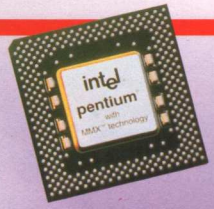
Die Intel-Ingenieure arbeiten derzeit am Pentium II. Sein Codename ist Klamath. Dieser Chip ist ein Pentium Pro mit MMX-Erweiterung. Anders als der erste Pentium Pro soll er aber keine Schwierigkeiten mehr mit älteren Spielen haben.

Dein Chip ist eine tolle Erfindung! Dir wird klar, daß man mit ihm viel machen könnte. Glück für dich: Busicom braucht Geld, und du kannst deine CPU billig zurückkaufen.

Dein Ingenieur Ted Hoff hat die zündende Idee: Er entwickelt statt zwölf einzelner Schaltungen einen Chip, der alle Rechenaufgaben lösen kann.

1969 erhältst du den Auftrag, eine Rechenmaschine zu bauen. Schaue dazu auf die Ereigniskarte BUSICOM-AUFTRAG.

LOS



Chips unter der Lupe

TRANSISTOREN

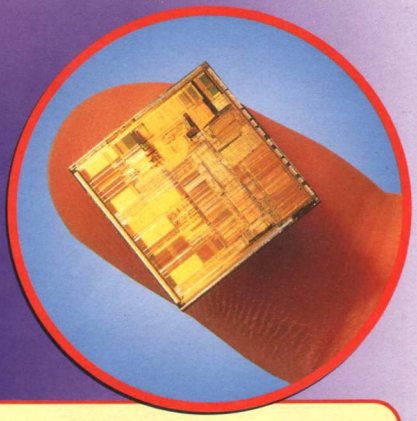
Ein Transistor ist ein elektronischer Verstärker aus Halbleitermaterial. Halbleiter sind Stoffe, die bei sehr tiefen Temperaturen elektrischen Strom nicht leiten, bei höheren Temperaturen aber sehr wohl.

In Prozessoren benutzt man Transistoren, um mittels elektrischer Impulse logische Verknüpfungen herzustellen. Wie schnell ein Intel-Prozessor rechnen kann, hängt von der Gesamtzahl an Transistoren ab: Je mehr Transistoren es gibt, desto mehr Befehle (also viele elektrische Impulse) kann der Computer in einer bestimmten Zeit abarbeiten. Wichtig ist auch die Größe der Transistoren. Je kleiner ein Transistor ist, desto schneller kann er geschaltet werden. Und um so höher kann man den Prozessor takten, das heißt: desto höher ist seine **Taktfrequenz.**

Die Zahl, die im Namen eines Prozessors auftaucht, ist seine Taktfrequenz. Ein Pentium 166 schafft 166 Millionen Impulse pro Sekunde. Das sind 166 MHz.

DER CHIP-DIE

Heute braucht ein Chip mit Millionen von Transistoren ungefähr genausoviel Platz wie in den 50er Jahren ein einziger Transistor. „Die" nennt man die fingernagelgroße Fläche im Inneren eines Chips. Hier sind die Schaltkreise untergebracht – also die Transistoren und Widerstände.





PROZESSOR-KÜHLER

Wer einem Pentium-PC auf die Hauptplatine schaut, entdeckt auf dem Prozessor meistens einen Kühler. Auf 80486-Chips waren sie noch selten. Gebraucht werden solche Kühler, weil ein Pentium-Chip viel heißer wird als ältere Prozessoren.

Warum werden moderne Chips so heiß? Stellt euch als einfachen Vergleich eine Glühbirne vor. Gelangt der Strom in die Glühbirne, wird der Draht so heiß, daß er zu glühen anfängt und Licht spendet. Je dünner der Draht, desto heißer wird er und desto heller leuchtet die Birne.

Auch der Pentium wird mächtig heiß, wenn er zu rechnen anfängt. Schließlich befinden sich 3, 4 oder sogar 5 Millionen Transistoren auf einer Fläche, die nur so groß ist wie ein Fingernagel. Beim 80486-Chip hatten die Ingenieure „nur" 1,2 Millionen geschafft.

DER PENTIUM MMX

Die Abkürzung MMX steht für Multi-Media-Extension. Das heißt: Ein MMX-Pentium hat erweiterte Fähigkeiten. Das macht ihn schneller als andere Pentiums.

Entscheidend für das Tempo eines Prozessors sind die Anzahl der Impulse, die er für das Abarbeiten eines Befehls benötigt, sowie die Taktfrequenz. Um einen Prozessor schneller zu machen, muß man die Taktfrequenz erhöhen. Oder man baut den Prozessor so um, daß er weniger Impulse für einen Befehl benötigt. Genau dies haben die Intel-Ingenieure beim MMX getan.

In einem MMX-Prozessor gibt es spezielle Transistoren. Sie bearbeiten ausschließlich die Befehle, die ein Spiel an die CPU schickt. Der Haken: Damit diese Transistoren arbeiten, muß die Software spezielle Befehle an die CPU senden. Aber bislang gibt es nur wenige Spiele, die MMX-Kommandos kennen. Und „alte" Spiele laufen auf einen MMX-PC kaum schneller als auf einem herkömmlichen Pentium-Rechner. Das heißt: Wenn ihr euren Rechner aufrüsten wollt, solltet ihr euch lieber eine bessere Grafikkarte zulegen, statt nach einem MMX zu schielen. Wenn ihr aber einen neuen Rechner wollt, kauft einen MMX. Keiner ist schneller, und bald wird es mehr Spiele für ihn geben.

2 STUNDEN GRATIS SURFEN!*
*nur Telefonkosten

DAS NETZ!



Hier könnt ihr mitreden, wie euch die Tastatur gewachsen ist! FUN ONLINE präsentiert euch die genialste Erfindung seit dem Telefon: den Online-Chat!



Erobere mit FUN ONLINE die dritte Spieledimension. Rasante Action fordert deine grauen Zellen und garantiert Spaß pur!



Flaschenpost geht dir nicht schnell genug? Mit FUN ONLINE zauberst du deinen Freunden in Sekundenschnelle witzige Nachrichten auf den Bildschirm



FUN ONLINE bringt Leben in die Bude: jede Menge Sounds, coole Animationen, 3-D-Effekte und geniale Videos







In FUN ONLINE findest du die Antwort auf alle deine Fragen. Spannende Infos gibt's zum Nachschlagen und Erleben



Täglich brandheiße News aus aller Welt. Außerdem aktuelle Facts aus der Fußballbundesliga, aus den Kinos und den Musikcharts

FUN ONLINE PRÄSENTIERT ...

TURBO SURFEN

ANGEBOT A

Direkte Verbindung zu FUN ONLINE
Du hast mit deinem Rechner noch keine Internetluft geschnuppert und möchtest jetzt deine eigene, **superschnelle** Verbindung zu FUN ONLINE - Das Netz einrichten?

Dann gibt's FUN ONLINE für

- → 29,95 DM pro Monat
- → + Telefonkosten
- → kein Zeitlimit!

ANGEBOT B

Über andere Online-Verbindungen zu FUN ONLINE
Du hast mit deinem Rechner bereits Verbindung mit dem Internet aufgenommen oder bist Mitglied bei AOL oder einem anderen Online-Service?

Dann gibt's FUN ONLINE für

- → 7,95 DM pro Monat
- → + Telefonkosten
- → kein Zeitlimit!

Probe-Abo bis zum 30.06.1997

Übrigens: FUN ONLINE gibt's für fast alle zum günstigen Citytarif der Telekom!

ÜBRIGENS:
Auf der Netz-CD-ROM gibt's auch einen kurzen Demo-Film zu FUN ONLINE - Das Netz. Du startest die Demo je nach Betriebssystem mit einem Doppelklick auf die intro.exe im Verzeichnis Win95 oder Win31.





WIE INSTALLIERE ICH FUN ONLINE?

Lege die Netz-CD-ROM in das Laufwerk deines Rechners ein. Wenn du Windows 3.1/3.11 als Betriebssystem hast, klickst du im Dateimanager die ***folsetup.exe*** doppelt. Bei Windows 95 funktioniert alles automatisch.
Wenige Sekunden später sitzt du im Zug, der dich in die Cyberstadt von FUN ONLINE bringt. Auf einem kurzen Stadtbummel lernst du die tollsten Plätze und die coolsten Inhalte von FUN ONLINE kennen: News, Games, E-Mail, Chat, Infos und jede Menge Action.
Anschließend beginnt die Installation von FUN ONLINE, damit du alle wichtigen Dateien auf deiner Festplatte hast und das Surfen durchs Datenmeer beginnen kann. Jeden einzelnen Schritt bekommst du von uns erklärt, da kann gar nichts schiefgehen.
Alles klar? Na, dann ran an die Kiste!



WAS BRAUCHE ICH FÜR FUN ONLINE?

Um FUN ONLINE per Mausklick zu erkunden, brauchst du

- am besten einen Pentiumrechner, mindestens einen 486er
- Microsoft Windows 3.1/3.11 oder Windows 95
- ab 8 MB Arbeitsspeicher
- 20 MB (Win3.1/3.11) oder 50 MB (Win95) freien Festplattenspeicher
- ein leistungsfähiges Modem (14.4000 bps)
- ein CD-ROM-Laufwerk (double-speed)
- die CD-ROM von FUN ONLINE - Das Netz

Wenn du mit Microsoft Windows 3.1/3.11 arbeitest, funktioniert das coole Zusatzprogramm TVML leider nicht. TVML öffnet dir die Tür zu Games in 3-D-Grafik und zu Spielen im Netzwerk (siehe S.52).



WIE WÄHLE ICH MICH BEI FUN ONLINE EIN?

Probe-Abo bis zum 30.06.1997

Erster Besuch in FUN ONLINE:
Erkundige dich beim Netzteam unter **0 18 05-26 26 47** nach deiner Registrierungsnummer und deinem Registrierungsnamen, damit du dich nach der Installation bei FUN ONLINE anmelden kannst.

Über die superschnelle FUN ONLINE-Verbindung

- Klicke das FUN ONLINE-Symbol doppelt
- Gib deinen FUN ONLINE-Namen und dein persönliches Paßwort ein.
- Danach wählt sich dein Computer automatisch in das Netz von FUN ONLINE ein.

Über andere Online-Verbindungen

- Wähle dich zunächst bei deinem Online-Service oder Internetanbieter ein.
- Klicke das FUN ONLINE-Symbol doppelt.
- Gib deinen FUN ONLINE-Namen und dein persönliches Paßwort ein.
- Danach wählt sich dein Computer automatisch in das Netz von FUN ONLINE ein.

Laß deine Netz-CD-ROM im Laufwerk, solange du durch FUN ONLINE surfst. Bilder und Sounds aus der Stadt bauen sich dann garantiert blitzschnell auf.

Ein Extra-Cover der FUN ONLINE - Das Netz - CD-ROM zum Ausschneiden und Einlegen in eine stabile Plastikbox. So kannst du die Netz-CD-ROM sicher aufbewahren und sammeln. Leere Plastikboxen bekommst du billig überall da, wo CDs verkauft werden.



Cover und Rückseite entlang den schwarz gestrichelten Linien ausschneiden!

FUN ONLINE • DAS NETZ

SO INSTALLIERE ICH FUN ONLINE

Windows 3.1/3.11

Lege die Netz-CD-ROM in dein Laufwerk und klicke im Dateimanager die ***folsetup.exe*** doppelt. Und schon sitzt du im Zug, der dich direkt in die Cyberstadt von FUN ONLINE bringt. Nach einem kurzen Bummel durch FUN ONLINE beginnt die Installation. Sie ist garantiert total easy, und jeder Schritt erklärt sich von selbst.

Windows 95

Lege die Netz-CD-ROM in dein Laufwerk und schon sitzt du im Zug, der dich direkt in die Cyberstadt von FUN ONLINE bringt. Nach einem kurzen Bummel durch FUN ONLINE beginnt die Installation. Sie ist ganz einfach, jeder Schritt wird erklärt.

SO WÄHLST DU DICH BEI FUN ONLINE EIN

Wenn du das FUN ONLINE-Symbol doppeltklickst, wirst du nach deinem FUN ONLINE-Namen und deinem persönlichen Paßwort gefragt. ÜBRIGENS: Beim ersten Besuch von FUN ONLINE gibst du hier Registrierungsname und -nummer an. Danach wählt sich dein Computer automatisch im Netz von FUN ONLINE ein.

Bei Fragen hilft dir täglich von 8.00 Uhr bis 23.00 Uhr unsere
HOTLINE 0 18 05 - 26 26 47

FUN ONLINE • DAS NETZ

Entlang der weiß gestrichelten Linien falten!



BAHNHOF



CYBER CENTER



CINEDOME



POWER TOWER



POST



KIOSK



JOYSTICK



FUN PRESS

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

FUN ONLINE DAS NETZ

SPIELE IM NETZWERK

Du bist ein echter Spielefreak? Na dann kennst du im Joystick ja bestimmt schon jeden Winkel oder wirst ihn noch kennenlernen. Und mit FUN ONLINE gibt's auch für dich keine Langeweile. Ganz im Gegenteil: Wir sorgen immer wieder für Überraschungen. Entdecke ab sofort Spiele einer neuen Dimension: Funke deine Freunde oder die FUN ONLINE-Redakteure per E-Mail an, fordere sie zu einer Partie Reversi oder Zapp am Computer heraus und schwatze während dem Spiel noch online mit ihnen. Hau in die Tasten und verpasse jedem Zug deines Mitspielers den richtigen Spruch oder gib dem Ärmsten mal einen Tip, damit er nicht ganz so frustriert ist ... Aber Vorsicht: Spiele im Netzwerk machen null Komma nix süchtig!

FUN ONLINE auf allen Kanälen: Spielen und Chatten gleichzeitig!



Der Joystick – die coole Spielezentrale in FUN ONLINE





Natürlich gibt's in FUN ONLINE keine normalen Spielsteine: Hier kämpfen Frösche, Schlangen und Teufelchen gegeneinander und geben manchmal ziemlich ungewöhnliche Laute von sich ...





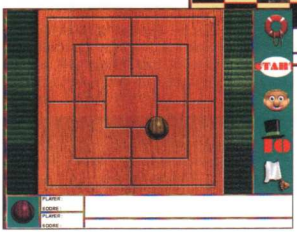


Verschiedene Spiele-Levels fordern deine grauen Zellen immer wieder aufs neue heraus



Wer ist der beste Spieler im Netz? Messe deine Kräfte im Wettbewerb mit anderen Mitgliedern





Insgesamt sieben Spiele in „Stereo"-Qualität verstecken sich hinter dem Mühle- und Schachbrett: Match, Zapp, Schach, Mühle, 4 in die Reihe, Dreh's um! und Isolation

Fun Online

DAS NETZ

ANMELDUNG

Bitte per Fax 0 18 05 - 26 26 67 oder direkt an FUN ONLINE, Netzteam, D-66150 Saarbrücken senden. Bei Fax aus dem Ausland: 0049 - 18 05 - 26 26 67

10102

Dieses Feld füllst du aus: Bitte gut lesbar schreiben!

___/___/___/___/___/___/___/___/___/ Mein Fun Online-Name

____-____-____ Geburtsdatum

___/___/___/___/___/___/ ___/ – ___/___/___/___/___/___/___/___/___/ Telefon-Nummer

Mein richtiger Name — Mein richtiger Vorname

Straße / Nr. — Land / PLZ / Ort

Denke bitte daran: Die folgenden Daten müssen unbedingt von deinen Eltern angegeben werden, wenn du bei uns mitmachen willst!

Dieses Feld füllen deine Eltern aus: Bitte gut lesbar schreiben!

Vertragsangebot und Einzugsermächtigung des/der Erziehungsberechtigten — Geburtsdatum Erziehungsberechtigter

Hiermit erkläre ich,

Name — Vorname — Telefonnummer privat

Straße/ Nr. — PLZ / Ort — Telefonnummer tagsüber

daß mein/unser Kind im Rahmen **der umseitig abgedruckten Leistungsbeschreibung** und **zu den umseitig abgedruckten Nutzungsbedingungen** am Online-Service FUN ONLINE teilnimmt. Die Teilnahme erfolgt im Rahmen eines Probe-Abo **bis zum 30.06.1997.** Wir informieren Sie rechtzeitig zu welchen zukünftigen Bedingungen ein neues Abo möglich ist. Für die Benutzung werden folgende Benutzungsgebühren erhoben, wobei Sie die Wahl unter den folgenden Angeboten haben - bitte kreuzen Sie das Angebot Ihrer Wahl an:

☐ **ANGEBOT A**
Schnelle, direkte Verbindung über das FUN ONLINE-eigene Netzwerk:
→ **29,95 DM** pro Monat
→ kein Zeitlimit!

☐ **ANGEBOT B**
Zugang über einen bereits bestehenden Internet-Zugang oder Online-Dienst:
→ **7,95 DM** pro Monat
→ kein Zeitlimit!

Der/die Erziehungsberechtigten haften neben dem Benutzer für die Benutzungsgebühren. Zusätzlich zu diesen fallen bei der Benutzung Telefonkosten an (vgl. Ziff. 17 der **umseitig abgedruckten Nutzungsbedingungen**).

Ort — Datum — X Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

Ich erkläre mich einverstanden, daß die anfallenden Benutzungsgebühren wie folgt abgebucht werden:

☐ Kreditkarte

Kreditkartentyp (VISA, EURO-, MASTERCARD ...)

___/___/___/___/___/___/___/___/___/___/___/___/___/___/___/___/___ Kreditkartennummer

gültig bis: ___ ___/___ ___

Inhaber der Kreditkarte Name / Vorname

☐ Bankeinzug

Bankleitzahl

Kontonummer

Bankbezeichnung

Kontoinhaber Name / Vorname

Hiermit erteile ich der Egmont Interactive GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen, die Einzugsermächtigung.

Ort — Datum — X Unterschrift des/der Konto-/Kreditkarteninhabers

Ich weiß, daß ich die Einzugsermächtigung jederzeit widerrufen kann.

Ort — Datum — X Unterschrift des/der Konto-/Kreditkarteninhabers

Leistungsbeschreibung

Fun Online ist ein Oberbegriff. Mit Fun Online soll sowohl ein Zugang zum Internet, als auch zu einem eigenen Online-Service-Netz geschaffen werden, das speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde.

1. Es soll zum einen ein Zugang zum Internet geschaffen werden.
Das Internet ist ein separates, von dem Anbieter unabhängiges weltweites Computer-netzwerk.
Der Anbieter hat keinen Einfluß auf den Inhalt des Internets. Er ändert sich zudem laufend, da weltweit ständig Daten eingegeben, herausgenommen und verändert werden.
In Bezug auf das Internet ist die Leistung des Anbieters beschränkt auf die Schaffung des Zugangs zum Internet. Der Inhalt sowie die Richtigkeit und die Vollständigkeit der über Internet abgerufenen Informationen ist von dem Leistungsumfang des Anbieters nicht umfaßt.
Der Anbieter behält sich vor, zu solchen Teilen des Internets keinen Zugang zu schaffen, die er für Kinder oder Jugendliche nicht für geeignet hält (vgl. dazu unter Ziffer 3 - Cyber Patrol).

2. Der Anbieter schaltet eine Hotline unter der Tel.-Nr. 01805-26-26-47, der Fax-Nr. 01805-26-26-67 bzw. der E-Mail-Adresse netzteam@funonline.de (und der Postanschrift Fun Online, Netzteam, 66150 Saarbrücken). Die Hotline ist zur Zeit von 8.00 bis 23.00 Uhr (MEZ bzw. MEZ/Sommerzeit) besetzt. Bei allen Fragen zu Fun Online kann sich der Benutzer / Erziehungsberechtigte an die Hotline wenden.
Soweit der Nutzer/Erziehungsberechtigte über Fun Online Daten erhält, die er für Jugendliche nicht für geeignet hält oder die er aus einem anderen Grunde mißbilligt, wird er gebeten, dies über die Hotline zu melden. Der Anbieter wird dieser Meldung nachgehen und die ihm erforderlich erscheinenden Maßnahmen treffen.

3. Immer wenn Fun Online gestartet wird, ist automatisch das Programm Cyber Patrol aktiv.
Cyber Patrol wird nicht vom Anbieter sondern von Microsystems Software, Inc. 600 Worcester Road, Framingham, MA 01702, United States of America angeboten. Im Hinblick auf Cyber Patrol bestehen keine vertraglichen Beziehungen zwischen dem Benutzer und dem Anbieter.
Das Programm Cyber Patrol dient zum einen dazu, die Weitergabe solcher Informationen im Internet an Fun Online-Benutzer zu unterbinden, die für Kinder oder Jugendliche nicht geeignet sind (gewaltverherrlichende, pornographische, politisch- oder religiös-radikale Informationen). Cyber Patrol funktioniert dabei - vereinfacht gesagt - so, daß es über eine sogenannte Not-Liste, die wöchentlich aktualisiert wird, den Zugriff auf Informationen unterbindet, die bestimmte Worte/Bilder/Begriffe enthalten. Eine absolute Garantie, daß kein Zugriff auf für Kinder nicht geeignete Informationen erfolgen kann, bietet dieses Programm - wie auch alle anderen derzeit auf dem Markt befindlichen Programme - jedoch nicht.
Durch Cyber Patrol wird der Zugriff auf die in der Not-Liste enthaltenen Wörter/Bilder/Begriffe nicht nur für Fun Online, sondern grundsätzlich für alle Online-Programme des betreffenden Computers unterbunden. Der/die Erziehungsberechtigten können diese Zugriffsbeschränkungen aber über ein Paßwort freigeben (näheres dazu über die Hotline oder online).
Zudem haben die Erziehungsberechtigten über Cyber Patrol die Möglichkeit, bestimmte Einstellungen, wie z.B. die tägliche und wöchentliche Online-Zeit der Benutzer, über ein Paßwort festzulegen sowie den Zugang zum Internet zu sperren. Diese Einstellungen können die Erziehungsberechtigten über die Hotline veranlassen oder aber selbst online eingeben. Eine genauere Information über Cyber Patrol kann abgerufen werden über die Hotline oder online.

4. Telefonisch beantragte Änderungen des/der Erziehungsberechtigten bezüglich der zeitlichen Limitierung des Zugangs zu Fun Online als auch zum Internet werden unter der Hotline (Tel.-Nr. 01805-26-26-47) täglich von 8.00 Uhr bis 23.00 Uhr entgegengenommen. Dies geschieht nach bestem Wissen und Gewissen.

5. Der Anbieter bietet zudem mit "Fun Online im eigentlichen Sinn" einen eigenen Online-Service (Netz) an, der speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde.
In diesen Netz werden Inhalte sowohl des Anbieters als auch von dritten Informationsanbietern - sowie natürlich von Benutzern (in Pinboards, Diskussionsforen = Chats, über E-Mails) - eingegeben.
Der Anbieter überprüft die Inhalte der dritten Informationsanbieter daraufhin, ob sie seiner Ansicht nach für Kinder und Jugendliche geeignet sind. Eine Kontrolle der Richtigkeit und Vollständigkeit dieser Inhalte durch den Anbieter findet nicht statt.
Die Inhalte von Benutzern werden in regelmäßigen Zeitabständen vom Anbieter darauf überprüft, ob sie seiner Ansicht nach für Kinder und Jugendliche geeignet sind, wobei E-Mails dem Briefverkehr vergleichbar sind und vom Anbieter nicht kontrolliert werden. Eine Kontrolle der Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte der Benutzer durch den Anbieter findet nicht statt.

6. Der Anbieter liefert die Netz-CD-ROM, die die notwendige Software enthält.

7. Der Zugang zum Internet und/oder zum eigenen Netz kann zeitweise nicht oder nur eingeschränkt möglich sein, soweit technische Gegebenheiten - wie zum Beispiel die Notwendigkeit von Wartungsarbeiten, Fehlern im Programm - dies erfordern.

8. Der Zugang zu Fun Online ist nur durch Eingabe eines persönlichen Kennworts (Paßwort) in Verbindung mit dem Fun Online-Namen (User-Name) des Benutzers möglich. Der Benutzer erhält vom Anbieter die beim erstmaligen Gebrauch notwendigen vorläufigen Registrierungswörter. Während der erstmaligen Benutzung von Fun Online, vergibt sich der Benutzer dann den eigenen Fun Online Namen und sein persönliches Paßwort. Nur wer neben dem Fun Online-Namen auch das persönliche Kennwort kennt, kann Fun Online benutzen.
Das persönliche Paßwort kann jederzeit durch den Benutzer geändert werden, um etwaigen Mißbrauch Dritter zu verhindern/erschweren.

Nutzungsbedingungen

1. Definition
Soweit nachfolgend von Fun Online die Rede ist, ist damit sowohl der Online-Service (Netz) im eigentlichen Sinn als auch der damit verbundene Zugang zum Internet gemeint.

2.Nutzungsbedingungen als Vertragsinhalt
Die nachfolgenden Nutzungsbedingungen werden Bestandteil des Vertrages des Benutzers (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) mit dem Anbieter.

3. Änderung der Nutzungsbedingungen
Soweit der Anbieter die Nutzungsbedingungen ändert, wird der Benutzer ausdrücklich darauf hingewiesen. Zugleich werden dem Benutzer die geänderten Nutzungsbedingungen zugänglich gemacht. Dabei wird der Benutzer besonders auf die geänderten Klauseln hingewiesen.
Die geänderten Nutzungsbedingungen werden Vertragsbestandteil, wenn der Benutzer (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) nicht innerhalb von vier Wochen nach Mitteilung der geänderten Nutzungsbedingungen widerspricht. Der Benutzer wird bei der jeweiligen Mitteilung der Änderung der Nutzungsbedingungen auf diese Folge des Unterbleibens eines Widerspruchs ausdrücklich hingewiesen.
Diese Regelungen gelten auch für Preisänderungen.

4. Anwendbares Recht
Für diese Nutzungsbedingungen und die gesamten vertraglichen und deliktischen Rechtsbeziehungen zwischen Benutzer (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) und Anbieter gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

5. Haftungsausschluß/ Haftungsbegrenzung
Der Anbieter haftet für sämtliche schuldhaft verursachte Schäden - insbesondere Schäden durch Fehler, Verzögerungen oder Unterbrechungen in der Übermittlung, durch unrichtige Inhalte, durch Verlust oder Löschung von Daten, durch Viren, durch Fehler der Zugangssoftware - nach den gesetzlichen Regelungen und Rechtsfiguren (wie z.B. positive Vertragsverletzung, Verschulden bei Vertragsverhandlungen) nur zu den nachfolgenden Bedingungen:
a) Der Anbieter haftet bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit sowie bei Fehlen einer zugesicherten Eigenschaft unbegrenzt auf Schadensersatz.
b) Der Anbieter haftet bei einfacher Fahrlässigkeit nur bei Verzug oder bei Unmöglichkeit oder bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht. In all diesen Fällen einfacher Fahrlässigkeit ist die Haftung des Anbieters auf den voraus-sehbaren typischen Schaden (vertragstypischer Durchschnittsschaden) begrenzt.
c) Für alle übrigen schuldhaft verursachten Schäden ist die Haftung des Anbieters gegenüber dem Benutzer ausgeschlossen.
d) Der Anbieter haftet für seine Erfüllungsgehilfen nur in obigem Umfange.
e) Der Anbieter haftet auch im Rahmen eines Vertrages mit Schutzwirkung zu- Gunsten Dritter im Falle der Einbeziehung Dritter in den Schutzbereich des vorliegenden Vertrages nur in obigem Umfange.

6. Verpflichtung des Benutzers zur Berücksichtigung von Belangen Dritter
Der Benutzer verpflichtet sich, bei der Teilnahme an Fun Online auf kulturelle und religiöse Belange anderer Teilnehmer sowie Nichtteilnehmer Rücksicht zu nehmen und insbesondere keine verletzenden, verleumderischen, beleidigenden, bedrohenden, obszönen, rassistischen, jugendgefährdenden oder in sonstiger Weise gesetzwidrigen Äußerungen zu verbreiten.
Der Anbieter wird in jedem Falle der Beeinträchtigung von Belangen Dritter prüfen, ob er den vorliegenden Vertrag kündigt.

7. Löschen von Inhalten
Der Anbieter ist berechtigt, Inhalte des Benutzers zu löschen, die seiner Ansicht nach Belange Dritter beeinträchtigen oder rechtlich bedenklich sind.

8. Beachtung von Schutzrechten.
Die über Fun Online angebotenen Inhalte können urheberrechtlich und/oder durch Marken oder durch andere Schutzrechte (nachfolgend „Schutzrechte") geschützt sein. Bei ihrer Nutzung sind die geltenden Urheber- und anderen Schutzgesetze zu beachten.
Soweit im Einzelfall nicht anderes bestimmt ist, hat der Benutzer grundsätzlich das Recht, eine angemessene Anzahl von Kopien von Teilen der Inhalte zum privaten Gebrauch herzustellen. Der Benutzer hat in jedem Fall sicherzustellen, daß alle Hinweise in den Inhalten auf die Schutzrechte in unveränderter Form bestehen bleiben.

9. Einspeisen von Daten
Soweit von dem Nutzer Daten eingespeist werden, hat dies unter Beachtung von Rechten Dritter sowie sämtlicher gesetzlicher Bestimmungen zu erfolgen.
Insbesondere bei der Übernahme von fremden Daten ist zu überprüfen, ob Dritte daran Rechte - insbesondere Urheberrechte - haben.
Soweit der Nutzer Inhalte einspeist, die durch Schutzrechte Dritter geschützt sind, muß er sich selbst zuvor davon vergewissert haben, daß der Rechtsinhaber vollständig und wirksam ihm alle notwendigen Rechte für diese Einspeisung in Fun Online eingeräumt hat. Notwendig ist insbesondere das Recht, die Daten in Fun Online zu vervielfältigen, abzurufen (auch on demand), zu verbreiten, zu ändern, zu bearbeiten, nachzuahmen, mit anderen Inhalten zu verbinden, zu veröffentlichen, zu senden, zu übersetzen, zu vermieten, sowie dem Anbieter und anderen Nutzern diese Rechte einzuräumen. Der Benutzer übernimmt die Haftung dafür , daß der Rechtsinhaber ihm vollständig und wirksam alle notwendigen Rechte im obigen Sinne eingeräumt hat. Der Benutzer stellt den Anbieter im Fall einer Mißachtung solcher Schutzrechte Dritter von etwaigen Ansprüchen Dritter frei.
Mit der Einspeisung erteilt der Benutzer - ggf. im Namen des Rechtsinhabers - dem Anbieter (unwiderruflich) das nicht-exklusive Recht, die eingespeisten Daten zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt (weltweit) in Fun Online abzurufen (auch on demand), zu vervielfältigen, zu verbreiten, zu ändern, zu bearbeiten, nachzuahmen, mit anderen Inhalten zu verbinden, zu veröffentlichen, zu senden, zu übersetzen, zu vermieten und anderen Nutzern diese Rechte einzuräumen.

10. Kündigung
Dieser Vertrag und damit die Benutzung von Fun Online kann jederzeit mit sofortiger Wirkung sowohl von dem Anbieter als auch von dem Benutzer gekündigt werden.
Bei Kündigung während einer laufenden Abrechnungsperiode bleibt der Benutzer zur Bezahlung der Grundgebühr für diese Abrechnungsperiode verpflichtet. Dies gilt nicht bei fristloser Kündigung bei Vorliegen eines wichtigen Grundes. Die Kündigung gegenüber dem Anbieter ist zu richten an Fun Online, Netzteam, 66150 Saarbrücken und zwar schriftlich oder per Fax (01805-26-26-67) oder per Telefon (01805-26-26-47).

11. Zugang zum Internet
Der Benutzer nutzt das Internet auf eigene Gefahr und unterliegt dabei den national oder international geltenden Gesetzen und Vorschriften. Wenn sich der Benutzer über Fun Online den Zugang zum Internet verschafft, verpflichtet er sich, sowohl die im Internet geltenden Regeln, insbesondere die dort geltenden Verkehrsregeln, als auch diese Nutzungsbedingung einzuhalten.

12. Lizenz für das Fun Online-Netz
Die von Fun Online im Wege der - nicht ausschließlichen - Lizenz zur Verfügung gestellte Software dient nur zur Nutzung in unveränderter Form auf PC. Sie darf nur vom Benutzer zu den in der Leistungsbeschreibung genannten Zwecken und unter den in den vorliegenden Nutzungsbedingungen geltenden Bedingungen benutzt werden.
Das Recht des Benutzers zur Nutzung von Fun Online erlischt mit Beendigung des vorliegenden Vertrages.

13. Lizenzen von Dritten / Verträge zu Dritten im Hinblick auf Cyber Patrol und Netscape
Für den Betrieb von Fun Online ist der Einsatz des Schutzprogrammes Cyber Patrol sowie der Einsatz des technischen Programmes Netscape erforderlich. Diese beiden Programme darf der Benutzer nur einsetzen, wenn er zuvor die dazu erforderlichen Lizenzen von Microsystems Software (Cyber Patrol) und Netscape Communications GmbH (Netscape) erworben hat.
Wie der Benutzer diese Lizenzen erwirbt, ist auf Fun Online auf einer sogenannten Read-me-Datei festgelegt, die sowohl auf der Netz-CD ROM enthalten als auch online abrufbar ist.
Falls der Benutzer/ Erziehungsberechtigte zum Aufruf dieser Datei Fragen hat, so kann er sich diesbezüglich an die Hotline wenden.
Der Benutzer verpflichtet sich, Fun Online nur zu benutzen, wenn er dazu die entsprechenden Lizenzbedingungen akzeptiert hat.
Der Benutzer erwirbt die Nutzungsrechte damit direkt von

Microsystems Software Inc., 600 Worcester Road, Framingham, MA 01702, United States of America
(Cyber Patrol) und von
Netscape Communications Cooperation, 501 East Middlefield Road, Mountain View, CA 94043, United States of America
(Netscape)

Diese Firmen stellen eigene Nutzungsbedingungen auf, die unter den oben angegebenen Fundstellen im einzelnen nachgelesen werden können.
Diese Nutzungsbedingungen regeln die vertraglichen Beziehungen des Benutzer zu diesen beiden Firmen.
Die für den Erwerb der Nutzungsrechte der beiden Programme anfallenden Lizenzgebühren sind in den Benutzungsgebühren für Fun Online bereits enthalten und werden intern zwischen dem Anbieter und den Lizenzgebern der beiden Programme verrechnet.
Der Anbieter ist insoweit - Betrieb von Cyber Patrol, Netscape - weder Vertragspartei des Benutzer, noch sind die Firmen, die diese Programme anbieten, insoweit Erfüllungsgehilfen des Anbieters.
Die Nutzungsrechte von Cyber Patrol und Netscape erlöschen spätestens in dem Moment, zu dem der vorliegende Vertrag zwischen Benutzer und Anbieter beendet wird.

14. Weitere Verträge mit Dritten
Soweit Waren oder Dienstleistungen über den Online-Service von Dritten angeboten werden, kommen etwaige Verträge ausschließlich zwischen dem Benutzer und dem Dritten zustande. Etwaige Ansprüche aus solchen Geschäften richten sich ausschließlich gegen den Dritten.

15.Werbe-Mails
Der Benutzer erklärt sich damit einverstanden, daß der Anbieter - auch im Namen von Dritten - an die E-Mail-Adresse des Benutzers in Fun Online Werbe-Mails versendet.
Der Benutzer erkennt solche Werbe-Mails an einem spezifischen Merkmal.

16.Schutz des persönlichen Kennworts
Der Benutzer ist verpflichtet, das persönliche Kennwort vor dem Zugriff durch Dritte geschützt aufzubewahren.
Der Benutzer hat das von dem Anbieter zugeteilte persönliche Kennwort unmittelbar bei der ersten Einwahl in Fun Online abzuändern.
Dem Benutzer wird geraten, das persönliche Kennwort zudem des öfteren zu ändern, um etwaigen Zugriff durch Dritte zu verhindern/erschweren.

17. Telefonkosten
Bei der Benutzung von Fun Online entstehen neben den Benutzungsgebühren Telefonkosten. Die Höhe richtet sich nach der Entfernung des Benutzers zum nächsten Einwählknoten.
Ein Verzeichnis der Einwählknoten ist abrufbar unter der Hotline oder online. Soweit der nächste Einwählknoten im Bereich des Citytarifes der Deutschen Telekom AG liegt, ist dieser maßgebend. Liegt der nächste Einwählknoten außerhalb des Bereiches des Citytarifes, so gilt der für die entsprechende Entfernung gültige Tarif.

18. Benutzungsgebühren
Der Benutzer/Erziehungsberechtigte verpflichtet sich, die vereinbarten Benutzungsgebühren entweder über Lastschrifteinzug oder Kreditkartenzahlung zu begleichen.
Mit der Angabe der gewünschten Zahlungsweise autorisiert er Fun Online zu einer Abbuchung von dem entsprechenden Konto oder der Kreditkarte (Zahlung gegen Rechnung ist nicht möglich).
Eine Übersicht über die bisherige kumulierte Online-Zeit der laufenden Abrechnungsperiode kann online eingesehen werden. Auf Wunsch kann eine detaillierte schriftliche Aufstellung der einzelnen Benutzungszeiten einer Abrechnungsperiode gegen eine Pauschale von DM 5,00 unter der Hotline angefordert werden.
Der Benutzer/Erziehungsberechtigte ist auch für Entgelte, die andere Personen über sein persönliches Kennwort verursachen, verantwortlich.
Der Benutzer/Erziehungsberechtigte haftet solange für die unberechtigte Nutzung Dritter, bis er das Fun Online Netzteam unter der Telefonnummer 01805-26-26-47 oder schriftlich, (Fun Online, Netzteam, 66150 Saarbrücken) oder per Fax (01805-26-26-67) über die unberechtigte Nutzung informiert hat.
Der Benutzer/Erziehungsberechtigte wird darauf hingewiesen, daß für die Mitgliedschaft in Fun Online die korrekten Adress-, Telefon- und Bankdaten angegeben werden müssen.

19.Datenschutz
Der Anbieter weist darauf hin, daß personenbezogene Daten im Rahmen der Vertrags-durchführung gespeichert werden.

20. Abtretung/ Unterlizenzen
Der Anbieter ist berechtigt, die sich aus diesem Vertrag ergebenden Rechte und Pflichten auf Dritte zu übertragen oder Unterlizenzen einzuräumen.
In diesem Fall hat der Benutzer - wie auch sonst - die Möglichkeit, ohne Einhaltung von Fristen zu kündigen.

10102

Pink Panthers

gefährliche Mission

Lange, dünne Beine, breite Spürnase, trägt pinkfarbene Plüschklamotten und hat ein rotzfreches Mundwerk. Klingt nicht gerade nach einem Agenten in gefährlicher Mission. Begleite Pink Panther auf seiner actionreichen Schnüffeltour

DER AUFTRAG: Betreuung der Sprößlinge finanzkräftiger Väter zur Erhaltung des Weltfriedens - stop - Einsatzort: Ferienlager Chilly Wa-Wa - genaue Lage unbekannt - stop - Methode: verdeckte Ermittlung - stop - Einsatzteam: Pink Panther und... du!

Wenn du diesen gefährlichen Auftrag annimmst, dann zieh dich warm an und kratz all deine detektivischen Fähigkeiten zusammen – du wirst sie brauchen. Warum zum Beispiel schreibt der superschlaue Nigel aus dem Ferienlager einen Brief an seine Eltern, der vor Rechtschreibefehlern nur so strotzt? Wo versteckt der junge Engländer wohl sein Lieblingsspielzeug, und was ist das Geheimnis von Stonehenge? Fragen über Fragen, die deine grauen Zellen zum Rotieren bringen. Um den hochwichtigen Auftrag des „Inspektorchen" zu lösen, brauchst du ein paar Tips aus der Agenten-Trickkiste: Sammle alle Gegenstände, die dir in die Quere kommen, hör genau hin, wenn dich jemand in ein Gespräch verwickelt, und vertraue vor allem auf den Rat von Dr. von Schmarty und seiner genialen Erfindung, dem PDA.





Wähle im PDA-Display einfach ein Land und ein Themengebiet aus ...

Total verrückte Informanten

PDA steht für „Pinks Digitaler Assistent". Der giftgrüne Minicomputer versorgt dich mit nützlichen Infos aus den Heimatländern der Chilly Wa-Wa-Ferienlager-Gäste und hat auch sonst viel zu bieten. Weitere Informanten: Der Ameisenbär kennt alle ausländischen Köstlichkeiten, Pugg, Louie und Dog Father erzählen dir aus der Badewanne etwas über die Natur, und der wilde Voodoo Man aus der Modeboutique weiß von den merkwürdigen Kleidungssitten aus aller Welt zu berichten.



... und die Ameise berichtet z.B. live aus der bhutanischen Weltraum-Disco ...



... und von den Menschen und ihrer Sprache





Peng, Spratz, Knall ... der Zauberzapper wirft selbst den stärksten Panther um



Noch ist es verdächtig ruhig im Ferienlager ... doch das Unheil lauert hinter jeder Ecke

Was ist „Paulchen Panthers gefährliche Mission" eigentlich? Klasse-Adventure oder Lernprogramm? Beides! Wobei der Spielspaß ganz klar überwiegt.

Falls du auf deiner Spurensuche mal nicht weiterweißt, kommt prompt Hilfe in Reimform angeflattert: „Du hast den Rotor, was hält dich noch hier? Doch halt, was ist mit dem Mönch neben dir?!" Alle Klarheiten beseitigt? Dann nichts wie ran an den Computer!





Hersteller:	Ravensburger Interactive
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	4 Megabyte
System:	ab Windows 3.1
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	original
Fun-Faktor:	sehr gut
Info-Faktor:	gut
Preis:	ca. 90 Mark

Ich stehe auf ...

... Toonstruck von Virgin, weil die Grafiken und der Sound super sind. Außerdem bekommt man nach jedem Puzzle einen witzigen Trickfilm gezeigt.

Julia aus Bremen



110 Jahre Automobilgeschichte

Vollgepackt mit spannendem Inhalt: das Nachschlagewerk von Mercedes-Benz

Am 3. Juli 1886 staunten die Menschen in Mannheim nicht schlecht, als die erste öffentliche Fahrt eines Automobils, dem Karl-Benz-Patent-Motorwagen, stattfand. Im selben Jahr baute Gottlieb Daimler seine Daimler-Motorkutsche – bei ersten Probefahrten schon ganze 16 Kilometer pro Stunde schnell. Heute, 110 Jahre später, finden Autofans auf dieser CD-ROM von Mercedes-Benz eine Pkw-Datenbank mit Bildern und technischen Daten zu jedem der über 600 gebauten Modelle. Im Bereich Rennsport gibt's Infos über die Rennwagen und die Piloten. Immer wieder laufen tolle Videos. Ein eigenes Kapitel Technik und Sicherheit liefert ausführliche Erklärungen zu technischen Neuerungen im Laufe der Jahrzehnte. Im Lexikon finden sich Erklärungen zu allen nur denkbaren Begriffen rund ums Thema Auto.





Gottlieb Daimlers Motorkutsche aus dem Jahre 1886

Karl Benz am Steuer seines Patent-Motorwagens

Hersteller:	United Soft Media
Prozessor:	486er/33 MHz
Speicher:	mind. 8 MB
Festplatte:	0,1 MB
System:	Windows 3.1 od. 95, MAC
Alter:	ab 12
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	99 Mark

Wer ist der älteste Autohersteller der Welt? Genau: Die Marke mit dem Stern



Zeitstrahl: Per Mausklick aufs Modell gibt's alle Infos dazu



Pauly Mouse

Warum laust sich die Banane? Warum ist der Affe krumm? Wer nicht fragt, bleibt dumm... oder so ähnlich jedenfalls. Wenn du auch so viele Fragen auf Lager hast, wie der neugierige Pauly Mouse, dann nimm Platz in der Zeitmaschine von Prof. Weiß und wirf einen Blick ins Buch der Weisheit

Wir schreiben das 3. Jahrtausend. Im Gegensatz zum überbevölkerten Nachbarplaneten Mars gibt es auf der Erde nur eine Zivilisation: das Land des Lächelns. Einer der fröhlichen Grinser ist Pauly Mouse, ein junger Mäuserich. Pauly interessiert sich für die Welt unserer Tage. Um seinen Wissensdurst zu stillen, sucht er Prof. Weiß auf. Der leiht ihm eine Zeitmaschine. Auf seiner Reise ins Jahr 1997 begegnest du Pauly, und natürlich darfst auch du mal ans Steuer.





Tierisches Lexikon: Buch auf, Pinguin raus, Buch wieder zu!

Von A wie Antarktis bis T wie Tropen

Im Cockpit wählst du ein Ziel aus, und schon findest du dich inmitten einer grünen Oase oder auf einer Eisscholle am Nordpol wieder. Mit einem Mausklick erweckst du die Tiere zum Leben. Aber Vorsicht: Manche reißen ihr Maul ganz schön weit auf. Im Buch der Weisheit stellt Dr. Frosch dann die tierischen Bewohner unseres Planeten persönlich vor. Jetzt erfährst du endlich, warum Katzen neun Leben und Zebras Streifen haben. Neugierig geworden? Dannnix wie los!





Wer wird denn gleich erschrecken? Sind doch nur süße Raubtiere ...

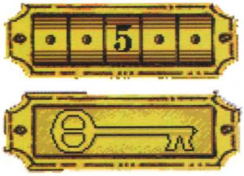


Hersteller:	CDWARE
Prozessor:	486er/66 MHz
Speicher:	8 MB
Festplatte:	4 MB
System:	ab Windows 3.1
CD-ROM:	ja
Alter:	4-12
Grafik:	sehr gut
Sound:	mausig
Fun-Faktor:	gut
IQ-Faktor:	gut
Preis:	ca. 80 DM

PENSION zum ewigen FRIEDEN

**Hast du Lust auf ein gruseliges Erlebnis?
Dann miete dich in der Pension zum ewigen Frieden ein.
Vielleicht ist ja noch ein hübsches Spuk-Zimmer frei ...**

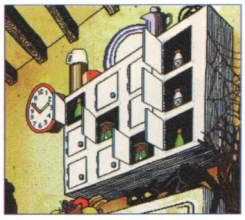
Knarz, Buff...langsam fällt die Eingangstür hinter dir ins Schloß. Ruckartig drehst du dich um und versuchst hektisch, den Türgriff nach unten zu bewegen. Nichts ... Die Tür ist fest verschlossen, und du bist im Haus gefangen. Ein eiskalter Schauer läuft dir den Rücken hinunter: Plötzlich verwandelt sich ein Staubsauger in eine wildgewordene Krake, die alte Dame im Öl-Gemälde rollt mit den Augen, und ein schauderhaftes Gelächter hallt durch die Zimmer.



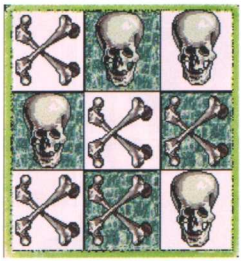
Die Suche nach dem goldenen Schlüssel

Die Pforten deines schaurigen Gefängnisses öffnen sich erst dann wieder, wenn du die Zahlenkombination des Kellerschlosses entdeckt und dort das Versteck des goldenen Schlüssels gefunden hast. Begleitet von stimmungsvollen Soundeffekten beginnt jetzt eine ultimative Entdeckungstour durch die drei Stockwerke der Pension. Alle Räume sind vollgestopft mit spukigen Animationen, Spielen und natürlich den Zahlenverstecken für das Kombinationsschloß.





Wo ist die Flasche? Da ist die Flasche! Wo ist die ...?

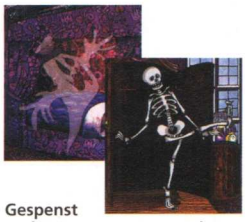


Totenkopf und Co. für deine grauen Zellen

Im Bad bittet der Skelettmann zum „Tic-Tac-Toe": Wer zuerst drei Gebeine in einer Reihe hat, gewinnt. Die Pension zum ewigen Frieden ist gespickt mit lustigen Spielchen, die jeder kennt. Und alle haben eine schaurigschöne Grafik bekommen. Schlauer machen sie auch: Sie sind ein prima Gedächtnistraining.

Der ganze Spuk ist zu schnell vorbei

Nicht so gut: Schon nach spätestens 20 Minuten bist du am Ziel und die Tür öffnet sich Aber die Programmierer haben mitgedacht: Wenn dir wieder mal nach Gruseln ist, leg' die CD-ROM ruhig nochmal ins Laufwerk, denn das Versteck des Schlüssels ändert sich mit jedem neuen Spiel.



Gespenst und Sensenmann garantieren für schauerliche Träume ...

... und die Krake macht mit Witz den Abwasch



Hersteller:	Philips Media
Prozessor:	486er/ab 25 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
System:	ab Windows 3.1
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	gut
Grusel-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 50 Mark

Ich stehe auf ...

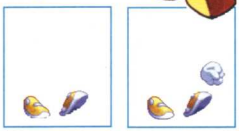
... Widget Workshop von Maxis, weil man hier viele verrückte Experimente machen kann. Allerdings muß man viel Ausdauer und Geduld mitbringen.

Philipp aus Aue



Lesen und Rechnen mit RAYMAN

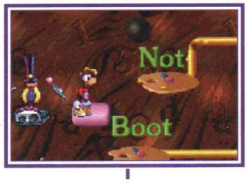




Laufen, Springen, Fliegen?



Sind für mich ein Klacks.



Der diebische Mr. Dark hat das Zauberbuch mit allen Geheimnissen der Weisheit und des Wissens gestohlen. Die Fee Betilla und der Zauberer kennen nur einen, der die drohende Katastrophe abwenden kann: Rayman. Um dem Verbrecher auf die Spur zu kommen, muß der knuffige Super-Held allerdings nicht nur seine Schnelligkeit und Sprungkraft unter Beweis stellen, sondern in phantastischen Welten auch geschickt mit Zahlen und Buchstaben jonglieren.

Demnächst gibt's Rayman übrigens auch als pfiffigen Vokabeltrainer für Englisch.



Hersteller:	Ubi Soft
Preis:	ca. 50 Mark

PLAYTOONS



Neben den fünf Titelgeschichten der Playtoons-Sammlung gibt es jetzt von Coktel auch ergänzende Cartoon-Baukästen, die mit neuen Figuren und Szenarien frischen Wind in deine animierten Geschichten bringen. Mit „Monster", „Ritter" und „Wilder Westen" warten rund 240 zusätzliche Konstruktionselemente auf dich, die du wie immer bunt miteinander kombinieren kannst.
Also: Volle Comic-Fantasie voraus ...







Mit einem Handstreich entstehen spannende Geschichten ...

Hersteller:	Coktel
Preis:	ca. 30 Mark

MATH BLASTER 1 In Search of Spot

Davidson.



Eine heiße Info für alle Fans von Blasternauten, der galaktischen Präsidentin, und Spot: Jetzt gibt es den Mega-Matheblaster. Wie im ersten Teil der Serie überzieht der Bösewicht Gelator den Planeten Moldar mit Schleim und nimmt Spot, den Freund von Blasternaut, gefangen. Die drei Freunde brauchen wieder einmal deine Hilfe, um die Galaxie nach rettenden Energiekristallen zu durchsuchen. Mega steht dabei für aufgemotzte und brandneue Spiele, Hightech-Grafik, verbesserte Animationen, coolen Sound,



Astreine Grafik und Simulationen vom Feinsten ...



Schleim, Sprunz ... Spot gerät in die klebrigen Fänge von Gelator



Windows-95-Standard, heiße Action und jeder Menge knifflige Zahlenrätsel für deine grauen Zellen.

Hersteller:	Davidson/Bomico
Preis:	ca. 100 Mark

Jetzt anfordern!

Das Logikspiel des Jahres als spielbare Demo mit tollem Gewinnspiel auf der CD. Erhältlich im Fachhandel oder http://www.raetsel.de

Professor Teacher's xWorld

Ab März im Handel



Das große Kreuzworträtsellegespiel für alle Rätselfreunde

Professor Teacher begegnet Ihnen mit der Cleverness eines menschlichen Spielpartners!

11 Level
1.773 Dias
Sound, Musik
37.000 Wörter
95.000 Bedeutungen
für Windows 3.11 u. '95

PREMIERE

der ersten intelligenten Rätselsoftware der Welt

Professor Teacher's xWorld

USA, 21.12.1913
Kreuzworträtsel erschienen

USA, 09.03.1938
1. Rätsel-Brettspiel erschienen

GER, 18.03.1997
„xWorld" erschienen

Professor Teacher's xWorld



Sieben verschiedene Spiele in jedem der 11 Level bieten Ihnen Spielspaß ohne Ende



Mit dem aktuellen Wortschatz und dem Wissen der besten deutschen Rätselautoren



Viel mehr Kombinationsmöglichkeiten als zum Beispiel ein Schachspiel bieten kann



Erhältlich auf CD-ROM im guten Fachhandel und in allen Karstadt/Hertie-Filialen

BASTEI

Intelligente Software aus dem größten deutschen Rätselverlag

Infos: Digital X-citement Software GmbH, 45468 Mülheim an der Ruhr, 0208/45019-0

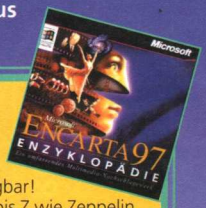
Anzeige

© 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 ...



NEUES VON DER SOFTWARE-FRONT

Wärmstens zu empfehlen: Encarta '97 – jetzt endlich auch in Deutsch verfügbar! Alles drin, was man als Kid von heute so wissen muß, von A wie Armstrong bis Z wie Zeppelin.

GEBURTSTAG FEIERN MIT FUTUREKIDS

Im Futurekids-Center Münster könnt ihr euren Geburtstag mal ganz anders feiern. Mit euren Freunden am PC spacige Grafiken ausdrucken und ein paar Programme testen! Alles da. Und ein freundlicher Futurekids-Trainer ist auch dabei und hilft aus, wenn's mal nicht weitergeht. Einfach weiter unten auf der Seite nachschauen, ob es in eurer Stadt ein Center gibt, und den Centerleiter fragen! Happy Birthday!

SCHULAUSFLUG INS FUTUREKIDS-CENTER

Kein Bock auf dröge Wanderungen? Das Futurekids-Center Wesel hat Schüler eingeladen, ihren Schulausflug im Center zu beginnen. Der Andrang war riesig, und das Center wäre beinahe aus allen Nähten geplatzt! Alle konnten sich ein paar Tricks am PC zeigen lassen und selbstgestaltete Karten ausdrucken. Schlagt doch eurem Klassenlehrer so einen Ausflug einfach mal vor!





FUTUREKIDS UND „CRAZY KIDS" IN LINZ

Das erste Futurekids-Center in Österreich hat mit der Ausstellung „Baby Child and Crazy Kids" auf die Pauke gehauen. Mit Video-Beamer und sechs PCs ging's zur Sache, jeder Besucher konnte sich eigene Buttons anfertigen und Infos abziehen.

YESTERKIDS



Typisch: Hinter Futurekids stecken auch wieder nur Erwachsene. Checkt selbst, ob die noch auf der Höhe der Zeit sind. Armin ist unser Marketing-Chef. Tagsüber hängt er am Telefon, geht in unzählige Konferenzen und hat das Motto: „Spaß haben und Geld verdienen." Abends geht er heim zu seiner Frau und seiner Playstation. Geht auch in Museen und ins Theater. Spielt Basketball und skatet. Ist dann optisch nicht wiederzuerkennen.



yo Creatures! Künstliche Intelligenz ist der Bringer bei Spielen. Die Tiere reagieren richtig auf euch. Ihr könnt ihnen sprechen lehren und alles beibringen, was sie fürs Leben brauchen. Cool und anspruchsvoll – und ganz anders.



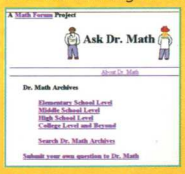
no Doom. So out wie U-Bahn-Feten. Irgendwie muß man krank im Kopf sein, wenn man immer noch ballernd durch klaustrophobische Gewölbe robbt. Hat sich irgendwie selbst überlebt. Zum Glück.

BIECOOL

BIESIS COOLE LERNTIPS



Ich weiß, daß ich nichts weiß!... Ehrenrettung, Stoßseufzer oder der Anfang für eine gute Idee? „Ask Dr. Math!" Endlich mal kein ungeduldiges „Das habe ich doch schon erklärt!" Dafür gleichzeitig noch ein bißchen Englisch üben, oder sich im Mathe-Archiv davon überzeugen, daß auch andere Schüler nicht alles wissen – wenn das kein Trost im tristen Mathealltag ist!



Mathe einmal anders!

FUTUREKIDS GIBT ES IN:

Futurekids gibt's inzwischen über 40mal in Deutschland. Weitere 30 Center sind bis Ende des Jahres geplant.

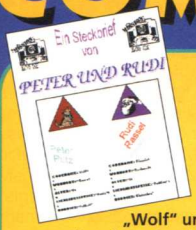


Futurekids Info-Line: 089 9250-2793

E-Mail: 106030, 3123 (Compuserve)

Adresse: Futurkids Deutschland
Arabellastr. 23, 81925 München

COMPUTER-CLUB

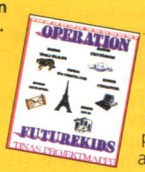


„Wolf" und „Pinguin" - Spezialagenten untereinander sprechen sich selbstverständlich nur mit ihren Codenamen an.

OPERATION FUTUREKIDS

ERFOLGREICHER START

Die Spezial-Agenten von Futurekids haben sich Anfang Januar 1997 zum ersten Mal getroffen. Zur Vorbereitung ihrer Mission haben sie persönliche Kennkarten und eine Projektmappe für ihre Fälle angefertigt.



„Spezialagentin Tina dokumentiert ihren Auftrag sorgfältig in einer Projektmappe."

RETTET DIE TIERE!

Gerade läuft die zweite Einheit der Operation FUTUREKIDS: „World Wildlife". Hier erfahren die Spezialagenten eine Menge über das Leben der Tiere in der Wildnis und lernen gleichzeitig auf spannende Art den Umgang mit Datenbanken. Umweltorganisation wie Greenpeace oder der World Wildlife Fund werden via Internet besucht.



Ordnung muß sein - immer schön der Reihe nach! Nicht drängeln! Die Tierparade macht vor, was man mit Hilfe von Datenbanken so alles machen kann und was man vorher lernen muß: ordnen, klassifizieren...



NOCH PLÄTZE FREI!

Im April starten die Spezialagenten von Futurekids zu ihrer dritten Mission: Für eine virtuelle Weltausstellung soll für internationale Besucher am Computer ein Wegweise-System entstehen. Völlig easy für die Futurekids, denn mit Hilfe von Multimedia- und Grafik-Programmen werden Sprachbarrieren überwunden. Verständigung mit Futurekids in aller Welt ist möglich! Wer dabei sein will - einfach in einem Center in eurer Nähe anmelden.



Futurekids informieren sich im Internet über die reale Weltausstellung: Expo 2000. Wer mit dem PC fit ist, kann beim Expo-Quiz für Kids mitmachen - und tolle Preise gewinnen! Die Adresse im Internet: http://www.expo 2000.de/deutsch/kinderexpo/quiz.html

Mehr von den Spezialagenten der „Operation Futurekids" erfahrt ihr im nächsten Heft



FUTUREKIDS COOL/WEB-AWARD



Die Greenpeace-Seiten für die Jugend im Netz

KINDER HAFTEN FÜR IHRE ELTERN: GREENPEACE IM NETZ

Greenpeace hat für euch Seiten ins Netz gestellt unter **http://www.greenpeace.de/GP_DOK_3P/THEMEN/C07UB01.HTM**

Darin findet ihr Infos über die Arbeit von Greenpeace und Umweltfragen, wie z. B. die Vernichtung des Regenwalds und bedrohte Tierarten. Die Greenpeacer belassen es aber nicht bei den Infos. Ein Unterschriftenbogen gegen Sommersmog nur für Kinder und Jugendliche zum Ausdrucken und Tips für den Umweltschutz an eurer Schule gibt es auch. Wenn ihr euch in eurer Stadt engagieren wollt, könnt ihr ein Greenteam gründen und aktiv zum Umweltschutz beitragen. Die Futurekids finden das korrekt und sagen: schaut doch mal rein! Wenn ihr deutschsprachige Websites kennt, die euch besonders gefallen, mailt uns die Adresse: (106030.3123@Compuserve.com). Die ersten zehn Mails erhalten ein Futurekids T-Shirt. Versprochen.

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 95**

FUSSBALL IM INTERNET

Was ein richtiger Fan ist, interessiert sich nicht nur für die Spiel-Ergebnisse. Wie heissen die Kicker? Wer trägt welche Trikot-Nummer? Woher bekomme ich meinen Vereinsschal? Fun Online hat getestet, was das Internet in Sachen Fußball hergibt. Übrigens: Alle Links findet ihr auf unserer Homepage unter *http://www.egmont.de* im Bereich „Magazin".

WERDER BREMEN

Die Tür zum Paradies für Werder-Fans ist *http://www2.werder-online.de/werder.* Es gibt das Neueste über den Verein, die Spielpaarungen der Rückrunde, alles über die Spieler mit Bild, ein Gewinnspiel und ein Fan-Forum mit Pinboards. Als Club-Mitglied kannst du online Eintrittskarten für die Heimspiele des SV Werder Bremen bestellen. Das Tollste: Jedem Club-Mitglied steht einmal im Monat ein Spieler des SV Werder Bremen im Chatroom Rede und Antwort. Unter *http://www.microserve.de/werder* und *http://www.uni-karlsruhe.de/~za220/htm/schueler/martin/werder.htm* gibt's weitere Seiten zu Werder Bremen.



BAYER 04 LEVERKUSEN

Schon 1904 gründete der Turn- und Spielverein der Farbenfabriken Friedrich Bayer & Co. seine erste Fußballriege. 1979 schaffte Bayer 04 Leverkusen im letzten Meisterschaftsspiel der Saison den Aufstieg in die 1. Bundesliga. Top-Erfolge waren der Gewinn des UEFA-Pokals 1988 und der Gewinn des DFB-Pokals 1993.
Unter *http://www.bayer.com/sport* gibt's nicht nur Fußball, sondern auch jede Menge Infos zu Basketball, Leichtathletik, Handball, Volleyball und vieles andere mehr. Insgesamt gibt es 31 Bayer-Sportvereine, in denen rund 45.000 Mitglieder die verschiedensten Sportarten betreiben.





BORUSSIA DORTMUND



Wenn's um Fußball geht, dürfen die Borussen nicht fehlen. Unter dem eigenen Namen *http://www.Borussia-Dortmund.de* findest du alles über den deutschen Meister von 1995 und 1996. Ein Mannschaftsbild zeigt alle Spieler. Sei es Riedle, Chapuisat oder de Beer, ein Klick auf den jeweiligen Spieler, und schon bekommst du Geburtsdatum, Größe, Gewicht, Spielposition und vieles mehr. Ein richtiger Fan hat natürlich auch die echte Ausrüstung wie Schal, Anhänger, Trikot usw. Gibt's alles im Online-Fanshop zu bestellen. Im Quiz kannst du dein Wissen über den BVB testen. Hast du die Fragen gelöst, winken tolle Gewinne.

FC SCHALKE 04

Blau, weiß und frisch präsentiert sich Schalke 04 unter **http://www.schalke04.de.** Unter „Neuigkeiten" informiert dieses Internet-Angebot tagesaktuell zu allen Themen rund um den Verein und die Spiele. Unter „Personalia" finden sich Bilder aller Spieler, Mannschaftsfotos und jede Menge Infos. Wer seine Verbundenheit zum Verein zeigen will, kann sich im Shop mit den entsprechenden Accessoires wie Trikots, Anzüge, Schals und Mützen eindecken. Unter „Eintrittskarten" findet man eine Skizze des Gelsenkirchener Parkstadions. Es ist das größte Stadion der Bundesliga und bietet Platz für 70.925 Zuschauer. Witzig: Eine Fieberkurve gibt Aufschluß über den Tabellenstand im Saisonverlauf. Auch eine Zuschauerstatistik fehlt nicht: Durchschnittlich 39.775 Zuschauer besuchen die Heimspiele ihres FC Schalke 04.



1. FC KAISERSLAUTERN

Deutscher Meister 1991, DFB-Pokalsieger 1990 und 1996 – der 1. FCK blickt auf eine erfolgreiche Vergangenheit zurück. Nun spielt der 1. FCK zur Zeit nur in der zweiten Liga, dafür aber im Netz der Netze eine entscheidende Rolle. Fans finden auf dem Server **http://www.psychologie.unitrier.de:8000/people/FSteinle/FCK/fck.html** ständig neue Infos zu den Spielern, den Spielen und allem drum herum. Ein Tippspiel-Button führt zu **http://www.uni-kl.de/FCK/Poll**
Vor jedem Bundesliga-Spieltag kannst du hier zu jeder Partie einen Tip abgeben. Toller Service: Unter LINKS findest du weitere Quellen zum runden Leder.







„BILD" UND „RAN" IM INTERNET

Wenn's um Fußball geht, dürfen natürlich „Bildzeitung" und „Sportbild" nicht fehlen. Unter **http://www.bild.de** kann man Supertrainer werden und 20.000 Mark gewinnen. Sportbild bietet Infos über alle Vereine in der Bundesliga. Die findet ihr unter **http://www2.sport-bild.de**. Auch die Programmzeitschrift TV Today widmet dem Spiel mit dem runden Leder mehrere interessante Seiten. TV Today glänzt mit aktuellen Spielergebnissen, der Bundesligatabelle und Tips zu allen Fußball-Fernsehsendungen.
Super: Das Bundesliga-Tippspiel auf dem Server **http://www.tvtoday.de/bundesliga**. Hier gibt es verschiedene Fernseher und Spielkonsolen zu gewinnen. Im Anschluß an jeden Spieltag wird der Spieler mit dem höchsten Spieltags-Punktergebnis mit einem TV TODAY-Jahresabo belohnt . Bei „ran", der Fußballsendung von SAT. 1, ist ein Datenbank-Check nach verschiedenen Kriterien möglich. Ran findest du unter **http://www.ran.de**.







WEITERE SPANNENDE FUSSBALLSEITEN:

LINKS IN DEUTSCHLAND:

Borussia Mönchengladbach	**http://www.borussia.de/**
Fortuna Düsseldorf	**http://fortuna-duesseldorf.de/**
SC Freiburg	**http://www.freinet.de/rolf/scf.htm**
VFB Stuttgart	**http://www.vfb-stuttgart.de/start.htm**
Bundesliga-Vereine	**http://www.usm.de/fussball/liga/index.html**
Rheinische Post online	**http://rp-online.de/Fussball-Aktuell.html**

INTERNATIONALE LINKS:

Ajax Amsterdam
http://www.ajax.nl/

Inter-Mailand
http://www.inter.it

Juventus Turin
http://www.juventus.it

Manchester United
http://www.sky.co.uk/sports/manu

Fehlanzeige für FC Bayern-Fans: Der Club mit den meisten Fans ist leider nicht im Internet vertreten!

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

Hallo, Fun Online,

warum bringt Ihr den interaktiven Comic mit Zocky McHacker nicht mehr? Der war in den ersten Ausgaben immer auf der CD-ROM, aber in diesem Jahr noch gar nicht. Dabei sind die CD-ROM-Comics um Längen besser als im Heft. Außerdem finde ich, daß zwei Zocky-Geschichten im Heft sowieso zuviel sind. Macht also bitte auf jeder CD-ROM einen Comic und dafür weniger im Heft. Ansonsten ist FUN ONLINE spitze!

Stefan aus Berlin

Hallo, Stefan,

vielen Dank für dein Kompliment. Wie du an dieser Ausgabe siehst, gibt es Zocky wieder auf der CD-ROM. Wir haben die CD-ROM-Comics eine Weile lang nicht gebracht, weil die Geschichten zwar prima waren, aber die echte Action noch gefehlt hat – mit der Geschichte auf dieser Scheibe sind wir nun zufrieden und werden solche Comics nun abwechselnd mit Extra-Programmen bringen. Zu den Comics im Heft: Es gibt immer zwei Geschichten, es sei denn, ein besonders wichtiger Bericht oder eine FUN ONLINE-Aktion kommt in letzter Minute dazu. Einverstanden?

Ganz nett: der „alte" CD-ROM-Comic





Mehr Action: Zocky bringt's ab dieser Ausgabe

DIE HÄUFIGSTE ...

... Leserbrief-Anfrage:

Bringt doch endlich FUN ONLINE monatlich! Am besten mit einer Spiele-Vollversion!

Ihr habt es geschafft: Bevor wir unter eurem Briefeberg begraben werden, kommen wir doch lieber euren Bitten nach. Ab sofort gibt es FUN ONLINE monatlich. Abwechselnd als Magazin, wie gewohnt, und als **„SUPERGAMES"** mit Vollversionen beliebter Spiele, und jede Menge Tips und Tricks dazu. Ihr bekommt also FUN ONLINE monatlich, und alle zwei Monate mit Vollversion. Zufrieden?



... Leserbrief-Kritik:

Dauernd heißt es: In der nächsten FUN ONLINE gibt's zwei CD-ROMs. Und dann ist wieder nur eine drin. Erklärt das mal!

Ihr habt natürlich recht: Versprechen muß man halten. Leider hat es erst für diese Ausgabe geklappt, die CD-ROM für FUN ONLINE – DAS NETZ beizulegen. Die Technik hat uns immer wieder ein Schnippchen geschlagen. Aber jetzt sind wir mit der Scheibe zufrieden – ihr hoffentlich auch!

... Leserbrief-Auszeichnung:

Die Leserwahl „Spiel des Jahres" ist eine spitzenmäßige Idee!

Hallo, Fun Online,

wie kann man eigentlich mit dem PC die eigene Stimme aufnehmen? Leider habe ich kein Handbuch, weil ich den PC gebraucht gekauft habe. Aber er hat eine „Soundblaster 16"-Karte drin und ein „Recorder"-Programm. Gibt es spezielle Mikrofone für PCs, und was kosten die?

Dirk aus Regensburg

Lieber Dirk,

einfache Mikrofone bekommst du bei deinem PC-Händler schon ab etwa zwölf Mark. Die Buchse dafür findest du an der Gehäuserückseite am Steckplatz der Soundkarte. Sie ist mit **„MIC"** gekennzeichnet.



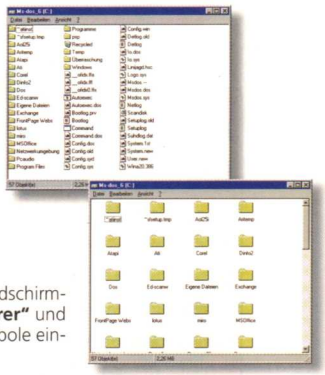
Hallo, Fun Online,

wenn ich den Explorer bei Win 95 aufmache, sieht er ganz anders aus als auf dem PC meines Freundes: die Koffer sind kleiner, und die Reihenfolge ist anders. Dabei haben wir beide den gleichen PC mit gleicher Ausstattung zu Weihnachten bekommen. Woran sehen wir, wer von uns eine alte Version Win 95 oder Grafikkarte von seinem Händler erhalten hat?

Reiner aus Diepholz

Hallo, Reiner,

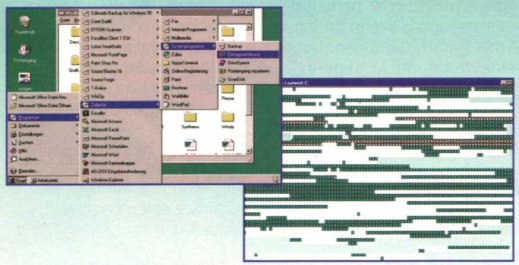
keine Panik: Ihr habt lediglich eine unterschiedliche Bildschirmeinstellung. Klickt mal auf die Startleiste, wählt **„explorer"** und dann **„Ansicht"**. Da könnt ihr dann die Größe der Symbole einstellen und die Reihenfolge der Koffer bestimmen.



Hallo, Fun Online,

ich probiere ständig Shareware und Demos aus, die ich dann mitsamt den Einträgen in den „ini"-Dateien wieder lösche. Auch Programme, die mir nicht besonders gut gefallen, mußte ich entfernen, weil meine Festplatte nur 420 MB hat und fast voll war. Insgesamt sind jetzt 185 MB mehr frei, aber mein PC (Pentium 60 mit 8 MB Arbeitsspeicher und Windows 95) ist nicht schneller als vor der Löschaktion. Woran kann das liegen? Den „Papierkorb" von Win '95 habe ich auch geleert. Ihr kennt doch bestimmt Tricks, wieder Geschwindigkeit in die Kiste zu bringen, oder?

Torsten aus Augsburg



Lieber Torsten,

deine Aufräumaktion hat viele Lücken auf der Festplatte hinterlassen, und die werden nach wie vor bei Eingabebefehlen abgesucht. Stelle dir mal einen großen Parkplatz vor: zuerst ist er voller Autos (= Festplatte mit Dateien und Programmen). Der Wachmann muß eine Riesenrunde laufen. Jetzt fahren die meisten Autos weg. Trotzdem läuft sich unser Wachmann Blasen, weil die verbleibenden Kisten auf dem ganzen Platz verstreut stehen. Am besten wäre es, wenn man alle zur Ausfahrt hin umparken würde. Dann kann der Wächter alles auf einen Blick kontrollieren und spart viel Zeit. Damit dein PC schneller mit der Festplattenkontrolle fertig ist, mußt du die Dateien und Programme „umparken". Dazu gibt es das Programm „Defragmentierung". Du findest es so: Startleiste – Programme – Zubehör – Systemprogramme – Defragmentierung. Gib den Buchstaben für deine Festplatte an, dann befehle **„starten"** und **komplette Optimierung**. Du kannst zuschauen, wie die Dateien neu geordnet werden, wenn du auf **„Details ein"** klickst.

! 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!

Hallo, Fun Online,

könnt Ihr nicht mal ein Antivirus-Programm auf Eure Heft-CD-ROM packen? Mein Vater erlaubt mir nämlich nicht, Spiele auf seinem Rechner auszuprobieren, weil er Angst vor den Viren hat. Er glaubt mir nicht, daß CD-ROMs garantiert frei davon sind.

Yannick aus Bonn

Lieber Yannick,

einerseits hat dein Vater recht, denn natürlich können Viren auch auf CD-ROMs vorhanden sein, z.B. in exe-Dateien. Andererseits garantieren wir bei unseren CD-ROMs für mehrfache Virenkontrolle. Darum verzichten wir auch darauf, einen Virenscanner auf die Scheibe zu packen. Jedes Programm wird von uns geprüft, bevor wir es veröffentlichen, dann natürlich das „Golden Master", und das Preßwerk macht auch noch mal einen umfangreichen Viren-Check vor der Produktion.

Ich stehe auf ...

... Creatures von Warner Interactive, weil es riesigen Spaß macht, die Norns aufzuziehen und ihnen das Sprechen beizubringen

Kristof aus Karlsruhe



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:
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:
Norman Nelson
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.)
Volker Scheller
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 liegen Beilagen für Abonnementwerbung für die Zeitschriften „PC-Pannenhilfe" (Postvertriebskennzeichen Z 13810) und „Windows-Berater" (Postvertriebskennzeichen Z 13237), Bonn, bei! Wir bitten unsere Leser um Beachtung.

•SPICKZETTEL•

Adventure ➡ eine Spieleart, bei der du ein Abenteuer bestehen mußt. Dabei knackst du verschiedene Rätsel und löst Geheimnisse.

Bit ➡ kleinste Speichergröße, mit der ein Computer arbeitet. Ein Bit kann nur „1" oder „0" sein; im Computer heißt das auch „Strom an" und „Strom aus".

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

Chatten ➡ „to chat" ist englisch und bedeutet „miteinander quatschen". In sogenannten „Chatboxen" im Internet plaudern wildfremde Leute per Tastatur miteinander.

Cheat ➡ „to cheat" kommt aus dem Englischen und bedeutet „schummeln". In jedem Spiel sind Mogeleien versteckt – wer sie kennt, kann sich unbegrenzte Leben, Extra-Punkte usw. verschaffen.

Dateimanager ➡ mit diesem Programm verwaltest du die Dateien auf der Festplatte. Besonders wichtige Funktionen des Dateimanagers sind „Löschen", „Verschieben" und „Kopieren". Bei Windows 95 heißt der Dateimanager „Explorer".

Datenbank ➡ in einer Datenbank liegen Informationen in einer bestimmten Gliederung vor. Ein Beispiel: Wären alle deine Klassenkameraden mit Namen, Wohnort und Telefonnummer in einer Datenbank gespeichert, könntest du z.B. problemlos alle Personen raussuchen, die in deiner Straße wohnen.

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

exe-Datei ➡ eine exe-Datei ist ein Programm. Du startest die Anwendung per Doppelklick.

Explorer ➡ der Dateimanager bei Windows 95 heißt Explorer.

Festplatte ➡ auf einer Festplatte installierst du alle Programme und speicherst deine Dateien ab.

„ini"-Datei ➡ „ini"-Dateien sind wichtige Systemdateien. Sie enthalten die Parameter, die für die Ausführung eines Programms auf dem Rechner notwendig sind.

Internet ➡ Millionen Computer auf der Welt sind über Computernetze miteinander verbunden. Sie bieten ihre Daten und Infos den Usern an.

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

MIDI-File ➡ das ist eine Musikdatei, die nur Noten und Informationen wie „Takt an" und „Takt aus" enthält. Der Klang selbst wird dann von der Soundkarte erzeugt. Im Gegensatz dazu enthalten WAV-Dateien den Klang selbst, und zwar in Wellenform.

Modem ➡ du brauchst ein Modem, um Daten zwischen Computern über das Telefonnetz austauschen zu können. Ein Modem wandelt dafür digitale in analoge Signale um (und umgekehrt).

scannen ➡ scannen bedeutet, ein Bild oder eine Grafik in den PC einlesen.

Screensaver ➡ das ist das englisches Wort für Bildschirmschoner.

Setup ➡ als Setup bezeichnet man die Installation eines Programms auf dem PC.

Shareware ➡ ein Computerprogramm, das du zunächst kostenlos bekommst. Meistens ist das allerdings kein vollständiges Programm, sondern nur eine Art „Schnupperversion".

Steckplatz ➡ Platz auf dem Motherboard, in den du zum Beispiel eine Soundkarte – quasi wie einen Legostein – einsteckst.

surfen ➡ surfen bedeutet, per Mausklick eine Reise durchs Internet unternehmen.

Video-Beamer ➡ mit Hilfe eines Video-Beamer kannst du ein Video- oder Computerbild an die Wand projizieren.

Website ➡ eine Website ist das in sich abgeschlossene Informationsangebot eines Anbieters. Die Website von FUN ONLINE findest du unter http://www.egmont.de.

DEMNÄCHST IN FUN ONLINE

prallvoll mit Demos • Shareware • Videos



Extra-Software

Mit unserem Schonerbaukasten bringst du ganz locker deinen eigenen Screensaver auf den Schirm



Fun Online

Spiel des Jahres

Viele tausend Leser haben mitgemacht, online läuft die Wahl noch bis zum 25. April. Welche Games gewählt wurden und welche Leser die Preise abgeräumt haben – im nächsten Heft!

Computer am Steuer

In jedem Auto arbeiten Dutzende von Computerchips. Was tun die da genau? Stöbert mit FUN ONLINE in den heißesten Karossen



Spitzen-Spiele



Komplette Parks mit Tieren, Menschen, Attraktionen nachbauen – auf den „Simpark"-Test könnt ihr euch freuen. Und auf die anderen Games, die wir unter die Lupe genommen haben: Space Jam, Formel 1, Sim Hospital, Need for Speed 2 u.v.m.

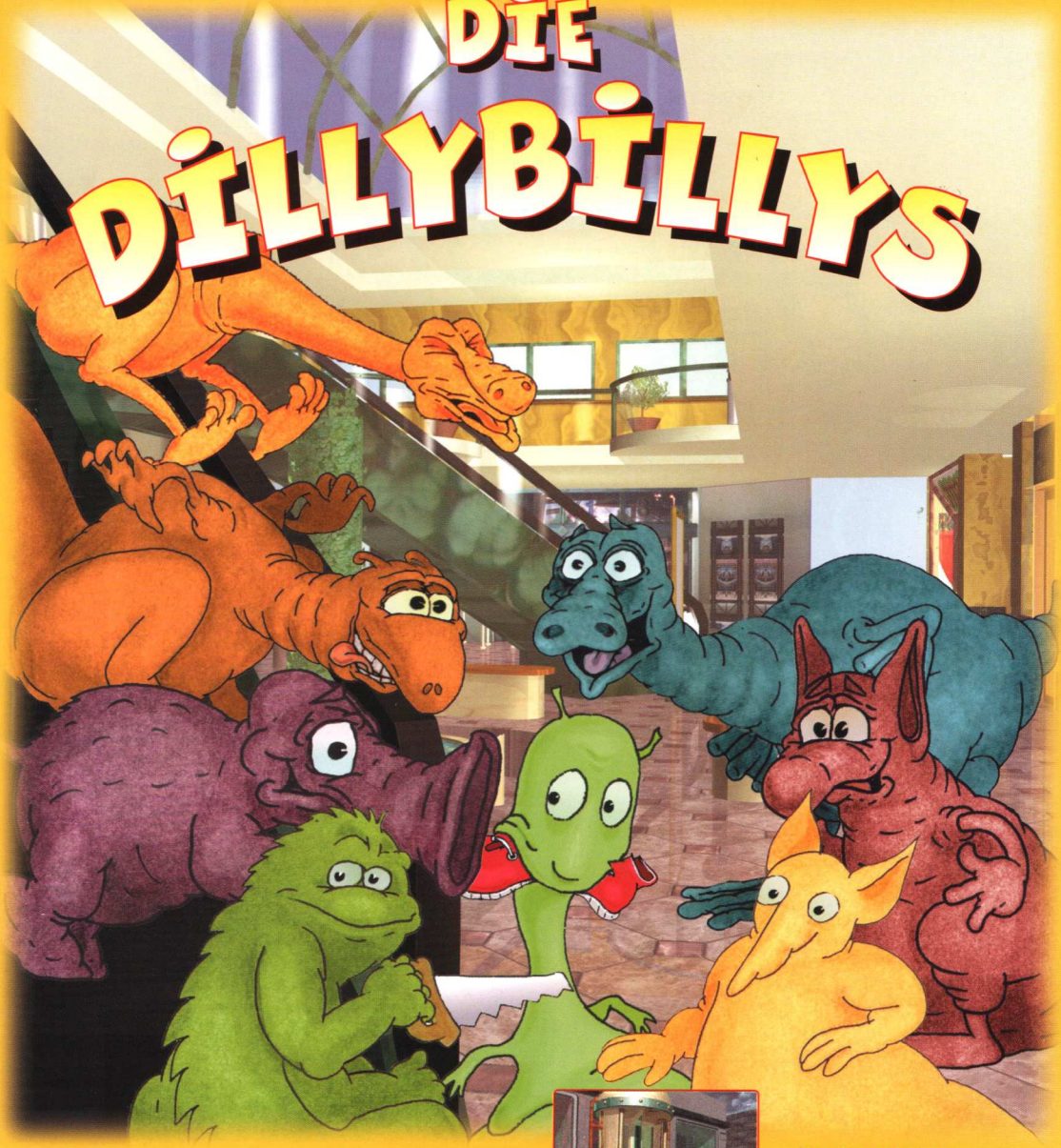
Leser-Wettbewerb

Macht uns Druck! Auf der nächsten CD-ROM findet ihr eine „Print-Artist"-Demo von Sierra, mit der ihr coole Sachen gestalten und drucken könnt. Da steigt ein Riesen-Wettbewerb mit tollen Gewinnen



Das nächste FUN ONLINE gibt's schon am 21. Mai beim Zeitschriftenhändler

DIE DILLYBILLYS



SYSTEMANFORDERUNGEN:

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

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





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

Fun Online

CINNAMON

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

Anzeige

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 ...

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.



... und alles begann irgendwo in Oklahoma!

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