Nr. 03/97
DM 8,40
SFR. 8.40
S 64,–
LFRS 170

Fun Online

DAS PC-INFO-SPASS-PAKET!

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

Auf der CD-ROM

Extra-Software

Bildschirmschoner zum Selberbauen

Durchblick

Aufrüsten: So packt dein PC die neuen Spiele

PC-SPIEL DES JAHRES! Alles über eure Sieger

FORMEL 1

DEINE NEUEN AUTOS

Einsteigen und Gas geben!

NEED FOR SPEED II.

Streng Geheim

Tips und Tricks zu 18 Spielen

GRAFIK-WETTBEWERB

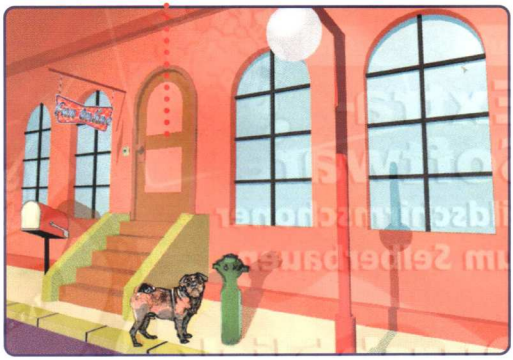
mit der Print-Artist-Demo auf der CD-ROM
Top-Drucker, PC-Fotoapparat – 250 Preise zu gewinnen!

4 398557 508404 03

DAS IST



Auf Zockys Schreibtisch wartet jede Menge Action auf dich. Hinter dem Monitor stecken aktuelle Demos und super Shareware-Programme. Oder klicke den Drucker an. Dort ist eine Demo von Print Artist versteckt, mit der du tolle Einladungen, Visitenkarten und und und entwerfen kannst. Entwerfe doch eine Einladung ins All und nehme an unserem Grafikwettbewerb teil. Mehr dazu im Heft auf Seite 38/39.



Mit einem Klick auf die Tür betrittst du Zockys Detektei. Dort kannst du dich umschauen, indem du den Mauszeiger zum linken oder rechten Bildschirmrand bewegst, bis ein schwarzer Doppelpfeil erscheint.



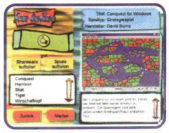
Ein Klick auf Zockys Datenhandschuh befördert dich ins Internet. Wenn an deinem PC ein Modem angeschlossen ist und du schon eine Internet-Verbindung hast, gelangst du direkt zu unserer Homepage.

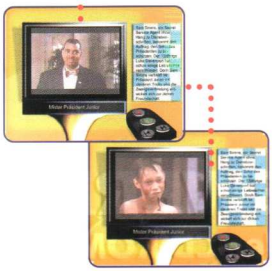


Aktuelle Demos:
Theme Hospital, Simpark, Yoda Stories, Kick Off '97, Sonic 3 & Knuckles, Power F1, Marble Drop, Urmel und der Lego Srceensaver.
Super Shareware:
Conquest, Harrison, Skat, Tiger, Winschafkopf und Winwahnsinn.



Hast du schon mal was von dem Kinofilm "Mr. Präsident Junior" gehört? Mit einem Klick auf den Fernseher erfährst du mehr über diesen lustigen Hollywood-Streifen. Unterhaltung pur!





DRAUF!

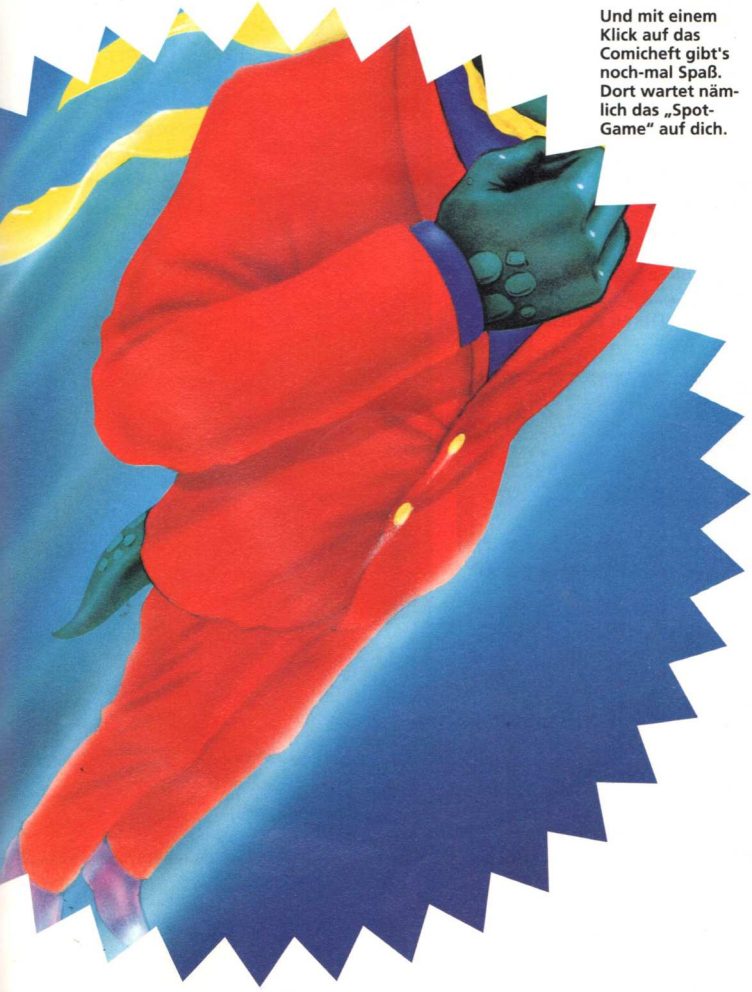
Zocky Mc Hackers Detektei ist die Schaltzentrale unserer Heft-CD-ROM. Er hat dort eine Menge Demos, Shareware, Videos und unsere Extra-Software für dich bereit gelegt. Auf den Seiten 6 bis 10 steht alles über die Installation und die Programm-Starts.

Weißt du nicht, wie's weitergeht? Ein Klick auf das Hilfe-Schild an der Wand hilft dir sicher weiter. Und wenn du keine Lust mehr hast, dann verläßt du Zockys Büro einfach wieder durch die Tür.



Soll in Zukunft Zocky über deinen Bildschirm wandern? Kein Problem: In dem Spielautomaten findest du den FUN ONLINE Screensaver.

Und mit einem Klick auf das Comicheft gibt's noch-mal Spaß. Dort wartet nämlich das „Spot-Game" auf dich.



DEINE HILFE IST GEFRAGT!

Unsere Heft-CD-ROM soll besser werden. Dafür suchen wir Tester. Hast du Lust, mitzumachen? Prima! Geht auch ganz einfach: Wenn du die CD-ROM installierst, wirst du gefragt, ob du Tester werden willst. Wenn mit einem Klick auf „ja" schaltet sich dann jedes Mal, wenn du die CD-ROM einlegst, ein sogenanntes „Sammelprogramm" an. Davon merkst du während dessen allerdings nichts. Nach 14 Tagen meldet sich das Programm dann wieder bei dir und bittet dich, die angesammelten Daten auszudrucken und an uns zu schicken. Mit etwas Glück gewinnst du dann eines von zehn tollen CD-ROM-Spielen.
Einsendeschluß ist der 30.6.97.
Übrigens: Alle Daten werden natürlich absolut vertraulich behandelt.

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,

uff: ganz schön was los in der FUN ONLINE-Redaktion! Unser neues Heft „Supergames" kommt mächtig gut an bei euch, und FUN ONLINE – Das Netz ist bekanntlich seit der letzten Ausgabe auch für euch da. Das finden wir klasse: In den Chaträumen vom Netz begegnen wir jeden Tag etlichen Fun Onlinern und erfahren so per Telefonleitung und Tastatur, was euch an FUN ONLINE schmeckt und was nicht. Und ihr lernt die FUN ONLINE-Macher persönlich kennen. Hans, unser Chefredakteur (FOL-Name „chief") grüßt deshalb hier ganz herzlich sabsi, pepsy und legoego. Mit diesen drei Fun Onlinern hatte er neulich im Chat Riesenspaß.

Wie in jeder Ausgabe haben wir auch in dieser etwas Neues zu bieten: die FUN ONLINE-PC-Werkstatt. Dort zeigt euch Hein Datentrieb, was in eurem Rechner wo sitzt, wie ihr euren PC mit einfachen Mitteln schneller machen und wie ihr einfache Reparaturen selber erledigen könnt. Die Serie beginnt in dieser Ausgabe mit dem brandheißen Thema „3-D-Grafikkarten". Wie ihr an unserem „Formel 1"-Test auf Seite 22 seht, gibt es schon Spiele, die ohne so eine Karte gar nicht erst starten.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht euch

Euer FOL-Team



Seite 28-33

COMIC



Zocky wird beauftragt, den geheimnisvollen Dr. Matrix aufzustöbern. Dummerweise ist unser Detekiv bis über beide Ohren verliebt ...

Erzgauner Erasmus Elch bittet um Hilfe. Floppy wittert eine Falle, Zocky vertraut ihm. Wer hat recht in „Gator geht in die Knie"?

Seite 45-50





Seite 42-44

DURCHBLICH

Schwache Grafik bei starken Spielen? Die neuen 3-D-Grafikkarten schaffen Abhilfe. Wir zeigen Schritt für Schritt, wie eine solche Karte eingebaut wird, und geben Einkaufstips

Das ist drauf
Die Heft-CD-ROM
Seite 2-3

Extra-Programm
Der FUN ONLINE-Screensaver
Seite 6

Demo-/Shareware-Info
Tips zur Heft-CD-ROM
Seite 8-10

Test the Best!
Neue Spiele im FUN ONLINE-Test und Leser-Hitliste
Seite 12-23

Top-secret
Tips und Tricks
Seite 24-25

Spiele-Lösung
Privateer 2 - The Darkening
Seite 26-27

Comic
Vermißt
Seite 28-33

Futurekids
Clubnews
Seite 34-35

Gewinnspiel
Grafikwettbewerb
Seite 38-39

Report
Auto-Chips
Seite 40-41

IST DRIN!

Durchblick
Grafikkarten
Seite 42-44

Comic
Gator geht in die Knie
Seite 45-50

Extra-Blatt
Heft-CD-Cover zum Ausschneiden
Seite 52

PC-Spiel des Jahres
Eure Gewinner
Seite 54-55

FUN ONLINE I.Q.
Schlaue Programme
Seite 56-59

Formel 1 im Internet
Alles über Flitzer und Fahrer
Seite 60-61

FUN ONLINE - Das Netz
Diesmal: Surfspaß im Internet
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

Seite 26-27



THE DARKENING - DIE LÖSUNG

Schwierigkeiten im Tri-System? Wir liefern Tips zu Handelsverbindungen und Flugmanövern. Damit meistert ihr problemlos die Hauptstory von „Privateer 2 - The Darkening"





GEWINNSPIEL

Eine Einladung ins All? Mit der Demo von Print Artist 3.0 auf unserer Heft-CD-ROM ist das kein Problem. Mehr über das Grafik-Gewinnspiel und die Preise auf

Seite 38-39



GAMES

Rasanter Fahrspaß in „Need for Speed 2" und „Formel 1", sportliche Fußballaction in „Kick OFF '97", lustige Doktorspiele in „Theme Hospital", hohe Luftsprünge in „NBA Hang Time" und „Space Jam", gefährliche Weltraumabenteuer in „Yoda Stories", hungrige Bären in „Sim Park" und ein ausgeflippter Comic-Giftzwerg in „Isnogud"... auf euch warten jede Menge Spaß und Action!

Seite 12-23



Auf der Heft-CD-ROM!

EXTRA-SOFTWARE

DER FUN ONLINE-SCREENSAVER







Standard-Bildschirmschoner von Windows 95 sind doch langweilig, oder? Deshalb haben wir für unsere Leser den FUN ONLINE-Screensaver programmieren lassen. Mit Sound und vielen witzigen Effekten.

So wird installiert:

In Zockys Büro steht ein großer Spielautomat. Einfach draufklicken, schon wird das Programm ins Windows-Bildschirmschoner-Verzeichnis kopiert.

Windows ´95: Beende das Programm der Heft-CD-ROM und klicke mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm-Hintergrund. Im nun erscheinenden Fenster wählst du „Eigenschaften". Das entsprechende Menü wird eingeblendet – „Bildschirmschoner" anklicken, „Zocky" raussuchen, mit „Übernehmen" bestätigen.

Windows 3.x: Viermal kurz gedoppelklickt: 1. Programm-Manager, 2. Hauptgruppe, 3. Systemsteuerung, 4. Desktop. Unter „Bildschirmschoner" den guten „Zocky" raussuchen, mit „Übernehmen" bestätigen.

In der Programmgruppe wurde das Verzeichnis „Egmont" angelegt. Wähle dort „Zocky-Einstellungen". Hier baust du deinen Schoner zusammen. Unter „Hintergrund wechseln" suchst du eine von drei Grafiken aus. Außenrum warten unsere Comic-Stars, das Monster und einige Gegenstände. Ziehe nun mit der Maus Figuren und Gegenstände nach Lust und Laune auf den Hintergrund. Der Gag: Treffen die Personen beim laufenden Bildschirmschoner aufeinander oder berühren einen Gegenstand, gibt's witzige Überraschungen.

Bombe für Al I. Gator

Mit dem Klick auf den Button „Nachricht schreiben" kannst du einen Text eingeben. Der läuft später als Botschaft über den Bildschirm. Mit Musik an/aus aktivierst bzw. deaktivierst du die Hintergrundmusik. Der Begriff Sound bezieht sich auf die Effekte, wenn sich zwei Personen treffen. Ein Klick auf „Speichern", und schon ist der Schoner gesichert. Mit „Beenden" verläßt du das Setup-Programm.



Im Windows-Menü „Bildschirmschoner" startest du unsere Extrasoftware





Die Cyberstadt, Planetenoberfläche oder Weltraum (oben) – den Hintergrund des Bildschirmschoners bestimmst du

Ich stehe auf ...

... Sim-Tower von Maxis. Es ist ein gutes Strategiespiel, bei dem der Spaß niemals zu kurz kommt. Echt toll!

Samuel aus Meggen (CH)



Milky Way®



Jetzt geht's rund!



88 Reisen

in einen tollen Freizeitpark* und weitere spannende

888 Preise

mit MILKY WAY® zu gewinnen!

*Heide-Park (Soltau), Europa-Park (Rust/Baden), Phantasialand (Brühl bei Köln), Holiday Park (Haßloch/Pfalz)

Karten gibt's im Handel oder bei Mars GmbH, Industriering 17, 41751 Viersen

Jetzt auf jeder Packung zum Sammeln: Super Freizeitparktips und Spiele

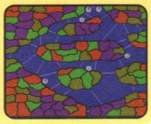
Auf der Heft-CD-ROM!

SHAREWARE

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

CONQUEST FOR WINDOWS

STRATEGIE - WINDOWS 95 ODER 3.X



INSTALLATION: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und kopiert das Verzeichnis **\SHARE\CONQUEST** von der CD-ROM auf eure Festplatte. Startet danach die Datei **INSTALL.EXE,** um das Spiel zu installieren. Conquest funktioniert nach den Regeln des Brettspiels Risiko, es hat aber andere Landkarten.

DR. HARRISON 2.5

STRATEGIE - WINDOWS 95 ODER 3.X



INSTALLATION: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und kopiert das Verzeichnis **\SHARE\HARRISON** von der CD-ROM auf eure Festplatte. Danach **SETUP.EXE** starten. Ihr könnt auch probieren, ob das Spiel sich direkt mit HARRISON.EXE starten läßt. In den meisten Fällen funktioniert dies ohne Probleme.

SKAT 2095

KARTENSPIEL - WINDOWS 95



INSTALLATION: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und kopiert das Verzeichnis **\SHARE\SKAT** von der CD-ROM auf eure Festplatte. Danach **INSTALL. EXE** starten. Das witzige Skatprogramm mit den Uli Stein-Figuren funktioniert nach den Originalregeln des deutschen Skatverbands.

TIGER FÜR WINDOWS 95

LERNSPIEL - WINDOWS 95



INSTALLATION: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und kopiert das Verzeichnis **\SHARE\TIGER** von der CD-ROM auf eure Festplatte. Danach die Datei **TIGER95P.EXE** starten, um das Spiel zu installieren. Gut gemachtes Programm, um die eigenen Mathe-Kenntnisse und das Kopfrechnen aufzubessern.

SCHAFKOPF

KARTENSPIEL - WINDOWS 95 UND 3.X



INSTALLATION: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und kopiert das Verzeichnis **\SHARE\WINSCHAF** von der CD-ROM auf eure Festplatte. Startet danach die Datei **SETUP.EXE** im untergeordneten Verzeichnis DISK1, um das Spiel zu installieren.

WINWAHN

LOGIKSPIEL - WINDOWS 95



INSTALLATION: Öffnet den Explorer oder den Dateimanager und kopiert das Verzeichnis **\SHARE\WINWAHN** von der CD-ROM auf eure Festplatte. Startet danach die Datei **SETUP.EXE,** um das Spiel zu installieren.

SPIELBARE DEMOVERSIONEN

SIMPARK

WINDOWS 95

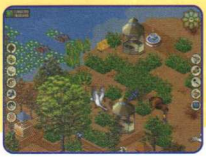
Aufbau-Strategiespiel von Maxis - Fun Online-Test auf Seite 18

VORAUSSETZUNGEN:
486er mit 66 MHz, besser Pentium 90 mit 16 MByte Hauptspeicher

INSTALLATION/START (ENGLISCH):

Windows 95
ACHTUNG: Damit die Demo richtig läuft, müßt ihr eine Farbtiefe von 256 Farben einstellen. Wie's geht, lest ihr bei „Urmel".
1. Öffnet den Explorer
2. wechselt zum CD-ROM-Laufwerk
3. das Verzeichnis **\DEMOS\SIMPARK** auswählen.
4. Ein Doppelklick auf **PARKDEMO.EXE** startet das Spiel.

BEDIENUNG:
Simpark spielt ihr mit der Maus. Rund 130 verschiedene Pflanzen und Tiere gibt es in der Demoversion. Mit ihnen könnt ihr euer eigenes Biotop anlegen, um es anschließend zu beobachten.



POWER F1

MS-DOS UND WINDOWS 95

Rennspiel von Eidos

VORAUSSETZUNGEN:
Pentium 60 mit 8 MByte, besser 16 MByte Hauptspeicher

INSTALLATION (ENGLISCH):
1. Windows 95 und Explorer starten oder besser gleich in MS-DOS-Modus
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. das Verzeichnis **\DEMOS\POWERF1** auswählen
4. Tippt oder klickt zunächst auf **SETSOUND.BAT.** Auf diese Weise gelangt ihr in die Soundkarten-Einstellung.
5. F1.EXE startet das Spiel.

TIP: Wenn Power F1 nicht oder schlecht unter Windows 95 läuft, solltet ihr euren PC runterfahren und im MS-DOS-Modus neu starten.

BEDIENUNG: Wählt vor Beginn des Rennens zwischen Joystick, Lenkrad, Gamepad und Tastatur. Mit dieser Demoversion könnt ihr im Wagen von Jean Alesi zwei Runden auf dem Kurs von Silverstone drehen. Hinweis: Auch wenn ihr mit Automatik spielt, müßt ihr beim Start selbst den ersten Gang einlegen.

←	nach links lenken	A	Beschleunigen	L	Runterschalten
→	nach rechts lenken	Z	Bremsen	P	Hochschalten
Strg	Reifen wechseln	esc	Pausemenü		
F5	Informations-menü				
F9	Details ausblenden (bringt mehr Speed)				
space	Blick nach hinten (Taste halten)				



THEME HOSPITAL

MS-DOS ODER WINDOWS 95

Strategiespiel von Bullfrog – Fun Online-Test auf Seite 19

VORAUSSETZUNGEN: Direct X 3 für Windows 95 (befindet sich auf der CD-ROM), Hardware: am besten Pentium 120 mit 16 MByte Hauptspeicher. Da es leider keine deutsche Demoversion gibt, braucht ihr recht gute Englischkenntnisse, um Theme Hospital spielen zu können.

INSTALLATION/START (ENGLISCH):

Windows 95

1. Windows 95 und Explorer starten
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. das Verzeichnis **\DEMOS\HOSPITAL** auswählen
4. Ein Klick auf **HOSP95.EXE** startet unter Windows 95 die Demoversion

DOS

1. wechselt zum CD-ROM-Laufwerk
2. das Verzeichnis **\DEMOS\HOSPITAL** auswählen.
3. Mit dem Befehl **SETSOUND** könnt ihr das Spiel an eure Soundkarte anpassen.
4. Der Befehl **HOSPITAL.EXE** startet das Spiel.

BEDIENUNG:

Theme Hospital spielt ihr vor allem mit der Maus. In diesem Demo-Level geht es darum, 20 Leute zu heilen. Dafür habt ihr 1 Spiel-Jahr Zeit. Wie ihr das Krankenhaus verwaltet, erfahrt ihr beim ersten Start von einem netten Grünkittel. Tip: Ins Hauptmenü des Spiels gelangt ihr, wenn ihr eure Maus in den oberen Bildschirmrand bewegt.



KICK OFF 97

MS-DOS ODER WINDOWS 95

Sportspiel von Anco/Maxis Sport – Fun Online-Test auf Seite 17

VORAUSSETZUNGEN: am besten auf Pentium 90 mit 16 MByte RAM



INSTALLATION (DEUTSCH):

1. Win. 95 und Explorer starten oder besser gleich in den DOS-Modus wechseln
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. das Verzeichnis **\DEMOS\KO97DEMO** auswählen
4. **INSTALL.EXE** aufrufen.
5. Ihr landet in einem eigenen Installationsmenü. Hier solltet ihr
6. das standardmäßig vorgegebene Verzeichnis **C:\KO97** bestätigen oder ein neues Verzeichnis eintippen.
7. Wählt zwischen der Minimal- (rund 46 MByte), der mittleren (rund 54 MByte) oder der Vollinstallation (rund 124 MByte).
8. Verlaßt das Menü mit einem Klick auf den **„OK"**-Haken.
9. Im zweiten Konfigurationsmenü könnt ihr eure Soundkarte testen. Verlaßt das Menü mit einem Klick auf den **„OK"**-Haken.
10. Die Routine kopiert danach die notwendigen Dateien.
11. Um das Spiel zu starten, wechselt ihr nach DOS und tippt dann **KO97** ein.

BEDIENUNG:

Kick Off 97 spielt ihr mit der Tastatur, besser aber mit Joystick oder Joypad. Nach dem Start klickt ihr bei der Demoversion auf **„Freundschaftspiel".** Die vorgegebenen Einstellungen ändert ihr, indem ihr kurz vor oder während dem Spiel die Leertaste drückt. Hier könnt ihr auch die Tastaturbelegung frei auswählen.

YODA STORIES

WINDOWS 95

Action-Adventure von Lucas Arts – Fun Online-Test auf Seite 13

VORAUSSETZUNGEN: Windows 95, Hardware: ab 486, 66 MHz, besser Pentium 60; 16 MByte RAM. Da es von „Yoda Stories" leider keine deutsche Demoversion gibt, solltet ihr ganz gute Englischkenntnisse haben, um die Puzzles lösen zu können.

INSTALLATION (ENGLISCH)

1. Windows 95 und Explorer starten
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. das Verzeichnis **\DEMOS\YODADEMO** auswählen
4. **YODADEMO.EXE** startet das Spiel.



BEDIENUNG:

Yoda Stories spielt ihr mit der Maus und der Tastatur. Zu Beginn der Mission müßt ihr Yoda finden. Nach einer kleinen Unterredung erhaltet ihr einen Gegenstand. Danach geht ihr zurück zu eurem Raumschiff. Es bringt euch automatisch zum nächsten Planeten. Tip: Um eine Waffe wie das Laserschwert einzusetzen, klickt ihr es in den freien Menü-Slot unten neben den Pfeilen.

→	nach Osten (rechts) laufen	BILD ↑	nach Nordost laufen
←	nach Westen (links) laufen	ENDE	nach Südwest laufen
↓	nach Norden laufen	BILD ↓	nach Südost laufen
↑	nach Süden laufen	P	Pause
Pos 1	nach Nordwest laufen	shift + →	Ein Objekt schieben oder ziehen
space	ein Objekt aufheben		

SONIC & KNUCKLES

WINDOWS 95

Jump´n´Run von Sega

VORAUSSETZUNG: Direct X3, Hardware: Pentium 75 mit 16 MByte Hauptspeicher

INSTALLATION (DEUTSCH):

1. Windows 95 und Explorer starten
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. ins Verzeichnis **\DEMOS\SONIC** wechseln
4. **RUNSONIC.EXE** aufrufen.
5. Klickt auf den Button **„Spiel Sonic 3 & Knuckles".**

BEDIENUNG:

Drückt nach dem Start der Demo auf die **„Enter"-Taste.** Danach könnt ihr eure Lieblingsfigur auswählen. Hinweis: Wenn ihr nichts tut, startet eine selbstablaufende Demo, die euch Fuchsfreund Tails und Warzenschwein-Wüterich Knuckles in Aktion zeigt.

→	nach rechts laufen	←	nach links laufen
↑	nach oben schauen	↓	nach unten schauen



F3	Pause
F4	in den Vollbild-Modus umschalten
F5	Menü einblenden
F7	Steuerung ändern
F8	Joystick aktivieren
Enter	Sprung & Attacke
↓ + Enter	Spin-Modus von Sonic einschalten, danach Enter-Taste loslassen

MARBLE DROP

WINDOWS 95

Strategiespiel von Maxis

VORAUSSETZUNGEN: 486 mit 8 MByte Hauptspeicher, besser Pentium mit 16 MByte Hauptspeicher



INSTALLATION:
1. Windows 95 und Explorer starten
2. zum CD-ROM-Laufwerk wechseln
3. ins Verzeichnis **\DEMOS\MARBLE** wechseln
4. **MARBLEDEMO.EXE** aufrufen

BEDIENUNG:
Marble Drop wird mit der Maus gespielt. Werft die farbigen Kugeln in die verschiedenen Trichter, so daß sie am Ende auf den Feldern mit der gleichen Farbe landen. Klickt hierzu eine Kugel mit der Maus an, haltet die Maustaste gedrückt und laßt die Kugel erst über den Trichter los.

URMELS GROSSER FLUG

WINDOWS

Jump'n'Run von Sunflowers

VORAUSSETZUNGEN: 486 mit 8 MByte Hauptspeicher

INSTALLATION (DEUTSCH):

ACHTUNG: Damit die Demo richtig läuft, müßt ihr eine Farbtiefe von 256 Farben einstellen. So geht's:

1. Klickt auf den Windows-Start-Button
2. geht über den Menüpunkt „Einstellungen"
3. zum Punkt „Systemsteuerung"
4. Klickt auf das Icon „Anzeige" und
5. wechselt zum Register „Einstellungen". Dort könnt ihr die Farbpalette auf 256 Farben ändern.
6. Startet Windows neu.

UND SO STARTET IHR DAS SPIEL:
1. zum CD-ROM Laufwerk wechseln
2. in das Verzeichnis **\DEMOS\URMEL** wechseln.
3. Ein Klick auf **SETUP.EXE** startet die Installationsroutine.
4. Testet zunächst zusammen mit dem Programm eure Soundkarte,
5. die Routine kopiert dann automatisch die Dateien in das Verzeichnis **C:\URMEL.** Es sei denn, ihr gebt ein anderes Verzeichnis an.
6. Wechselt zu **C:\URMEL**
7. Ein Doppelklick auf **MYTDEMO.EXE** startet das Spiel.

BEDIENUNG:
Nach dem Start zunächst auf den Eintrag **NEUES ABENTEUER** klicken. Es erscheint ein Auswahlmenü. Hier legst du fest, mit wie vielen Mitspielern du spielen möchtest: Wenn ihr zu mehreren spielt, seid ihr immer nacheinander an der Reihe. Urmel kannst du auf drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen: „leicht", „normal" und „schwer". Beginne auf jeden Fall mit „leicht", um dich an die Steuerung zu gewöhnen.

→ nach rechts fliegen

← nach links fliegen

↑ Schub nach oben

↓ Schub nach unten

Strg + Q zurück zum Hauptmenü

space Landefahrwerk ausfahren bzw. einfahren (Achtung: Sobald das Landefahrwerk ausgefahren ist, kannst du nicht mehr nach rechts oder links gegensteuern)

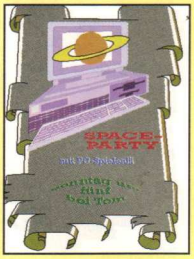


PRINT ARTIST 3.0

WINDOWS

Grafikprogramm von Sierra

VORAUSSETZUNGEN:
386 mit 8 MByte Hauptspeicher



INSTALLATION (DEUTSCH):
1. zum CD-ROM Laufwerk wechseln
2. ins Verzeichnis **\share\Pa3demo** wechseln
3. Ein Doppelklick auf SETUP startet die Installation.
   Ihr könnt die Demo aber auch direkt von der laufenden CD-ROM per Klick auf den Schreibtischdrucker in Zockys Büro installieren.
   Nach der Installation findet ihr in der Windows-Programmgruppe das Verzeichnis **„Sierra".** Dort startet ihr die Demo per Maus.



BEDIENUNG:
Nach dem Start bietet euch **„Print Artist"** verschiedene Vorlagen wie Post- oder Grußkarte an. Wählt eine Vorlage aus und bestätigt mit **„neu"**. Ein Menü erscheint, in dem ihr unter **„Kategorie"** eine leere Seite anfordert. Mit dem **„O.K."-Button** bestätigen. Von jetzt an entscheidet ihr, was passiert: Aus **„Einfügen"** holt ihr euch nach Lust und Laune Bilder und Text in die Vorlage. Mit **„Farbe"** macht ihr die Sache bunt, mit **„Form"** könnt ihr verzerren, mit **„Effekte"** verzieren usw. Probiert einfach alles und druckt erst dann aus. Kleiner Haken: Abspeichern ist nicht drin, das läßt die Demo nicht zu.

RITTER SPORT SPOT-QUIZ

SAPPERLOT: Da hat doch ein Spitzbube rotzfrech den „Mini Junior"-Werbespot von Ritter Sport zerlegt. Ihr müßt an den Schneidetisch und den Film retten! Wie das Spiel funktioniert, erfahrt ihr per Klick auf den Hilfebutton.

IHR STARTET das Spiel direkt von der CD-ROM – ein Klick auf das Comic-Heft auf Zockys Sofa genügt.



DIRECT X

macht Spiele unter Windows 95 schneller.

- **Diese Hardware brauche ich für ein Direct X-Spiel:** Windows-95, außerdem muß eure Grafikkarte Direct X unterstützen. Für die meisten Grafikkarten gibt es inzwischen eigene Direct X-Treiber. Eine Sammlung davon findet ihr auf dieser CD-ROM.
- **So merke ich, daß auf meinem PC keine Direct X-Treiber installiert sind:** In der Regel kommt bei der Spiel-Installation die Fehlermeldung *File not found - ddraw.dll*.
- **So installiere ich die Direct X-Treiber:** Startet den Explorer und wechselt auf der CD-ROM in das Verzeichnis \DIRECTX. Ein Doppelklick auf die Datei DXSETUP.EXE, und die neuen Treiber werden auf euren PC gespielt.
- **Ich habe bereits Direct X-Treiber auf meinem PC. Ein Demo-Programm will mir aber neue Direct X-Treiber installieren:** Vorsicht: Nicht noch einmal installieren! Falls die beim Spiel mitgelieferten Direct X-Sammlungen nicht alle Grafikkartentreiber enthalten, wird der Standard-Treiber installiert. Probiert zunächst, ob das Spiel auf eurem PC läuft. Die neuen Treiber nur ausprobieren, wenn es nicht funktioniert.
- **Ich habe die Direct X-Treiber installiert, doch nach dem Neustart ist der Sound zerhackt:** Der installierte Soundkartentreiber ist vermutlich zu alt. Besorgt euch einen Treiber beim Hersteller oder von einer aktuellen Treiber-CD-ROM.



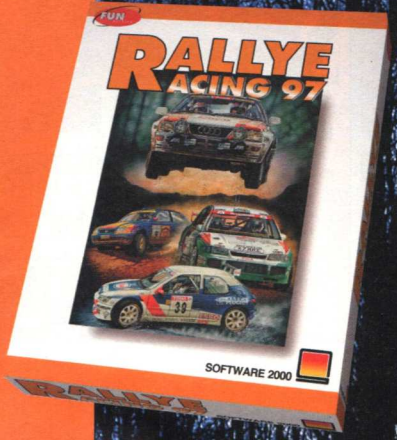
SPIELSPASS 81%
„Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!" PC GAMES 11/96

FUN & ACTION

MIT 190 SACHEN ÜBER STOCK UND STEIN







Fun Online

„Um 35 Etappen voller Matsch, Schnee und Nebel zu überstehen, greifen wir auch manchmal zum Schraubenschlüssel."
Fun-Faktor: „GUT"

DIE NEUE STRECKEN-CD



TESTE DEIN FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER
RENNSPORTSIMULATION

Mit X-tra Strecken ab sofort in die nächste Runde

10 neue Strecken mit halsbrecherischen Kombinationen aus rasanten Sprintstrecken, Wüstenpisten, Haarnadelkurven, Tunnel, verrückten Sprüngen, schnellen Wetterwechseln u.v.m.

Benötigt Rallye Racing 97 Vollversion

Die ultimative Herausforderung für alle Rallye Racing Fahrer !!!



EMPFOHLEN VON WALTER RÖHRL

SOFTWARE 2000

Gegen Einsendung dieses Coupons schicken wir Dir die DEMO-CD mit vielen spielbaren Demos kostenlos zu. SOFTWARE 2000, Postfach 110, 23691 Eutin

Vor- und Nachname

Straße, Hausnummer

PLZ Ort

Da freut sich der PC: Zehn 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. Formel-1-Fieber: **GRAND PRIX II** ist bei euch voll angesagt (Microprose)



3. Mit viel Spaß simuliert ihr bei **Holiday Island** ein Ferienparadies (Sunflowers)



4. **Bundesliga Manager '97**-Training für Nachwuchs-Trainer von Software 2000



5. **The Darkening** bringt das perfekte Weltraum-Actionspiel (Origin)



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



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



8. Mit **Creatures** bevölkern kleine Haustier-Wesen euren PC (Warner Interactive)



9. **Operation Hurricane** Bald kommt der zweite Teil dieses Dauerbrenners



10. Das wohl lustigste Adventure des Jahres: **Ace Ventura** von 7th Level



GRID RUN

Erst das Monster abklatschen, dann die Fahnen färben: Auch Raumfahrer spielen gerne Fangen

Axxel gerät im gridorianischen Asteroidenfeld in die Gewalt der grausamen Herrscherin Vorga. Nur wenn er sich durch 15 Welten ihres Reichs kämpft, erlangt er seine Freiheit wieder. Ganz schön dramatische Geschichte.

Der Spielablauf in „Grid Run" ist halb so wild: Im Kampf gegen ein Computermonster mußt du Felder mit Flaggen erreichen und schnell umfärben. Das Fang- und Fahnensammel-Spiel bietet viele Labyrinthe und Extras. Durchs Aufsammeln von grünen Pillen wird Axxel schneller. Rote Kugeln bringen Zauberkräfte. Jetzt kann er teleportieren oder Fallen aufstellen.



Packendes Duell: Der obere Spieler hat Roboter-Begleiter aufgesammelt. Kommt er seinem Gegner damit näher, wird dieser ein paar Felder weggeschubst



In dieser Bonusrunde kann Axxel Geschwindigkeit und Magie-Vorräte erhöhen



Das einfache, aber spannende Grid Run macht zu zweit am meisten Spaß: Bei geteiltem Bildschirm hetzt du mit einem Freund durch Vorgas gefährliche Unterwelt.

Axxel hat's eilig: Da ihm das rote Monster dicht auf den Fersen ist, wirbelt er mit Teleporter-Magie weg

TIP

Nach einer gewonnenen Welt erscheint am unteren Bildrand ein Paßcode. Gebt im Menüpunkt „Restore Game" die Zahl 010 561 5084 ein, um die ersten Levels zu überspringen

Hersteller:	Virgin
Prozessor:	Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	10 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 70 Mark



YODA STORIES

Greif zum Laserschwert und bekämpfe das böse Imperium!
Nach dem Kino-Erfolg der „Star Wars"-Filme wird jetzt richtig mitgespielt! „Yoda Stories" bietet kleine Abenteuer für wenig Geld



Auf jedem Planeten gibt es Gebäude, in denen Luke Handel treiben oder sich heilen lassen kann

Ein zerknautschtes Männchen mit großen Lauschern – aber unterschätzt bloß den guten Yoda nicht! Er ist immerhin offizieller Lehrmeister und Ausbilder der Jedi-Ritter. Jene Streiter der „Macht" sorgen dafür, daß die Galaxis nicht unter die Fuchtel des bösen Imperiums gerät. Darth Vader und die anderen Finsterbolde treiben jede Menge Unfug. Entführte Rebellenkumpels müssen befreit werden; selbst Han Solo kriegt Probleme. Ein kleiner Anruf genügt, schon schwirrt Luke Skywalker bei Meister Yoda ein. Der hat Dutzende von Missionen für Luke auf Lager. Du schlüpfst in die Rolle des Jedi-Ritters mit dem Laserschwert.



Langer Spielspaß dank „Weltengenerator"

Großer Story-Hintergrund für ein kleines Spiel. „Yoda Stories" ist der Nachfolger zu „Indiana Jones and his Desktop Adventures". Ein „Welten-Generator" spuckt immer wieder neue Missionen aus. Du legst die Größe des Spielfelds und die Schwierigkeit fest, schon wird ein taufrischer Level gebaut. Die einzelnen Mini-Adventures sind nicht allzu groß; gute Jedi-Ritter schaffen jeden Auftrag in weniger als einer Erdenstunde. Der Preis ist bescheiden, die Grafik leider auch: Ruckartig holpert man über verschiedene Planeten, sammelt Gegenstände auf und brutzelt Gegnern eins mit dem Laserschwert über. Zwischendurch ganz nett, aber kein galaktischer Knaller.

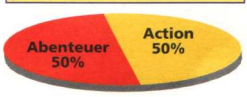


Taschengeld-Game

Echte Star Wars-Fans bekommen dafür einen super Bonus geboten: Das Zusatzprogramm „Making Magic" liefert Insider-Infos über die Special Edition der Kinofilme. Bilder von der Filmproduktion und ein ausführliches Video-Interview mit George Lucas dürfen da nicht fehlen.
Für Super-Zocker sind die Yedi Stories eine Spur zu lasch. Wer aber simple Spiele schätzt und ohne Supergrafik leben kann, hat durchaus seinen Spaß: viel Star Wars für nicht mal 40 Mark.



Hersteller:	Lucas Arts
Prozessor:	486er o. Pentium/ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	8 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	geht so
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 35 Mark



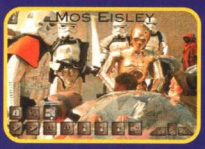


Zwischenfall in der Raumfahrer-Kneipe: Um Han Solo (links oben) zu befreien, muß Luke einen ganzen Batzen Geld herbeischaffen

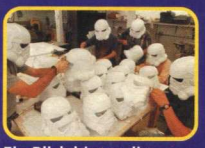
MAKING MAGIC



Auf der Yoda-CD befindet sich dieses Bonus-Programm. Es enthält tolle Infos für Star Wars-Fans

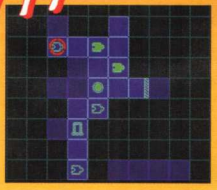


Ihr bekommt genau gezeigt, welche Film-Szenen mit Computergrafik überarbeitet wurden



Ein Blick hinter die Kulissen der Spezialeffekte-Profis. Hier sind die Maskenbildner schwer am Schuften!

TIP



Zu Beginn jeder Mission solltet ihr schleunigst den Landkarten-Computer finden. Klickt ihn an, um eine Übersicht der Spielwelt zu sehen.
Die Puzzleteil-Umrisse verraten, daß in diesen Abschnitten noch ein Rätsel gelöst werden muß.
Klickt ein Puzzleteil an, um einen kleinen Hinweis zu erhalten.

THE NEED FOR SPEED II

Frisch aus der Werkstatt ins Fun Online-Testlabor: Der Nachfolger zum Superrenner „The Need for Speed" ist endlich da. Im Modelljahr '97 hat sich viel getan: neue Autos, neue Strecken, neue 3-D-Grafik



Teuer: McLaren F1

Eine idyllische Landstraße. Vöglein zwitschern und Blümchen blühen. Doch warum zittert der Asphalt plötzlich? Und was ist das für ein Dröhnen? Das gelb-schwarze Geschoß, das mit über 300 muß sich keiner ärgern, wenn der Ferrari eine Delle kriegt. PC-Autos kriegen keine Delle. Der erste Teil wurde von euch bei der Zocky-Wahl aufs Siegertreppchen geholt. Jetzt ist endlich die Fortsetzung da.



Edel: Ferrari F-50

Sachen daherdonnert, ist garantiert keine Brummelbiene. Vielmehr fährt ein frischgebackener „Need for Speed II"-Besitzer seinen neuen Superschlitten ein wenig spazieren.

Acht mordsmäßige Millionen-Autos

Mit einer Computer-Simulation kann man sich Dinge erlauben, die in Wirklichkeit undenkbar wären. Ein Traumauto für eine Million Mark kaufen zum Beispiel. Und damit ohne Rücksicht auf Verluste durch die Landschaft zu fetzen. Bei „The Need for Speed" Bringt „NfS II" noch mehr Spaß als der 1. Teil? Zunächst ein Blick in die Garage. Jedes der acht Autos ist eine bekannte Superkiste: Ferrari, Jaguar und Ford sind mit je einer Edelschleuder vertreten. Lotus steuert gleich zwei Vehikel bei. Dazu kommen weniger bekannte High-End-Autos von McLaren, Italdesign und Isdera. Corvette und Porsche aus Teil 1 sind leider nicht mehr dabei.

Weiter geht's zur Streckenbesichtigung. Die Programmierer haben die Grafik von Teil 1 auf den Schrottplatz geworfen. Für „NfS II" wurden völlig neue 3-D-Techniken eingesetzt und sechs taufrische Kurse gebaut. Die Spielwelt ist jetzt realistischer. Sie hat mehr Steigungen und Gefälle, was sich aufs Fahrverhalten auswirkt. Vor allem im Simulations-Modus müßt ihr aufpassen, wenn ihr wild durch Steilkurven brettert.

Elf Computergegner pro Rennen

Wer einfach nur rasen will, wählt „Arcade". Kleine Rempler und Unfälle schaden nicht sonderlich. Ihr verliert zwar Zeit, könnt aber euer Auto auf jeden Fall weiterheizen.

„Dich krieg' ich auch noch!" – Ein kleiner Rempler genügt, um den Vordermann im Ferrari deftig gegen die Felswand zu bürsten



Dynamisches Duo: Zwei Spieler gehen bei diesem Rennen gleichzeitig an den Start. So machen Autorennen richtig Spaß!

Mörderisch:
Lotus Esprit V8
Jaguar XJ-220
Isdera Commentadore 112i







Doch das saftige Querfeldein-Rasen vom Vorgänger ist weg. Need for Speed II spielt sich eher wie eine „normale" Rallye. In der „Meisterschaft" kämpft ihr gegen elf Computerautos. Blockieren und Rempeln sind beliebte Mittel, um die Konkurrenz aufzuhalten.

Harte Rennen zu zweit

Je nach Plazierung gibt es Punkte, dann wird die Meisterschaft auf der nächsten Strecke fortgesetzt. Neu und witzig ist der K.o.-Modus. Zu Beginn gehen acht Autos an den Start. Der jeweils letzte scheidet aus. Bleibt ihr bis zum letzten Duell im Rennen?



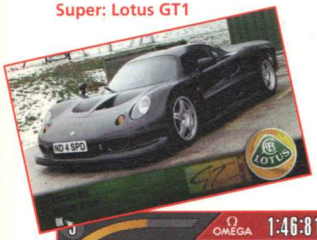
Griechenland mit Top-Grafik: Großes 3-D-Fenster, schärfste Auflösung, alle Details. Nett – aber ohne Pentium 166 oder höher elend lahm



Kompromiß-Grafik: Auf den meisten PCs müßt ihr z.B. die Ziergrafik am Horizont abschalten, damit die Traumautos in die Gänge kommen

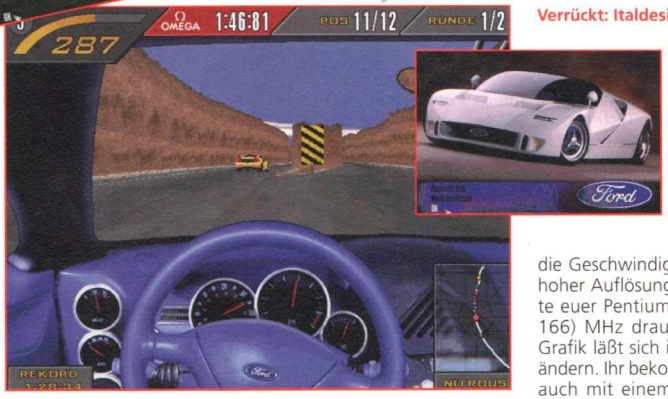
Lieber Papa herausfordern, als immer gegen den Computer rasen? Kein Problem: Der Bildschirm wird in zwei Hälften geteilt, damit sich zwei Spieler harte Rennen liefern können. Das tolle am ersten Teil war die schnelle Grafik. Auch auf einem kleinen Pentium ging schwer die Post ab. „Need for Speed II" hat mehr Details, ist aber elend langsam. Damit die Geschwindigkeit auch bei hoher Auflösung stimmt, sollte euer Pentium 133 (besser: 166) MHz drauf haben. Die Grafik läßt sich in fünf Stufen ändern. Ihr bekommt das Spiel auch mit einem Pentium 90 flott zum Laufen, aber dann wirkt die Optik klotzig.

Super: Lotus GT1





Verrückt: Italdesign Cala



Raumschiff: Ford GT-90

Bei den sechs neuen Strecken teilt sich manchmal die Piste. Es macht aber keinen großen Unterschied, ob wir links oder rechts weiterfahren

Schade: Perfekt erst ab Pentium 133

„NfS II" macht schon Spaß und bietet aufregende Rennen mit tollen Crash-Szenen. Ganz so „super gut" wie der Vorgänger ist es aber nicht geworden. Autoauswahl und Fahrgefühl sind o.k., aber nicht perfekt. Trotz kleiner Schwächen ist der Spaßfaktor hoch: Rennspiel-Fans mit schnellem PC lassen's auf den digitalen Highways ordentlich krachen.

Das Programm präsentiert Daten und Bilder aus der Firmengeschichte der Autohersteller





Hersteller:	Electronic Arts
Prozessor:	Pentium ab 90 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	70 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1 - 2
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 120 Mark



Ich stehe auf ...

... die Siedler II von Blue Byte, weil ich es toll finde, daß ich hier meine eigene Welt entwerfen kann. Und dank den Zusatzmissionen macht das Game gleich doppelt soviel Spaß.

Alexander aus Friedrichsdorf



Comic-Giftzwerg Isnogud als Spieleheld: In diesem schweren Jump-and-Run steuerst du den wilden Wesir durch 15 knallbunte Levels

ISNOGUD



Isnogud balanciert mühsam auf den Segeln entlang und wird auch noch von Möwen angerempelt. Was tut man nicht alles, um Kalif anstelle des Kalifen zu werden ...



Da grinst der Großwesir: Die grüne Buddel sorgt wieder für volle Lebensenergie



Außerirdisch: Der wütende Zwerg macht sogar Weltraum-Aliens Beine!

Es war einmal vor langer, langer Zeit in Bagdad, der schönsten Stadt im Morgenland. Kalif Harun al Pussah regiert weise und gütig. Aber es gibt da einen gewissen Großwesir namens Isnogud. Und der will nichts lieber, als selber Kalif sein – anstelle des Kalifen, versteht sich!
„Isnogud" ist das offizielle Spiel zur Trick-Serie. Isnogud wurde von „Asterix"-Papa René Goscinny und dem Zeichner Jean Tabary erfunden. Mittlerweile gibt's 24 Bände mit Isnoguds verrückten Abenteuern. Im Fernsehen treibt er beim „Tigerenten-Club" im Ersten sein Unwesen. Jetzt versucht er in einem PC-Spiel, dem Kalifen ans Leder zu gehen.
Isnogud kriegt eine Karte in die Finger, auf der die „Insel der Riesen" eingezeichnet ist. Allerdings muß er dazu 15 Levels durchqueren. Und da hat Isnogud alle Hände voll zu tun. Schalter berühren, Gold sammeln, Ausgänge finden und Gegnern ausweichen sind seine Hauptbeschäftigungen. Isnogud kann auch mit Goldstücken und Bömbchen ballern. Die wichtigsten Extras sind grüne Flaschen (bringen Lebensenergie) und Sanduhren (bringen Bonussekunden). Jeder Level muß in einer bestimmten Zeit geschafft werden. Leider is „Isnogud" nich so gud. Zwar läßt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen, aber selbst auf der einfachsten Stufe ist das Spiel ziemlich hinterhältig. Urplötzlich unfair auftauchende Gegner und das überflüssige Zeitlimit nerven. Schlimmer noch: Das Paßwort, um einen geschafften Level zu überspringen, gibt's nur gegen „Goldpunkte". Wer zuwenig hat, kommt nicht weiter. Quatsch!



Höllisch viel los hier: Den Feuersalven der Satansbraten solltest du aus dem Weg gehen



Hersteller:	Microids
Prozessor:	486er o. Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	15 Megabyte
System:	DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	geht so
Preis:	ca. 90 Mark





Ich stehe auf ...

... Grand Prix 2 von Micro Prose. Weshalb? Ganz einfach: Die Grafik ist super, die Steuerung nicht allzu schwer, und es ist trotzdem sehr anspruchsvoll.

Markus aus Mahlberg



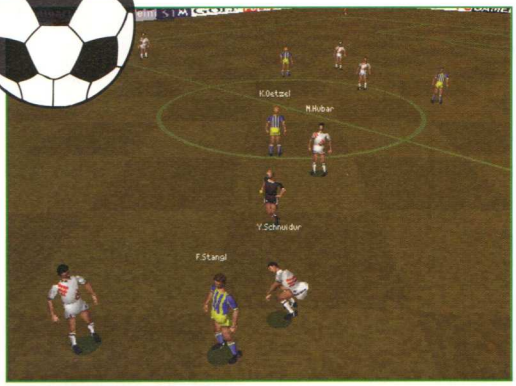
TIP



Gib im Optionsmenü das Paßwort CORROD ein, um den ersten Level zu überspringen.

KICK OFF 97

Ein neues Fußballspiel fordert „FIFA 97" heraus. Konkurrent „Kick Off 97" kontert mit flexibler 3-D-Grafik und kistenweise Extras

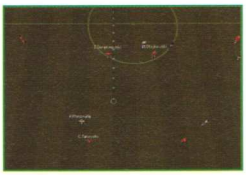


Dein Verteidiger soll giftig grätschen? Einfach beide Feuerknöpfe drücken. Damit stoppst du zwar jeden Gegner, aber dein Spieler kassiert eine Karte vom erbosten Schiedsrichter

Profi-Kicker haben volle Terminkalender: Bundesliga, DFB-Pokal, Champions League und Länderspiele! Diesen Streß könnt ihr euch auch geben – mit „Kick Off 97".
Vor dem ersten Anstoß wird trainiert: Ohne lästige Gegenspieler übt man Dribblings und Schußtechniken. Auch nur denkbaren Blickwinkeln angucken können. Die Steuerung ist nicht allzu knifflig. Ein guter Joystick mit zwei Feuerknöpfen reicht, um loszulegen. Ein Button liefert genaue Pässe; der andere sorgt für knackige Schüsse. Die Flugbahn des Balls läßt sich tückisch anschneiden. Ihr



Dutzende Vereins- und Nationalmannschaften warten. Mit dem eingebauten Editor ändert ihr die Namen aller Spieler

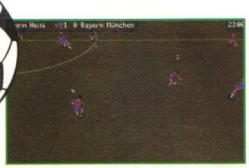


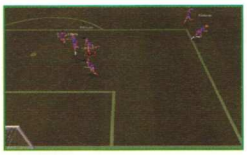
Freistoß für Deutschland: Mit der Pünktchen-Linie legt ihr die Schußrichtung fest



Während des Spiels lassen sich Taktik und Aufstellung ändern. Statistiken verraten, welcher Kicker heute einen schlechten Tag hat und auf die Ersatzbank gehört

der Editor ist einen Besuch wert. Damit aktualisierst du die Spieler aller Vereine oder bastelst dein eigenes Team.
Dann raus auf den grünen Rasen, den wir uns in allen müßt nur nach dem Schuß den Joystick in die gewünschte Richtung drehen.
Sorgen jede Menge Einstellkram gleich für ein feines Spiel? Hmm, nicht ganz. Beim Spielablauf haben wir diverse Patzer gesichtet: Einsteiger haben gegen den Computer keine Chance; durch das hohe Tempo kriegt man sofort den Kasten voll. Die Torhüter sind in merkwürdiger Form: Tolle Alleingänge führen selten zu einem Treffer, aber lachhafte Weitschüsse gehen oft rein.
Der Sound hat nur Amateurklasse. Die Reporterkommentare sind voll daneben: Auch wenn der Ball im Tor landet, schnattert der Sprecher „gut gehalten" – Quatsch!
Kick Off 97 ist für Action-Fußballfans interessant, die gerne zu zweit gegeneinander antreten. Dann kommt das Spiel ganz gut rüber. Wer aber eine realistische Sportsimulation mit allen Finessen will, bleibt lieber „FIFA 97" treu. Dieser Edelkick von EA Sports steckt das holprige „Kick Off" lässig in die Tasche.

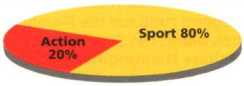




Die Auflösung der Spielfeld-Grafik stellen wir in mehreren Stufen ein. Der Unterschied ist gut zu sehen: Auf der niedrigsten Stufe wirken die Spieler eckig und grob. Die bessere, hohe Auflösung ist aber nur etwas für schnelle Pentium-PCs



Hersteller:	Anco/Maxis
Prozessor:	486er oder Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	50 Megabyte
System:	DOS/Wind.95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1 - 2
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 90 Mark



Ich stehe auf ...

... Sam and Max - Hit the Road von Lucas Arts, weil es ein witziges und spritziges Adventure ist. Außerdem wird man ab und zu mit einem lustigen Trickfilm belohnt.

Nils aus Duisburg



SIM PARK

Vom Alligator bis zum Ahornbaum klickst du Tierwelt und Bepflanzung zusammen. Mal sehen, wie gut sich die Pumas mit den Touristen verstehen ...

Bären fressen gerne Beeren. Da sie nicht genug davon finden, tapsen die dicken Brummer auf dem Zeltplatz herum. Panik unter den Touristen! Du als Parkwächter klickst mit der Maus auf das „Sträucher"-Symbol und wählst dann das Bild vom Blaubeerenbusch. Jetzt noch auf die Stelle klicken, an der gepflanzt werden soll, schon



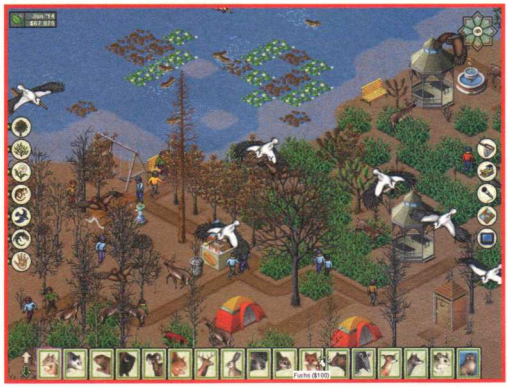
Bei den Beförderungen kommt es nicht nur aufs Geld an. Wer sich vor den Artenbestimmungs-Tests drückt, hat schlechte Karten bei der Forstdirektion

haben die Bären was zu mampfen und halten sich von den Zelten fern.

Als Aufseher eines riesigen Geländes gibst du Geld aus, um Pflanzen und Tiere anzusiedeln. Sind die Bedingungen o.k., vermehren sich Flora und Fauna von selber. Beispiel:



Buddelt mit dem Bulldozer die Gegend rund um die Flammen frei, damit das Feuer keine weitere Nahrung findet und unsere Bäume verheizt



Putzmunter, dieser Park. Tiere und Touristen spazieren friedlich durch unsere Anlage, während die Pflanzen sprießen. Einziger Nachteil: Wenn so viel los ist, wird die Grafik etwas langsamer

Wenn viele Spitzmäuse herumhuschen, kreuzen automatisch hungrige Falken auf. Und paddeln viele Alligatoren im See, haben alle anderen Wasserbewohner ein hartes Leben. Mit Bänken, Picknicktischen und ordentlichen Wegen lockst du Leute in den Park. Die schmeißen mit Müll rum; also an Abfalltonnen denken. Das lohnt sich, denn viele Besucher bringen Geld in die Kasse.



Streß beim Elch-Quiz

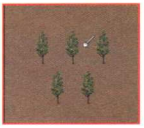
Zum Spiel gehören Informationen zu den rund 100 Tieren und Pflanzen, die im Spiel auftauchen. Ein bißchen büffeln schadet nicht. Um in der Parkwächter-Liga an das begehrte Elch-Abzeichen zu kommen, muß man



das Arten-Quiz gewinnen. Katastrophen wie Brände oder Müllberge halten dich auf Trab. Auch die Wahl der Klimazonen zu Spielbeginn ist wichtig. In kaltem Klima wachsen nun mal andere Pflanzen als in der Wüste. Klar, du kannst eine Palme am Nordpol aufstellen – aber das Kraut geht dort schneller hops, als du „Fähnlein Fieselschweif" sagen kannst!

Tierischer Spaß im Park

Tolles Thema, coole Grafik, einfache Bedienung: der Wildpark-Simulator macht tierisch Spaß. Ganz nebenbei lernt man einiges über Grünzeug und Viecher. Einziger Kritikpunkt: Strategie-Profis wünschen sich etwas mehr spielerische Abwechslung.







Es grünt so grün: Kleine Setzlinge wuchern allmählich zu großen Bäumen heran. Auch die Jahreszeiten werden simuliert: im Herbst werden die Blätter braun



Gut zu wissen: Das eingebaute Lexikon stellt euch alle Pflanzen und Tiere vor



Hersteller:	Maxis
Prozessor:	486er oder Pentium
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	35 Megabyte
System:	Win 3.1/95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 90 Mark



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 Erziehungsberechtigten

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen
☐ Gegen Jahresrechnung
☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Name der Bank

Kontonummer Bankleitzahl

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



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

FM 397

80 Pfennig, die sich lohnen!

ANTWORT-POSTKARTE

Egmont Interactive
Leser-Service
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart

Das Abo für mich

Abo-Karte für den besten Freund!

BITTE WEITER-GEBEN!

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



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

FD 397

80 Pfennig, die sich lohnen!

ANTWORT-POSTKARTE

Egmont Interactive
Leser-Service
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart

Das Abo für dich

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



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

FG 397

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



THEME HOSPITAL

Lachen ist die beste Medizin: Im total verrückten Krankenhaus bricht die Kicher-Welle aus. Bei diesem Doktor-Spiel kurieren wir Kranke und scheffeln Knete

Mal ein bißchen krank sein ist gar nicht sooo schlimm. Zartes Halsweh und erhöhte Temperatur sind manchmal besser als Schule. Aber wehe, wenn es dich ernsthaft erwischt! Dann lauern grimmig-grinsende Schwestern nur darauf, dir ein paar Spritzen ins Gesäß zu jagen – bäh!

Spaß als Klinik-Chef

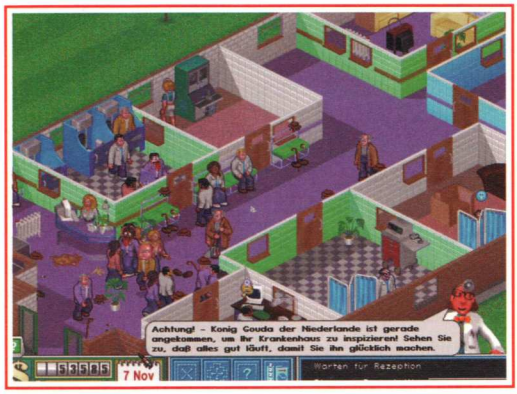
Und: Wer gesund sein will, muß zahlen. Das macht dem Betreiber eines Krankenhauses eine Riesenfreude. Der kann nämlich nicht nur Leiden lindern, sondern auch saftige Rechnungen schreiben. Genau darauf kommt es bei „Theme Hospital" an. In der Rolle eines Klinik-Managers baust du Behandlungszimmer, kaufst teure Apparate und stellst Personal ein.



So einfach schnitzt man ein Zimmer: Gewünschten Raumtyp im Menü wählen und dann den Grundriß mit der Maus einzeichnen

Frankensteine und andere Krankheiten

Natürlich geht es im „Theme Hospital" nicht todernst zu (bei falscher Behandlung werden Patienten vom Sensenmann abgeholt!).Eine putzige Cartoon-Grafik sorgt für Leben im Spital. Nachdem du eine Rezeption und ein Beratungszimmer gebaut hast, rauschen die ersten Patienten rein. Um rund 50 ulkige Krankheiten wie „Frankensteine" oder „Heiße Rippchen" zu kurieren, baust du spezielle Diagnose-Apparillos. Im Forschungslabor testest du die Wirksamkeit neuer Medikamente. Auch die Talente der Ärzte sind wichtig. Beispiel:



Da wir nicht genug Hausmeister eingestellt haben, ist der Empfangsbereich ganz schön verdreckt. Ausgerechnet jetzt kündigt ein hohes Tier seinen Besuch an...





Infos flutschen aus dem Fax. Um „Heiße Rippchen" zu entfernen, brauchst du einen Operationssaal und Chirurgen



Nur ein Chirurg darf Blinddärme rausschnippeln. In einem Dutzend Levels mußt du eine bestimmte Anzahl von Patienten heilen und genug Geld verdienen. Dann geht's mit einer leeren Klinik wieder von vorne los. Das Spiel wird dabei schwieriger: Neue Krankheiten, Apparate und Notfälle lassen dich kaum zur Ruhe kommen. Zum Glück gibt ein Assistenzarzt immer wieder kleine Tips.
Dr. Zocky meint: Langweilige Nebenwirkungen sind bei „Theme Hospital" ausgeschlossen.



Die Qual der Personalwahl. Dieser Arzt ist zwar recht billig, aber auch „stinkfaul". Die armen Patienten ...







Nachdem ein Level gewonnen wurde, rücken wir zum nächsten großen Feld auf dem Spielbrett vor. Höchstes Ziel unserer medizinischen Karriere ist der Pokal in der Mitte



Der Doktor guckt zu, wie ein Patient in der „Wirbel-Säule" behandelt wird



Hersteller:	Bullfrog
Prozessor:	486er oder Pentium
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	40 Megabyte
System:	DOS/Win 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	super gut
Preis:	ca. 120 Mark



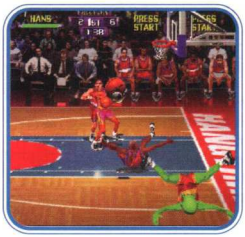


NBA HANG TIME



Action ohne Durchhänger: Bei diesem Basketball-Kracher aus der Spielhalle fetzen die NBA-Stars mit doppelter Power

Noch wenige Sekunden zu spielen, der Rückstand beträgt drei Punkte. Aber die Aufholjagd geht jetzt erst richtig los. Der Basketball verwandelt sich in deinen Händen in eine glühende Feuerkugel. Jenseits der Dreier-Linie setzt du zum Wurf an. Die feurige Bahn führt schnurstracks in den Korb, der dabei explodiert: Whooosh!!!



Grob unterm Korb: Gegen die monstermäßigen Spielfiguren des Fun-Online-Dreamteams greifen die Profis aus Philadelphia zu üblen Tricks

Wer schnell und fetzig aufs Basketball-Parkett will, ist bei „NBA Hang Time" genau richtig. Der brennende Ball ist nicht die einzige Verrücktheit in diesem Game, das auf einem erfolgreichen Spielhallen-Automaten basiert. Rüde Rempler am Gegner gehören zum guten Ton, um an den Ball zu kommen. Phänomenal auch die Sprungkräfte der Stars. Bei Slam Dunks hüpfen die Spielfiguren mehrere Meter hoch in die Luft – da kann Air Jordan nur neidisch staunen.

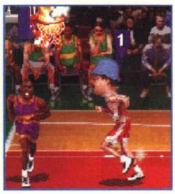


In diesem Menü baut ihr eine Spielfigur nach Maß zusammen



Jump! Mit Turbo-Anlauf springen die Hang-Time-Stars mächtig hoch, um den Ball mit Karacho in den Korb zu semmeln

Bei „NBA Hang Time" sind lediglich zwei Spieler pro Team auf dem Platz. Das ist zwar nicht gerade realistisch, sorgt aber für fixe Kombinationen. Zu zweit macht's am meisten Spaß, denn zusammen mit einem Freund kannst du ein Computerteam herausfordern. Alle 29 Mannschaften der US-Superliga NBA stehen zur Wahl.



Gelingen drei Treffer am Stück, bekommt das Spiel eine besonders feurige Note

Du hast aber keine Lust auf Rodman & Co.? Dann bastele eigene Spieler mit speziellen Talenten und witzigem Outfit. Nach drei Siegen gibt's Bonuspunkte.

Die Steuerung ist schnell kapiert, und der Spielablauf steckt voller Höhepunkte. Nahezu jedes Match ist dramatisch bis zur Schlußsirene. Starke Teams wie die Houston Rockets oder Chicago Bulls lassen sich oft erst in der Verlängerung niederkämpfen. Wer bei Sportspielen Action mag, wird prima unterhalten!

Ich stehe auf ...

... Bleifuß 2 von Virgin, weil die Rennstrecken in diesem Game so toll sind. Am besten gefällt mir die in der Wüste in Ägypten.

Dean aus Vaihingen/Enz



TIP



Vor Beginn eines Spiels könnt ihr mit den drei Feuerknöpfen je eine Ziffer eingeben. Welchen Sinn haben diese geheimnisvollen Codes? Ganz einfach: Damit kann man versteckte Funktionen aktivieren. Hier die coolsten Geheimzahlen und ihre Auswirkungen aufs Spiel:

- **025: Baby-Modus mit winzigen Spielfiguren.**
- **273: Turbo-Anzeige verschwindet.**
- **390: keine Fouls mehr möglich.**
- **461: unbegrenzt viel Turbo.**
- **552: superschnelle Spieler!**
- **709: mehr Rebounds und Blocks.**
- **802: voller Wert bei „Power".**
- **937: „Goal Tending" wird nicht mehr abgepfiffen.**



Hersteller:	GT Interactive
Prozessor:	Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	40 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 90 Mark





„Sehr verehrte Damen und Herren! Willkommen zu unserem galaktischen Basketball-Finale. Für die Looney Toons spielen Bugs Bunny, Sylvester und Michael Jordan!"



Sportaction gefällig? Basketball-Meister Michael Jordan oder Comic-Hase Bugs Bunny? Du steuerst die „Space Jam"-Stars

Wer zu lustig ist, den bestraft das Leben. Die Erfahrung machen die „Looney Tunes", die chaotische Cartoon-Truppe mit Bugs Bunny, Daffy Duck und Road Runner. Ihre Trick-filme werden auch im Alien-TV gerne gesehen. Ein außerirdischer Fiesling ist so begeistert, daß er sie entführen lassen will. Als Attraktion in einem Vergnügungspark am anderen Ende der Galaxis landen? Nein danke! Bugs Bunny schlägt den Aliens einen Deal vor: Ein Basketball-Spiel soll über die Freiheit der Truppe entscheiden. Die Cartoon-Helden heuern Super-Basketballer Michael Jordan an, ihnen beim Match gegen die außerirdischen „Monstars" zu helfen.

Such dir aus, ob du lieber für die Trickfiguren oder die Monstars antrittst. In den Pausen kannst du Bonusspiele absolvieren, in denen du Szenen aus dem Film nachspielst.



Pro Team dürfen nur drei Spielfiguren auf den Platz. Seht euch vor der Aufstellung also die Talentpunkte eurer Helden an



Daffy Duck geht auf Turnschuhjagd und wird dabei von einem alten Köter verfolgt

Michael Jordan flüchtet: Die Plasmawolke der Monstars will sein Talent rauben

Weltraum-Wettrennen: Wer erspielt sich den höchsten Tempo-Bonus für sein Team?

Filmvorlage und original Spielfiguren sind die Stärken von Space Jam. Steuerung und Spielablauf sind dagegen eher simpel. Für Basketball-Action pur ist „NBA Hang Time" besser geeignet. „Space Jam" lohnt sich nur, wenn ihr voll auf den Film abfahrt.



Hersteller:	Acclaim
Prozessor:	486er o. Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	8 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 8
Grafik:	geht so
Sound:	gut
Fun-Faktor:	gut
Preis:	ca. 90 Mark



Anzeige

EURO RSCG WERBEAGENTUR GMBH

Kukis hat Links-4-U!

Du willst im Internet fun, fitness, fancy music?



Der Kukis Web Guide sagt Dir, wo!

Die fetten News in Sachen Musik, Sport und Entertainment findest Du ab sofort in den Kukis-Links.

Musik — KUKISonline — Entertainment

Kukis-Links-4 U! CLICK HERE!

Sport

Also, volle Spange, einclicken unter:
http://www.kukis.de.



Kukis. Der Zahnspangenreiniger.

FORMEL 1

26 Fahrer, 17 Pisten, ein Ziel: Weltmeister werden! Schnapp dir das Auto deiner Wahl und misch mit bei der Formel 1! Schaffst du genug WM-Punkte, um die Gesamtwertung zu gewinnen?



Hill und Coulthard kommen sich gefährlich nahe. Durch die hohe Grafikauflösung sehen die Autos sehr realistisch aus – sogar die Werbeaufkleber kommen gut rüber

Ein regnerischer Sonntag in England. Jeder vernünftige Mensch bleibt in der warmen Stube und schlürft heißen Tee. Aber auf dem Rennkurs von Silverstone herrscht Hochbetrieb: Obwohl es stürmt und schüttet, die Piloten der Formel 1 brettern mit 300 Sachen über den Asphalt. Bei solchem Wetter brechen die Autos leicht in den Kurven aus. Wer an der Box keine Regenreifen aufmontiert, hat schlechte Karten.

Du gegen die besten Rennfahrer der Welt!

Aber jetzt bist du auf dem Kurs unterwegs, hängst dich an den vor dir liegenden Wagen von Karl-Heinz Frentzen. Das von den Reifen aufgewühlte Regenwasser spritzt gegen das Visier deines Sturzhelms. Dann in der Kurve: Trotz Kollisionsgefahr ziehst du innen vorbei. Mit zwei Reifen streifst du die Randmarkierung, aber der kleine Hopser lohnt sich. Mit quietschenden Reifen kommst du aus der Kurve raus – wieder einen Platz gutgemacht!



Bremsbereit in Adelaide: Angesichts dieser Kurve auf dem australischen Formel-1-Kurs gehen wir lieber vom Gaspedal runter

Nur ein Spiel – oder echtes Rennen?

He, Moment mal! War ich eben wirklich auf dem Rennkurs von Silverstone? Oder war es doch „nur" ein Spiel? Wer seine erste Runde mit dem „Formel 1"-Rennsimulator von Psygnosis dreht, kommt schwer ins Grübeln. Die Grafik ist nämlich so schnell und realistisch, daß andere PS-Programme wie Kindergarten-Rennen wirken. Das verdankt „Formel 1" der hohen Grafikauflösung und



Durch gute Zeiten in der Qualifikation sicherst du dir einen prima Startplatz für das Rennen



Die Zwischenzeit beweist: Der Abstand zwischen Frentzen und Barrichello ist etwas kleiner geworden. Das wird ein spannendes Duell!



der enormen Anzahl von Farbschattierungen.

Arcade-Rennen: Nur die Action zählt!

Viel wichtiger als jeder Grafikkniff ist allerdings die Frage: „Macht das Teil auch Spaß?". Nach ausgiebigen Probefahrten können wir nur eifrig nicken. „Formel 1" macht Action-Fans und Simulations-Experten restlos glücklich. Im „Arcade"-Spielmodus geht es krachig zur Sache. Kleine Rempler schaden nicht; mit rabiatem Drängeln drückst du die Konkurrenten von der Piste. Außerdem fahren sich die Formel-1-Boliden ausgesprochen gutmütig. Auch bei



Per Tastendruck wechseln wir kurzfristig die Blickrichtung. Praktisch, um zu sehen, welche Autos sich hinter uns formieren



Der 3-D-Karte sei dank: Auch bei solch aufwendigen Hintergrundgrafiken wird „Formel 1" nicht ausgebremst

wilden Manövern schmiert die Kiste kaum aus der Kurve.

Grand-Prix-Rennen: Sieg durch Köpfchen

Wählt man als Spielmodus „Grand Prix", sieht die Sache ganz anders aus. Kollisionen haben schwere Folgen, Boxenstopps gewinnen an Bedeutung. Die Autos reagieren viel zickiger auf Fahrfehler.
Die Wahl von Team und Spielfigur hat spürbare Auswirkungen aufs Spiel. Mit einem Williams-Motor ist es relativ leicht, Weltmeister zu werden. Doch die Saison in einem schwachen Pacific-Ford bringt selbst Profis ins Schwitzen. Klar, daß ihr auch freie Wahl zwischen den einzelnen Fahrern habt. Kleiner Haken: Die Daten sind auf dem Stand der Saison 1995. Also kein Ferrari für Schumi, er sitzt noch im Benetton-Boliden.

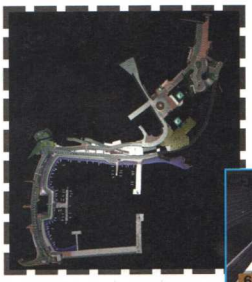
Erstklassiges Spiel – aber nur für Top-PCs

Grafik der Güteklasse „Boah, ey!" macht „Formel 1" zum Edelraser: Während des Rennens könnt ihr zwischen verschiedenen Ansichten wechseln. Bei der Wiederholung wird wie im Fernsehen zwischen verschiedenen Kameras umgeschaltet.
In den Genuß des starken Rennens kommen allerdings nur Besitzer eines Top-PC: er muß mit 16 MByte RAM und einer 3-D-Beschleunigerkarte bestückt sein (siehe „Tip"). Wer da nicht mithalten kann, sollte sich nicht ärgern. Es gibt ja noch andere coole Rennspiele, wie die Tests in Fun Online beweisen.



Hersteller:	Psygnosis
Prozessor:	Pentium/ab 90 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	40 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut
Preis:	ca. 100 Mark





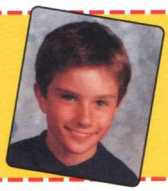
Monaco von oben: Der kurvige Stadtkurs ist für jeden Fahrer eine große Herausforderung



Ich stehe auf ...

... Fine Artist von Microsoft Home. Man kann damit tolle Bilder zeichnen und sogar einen eigenen Comic entwerfen.

Nicolas aus Grafrath



Tip

Wir PC-Spieler wollen vor allem eines: Immer schönere Grafik, am besten in realistischem 3D. Aber höhere Auflösung und mehr Farben haben einen Nachteil: Der Prozessor kommt mit dem Berechnen der vielen Daten kaum mehr nach. Die Folge: ruckelige, zähe Grafik. Die Programmierer von Psygnosis machten keine halbe Sache: Die wollten echte Luxusgrafik für ihr Rennspiel, gleichzeitig aber volles Tempo. Weil jeder Pentium- Prozessor irgendwann ins Stottern kommt, braucht er ein wenig Hilfe in Form einer „3-D-Beschleunigerkarte". Das ist eine Zusatz-Hardware, die dem Prozessor eine Menge Arbeit abnimmt. Weil „Formel 1" speziell für solche Speed-Karten programmiert wurde, hat es atemberaubende 3-D-Grafik drauf. Auf einem „normalen" PC ohne 3-D-Beschleuniger guckt ihr aber in die Röhre; da läuft das Teil erst gar nicht! Mehr Technikinfos und Kaufberatung zu diesen 3-D-Karten findet ihr ab Seite 42 in dieser Ausgabe.
Hier eine Aufzählung der 3-D-Chips, mit denen Formel 1 läuft. Die optimale Grafik liefern „3Dfx/Voodoo"-, „Rendition"- und „Permedia"-Chips. Nicht ganz so genial sind die Ergebnisse mit „ATI Rage 2", „Matrox Mystique" und „Videologic Power VR".



Bei unserem Test haben wir „Formel 1" mit einer „Diamond Monster"-Karte gespielt. Sie enthält den fixen „3Dfx/Voodoo"-Chip.



TOP SECRET!

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

NBA LIVE 97

Wenn ihr euch aus diesen Spielern ein Team zusammenbaut, dann seid ihr fast unschlagbar:

Center:
David Robinson (San Antonio)
Hakkem Olajuwon (Houston)

Small Forward:
Scottie Pippen (Chicago)
Grant Hill (Detroit)

Power Forward:
Karl Malone (Utah)
Shawn Kemp (Seattle)

Shooting Guard:
Roster Player (Chicago)
Clyde Drexler (Houston)

Point Guard:
Anfernce Hardaway (Orlando)
Gary Payton (Seattle)



SIM PARK



Diejenigen unter euch, die noch Windows 3.1 auf dem Computer haben, können während des Spiels folgende Cheats eingeben: **WARBUCKS** – das bringt euch den maximalen Geldbetrag

CATSNDOGS – 200 zufällig ausgewählte Sachen werden in den Park eingefügt.
Wer bereits mit Windows 95 arbeitet, der muß sein Glück leider selbst in die Hand nehmen.

GENE WARS

Hier ein paar neue Cheats zu diesem Game: Gebt während des Spiels **„salmonaxe"** ein. Dadurch werden folgende Tasten mit Cheats belegt:



THEME HOSPITAL



Die Hacker unter euch, die sich bereits mit einem Hex-Editor auskennen, sollten mal das aktuelle Savegame in den Editor laden und dort nach dem Offset 61A95 suchen. Wenn ihr diese Stelle gefunden habt, müßt ihr dort sechsmal ein „F" eingeben. Dann erhaltet ihr nämlich jede Menge Geld. Bevor ihr jedoch mit dem Editor rumhantiert, solltet ihr von eurem Savegame eine Sicherheitskopie erstellen.

Down in the Dumps

DIE GLÜCKSGALAXIE

Ihr habt Probleme bei der galaktischen Quizshow? Hier haben wir für euch die richtigen Antworten zu den einzelnen Planeten. Für jede Frage bekommt Frau Blub 200 Punkte. Bei 1000 Punkten ist das Ziel erreicht.

Planet **Bürokraten**
Antwort: 1
Planet: **Ferien**
Antwort: 2
Planet: **Gangs**
Antwort: 3
Planet: **Handel**
Antwort: 3
Planet: **Kunst**
Antwort: 2
Planet: **Ökologie**
Antwort: 2
Planet **Pistengänger**
Antwort: 3
Planet: **Psychiatrie**
Antwort: 1
Planet: **Verschmutzung**
Antwort: 2

Privateer 2 The Darkening



Geht in den Navigationsbildschirm und drückt die Taste **„F"**. Gebt nun die folgenden Codes ein und drückt **„Return"**:

NO TALENT = Unverwundbar
REP ME UP = Die Schilde werden repariert
PETY PETY = Der Afterburner wird aufgefüllt
CHILL OUT = Reduziert die Lasertemperatur
NAPALM = Einige Bomben



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

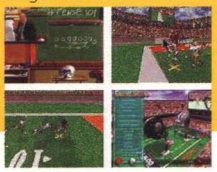


Gebt vor dem Rennen folgende Cheats ein, während ihr die **„Strg-Taste"** gedrückt haltet:

allweapons	=	alle Waffen und Extras
muchmoney	=	+ 130.000 Credits
helpme	=	unendl. Reparaturpacks
aggressor	=	unendl. Waffen und Extras
booster	=	extreme Beschleunigung
wrecked	=	Autos schnell beschädigt
alloff	=	alle Codes aus

MADDEN NFL 97

Um an einige neue Teams zu kommen, müßt ihr auf dem Bildschirm mit den Benutzerrekorden einfach **„tiburon"** oder **„Hiscore"** eingeben.



RISIKO

Bei diesem Spiel kommt es auf die richtigen Taktiken an. Wir empfehlen:

ANGRIFFE GEGEN FORTS:
Gestaffelter Angriff, Angriff auf beide Flanken oder, bei zahlenmäßiger Überlegenheit, Überraschungsangriff.

KÄMPFE ZWISCHEN ZWEI ARMEEN:
Hierbei kommt es stark auf die räumlichen Gegebenheiten und die Anzahl der Bataillone an. Verfügt ihr über eine große Übermacht, dann solltet ihr den Gegner frontal angreifen oder ihn über beide Flanken in die Zange nehmen.
Befindet ihr euch in einem Waldgebiet, bieten sich die speziellen Kavallerie-Taktiken der Generäle an.
Ist eure Armee genauso stark wie die des Gegners, empfiehlt sich der Angriff auf eine Flanke. Allerdings müßt ihr in diesem Fall hoffen, daß der Gegner nicht genau dort seine Verteidigung aufgebaut hat.

VERTEIDIGUNG:
Als Standardverteidigung solltet ihr „Verteidigungsstellung" wählen. Die hat schon so manchen mächtigen Gegner aufgerieben.



NHL 97



Auch für dieses Spiel haben wir noch einige Cheats gefunden, die echt nützlich sind. Gebt einfach während des Spiels WAGD ein und haltet dabei die Shift-Taste gedrückt. Nun sind diese Tasten mit Cheats belegt:

- **H** = Das Heimteam schießt ein Tor
- **V** = Das Gastteam schießt ein Tor
- **P** = Das aktuelle Viertel wird beendet
- **G** = Das aktuelle Spiel wird beendet
- **O** = Ihr befindet euch in der Verlängerung

FIFA Soccer 97

Noch eine kleine Hilfe zu diesem Game: Wenn ihr aus ca. 20-25 Metern aufs Tor schießt, dann läßt sich die Flugbahn des Balls mit den Tasten „Hoch" und „Runter" beeinflussen. Das hat zur Folge, daß der Ball meistens genau im Winkel auftrifft. Sollte er mal nicht dort landen, dann holt ihr bei der Aktion zumindest eine Ecke raus.



Sim Copter

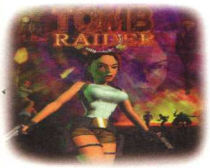


Drückt während des Spiels die Tastenkombination **„CTRL-ALT-X".** Dadurch erscheint ein kleiner Kasten, in den ihr die Cheats eingeben könnt. Achtet aber unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung!

superpowermultiply = Wenn ihr die SHIFT-Taste drückt, werden alle Ereignisse beschleunigt.

PAMCAREYGOLDMAN = Das Bild der Ehefrau des Chefprogrammieres erscheint auf allen Plakaten.

I'm the CEO of McDonnell Douglas = Wenn ihr bei der Auswahl im Helikopter-Katalog eine Zahl zwischen 1 und 9 drückt, erhaltet ihr den entsprechenden Hubschrauber.



TOMB RAIDER

Bei diesem Cheat müßt ihr tanzen: Haltet die Shift-Taste gedrückt und geht dann 1x vor, 1x zurück, dreht euch 3x und springt dann mit der Alt-Taste rückwärts. Auf diese Art und Weise erhaltet ihr alle Waffen und reichlich Munition.
Macht ihr anstatt des Rückwärtssprungs einen Sprung nach vorne, dann kommt ihr ein Level weiter.

DIE GEHEIMNISSE VON PRIVATEER 2 THE DARKENING

Willkommen an Bord, werte Sternenfreunde! Wir haben von euren Schwierigkeiten im Tri-System gehört. Zufälligerweise verfügen wir über einige Informationen, die euch von Nutzen sein dürften. Es handelt sich um gute Tips zu Handelsverbindungen und Flugmanövern. Wir konnten sogar die Vergangenheit von Lev Arris enträtseln. Vielleicht helfen euch unsere Erfahrungen, die Hauptstory von „Privateer 2 - The Darkening" zu meistern



Auf Crius kauft man medizinische Waren günstig ein. Doch zu Spielbeginn interessiert uns vor allem die Klinik von Dr. Loomis

I. DOC LOOMIS

Fliegt nach Crius und begebt euch dort zum Hospital. Beim Gespräch mit dem Doktor ist's egal, welche Antwort man anklickt - er spuckt auf jeden Fall die Infos aus. Nun passiert eine Weile lang nichts mehr. Erst nachdem ihr etwa fünfmal auf anderen Planeten gelandet seid, meldet sich Dr. Loomis per E-Mail und gibt den nächsten Tip.

II. DIE CANERA-AKTE

Loomis verrät, daß ab sofort Infos zum Raumschiff Canera abrufbar sind. Seht beim nächsten Terminal unter „Fahrzeuge" die Akte M835-235M genau an. Außerdem solltet ihr alles über Hal Taffin und dessen Firma checken. Danach stattet ihr Taffin auf Crius einen Besuch ab.

III. TREFFEN MIT TAFFIN

Taffin lebt auf Crius. Geht nicht auf seine Geldforderungen ein. Bedroht ihn zweimal, um die Infos kostenlos zu bekommen. Taffin erwähnt einen gewissen Angus Santana. Der steckt im medizinischen Lager auf Anhur. Egal, welche Antworten ihr wählt – er nennt auf jeden Fall die Seriennummer der Rettungskapsel: D285/067N.

IV. DIE SHERNIKOV-SPUR

Im nächsten Terminal die D285/067N-Akte ansehen. Ab sofort taucht die Firma Shernikov im entsprechenden Info-Bereich auf. Klickt nun auf Crius diese Firma an. Im Gespräch mit der Empfangsdame die zweite Antwort wählen. Jetzt gibt's Infos über Jan Mitorr auf dem Planeten Janus IV.

V. JAN MITORR

Wählt auf Janus IV das Haus von Jan Mitorr. Im Laufe des dramatischen Gesprächs gibt er uns letztendlich einen Hinweis: die Labore von Kappa! Bevor ihr weitermacht, solltet ihr vielleicht ein paar Geldverdien-Flüge einlegen. Nach Kappa werdet ihr in einige harte Raumschlachten verwickelt. Euer Schiff sollte gut ausgerüstet sein.



Nach dem Shernikov-Abstecher trefft ihr Jan Mitorr auf Janus IV

VI. KAPPA

Die Labore erreicht ihr über die Raumstation Bestinium; sie ist der nächste Stützpunkt. Kappa liegt am äußersten Rand des Tri-Systems. Auf der Navigationskarte sind die Labors links unten eingezeichnet. Dort folgt eine Filmsequenz – leider ohne eine Spur von der Rettungskapsel. Verlaßt Kappa; prompt kommt eine geheimnisvolle E-Mail.

VII. HASSAN

Nach dem Start von Kappa bittet ein gewisser David Hassan dringend um Hilfe bei Navigationspunkt 140. Dort gibt's eine saftige Raumschlacht. Nachdem die Angreifer besiegt sind, schickt Hassan eine weitere Botschaft. Nächster Treffpunkt: Planet Hades.

VIII. HADES

Im CIS-Büro auf Hades trefft ihr David Hassan. Es kann nicht schaden, ihm ein wenig behilflich zu sein. Konkret sucht er nach einem Kronos. Prüft im nächsten Terminal die Infos zu Hugo Carmichael und den Mönchen von Bex.



Landeanflug auf Bex – Hugo Carmichael wartet

IX. BEX

Auf nach Bex, um Hugo aufzustöbern. Ist seine Akte in einem Terminal gelesen, wird sein Haus auf Bex zugänglich. Hugo hat gute Infos, aber auch eine Bitte: Bei seinem Flug nach Hephaestus sollt ihr als Wingman mitmischen.

X. HUGO

Trefft Hugos Schiff im Orbit von Bex. Nehmt Funkkontakt auf; dann geht's los. Auf halbem Wege geratet ihr in eine Raumschlacht. Schaltet die Übermacht mit einer Nuke-Bombe aus. Hugo meldet sich per E-Mail. Trefft ihn im Restaurant „Galactic Gourmet" auf Hephaestus. Dort wird Hugo ermordet. Der Täter hat eine codierte Kapsel bei sich.

XI. DER CODE

Barkeeper Joe auf dem Planeten Hermes kennt einen Code-Knacker:. Dimitri Avignoni. Der verlangt 30.000 Credits. Habt ihr nicht genug Geld, dann fliegt ein paar lukrative Handelsmissionen. Danach kehrt ihr zu Dimitri zurück.

XII. RHINEHART

Kaum ist der Code geknackt, kommt eine E-Mail von Rhinehart. Er will euch an Navigationspunkt 116 bei Leviatha treffen. Von dort schickt er euch weiter zu Petra und meldet sich erneut. Die Sache ist heiß geworden; er wird verfolgt. Hassan meldet sich mit Neuigkeiten. Also fliegen wir wieder zum CIS-Büro nach Hades.

XIII. DAS GEFÄNGNIS

Hassan weiß, daß Rhinehart jetzt an Bord eines CIS-Gefängnisschiffs sitzt. Dieses Schiff nimmt Kurs auf Hades. Fliegt mit Hassan los, um Rhinehart zu retten. Bei Nav.-Punkt 24 erwartet euch eine Raumschlacht. Gegen Kiowan-Kreuzer helfen nur Nuke-Bomben. Achtet darauf, daß das Gefängnisschiff nicht zerstört wird! Wenn das passiert, ladet einen alten Spielstand und versucht die Mission noch mal.

XIV. NETTE FAMILIE

Im Gefängnis auf Hades: Rhinehart erzählt dort einige Details über eure Familie und ihre Vergangenheit. Ihr erfahrt auch viel über Bösewicht Kronos. Der nächste Auftrag: Hassans Chefin Sheila Nabakov muß gerettet werden.

XV. KRONOS

Springt zu Nav.-Punkt 36. Alle Gegner müssen ausgeschaltet und Nabakovs Schiff beschützt werden. Nach eurem Sieg meldet sich Kronos. Ihr landet automatisch auf seinem Raumschiff und erfahrt die letzten Details über eure Vergangenheit. Die Haupthandlung ist damit beendet. Ihr könnt aber weiter die Galaxis erforschen und Aufträge erledigen.

SCHNÄPPCHEN-FÜHRER

Ihr könnt kein besseres Schiff kaufen? Nicht genug Credits, um Avignoni zu bezahlen? Klamme Kasse, keine Nukes? Da hilft nur fleißiges Handeln.

Checkt nach jeder Landung die News-Meldungen in den Kabinen. Hier erfährt man, welche Güter wo besonders knapp sind. Schafft das Zeug schleunigst dorthin, um viel Zaster einzustreichen.

Nachfolgend verraten wir, wo einzelne Güter am günstigsten sind. Fliegt eine Welt an, auf der eine Ware besonders billig zu haben ist. Packt einen Frachter mit dem Zeugs voll und düst damit zu einem Ziel, das hohe Preise dafür zahlt. Beispiel: Plasten kauft ihr für etwa 11 Credits auf Desolia. Auf Anhur, Janus IV und Reva gibt es dafür etwa 20 Credits – fast doppelt soviel!

DIE BESTEN EINKÄUFE ...

... macht ihr hier:

Plasten	Desolia
Ziegelzement	Hermes, Janus IV, Pletirat
Titanlegierungen	Desolia
Biopolys	Desolia, Haphaestus, Pletirat
Holz	Destinas
Getreide	Terrel
Fertilite	Athos
Frischwasser	Leviatha
Vieh	Destinas
Kunstfleisch	Desolia
Kybernetische Glieder	Crius
Medi-Pack	Crius
Blut	Pletirat
Kunsthaut	Leviatha
Sehnerven	Leviatha
Solargeneratoren	Hephaestus
Umwelt-Schutzanzüge	Tersa
Power-Zünder	Hephaestus
Atomarer Meißel	Hephaestus
Kommunikationseinheit	Hephaestus, Janus IV
Bex-Bier	Bex
Cer. Edelsteine	Corinthias
Kuschelnager	Terrel
Sonnenblumen	Terrel
Warp-Steroide	Dexros
Nervengifte	Karatikus
Menschl. Organe	Karatikus
Feuerwaffen	Janus IV
Gehirnimplantate	Karatikus, Leviatha, Massanas

Crius zahlt Höchstpreise dafür!

Vergnügungsborgs Massanas

Rhodium	Serca
Platin	Petra
Iridium	Ostinia
Cäsium	Petra
Lythia	Anhur



Ist ein Ziel erfaßt, dann paßt euch durch Tastendruck auf „X" seiner Geschwindigkeit an.

GUTEN FLUG

Tips für Raumpiloten.

- Landeanflüge lassen sich abkürzen. Haltet nicht direkt Kurs auf das Ziel. Steuert einen Punkt über dem Planeten an, so daß er am unteren Bildrand verschwindet. Jetzt den Nachbrenner einsetzen. So kommt ihr schneller in den Funkbereich, um die Landeerlaubnis zu erhalten.
- Nehmt unbedingt die Mission von Xavier Shondi an. Eine prima Gelegenheit, um gleich am Anfang viel Geld zu verdienen. Ist der Job erledigt, kommt Xavier später mit einem weiteren Auftrag an.
- Anfänger arbeiten zwischen Anhur, Crius und Hermes. Hier läßt sich's gut handeln, kaum Piratenaktivität.
- Wird im Kampf ein Schiff nur angeschossen und dann in Ruhe gelassen, laden sich dessen Schilde wieder auf. Also: dranbleiben!
- Raumschiff am besten von hinten angreifen. Werdet ihr selbst verfolgt und von hinten beschossen, sind wilde Zickzack-Manöver am besten. Die meisten gegnerischen Schüsse gehen dann ins Leere.

BEWAFFNUNG

Neben der Wendigkeit und Panzerung des Schiffs zählt die richtige Bordkanone. Verringert eine Überhitzung der Geschütze durch den Kauf eines Kühlsystems.



Die stärkste Kanone ist der Kraven IV-Laser. Er wird nach Ralphs Rettung zugänglich. Diese Mission taucht auf, wenn der Code in der Haupthandlung enträtselt ist (siehe „11. Code-Knacker").



Die neuesten Nachrichten informieren über Preisänderungen auf den Planeten.



Besucht zu Beginn Dr. Loomis auf Crius. Nehmt gleich eine Ladung Medi-Packs mit. Die lassen sich um die Ecke auf Anhur prima verhökern

Zocky McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

Vermißt!




Oh! Äh... n-nein, keineswegs, holde Dame. Aber Sie wissen doch, in jedem Manne steckt ein Kind.
Äußerlich wirken wir zwar etwas rauh, aber unter der Schale schlägt ein Herz aus Gold!
Was Sie nicht sagen... Mein Name ist übrigens Gräfin Virago. Ich suche nach einem vermißten Freund.
Ach ja? Ich bin der große Zocky McHacker.
Ich bin das As unter den Schnüfflern. Ihr Freund ist so gut wie gefunden.
He, mach's halblang! Erst sollten wir mal übers Honorar reden!
Geld war für mich nie ein Problem! Das hier dürfte ja wohl fürs erste reichen?
Wann fangen Sie an?
Wie's der Zufall will, haben wir gerade etwas Zeit! Worum geht's denn genau?
Um den berühmten Wissenschaftler Dr. Matrix. Er arbeitete drüben in den New World Laboratories an einem Geheimprojekt. Er sagte mir, daß er eine Weile untertauchen müßte.
Aber jetzt habe ich seit einem Jahr nichts mehr von ihm gehört. Sie beide sind meine letzte Hoffnung.


Als Zocky alle wichtigen Daten erhalten hat, einschließlich der Telefonnummer der Gräfin, verschwindet die schöne Unbekannte...
Machen Sie sich nur keine Sorgen, meine Liebe! Wir werden Ihren vermißten Freund schon finden.
Weißt du was, Crack? Zunächst gehen wir einmal zu New Worlds und sondieren dort die Lage.
Aber die Labors sind top-secret. Kein Moskito kommt da rein, erst recht kein Riesentölpel wie du.
Wart's ab.
Du weißt doch, daß ich für meine tollen Einfälle berühmt bin. Und gerade eben brütet mein Hirnkasten eine besonders geniale Idee aus.
Eine halbe Stunde später bei New Worlds Laboratories...
Laut Computer ist tatsächlich eine Inspektion der Aufzüge fällig. Seltsam, daß mir das entgangen ist. Aber Sie können sich ja vorstellen, was hier an Arbeit anfällt.
Tja, es scheint fast, Sie haben recht.
Kann schon mal passieren. Bis später dann.
Es geht eben nichts über einen guten Draht zum Rechner.


Kurz darauf in einem der Labors...
Alle Wetter! Das sieht ja wie ein virtuelles Portal aus.
7
Zocky, altes Haus. Anscheinend bist du gerade über eine ultraheiße Sache gestolpert.
Oha!
Der da, das ist der dreiste Kerl!
Sie halten mich wohl für blöd, was? Ich habe bei der Servicefirma angerufen, und da weiß man nichts von einer Inspektion.
Ach so, ja... äh... die Aufzüge. Sagen Sie bloß, ich habe die falsche Tür erwischt? Das ist mir aber peinlich!
Spar dir den Schmonsens, Schnüffler.
Ihr wollt doch nicht etwa grob werden, oder? Ich warne euch, Leute, ich habe nämlich siebzehn Gürtel in achtundzwanzig Kampfsportarten.


Wehe, du läßt dich hier noch mal sehen.
H-hättet ihr mir das nicht netter sagen können?
Später in der Detektei...
Täusche ich mich, Zocky, oder ist dein Plan geplatzt?
Zieh mich nur auf, Kumpel. Mit mir kann man's ja machen.
Ich verstehe nicht recht... Heißt das, Sie haben nichts herausgefunden? Wieso hat Ihr Partner mich dann überhaupt ins Büro bestellt?
Wissen Sie, Gräfin, wir stehen erst am Anfang. Ich habe noch tausend andere Einfälle.
Keine Sorge, meine Holde. Während Zocky so tapfer und selbstlos in den Labors ermittelt hat, bin ich keinesfalls untätig geblieben.
Aha. Und was hat Ihre Arbeit ergeben?
Das hier, verehrte Gräfin! Mir liegt eine Akte über Sie vor, und das Strafregister kann sich sehen lassen. Es ist so lang wie mein Hals!
Damit haben Sie nicht gerechnet, was? Und daß Sie's wissen! Die Detektei McHacker & O'Teal arbeitet nicht für Kriminelle!


Keinen Schritt weiter! Ich weiß, wie man so was benutzt!
Wenn ihr mir nicht helfen wollt... auch recht! Dann suche ich eben auf eigene Faust nach Dr. Matrix.
Dürfte ich Ihnen das kurz abnehmen?
Oh!
Sieht so aus, als wäre ich gerade noch rechtzeitig gekommen.
Coco Dale, welch Glanz in unserer Hütte! Dann darf ich wohl annehmen, daß der Herr in deiner Begleitung ein Agent von Data Central ist?
Woher hast du denn gewußt, daß wir dringend Hilfe brauchen?
Ganz einfach. Als Crack erfahren hatte, mit wem ihr es zu tun habt, hat er mich natürlich gleich angerufen.
Ja, natürlich... dann weißt du sicher auch, warum die Gräfin unbedingt Dr. Matrix finden wollte?
Allerdings, Zocky! Dr. Matrix ist nämlich der Wissenschaftler, der für unsere Stadt die Computersysteme entworfen hat.
Wenn Gräfin Virago ihn in ihre Gewalt bekommen hätte, dann hätte sie ganz problemlos Central City übernehmen können.
Übrigens... das viele Geld, das ihr als Anzahlung von ihr bekommen habt, ist gestohlen. Ich lasse es dann nachher abholen, einverstanden?
Au Backe! Aber die Erfahrung lehrt uns, daß unsere Freunde auch diesen Schlag verwinden!

Fun Online
FUTUREKIDS®

DER COOLE

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

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

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



Immer erreichbar ohne Monatsgebühr mit einem Futurekids-Pager

DIE PAGER KOMMEN: FUTUREKIDS SIND IMMER ONLINE

Futurekids sind fit am PC und nutzen modernste Technik zur Kommunikation mit ihren Freunden. Die Firma Quix produziert hierfür einen speziellen Futurekids-Pager. Pager sind kleine Funkempfänger, mit denen ihr immer und fast überall in Deutschland erreichbar seid. Mit einer eigenen Telefonnummer können eure Freunde euch Textnachrichten direkt auf den Pager schicken, wie kleine e-Mails. Heute abend Party bei Bernd? Ihr seid dabei. Eine Nachricht auf eurem Anrufbeantworter könnt ihr schon Sekunden später abhören. Die neuesten Nachrichten kriegt ihr auch auf den Pager und seid so immer informiert, was in der Welt abgeht. DJ Bobo heiratet Madonna? Ihr wüßtet es zuerst!
Das beste: Der Pager kostet monatlich nix. Nur der Absender zahlt. Für Futurekids, die einen Jahreskurs gebucht haben, gibt es einen solchen Pager. Wie? Das steht auf dieser Seite.

BYTE MAL REIN: COMPUTER-SCHNUPPERTAGE VON FUTUREKIDS UND McDONALD'S



Im McDonald's Playplace in München gibt es einmal monatlich Computer-Schnuppertage mit Futurekids. Nach der Juniortüte geht's ab an die Computer. Mit dem Grafikprogramm „Fine Artist" kann sich jeder einen Ansteck-Button mit seinem Namen entwerfen. Und natürlich gibt's Futurekids-Einsteigerkurse zu gewinnen.

GEWINNT EINEN FUTUREKIDS-PAGER!

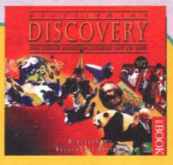


Ihr wollt einen Futurekids-Pager? Immer erreichbar und mit eigenem Anrufbeantworter? O.K. - kein Problem. Ruft das Futurekids-Center in eurem Wohnort oder in der Nähe an, und fragt nach dem Vornamen des Centerleiters. Den Namen schickt ihr entweder per e-Mail an: **schulzeb@futurekids.burda.com.** Oder per Post: Futurekids Deutschland, Arabellastr. 23, 81925 München, Stichwort „Futurekids-Pager".
Wenn ihr den Pager nicht gewinnt, dann vielleicht ein Futurekids T-Shirt. Go!



BIECOOL

BIESIS COOLE LERNTIPS



Ein Referat? Ausgerechnet für nächste Woche! Da winkst du ab? Keine Lust, keine Zeit, das Fußballspiel geht einfach vor, Mut zur Lücke ist deine Devise! Aber diesmal vielleicht nicht. Es gibt ein tolles elektronisches Nachschlagewerk: Bertelsmann Discovery 97. Kein trockenes Lexikon! Nicht 20 Bände mühsam nach dem gestellten Thema durchforsten, sondern blitzschnell mit der Maus durch 34 mögliche Wissensgebiete klicken. Alle sind echt stark animiert. Über fast alles, was du wissen willst (oder mußt!!!), kannst du durch Querverweise unterhaltsam etwas lernen – da macht sich doch dein Referat fast von alleine ...

FUTUREKIDS GIBT ES IN:



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

FUTUREKIDS INFO-LINE:
089 - 9250 - 3845

E-MAIL:
schulzeb@futurekids.burda.com

ADRESSE:
Futurekids Deutschland,
Arabellastr. 23, 81925 München

FUTUREKIDS CENTER, MAI 97

Berlin
Bochum Nord
Bochum Süd
Bonn
Bottrop
Dortmund Ost
Dortmund West
Duisburg Süd
Duisburg Nord
Erlangen
Essen Nord
Essen Ost
Essen Süd
Gelsenkirchen
Hagen
Hamm
Herne
Kassel
Linz/WIFI
Oberösterreich
Mülheim
an der Ruhr
München
Forstenried
München
Germering
München
Nymphenburg
Neuhausen
Münster
Nürnberg
Oberhausen
Recklinghausen
Regensburg
Unna
Wesel
Wiesbaden
Witten
Würzburg

WEITERE BIS HERBST 1997 GEPLANTE CENTER:

Göttingen, Braunschweig, Köln, Esslingen, Stuttgart, Kassel, Mannheim, Augsburg, München Ost

COMPUTER-CLUB

OPERATION FUTUREKIDS

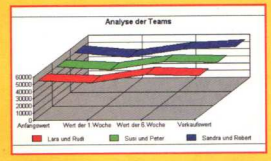
„OPERATION FUTUREKIDS WELTWÄHRUNG" STARTET JETZT

Im Rahmen der „Operation Futurekids" haben die Spezialagenten nun ihren 4. Auftrag zu erfüllen. Im neuen Projekt „Weltwährung" geht es um das Thema Geld und Währungen. Im Rahmen ihrer Mission setzen sie sich mit Fragen rund um die imaginäre Futurekids-Stadt, dem dortigen Kaufhaus, den lokalen Wechselkursen, den Geschäften der Futurekidsbank auseinander. Neu zu erwerbende Kenntnisse in der Tabellenkalkulation werden ihnen dazu nützlich sein – und Spaß macht Rechnen damit ganz besonders!





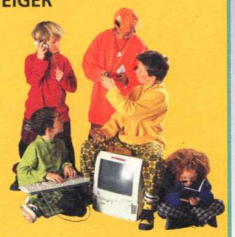
Eigene Münzen werden gestaltet. Hier trägt die Währung den Namen ENIAC. Erstellt in Microsoft Publisher



Wie kann man in 18 Wochen das meiste Geld sparen? Die Gruppe hat in drei Teams einen kleinen Wettkampf veranstaltet. Die Grafik zeigt die stolzen Gewinner mit dem „guten Riecher". Erstellt in Microsoft Works

AGENTEN-GRUNDKURS FÜR EINSTEIGER

Wer noch keine Erfahrungen mit dem PC hat, bereitet sich am besten mit dem Einsteiger-Kurs für Spezialagenten vor. Hier lernen die zukünftigen Mitarbeiter der Operation Futurekids alles über das Betriebssystem, Hard- und Software-Grundlagen und gestalten ihre Projektmappe für zukünftige Aufträge.



Danach ist die Teilnahme an den spannenden Projekten im Rahmen der Operation Futurekids jederzeit möglich. Eine „New Kid-Lesson" hilft den neuen Spezialagenten, inhaltlich den Anschluß zu finden.

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

FUTUREKIDS COOL/WEB-AWARD



VIRTUELLES CAFÉ

Ob einem Kaffee schmeckt oder nicht, die Jungs von Jacobs haben die Krönung abgeliefert. Eine Sahne-Website mit allem Drum und Dran. Das Café Übersee ist in VRML (Virtual Reality Modeling Language) programmiert und lädt zum Stöbern ein. Und ganz nebenbei kann man ein paar Infos über die Herkunftsländer der Kaffeebohne abziehen. Technisch stark gemacht. Den Microsoft-Explorer oder Netscape Navigator 3.0 solltet ihr schon dabeihaben, sonst heißt's downloaden.
http://www.jacobs.de/



SPASS STATT STRESS

Keine Noten, kein Ärger, kein Streß, aber dafür jede Menge tolle Ideen, was man mit dem Computer alles machen kann – das ist Futurekids!
Die CD-Sammlung elektronisch verwalten, deine Geburtstagsfete mit einer ultimativen Einladung ankündigen, ganz einfach rechnen mit einem Tabellenkalkulationsprogramm, einen Aufsatz mit der Rechtschreibprüfung checken und, und, und ... Denn immer nur Spielen ist doch ziemlich out! Bei Futurekids sind die Trainer gut drauf und haben jede Menge Ahnung vom PC. Infos über Termine und Preise und das nächstgelegene Computer-Center gibt's unter dieser Nummer: 9250 - 3845





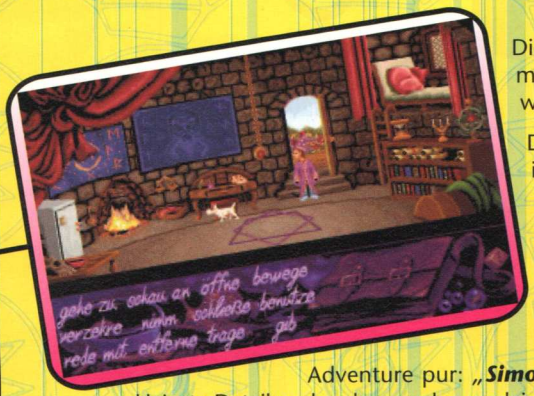
Kultig, mysteriös



und super günstig!

„Simon the Sorcerer!"

Das ultimative Adventuregame jetzt bei FUN ONLINE Supergames



Dieses Original-Game bekommst du für nur magische ***14,99 Mark***. Unglaublich, aber wahr! Und nur bei ***FUN ONLINE Supergames***.

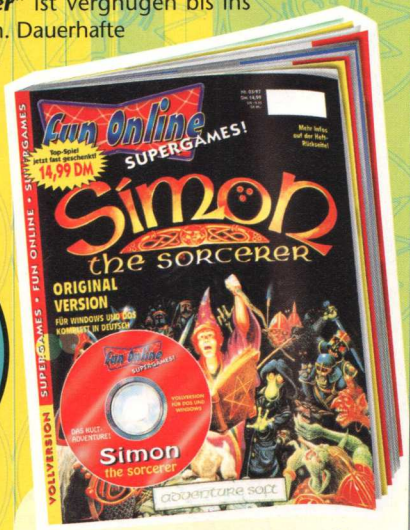
Durch ein magisches Zauberbuch bist du in einer geheimnisvollen, fremden Welt gefangen. Nur mit Hilfe des großen Zauberers „Calypso" kann dir die Rückkehr gelingen. Doch zuerst musst du „Calypso" finden und aus den Klauen der mysteriösen Hexe befreien! Aber Vorsicht: Hier ist höllenscharfes Kombinieren gefragt!!!

Adventure pur: ***„Simon the Sorcerer"*** ist Vergnügen bis ins kleinste Detail und zudem noch superleicht zu bedienen. Dauerhafte Spannung ist garantiert! Als Windows- und DOS-Version.

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

18. Juni '97

für nur magische 14,99 DM



DAS MAGAZIN · SOFTWARE · SUPERGAMES · DAS NETZ

Fun Online
SUPERGAMES

Gewinne mit der Demo-Version auf der Magazin-CD-ROM eine Digitalkamera!

GRAFIK-WETTBEWERB



Um was geht's?

Science-Fiction-Serien wie Star Trek, Akte X, Babylon 5 oder Krieg der Sterne haben mittlerweile echten Kultstatus erreicht. Regelmäßig treffen sich die eingefleischten Fans aus der ganzen Welt zu sogenannten Conventions. Dort lernen sie die Stars persönlich kennen, erfahren die heißesten News, blicken hinter die Kulissen der Filmproduktion und fühlen sich für zwei Tage wie in eine andere Welt „gebeamt".

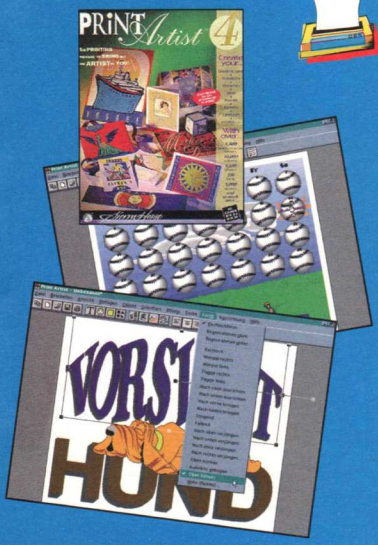
Einladung ins All

Stell dir vor, du organisierst so eine Weltraum-Party. Coole Idee, oder? Als erstes überlegst du dir natürlich, was so alles abgehen soll: z.B. Prämierung des besten Outfits, Schnitzeljagd mit Luke Skywalker oder eine Techno-Disco im Starlight-Casino. Danach muß eine starke Einladung her, die deine Freunde neugierig macht und die Stimmung schon im voraus ordentlich anheizt.

Mit der Demo von Print Artist 3.0 (Magazin-CD-ROM) könnt ihr eure Einladung direkt am Computer entwerfen und damit am Gewinnspiel von FUN ONLINE teilnehmen

Schick deine Einladung ausgedruckt bis zum **23. Juni 1997** an:

Redaktion FUN ONLINE
Stichwort: Print Artist
Postfach 10 12 45
70011 Stuttgart



Print Artist

Print Artist von Sierra ist ein Grafik- und Druckprogramm, mit dessen Hilfe Visitenkarten, Poster, Kalender, Geburtstagskarten und anderer Schnickschnack im Nu entstehen. Die Programmierer haben an brauchbaren Funktionen nicht gespart und außerdem ein prallvolles Bildarchiv angelegt: über 10.000 Cliparts, über 300 Schriftarten und über 1000 Fotos.

Auf der Magazin-CD-ROM findest du eine Demo von Print Artist 3.0. Wie alles funktioniert, erfährst du auf den Seiten 8 bis 10 unter dem Motto „Shareware und Demos"

Übrigens:
Die Vollversion von Print Artist bekommst du für ca. 50 Mark im Handel.

Und das könnt ihr gewinnen!

1x HP PHOTO SMART DIGITALKAMERA

Mit einer Digitalkamera schießt du starke Fotos und lädst sie dann direkt von der Kamera in deinen PC. Sind die Bilder erst mal dort, kannst du sie in einem Bildbearbeitungsprogramm anschauen oder weiterverarbeiten: setz' deinem „Lieblingslehrer" hübsche Teufels-Hörner auf oder revanchiere dich mit häßlichen Zahnlucken

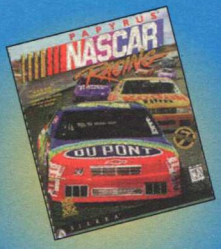


1x HP DESKJET 694C FARBDRUCKER

Die neuen Drucker von HP drucken Bilder in Fotoqualität und garantieren leuchtende Farben und sattes Schwarz. Außerdem brauchst du kein Spezialpapier mehr einzulegen, um in wenigen Minuten supergute Ausdrucke zu bekommen

1x HP DESKJET 400C FARBDRUCKER





7x SIERRA ORIGINALS NASCAR RACING

Nascar Racing ist eine absolut realistische Rennsimulation. Da glühen die Motoren im Nu!



100 PACKS INK-JET VON ZWECKFORM

Mit den Transfer-Folien zauberst du deine selbstgestalteten Bilder aus dem Drucker direkt aufs T-Shirt



40x PRINT ARTIST 4.0

100x UHU GLITTER GLUE

Du bist zum Geburtstag eingeladen und hast kein Geschenk besorgt? Deine Rettung in letzter Minute: eine coole Karte mit dem Glitter-Kleber selber machen



TESTER GESUCHT

Kennst du die ADI-Reihe von Sierra Coktel? Nein? Dann wird's aber Zeit! ADI präsentiert IQ-Programme, mit denen du supereasy Englisch, Deutsch oder Mathe lernst und außerdem Interessantes aus anderen Wissensgebieten erfährst. Ab Juli 1997 gibt's die ADI-Produkte mit neuem Outfit und neuem Inhalt, und du sollst im Vorfeld testen, ob die Programmierer einen guten Job gemacht haben und z.B. die brandneue Internet-Erweiterung funktioniert.

Wenn du jetzt Lust bekommen hast, den Machern von Sierra Coktel deine Meinung zu sagen und dein Rechner die aufgelisteten Anforderungen erfüllt, schicke einfach eine Postkarte mit folgenden Infos an:

Sierra Coktel Deutschland
Abteilung ADI-AQ
Robert-Bosch-Straße 32
63303 Dreieich

Vorname _____
Name _____
Anschrift _____
Telefonnummer _____
Mein Computer _____
min. Pentium 75 – ja ❑
Windows 95 – ja ❑
min. 4fach-CD-ROM-Laufwerk – ja ❑
Internetzugang – ja ❑
Modem (min. 14.400 bps) – ja ❑

Vielleicht hast du Glück und wirst offizieller Adi-Tester!

Hardware-Voraussetzungen:
* Pentium 75 mit 16 MB
* Windows 95
* 4fach-CD-ROM-Laufwerk
* Internetzugang
* Modem mit mind. 14.400 bps

AUTO-

TEMPOMAT
Eine Geschwindigkeit wird ausgewählt und eingegeben. Das Auto hält dieses Tempo, bis die Bremse getreten oder eine neue Geschwindigkeit programmiert wird

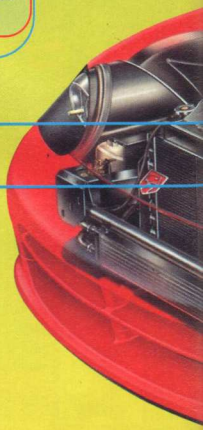
WARTUNGSINTERVALLANZEIGE
Eine Anzeige im Cockpit meldet dem Fahrer, wann er das nächste Mal mit seinem Auto in die Werkstatt muß

BORDCOMPUTER
Er zeigt den aktuellen Kraftstoffverbrauch, die zurückgelegte Strecke und die restliche Fahrzeit an. Zu sehen sind die Infos auf einem kleinen Monitor im Armaturenbrett

KLIMAAUTOMATIK
Einmal eingegeben wird eine vorgewählte Temperatur im Auto immer eingehalten. Coole Sache, denn es ist dann nie zu kalt oder zu warm



NAVIGATIONSSYSTEME
Vor der Reise gibt der Fahrer das Ziel in den Rechner ein. Der Computer im Auto ist über Funk mit einem Satelliten verbunden. Er vergleicht dessen Daten mit einer gespeicherten Landkarte. So weiß der Computer immer, wo sich das Auto gerade befindet. Ein Bildschirm zeigt die Position, und aus einem Lautsprecher kommen Befehle für die Fahrtrichtung: „An der nächsten Kreuzung links abbiegen ..."



WEGFAHRSPERRE
schützt Autos vor dreisten Langfingern: Erst nach Eingabe eines Codes läßt sich das Auto starten. Stimmt der Code nicht, legt die Elektronik das Auto lahm

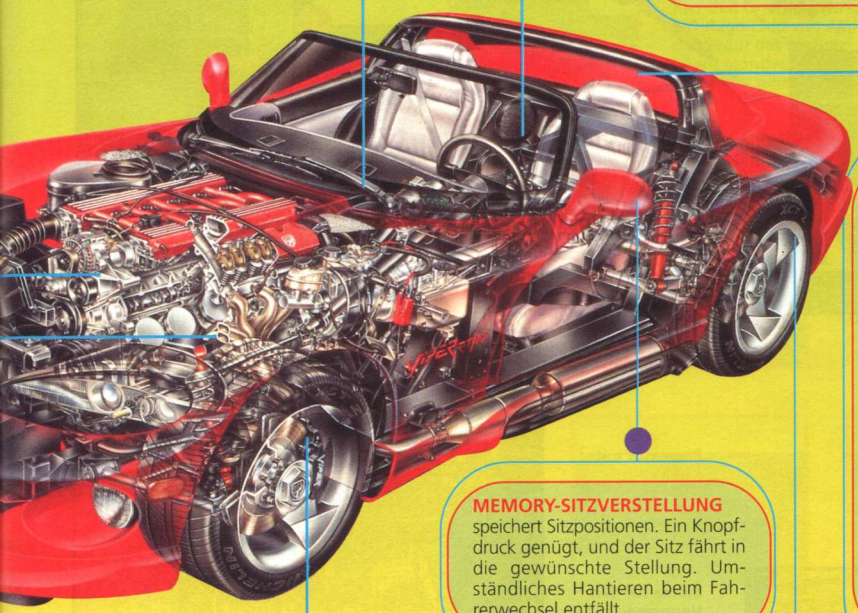
AUGEN-AUF-SYSTEM
Immer wieder passieren schlimme Unfälle, weil Lkw-Fahrer bei langen Fahrten am Steuer einschlafen. Um das zu verhindern, entwickelte Renault ein Wachhaltesystem. Eine Kamera überwacht die Augen. Ermittelt das Meßgerät ein längeres Schließen der Lider, ertönt ein Warnsignal



MOTRONIC (ELEKTRONISCHE MOTORSTEUERUNG)
Das Gehirn des Motors. Der Mikrocomputer verarbeitet Daten über Motortemperatur, Drehzahl, Öldruck usw. Die Motronic berechnet zum Beispiel, wieviel Benzin der Motor bekommen soll. Ist der beste Wert ermittelt, geht ein Signal an die Einspritzventile. Die öffnen sich dann für einen genau berechneten Zeitraum. So wird Benzin gespart und der Schadstoffausstoß vermindert

-mat

Der Fahrer lenkt, der Computer denkt. Ohne Mikroelektronik läuft in modernen Autos nichts mehr – auch in eurem Familienflitzer nicht! Unser Überblick zeigt euch die wichtigsten Computer-Systeme im Auto



AIRBAG
Luftsack, der bei einem Zusammenstoß vor den Insassen aufgeblasen wird. Er wird durch einen Aufprall-Sensor im Motorraum ausgelöst. Kracht's, zünden die Airbags wie Feuerwerksraketen – in weniger als einer Sekunde. Das Auge kann das Aufblasen des Airbags also nicht erfassen

FAHRDYNAMIK-REGELUNG (ESP)
Wie kriegst du ein schleuderndes Auto wieder auf Kurs? Entweder du bist Rennfahrer – oder du hast ESP. Das funktioniert so: Geht's zu rasant in die Kurve, bricht das Auto hinten aus und gerät ins Schleudern. Elektronische Fühler registrieren die gefährliche Drehung des Autos schon im Ansatz und melden sie dem ESP-Steuergerät. Das bremst die kurvenäußeren Räder so gezielt ab, daß das Auto in der Spur bleibt. ESP „lenkt" also unbemerkt mit

MEMORY-SITZVERSTELLUNG
speichert Sitzpositionen. Ein Knopfdruck genügt, und der Sitz fährt in die gewünschte Stellung. Umständliches Hantieren beim Fahrerwechsel entfällt

ANTIBLOCKIERSYSTEM (ABS)
Das Problem: Blockieren bei einer Vollbremsung die Vorderräder, wird das Auto unlenkbar. Es rutscht wie auf Eis und läßt sich nicht mehr lenken. Ausweichen unmöglich. Rrrrumms! Die Lösung: das ABS. Sensoren prüfen, ob sich jedes einzelne Rad beim Bremsen noch dreht. Blockiert eines, melden es die Minifühler dem ABS-Computer. Der gibt per Stromstoß den Befehl: „Bremsdruck reduzieren!" Die Folge: Das Rad dreht sich wieder, und der Fahrer kann am Hindernis vorbeilenken, obwohl er voll auf der Bremse steht

ANTRIEBS-SCHLUPF-REGELUNG (ASR)
Ein Auto mit Frontantrieb soll auf einer glatten Fahrbahn anfahren. Ein Rad dreht durch. Dumm, denn das Auto kommt kaum von der Stelle. Hier hilft ASR. Es erkennt über Sensoren, wenn ein Rad nicht richtig greift. ASR sendet nun das Signal „Bremsen" an diesen Übeltäter. Was passiert, könnt ihr euch vorstellen: Das Rad wird langsamer. Bis es wieder „greift" und das Auto problemlos anfahren kann

PC-Werkstatt: Grafikkarten

Kleine Karte, große Wirkung: Die neuen 3D-Grafikkarten sind das beste Mittel gegen ruckelnde Bilder beim Spielen. In der FUN ONLINE-PC-Werkstatt zeigen wir euch Schritt für Schritt, wie der Einbau funktioniert

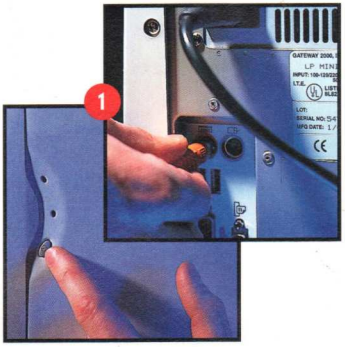


Der Star in der Fun Online-PC Werkstatt ist der neueste Gateway-Pentium-Rechner, der einiges aushalten muß: Für jede Durchblick-Geschichte wird er von Heini Datentrieb gnadenlos zerlegt ...





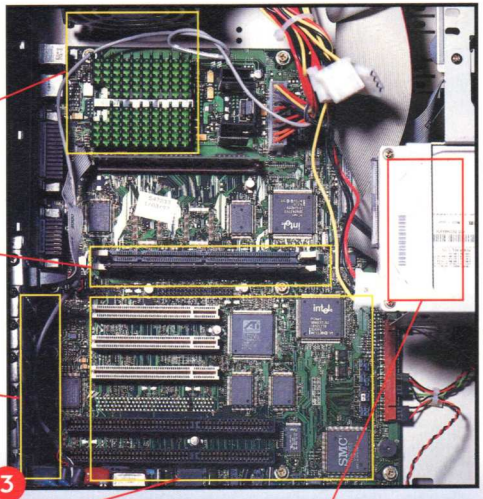
Ihr braucht einen Schraubenzieher mit Kreuzschlitz (wie der rote im Bild), um euren Rechner aufzumachen. Auch Festplatte, Grafikkarte, Soundkarte und die Laufwerke sind mit Kreuzschlitz-Schrauben am Rahmen fixiert. Tip: Besorgt einen Schraubenzieher mit Magnetspitze. Die kleinen Schrauben kleben daran fest und lassen sich leicht an die richtige Stelle bringen



Erster Schritt: Rechner ausschalten und alle Kabel abziehen! Sicherheit geht vor!



Öffnet das Gehäuse, indem ihr das seitliche Blech entfernt. Da unser Gateway-PC zwei große Spezialschrauben hat, benutzen wir hierfür einen normalen Schraubenzieher



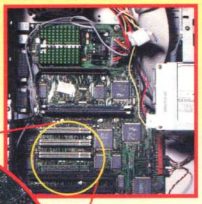
Ist das Gehäuse offen, legt den Rechner am besten flach auf einen Tisch, mit der Öffnung nach oben. Ihr seht das Motherboard mit dem Prozessor und die freien Steckplätze

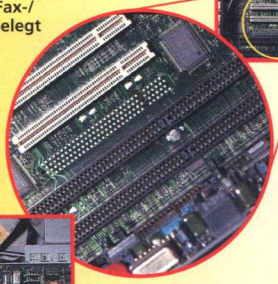


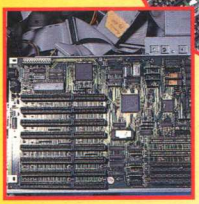
Der richtige Steckplatz

Es gibt verschiedene Steckplatz-Typen. Die wichtigsten heißen ISA und PCI. In den meisten modernen PCs findet ihr beide Varianten. Um es genau zu wissen, lest im Handbuch nach. Oder ihr öffnet euren PC und schaut selber auf das Motherboard

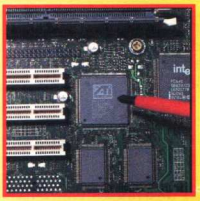
Der Gateway-Rechner in der Fun Online-PC-Werksatt hat insgesamt 6 Steckplätze: 3mal Typ PCI (das sind die kurzen weißen Steckplätze) und 3mal Typ ISA (die langen schwarzen). 5 Steckplätze sind frei, denn der unterste ISA-Steckplatz ist durch eine Fax-/Modemkarte belegt

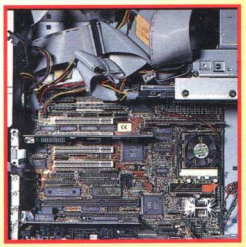






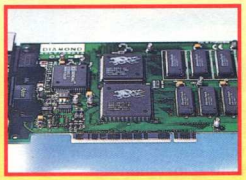
Und wo ist die Grafikkarte beim Gateway? Nun, bei diesem Modell gibt es keine spezielle Grafikkarte. Statt dessen hat Hersteller Gateway hier den Grafikchip – ein 3-D-Rage-Chip von ATI – direkt auf das Motherboard montiert. Moderner geht's nicht

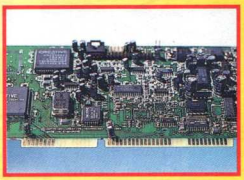




In der Regel sieht das Innenleben eines PC so aus wie auf diesem Foto: Im zweiten PCI-Steckplatz sitzt die Grafikkarte. Darunter ist Platz für zwei weitere PCI-Karten. Die drei ISA-Steckplätze sind bis auf einen belegt, und zwar mit einer Soundkarte und einer Fax-/Modemkarte

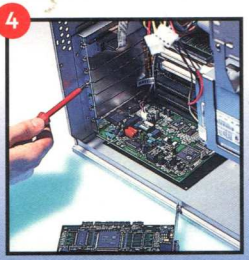
In alten Rechnern sucht ihr PCI-Steckplätze übrigens umsonst (das Foto oben zeigt ein altes 386er Motherboard mit 8 ISA-Steckplätzen). Die PCI-Technik wurde erst 1994 von Intel vorgestellt. PCI-Steckplätze findet man daher in manchen 486er PCs und in fast allen Pentium-Geräten. Wichtig: Eine Verbindung über PCI ist wesentlich schneller als eine über ISA. Außerdem unterstützt PCI das sogenannte Plug & Play (deutsch: Einstecken & Loslegen). Plug & Play-Karten lassen sich unter Windows ganz leicht einbauen und installieren. Daher werden fast alle schnellen Grafikkarten mittlerweile über einen PCI-Steckplatz mit dem Motherboard verbunden





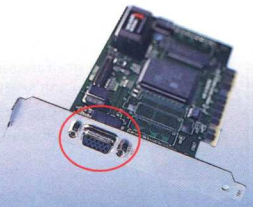
Ob eine Karte in einen PCI- oder einen ISA-Steckplatz paßt, erkennt ihr an der Leiste am unteren Kartenrand. Die linke Karte ist die Diamond Monster. Diese schnelle 3-D-Grafikkarte hat eine PCI-Schnittstelle. Die rechte Karte ist eine Soundkarte von Creative mit einer ISA-Leiste

4



Bevor ihr die neue Grafikkarte in den Rechner einsetzen könnt, müßt ihr meist die alte Karte entfernen. Eine Grafikkarte erkennt ihr am typischen 15poligen Stecker für das Kabel zum Monitor. Löst zunächst die Schraube, die die Karte am Rahmen befestigt. Greift mit einer Hand vorsichtig zu und zieht sie aus dem Steckplatz heraus.

Da bei dem Gateway-PC keine Grafikkarte ausgebaut werden muß, lösen wir statt dessen die angeschraubte Abdeckung bei einem freien PCI-Steckplatz

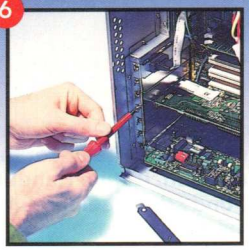


5

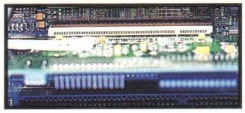


Nehmt die Grafikkarte in die Hand. Achtet darauf, daß ihr auf keinen Fall die Leiste berührt. Drückt die Karte in den Steckplatz. Ihr spürt dabei kurz einen Widerstand. Achtung: Die Karte darf nicht verkanten und sollte ganz vorsichtig und gerade in den Schlitz geschoben werden

6

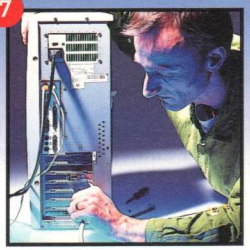


Schraubt die neue Grafikkarte am PC-Rahmen fest



Kontrolliert noch einmal, ob die Karte richtig im Steckplatz sitzt. Schiefsitzende Karten geben falschen Kontakt. Im besten Fall bleibt der Bildschirm schwarz. Im schlimmsten Fall zerstören sie sich selbst oder sogar das Motherboard

7



Schließt nun das Monitorkabel an den 15poligen Stecker der Grafikkarte an und danach alle anderen Kabel. Schaltet den Rechner ein

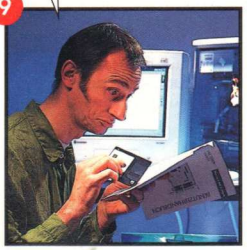
8



Keine Panik. Nach dem Einbau einer neuen Grafikkarte ist das beim ersten Start ganz normal. Denn ihr müßt noch den Treiber für die neue Karte installieren

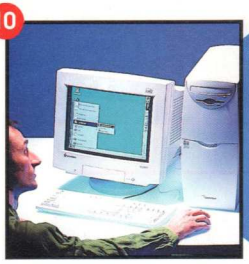


9



Hier hilft für gewöhnlich das Handbuch der Grafikkarte weiter. Den notwendigen Treiber findet ihr meist auf einer Diskette

10



So funktioniert unter Win95 eine Treiber-Installation. Geht über den Start-Button in das Menü „Einstellungen - Systemsteuerung" ...

EINKAUFSTIPS

Wer jetzt nach einer sehr guten Windowskarte Ausschau hält, die auch 3-D-Beschleunigung beherrscht, sollte zur Matrox Mystique greifen. Sie kostet mit 2 MByte knapp 300 Mark. Sie kann später auch auf 4 MByte Videospeicher (VRAM) aufgerüstet werden.

3D zum Upgraden

Habt ihr bereits eine gute Grafikkarte in eurem PC, empfiehlt sich folgender Trick: Laßt eure bisherige Grafikkarte an ihrem Platz und steckt eine Spezialgrafikkarte für 3D hinzu. Zum Beispiel die DIAMOND MONSTER 3D (Preis: knapp 500 Mark mit 4 MByte). Auf der Karte arbeitet ein Voodoo-Chipsatz, der von vielen Spielentwicklungen unterstützt wird. Aber Achtung: Für diese Lösung braucht ihr einen freien PCI-Steckplatz!

Warten auf heiße Karten

Wer noch bis Mai, Juni warten kann, sollte dies tun. Zur Zeit arbeiten fast alle Grafikkartenhersteller an neuen Boards, die Windows mächtig Beine machen und sich auch auf 3-D-Beschleunigung verstehen. Zwei heiße Kandidaten für den Sommer sind APOCALYPSE 3D von Videologic (sie arbeitet mit dem Power-VR-Chipsatz) und STINGRAY 128/3D (Voodoo-Chipsatz) von Hercules. Preis: ca. 500 Mark.

Zocky McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

Gator geht in die Knie!



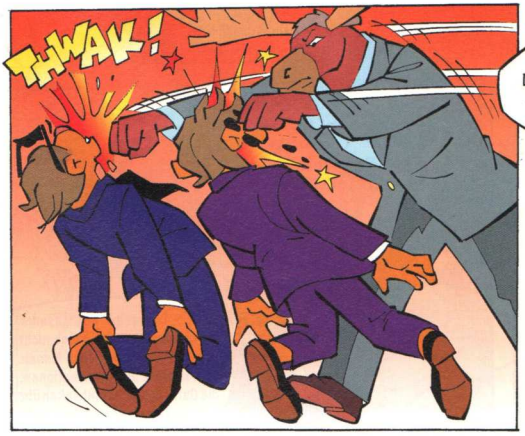

Was führt dich in unser bescheidenes Domizil? Sag bloß nicht, dein Boß Gator hat dich zu uns geschickt. Für den arbeiten wir nämlich nicht, das dürfte ja allgemein bekannt sein.
Klar doch, keine Bange! Du bist McHacker, stimmt's? Ich wende mich nur aus einem Grund an dich: Ich will nichts mehr mit Gator zu tun haben.
Ach, und deshalb kommst du zu uns? Ich will nicht verhehlen, daß mir das irgendwie schmeichelt, aber ich bin kein Anfänger, weißt du? Wenn ich in den langen Jahren als Ermittler etwas gelernt habe, dann ist es das, daß ein Gauner nicht plötzlich zum Engelchen wird... eher zum Engelmacher. Mein geschulter Instinkt wittert eine Falle.
He, ich mein's wirklich ehrlich. Du weißt doch sicher, daß Gator über seine Leute umfangreiche Daten gesammelt hat.
Glaubst du, sonst würde irgendeiner von uns für dieses Stinktier arbeiten? Bestimmt nicht. Ich bin auch nur für ihn tätig, weil er mich mit seinen gottverdammten Informationen erpreßt.
Aber jetzt habe ich die Schnauze endgültig voll! Ich will in Gators Anwesen eindringen und alle Unterlagen, die er über mich hat, vernichten! Dann bin ich endlich wieder ein freier Mann und kann tun und lassen, was ich will. Leider ist das gar nicht so einfach. Ich brauche dazu deine Hilfe.
Am Honorar soll's nicht scheitern, ich habe genug Geld. Meine letzten Kröten habe ich zusammengekratzt, um diesen elenden Mistkerl loszuwerden. Was ist, machst du mit?
Tu's nicht, Zocky, das ist trotz allem eine Falle. Elch ist einer von den Typen, die einem das Blaue vom Himmel versprechen, und wenn du ihnen den Rücken zukehrst, stoßen sie dir einen Dolch hinein.
Du hast zu viele schlechte Filme gesehen, Floppy. Man muß auch mal Vertrauen haben können... Geht in Ordnung, Erasmus. Es wird mir eine wahre Freude sein, dich im Kampf gegen die Geißel von Cyber City zu unterstützen. Mein Wort darauf!
Ich glaub's nicht, Bruder. Sind deine Augen mit Mandarinen gepflastert? Wenn du darauf eingehst, komme ich mit. Jemand muß schließlich auf dich aufpassen.
Kommt gar nicht in die Tüte, Floppy. Du hast doch bestimmt deine Hausaufgaben noch nicht gemacht! Also halt dich ran und laß die Erwachsenen allein ihre Geschäfte tätigen.


Da wären wir, McHacker, den Schleichweg auf Gators Anwesen kennt außer mir niemand. Und als ich vorhin gegangen bin, habe ich dieses Fenster präpariert. Es ist angelehnt. Wenn wir eindringen, wird also kein Alarm ausgelöst.


Na schön, dann geht's jetzt ans Eingemachte. Du bleibst hier, Floppy, und keine Widerrede. Ich will nicht, daß du uns in deinem jugendlichen Überschwang den ganzen ausgeklügelten Plan zerdepperst. Ist das klar?
Wie Kloßbrühe, großer Bruder. Ich prüfe nur mal kurz, ob die Luft auch rein ist.


Alles paletti, kein Gator weit und breit. Ich steige jetzt ein, ihr kommt nach.
Augenblick mal! Dein Bruder hat sich doch gerade klar und deutlich ausgedrückt, oder? Wenn er mit dir recht hat, wirst du uns noch alles verpatzen.


Nanu, ist das nicht Elch? Was machst du hier, Kumpel? Und wieso hast du diesen elenden Schnüffler bei dir?
Ganz ruhig, Freunde, ich werd's euch erklären. Ich habe sie hergelockt, wißt ihr, damit wir...


THWAK!


Taten spechen eben lauter als Worte. Die nächste halbe Stunde haben wir sicher Ruhe vor diesen schäbigen Schubiacken.
Ja, ich glaube, das hat sie wirklich überzeugt. Du hast erstklassige Arbeit geleistet.


Das hier ist die Tür zu Gators Computerraum, Leute. Von dort aus lenkt er sein ganzes mieses Unternehmen.
Er hat keine Ahnung, daß ich vorige Woche den Zugangskode kopiert habe. Wir sind so gut wie drin.
BIP BIP
Alle Wetter, das nenne ich High-Tech auf höchstem Niveau. Der Lump hat ja von allem echt nur das Beste!
Floppy hat recht, McHacker. Das ist Gators Erfolgsgeheimnis. Er läßt sich von seinen Experten immer auf dem neuesten Stand der Technik halten. Deshalb kommt man auch so schlecht an ihn heran.
Jetzt sind wir ja in der Höhle des Löwen. Es wird absolut kein Problem sein, die richtigen Datenbanken aufzurufen. Darin bin ich nämlich Experte.
Endlich ist der Tag unserer Abrechnung gekommen, Gator! Ich brauche nur meinen Cyberhandschuh überzustreifen, und schon haben wir unbegrenzten Zugriff auf all deine Daten. Ich sage euch, Freunde, das wird ein Fest!
Wer sagt's denn, die Sperre ist überbrückt. Wir sind jetzt in der Datei mit deinem Namen, Elch. Hast du diesbezüglich vielleicht besondere Wünsche?
Nein, lösch sie ganz einfach, McHacker. Ich kann's kaum erwarten, bis ich endlich von diesem elenden Sklaventreiber befreit bin.
Sei's drum. Dein Wunsch ist mir hiermit Befehl.
He, was tust du da? Mehr als Löschen ist doch nicht nötig.
Das meinst du, Erasmus. Ich werde diese Chance nicht ungenutzt verstreichen lassen. Ich kopiere alle Informationen, die Gator in den Datenbanken über seine Handlanger erfaßt hat.


Doch leider kommt's, wie es kommen muß. Es gibt ungebetenen Besuch...
McHacker? Das gibt's doch nicht! Was hast du denn in meiner Zentrale verloren?
Au Backe! Jetzt haben wir schlechte Karten, Floppy. Ich fürchte, du hattest recht. Elch ist gar nicht auf unserer Seite. Er hat uns in eine Falle gelockt.
Wohl kaum, Bruderherz... ich widerspreche mir ja nur höchst ungern, aber Gator wirkt einigermaßen erstaunt. Wenn du mich fragst, hat Elch es ehrlich gemeint! Man hat uns ganz einfach ertappt.
Allerdings, ihr miesen Kanaillen. Mit euch mache ich jetzt kurzen Prozeß. Und du weißt, wie ich mit Verrätern umgehe, Elch. Du hast dir dein eigenes Grab geschaufelt.
Morgen gebe ich die Informationen, die ich über dich gesammelt habe, an die Medien weiter. Glaub mir, das wird ein Schlachtfest, von dem du dich Zeitlebens nicht mehr erholst.
Tja, das wird leider nicht gehen. Was meinst du, Elch? Willst du deinem Ex-Boß nicht erzählen, was aus den Daten geworden ist?
Nur zu gern, McHacker. Aber leider ist ein anderes Bedürfnis in mir übermächtig. Und ich fürchte, ich kann mich nicht zurückhalten.
THUD!
Erste Sahne! Das war ein rechter Haken, der's in sich hat. Wollen Sie mir nicht das Boxen beibringen, Herr Elch? Dann wäre ich bestimmt der härteste Typ in unserem Viertel.
Laß gut sein, Floppy. Jetzt ist der große Abgang angesagt. Da geht's raus.


Man kehrt also ins traute Büro zurück, und als das Honorar bezahlt ist...
Mach's gut, Erasmus, mein linker kleiner Zeh sagt mir, daß du im Grunde gar nicht so übel bist. Und paß auf dich auf. Gator ist ziemlich sauer auf dich. Er wird alles in Bewegung setzen, um dir diese Schmach heimzuzahlen.
Davon gehe ich aus, McHacker. Aber keine Bange, ich kann recht gut auf mich aufpassen. Und außerdem habe ich jetzt ja dich auf meiner Seite. Schließlich ist das auch was wert. Leb wohl!
Ein feiner Kerl, was? Das hätte ich wirklich nicht gedacht. Aber man lernt eben nie aus... Schauen wir jetzt einmal, was Gator über seine unfreiwilligen Helfer so alles in petto hatte.
Träume ich, oder wach' ich? Auf seiner Liste steht eine Hundertschaft der einflußreichsten Leute von Cyber City. Einfach unglaublich, was?
Und über alle gibt's mächtig umfangreiche Dossiers.
Stimmt, das reinste Who is who der Stadt. Vom Bürgermeister über politische Größen bis zu den Polizisten, die angeblich für Recht und Ordnung eintreten. Gator hat's echt raus.
Ach du Schreck, da steht ja sogar Coco Dales Name. Das trifft mich jetzt aber hart. Was mag er wohl gegen sie in der Hand haben?
Tut mir leid, Zocky. Das ist deine beste Freundin, nicht wahr? Leitet sie nicht Data Central, diese High-Tech-Behörde, die den ganzen Laden von Cyber City am Laufen hält? Damit säße er direkt an den Schalthebeln der Macht.
Du sagst es, kleiner Bruder. Diese Infos sollte ich mir wohl besser mal etwas genauer ansehen.
Geht nicht, sind verschlüsselt. Offenbar hatten sie für Gator besondere Priorität. Den Kode zu knacken wird sicher eine Weile dauern.
Ein Jammer. Ich wüßte zu gern, ob diese Daten ernst zu nehmen sind, Floppy. Wenn ja, dann schwebt ganz Cyber City in großer Gefahr. Immerhin ist Cocos Behörde der Schlüssel zur Stadt. Ich glaub's einfach nicht... bisher hatte ich immer den Eindruck, sie gehört zu den Guten.
Hoffentlich habe ich mich in ihr nicht getäuscht.
ENDE

Heye & Partner

Kings of Comedy & Co.











http://www.onlinel.de

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

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

KABEL 1
Muß ich sehen.

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. 3-1997

Fun Online

INHALT

DEMOS:

- THEME HOSPITAL
- SIM PARK
- YODA STORIES
- KICK OFF '97
- SONIC & KNUCKLES
- POWER F1
- MARBLE DROP
- URMEL
- PRINT ARTIST

SHAREWARE:

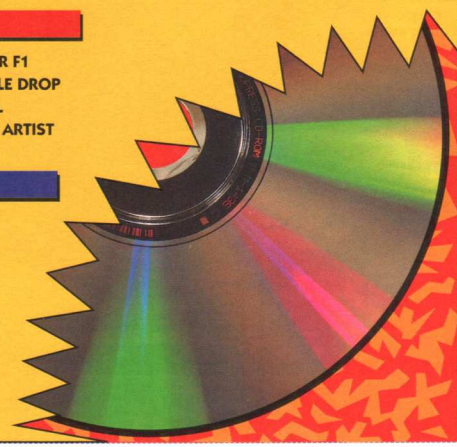
- WIN-WAHN
- WIN-SCHAF
- TIGER
- ULI STEIN-SKAT
- DR.HARRISON 2.5
- CONQUEST

VIDEO-CLIPS:

- MR. PRESIDENT JUNIOR

EXTRA-SOFTWARE

FUN ONLINE-SCREENSAVER



FUN ONLINE NR. 3-1997

Entlang der weiß gestrichelten Linien falten

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



NUR NOCH 179,– DM

Go Online!



89,– DM

Neue Aufgaben warten auf dich

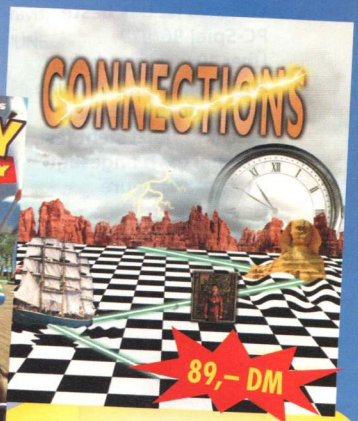
Alarmstufe X setzt den Erfolg von Operation Hurricane fort. Schütze die Welt vor weiteren Untaten des Bösewichts Professor Rainwater.
BestNr: 2621 001



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



89,– DM

Rette die Evolution

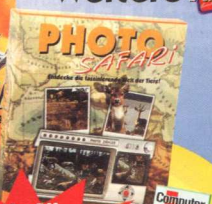
Connections ist Abenteuer pur. Entdecke Zusammenhänge, begegne berühmten Personen und stelle die Raum- und Zeitordnung wieder her.
Best.-Nr. 2620 001

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 (33.600 bps)
Best.-Nr. 3811 003



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



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

Weitere Fun Online Angebote:

Savage	2605 001	DM 49,00
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!

0 52 41-971 971

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!

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

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.

DER GOLDENE ZOCKY

So habt ihr gewählt:

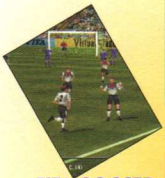


In FUN ONLINE 1/97 haben wir euch gefragt: Welches ist das beste PC-Spiel 96/97? Über 10.000 Leser haben abgestimmt und uns eine Karte oder eine E-Mail geschickt. Jetzt steht fest, was bei euch angesagt ist. Hier sind eure Gewinner:

DIE BESTEN PC-SPIELE



DIE SIEDLER II
VON BLUE BYTE 3/96



FIFA SOCCER
VON EA SPORTS
1/96 u. 1/97



NEED FOR SPEED
VON ELECTRONIC ARTS
4/96

2 1 3





4. **Formular 1 Grand Prix 2** von Microprose, 3/96
5. **Ace Ventura** von 7th Level, 1/97
6. **Destruction Derby** von Psygnosis, 1/96 u. 1/97
7. **Rayman** von Ubi Soft, 3/96
8. **Bleifuß** von Virgin, 1/96 u.5/96
9. **Wing Commander 4** von Origin, 2/96
10. **The Darkening** von Origin, 5/96





DIE SCHLAUESTEN I.Q.-PROGRAMME



3-D-FILMSTUDIO
VON MICROSOFT 1/96



CARMEN SANDIEGO
VON MAXIS 2/96



AUF DEM NIL NACH ÄGYPTEN
VON DISCOVERY CHANNEL 1/96

2 1 3





4. **Prof. Tims verrückte Werkstatt** von Sierra, 3/96
5. **Haie** von Discovery Channel, 3/96
6. **Flug der Voyager** von Discovery Channel, 2/96
7. **Big Job - Große Aufgaben** von Discovery Channel, 2/96
8. **Adi Englisch** von Sierra Coktel, 5/96
9. **Dr. Brain** von Sierra Coktel, 1/96
10. **Microsoft Encarta Lexikon** von Microsoft, 1/96

DER GOLDENE EXPERTEN-ZOCKY

Heinrich Lenhardt, Spielejournalist, **Charlot Cobben,** Games-Experte beim Joystick-Hersteller Gravis, **Susanne Pohlmann,** Games-Expertin bei Micky Maus, **und Hans Fuchs,** Chefredakteur von FUN ONLINE, haben abgestimmt. **Der goldene Experten-Zocky geht an:**



ACE VENTURA
VON 7TH LEVEL
1/97



UND ADI-SERIE
VON SIERRA COKTEL
5/96



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! DIE SUPER-GEWINNE GEHEN AN ...

Bei der Wahl zum Supergame des Jahres gab es nicht nur für die Programmier-Teams etwas zu gewinnen. Hier sind die Gewinner unserer Superpreise:

DEN HAUPTGEWINN

Die Reise nach Atlanta zur E3 hat

MARKUS BÖHM AUS MANNHEIM

gewonnen.

Er fliegt im Juni nach Atlanta und überreicht den Programmier-Teams ihre Zockys. Herzlichen Glückwunsch und einen guten Flug wünscht dir dein FUN ONLINE-Team.



4 x EIN GRAVIS GRIP-SET, BESTEHEND AUS VERTEILER, ZWEI GAMEPADS UND EINEM SPIEL:

- Lassumer Rasselbande aus Bremen
- Andreas Scharf aus Kassel
- Edith Reichlin aus Rheinau 4
- Christoph Döbber aus Weiding



MIT EINEM GRAVIS-JOYSTICK BLACKHAWK KÖNNEN DEMNÄCHST SPIELEN:

- Sarah Reisnecker aus Bayreuth
- Chris Rockstroh aus Braunsbedra
- Benjamin Wanninger aus Furth i. Wald
- Georg Grosse aus Korb
- Martin Huth aus Bensheim
- Christian Drechsel aus Berglern
- André Haller aus Sulzbach-Rosenberg
- Rafael Vogel aus Hannover
- Annika Imme aus Berlin
- Malko Zimmermann aus Birkenhoerdt



EINE EDLE MICKY MAUS-MAGAZIN-SAMMELBOX ZIERT BALD DAS REGAL VON:
Stephanie Ruppert aus Braunschweig • Anne-Kathrin Ulke aus Sprockhövel • Christian Doeppmann aus Lobenstein • Valentin Mann aus Dortmund • Martin Götz aus Neuenhagen • Jan Thomas aus Hofheim/Ts. • Nicole Heinze aus Leinfelde • Nicolas Forgerit aus Hassloch • Robin Donat aus Essen • Moritz Klint aus Finsing • Enrico Meinel aus Auerbach • Jan Philipp Woelk aus Berlin • Björn Backhaus aus Berlin • Dennis Dreßler aus Aachen • Anja Hennig aus Sehma • Alexandra Seisenberger aus Wernau • Sascha Fengler aus Meppen • Matthias Bluhm aus Recklinghausen • Anja Schmidt aus Berlin • Martin Schreiber aus Wien • Sebastian Rau aus KL Didam (NL) • Christin Sasse aus Thalheim • Stefan Meyer aus Goellingen • Nils Euker aus Kirchhain • Gerrit Müller aus Aldenhorm • Robin Hauser aus Schönengrund (CH) • Marcel Schröter aus Deesbach • Henry Wolf aus Düsseldorf • Sven Pfeiffer aus Großen-Buseck Kilian Ullmann aus Weimar) • Alexander Sesermann aus Düsseldorf) • Michael Brunhauser aus Zeillern (A) • Philipp Wiesner aus Fürth • Benjamin Haunsperger aus Runding) • Christian Werner aus Klagenfurt (A) Noel Niederdräing aus Unna • Christopher Lorenz aus Gütersloh • Leif Stolberg aus Leverkusen • Wolf Goetze aus Leverkusen • Gero Weisse aus Velbert Ronald Eikenberg aus Leer • Claudia Hegyi aus Wien (A) • Matthias Dietrich aus Stuttgart • Nina Mayer aus Wien (A) • Christoph Ungerer aus Brüssel (B) Christian Bauer aus München • Stefan Rommerskirchen aus Niederkassel • Marco Lüscher aus Seon (CH) • Frank Lörsch aus Landshut • Christina Wolf aus Augsburg



VIEL SPASS MIT „THE DARKENING" VON ELECTRONIC ARTS WÜNSCHEN WIR:

- Petra und Freddy Bergholz aus Bad Malente-Gremsmühlen
- Alexander Kremnitzer aus Perchtoldsdorf (A)
- Laura Bieker aus Bremerhaven
- Toni Winkler aus Leipzig
- Paul Wypych aus Essen
- Andreas Frey aus Mengkofen
- Thomas Strehlow aus Rastatt
- Christian Weckerle aus Unterhaching
- Haitham Osman aus Bonn
- André Sommer aus Oldenburg



AUF DEM PC DIESER GEWINNER GEHT'S BALD MIT „NHL '97" VON ELECTONIC ARTS GANZ SCHÖN SPORTLICH ZU:

- Andreas Pyka aus Kamp-Lintfort
- Matthias Dehning aus Gelterkinden (CH)
- Manuel Hellwig aus Böblingen
- Aaron Langenfeld aus Neuwied
- Gunnar Claußen aus Hundsmühlen
- Markus Wehner aus Trostberg
- Shanin Schuessler aus Niedernhausen
- Johannes Widdel aus Reichshof
- Sascha Ludwig aus Düsseldorf
- Björn Funk aus Hamburg



AUF „DESTRUCTION DERBY 2" VON PSYGNOSIS KÖNNEN SICH FREUEN:

- Adrian Kizlauskas aus München
- Alexander Gerstmayr aus Leipheim
- Lars Pöpperl aus Görlitz
- Bastian Weimann aus Fuldabrück
- Christoph Bien aus Weißwasser
- Christian Dusza aus Reinheim
- Jonas Vukic aus München
- Tim Hoffmann aus Bochum
- Hendrik Wolff aus Ehningen
- Karolina Lossa aus Marl

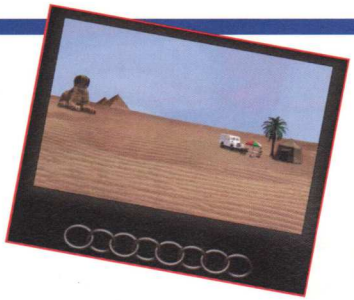


DIESE KÖPFE WERDEN MIT „CONNECTIONS" VON DISCOVERY CHANNEL BALD GANZ SCHÖN RAUCHEN:

- Reinhard Schwark aus Villach (A)
- Christian Panitz aus Karlsruhe
- Oliver Riebl aus Schillingsfürst
- Henning Bergmann aus Schwerte
- Steffen Persiel aus Himbergen
- Nicole Seeh aus Tuttlingen
- Christian Häuser aus Bad Schwalbach-Ramschied
- Patrick Sachse aus Hamburg
- Martin Kohler aus Vättis (CH)
- Fabian Schnabel aus Danndorf

CONNECTIONS

Was haben Fernsehapparat, Bleistift, Kohlepapier und Diamanten gemeinsam? Blöde Frage? Abwarten ...



Während deiner Reise erkundest du unter anderem Schiffe, ein mittelalterliches Schloß und die Wüste

James Burke ist ein bekannter amerikanischer Fernsehstar und Querdenker. Er ist der Meinung, daß es zwischen Entdeckungen und Gegenständen Verbindungen gibt, die wir aber nicht gleich erkennen. Und alle diese Verbindungen zusammen bilden das „Netz". Meint Burke. Jetzt droht das „Netz" zu zerfallen, denn das Raum- und Zeitkontinuum wurde zerstört. Die Folge: Chaos!



Du machst Bekanntschaft mit historischen Persönlichkeiten wie James Watt, dem Erfinder der Dampfmaschine



Entdecke die verborgenen Zusammenhänge zwischen allen Gegenständen in deiner Tüftel-Kette

Da ist deine Hilfe gefragt: Um das „Netz" wieder zu flicken, mußt du den verborgenen Zusammenhängen auf die Spur kommen. Wie? In jedem Level von „Connections" sind acht Gegenstände zu finden, die miteinander in Verbindung stehen. Das ist gar nicht so leicht, weil du dafür zahlreiche knifflige Rätsel lösen mußt. Tips helfen dir aber im Notfall immer weiter.

Streichholz und Dampfmaschine

Zu jedem entdeckten Gegenstand gibt es ein Video mit James Burke. Er erklärt und zeigt, wie zum Beispiel das Streichholz entdeckt wurde oder wie eine Dampfmaschine funktioniert. Aber: Was haben Streichhölzer und Dampfmaschine bloß gemeinsam? Und was hat das drahtlose Telefon dabei zu suchen? Zum verrückt werden ...

Hersteller:	Discovery Channel
Prozessor:	486er/33 MHz
Speicher:	8 MB
Festplatte:	5 MB
System:	ab Windows 3.1
Grafik:	gut
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	ab 12
Preis:	ca. 90 Mark

Dr. Brain reist durch die Zeit

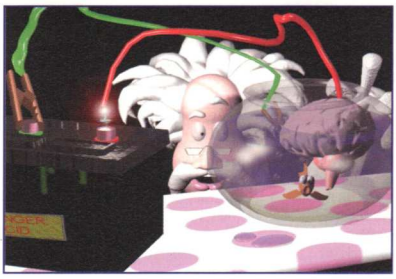
Nur schnell mal eben eine Woche in der Zeit zurückreisen. Um den wichtigen Schlüssel zu retten, bevor er verloren geht. Aber Dr. Brains kleines Experiment lief nicht ab wie geplant.

Und so landete der durchgeknallte Wissenschaftler bei den Anfängen der Menschheitsgeschichte: in der brodelnden Ursuppe. Na, das kann ja heiter werden ...

Wieder einmal sind deine Intelligenz, dein Erfindungsgeist und deine Willenskraft gefragt, um die Rätsel der Zeit zu lösen. In der sogenannten präkambrischen Periode findest du dich beispielsweise als unscheinbare, giftgrüne Zelle in der Ursuppe wieder. Jetzt gilt es, den glibberigen Schleim nach Eßbarem zu durchstöbern, feindliche Lebensformen zu besiegen und so die Herrschaftsverhältnisse im prähistorischen Naß zu klären.

Jede neue Spielebene stellt dich vor komplizierte Aufgaben, und du schlüpfst in immer neue Rollen. Als atmender Lungenfisch, als „Brainosaurier" oder knabberlustiger Biber erlebst du im Schnelldurchlauf die menschliche Entwicklungsgeschichte.

Eine Aufgabe ist verrückter und spannender als die andere: Du übst dich als Bandleader wilder Steinzeitrocker, entzifferst die Affensprache, gewinnst aus ganz normalen Gegenständen wertvolles Gold, kurz: Du erlebst Biologie und Technologie hundertprozentig lustiger als in der Schule.



Gehirn aufladen: Mehr als 600 Rätsel warten in einem verrückten Abenteuer quer durch die Entwicklung der Menschheit

Besonderes Highlight: Wenn du einen Internetzugang und Windows ´95 hast, kannst du zwei der Zeiträtsel mit deinen Freunden im Netzwerk spielen und nebenbei sogar noch getippte Nachrichten an sie verschicken. So macht das Knobeln doppelt Spaß.

Hersteller:	Sierra Coktel
Prozessor:	486er/ab 66 MHz
Speicher:	8 MB
Festplatte:	2 MB
System:	ab Windows 3.1 Windows 95
Grafik:	sehr gut
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	ab 10
Preis:	ca. 90 Mark

Versailles 1685

Die Verschwörung am Hof des Sonnenkönigs

Ein Verrückter droht, das Schloß des Sonnenkönigs in Flammen aufgehen zu lassen. Wer steckt hinter diesem Komplott?

Der Oberkammerdiener Bontemps beauftragt dich, den Täter zu finden. Doch deine Zeit ist knapp. Wenn du das Rätsel nicht innerhalb eines Tages löst, dann brennt das Schloß. In der Rolle des Kammerdieners Lalande kannst du dich zum Glück unauffällig im Schloß bewegen und hast überall Zutritt. Auf deiner – manchmal ganz schön kniffligen – Suche nach Hinweisen befragst du die Bewohner, lauschst dem Hofklatsch und sammelst verschiedene nützliche Gegenstände ein. Nach und nach kommst du dem Komplott auf die Spur.



Im Dokumentarteil erfährst du alles über das Schloß und seine Bewohner



Spannende Schloßführung

Während deiner Erkundigungen lernst du jeden Winkel des berühmten Versailles kennen. Extra für dieses Spiel wurde das Schloß in seinen Originalzustand von 1685 versetzt. In jedem Raum hängen Gemälde, die heute auf zahlreiche Museen in der ganzen Welt verstreut sind.



In jedem Raum gibt es alte Gemälde zu bewundern

Außerdem erfährst du im Dokumentarteil alles über das Schloß, den Hof, die Künste und die Regierung. Versailles 1685 ist eine gewaltige Fundgrube für jeden Kunst- und Geschichtsfan. Allerdings mußt du für dieses I.Q.-Spiel viel Ausdauer und Geduld mitbringen.

Auch die Wachen verraten dir leider nicht alles





Hersteller:	Cryo Interactive
Prozessor:	Pentium 90 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	4 Megabyte
System:	DOS, Win. 95
Grafik:	sehr gut
Info-Faktor:	gut
Alter:	ab 12
Preis:	ca. 80 Mark

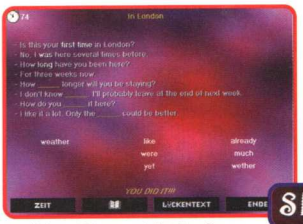
Do you speak English?

TMX ENGLISCH

Ja, schon, aber so richtig gut noch nicht? Und leider steht die nächste Englisch-Arbeit kurz vor der Tür? Oder ein England-Aufenthalt? Da hilft alles nichts: Du mußt üben! Mit diesem Programm bringst du deine Englischkenntnisse auf Vordermann

Im Vokabeltrainer wählst du bestimmte Themengebiete aus, zu denen du deinen Wortschatz erweitern willst, zum Beispiel „Familie" oder „Essen". Dann stehst du dem Programm Rede und Antwort.

Den Schwierigkeitsgrad bestimmst du dabei selbst. Im Lückentrainer ergänzt du Texte zu bestimmten Themen um fehlende Wörter. So wirst du fit fürs „First Date" (erste Verabredung) oder deinen Aufenthalt „In London".
Achtung: Du hast für jeden Text nur wenig Zeit. Und der Verbtrainer hilft, daß die ungeliebten unregelmäßigen Verben in Zukunft kein Problem mehr für dich sind. Im Sprachlabor vergleichst du deine Aussprache mit der des Programms. Das funktioniert allerdings nur, wenn dein PC mit einem Mikrofon ausgestattet ist. Hier kannst du auch Diktate üben. Klicke dazu einfach auf den Mund, lasse dir einen Satz vorlesen, und tippe diesen dann ein. Aber Vorsicht: Das Programm achtet auf korrekte Satzzeichen!
Wenn du mal ein Wort nicht weißt, dann steht dir in diesem Programm ein komplettes Wörterbuch mit Rat und Tat zur Seite.
In Zukunft sind also Grammatik, Vokabeln und Satzbau kein Problem mehr für dich. Für absolute Englisch-Anfänger ist „TMX Englisch" allerdings nicht geeignet.



Welches Wort gehört in die Lücke? Hier kommt es auch auf Geschwindigkeit an!



SPRACHLABOR

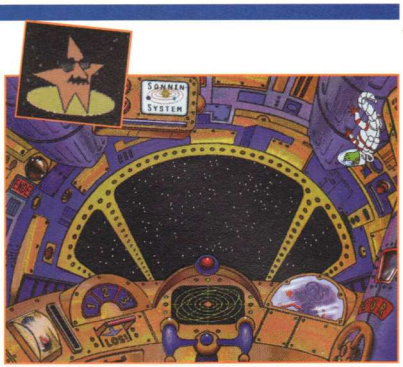
Eine freundliche Frauenstimme diktiert die englischen Sätze



Hersteller:	Bomico/Sunflowers
Prozessor:	486 DX2/ab 66 MHz
Speicher:	4 Megabyte
Festplatte:	8 Megabyte
System:	Windows
Grafik:	gut
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	ab 12
Preis:	ca. 40 Mark

Was ist quietschgelb und hat Raketenantrieb?

Du tippst auf Turbo-Banane oder einen wildgewordenen Kanarienvogel? Weit gefehlt, es ist ein seltener Vertreter der Gattung „Zauberschulbus". Und der macht jeden Ausflug zu einem absolut verrückten Erlebnis ...



Der Zauberschulbus im Sonnensystem

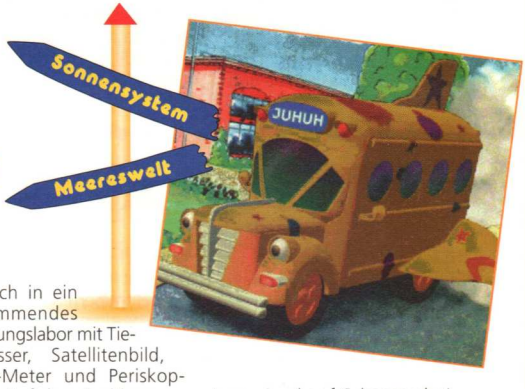
Stell dir vor, du startest mit deiner Klasse zu einem ganz normalen Ausflug in die Sternwarte. Plötzlich verwandelt sich euer Reisebus unter lautem Getöse in eine Düsenrakete und zischt ab ins unendliche Weltall. Und auf dem Flug geht die Lehrerin Miss Fissel verloren ... Jetzt heißt es mit einer guten Portion Spürsinn die Fährte von Miss Fissel im Wirrwarr des Sonnensystems aufnehmen. Der sogenannte Fisselfinder im Zauberschulbus gibt euch genau drei Tips. Die nützen aber nur was, wenn du dich im Sonnensystem etwas auskennst. Dazu steuerst du den Zauberbus zu den Planeten und entdeckst ihre Geheimnisse. Mars, Jupiter & Co. warten mit Sternen-Experimenten auf dich, es gibt Videos aus den Archiven der amerikanischen Weltraumbehörde NASA (!) und kleine, witzige Spielchen.



Bei Miss Fissel lernst du nicht nur, wie man Abenteuer und Spannung buchstabiert ...

Nimm direkten Kurs auf Venus oder Mars und das Weltraumabenteuer beginnt!

Nicht schlecht: Auch wenn du das Abenteuer gelöst hast, bleibt die CD-ROM nützlich. Und zwar als Sonnensystem-Info-Nachschlagewerk.



Der Zauberschulbus in der Meereswelt

Hoffentlich wird das endlich mal ein normaler Schulausflug!" wünscht sich die ganze Klasse. Aber wenn Miss Fissel mit von der Partie ist, passieren meistens die verrücktesten Sachen. Diesmal heißt das Motto „Anker los!", und der Zauberschulbus befördert dich und deine Freunde zur Schatzsuche direkt in die Meereswelt. Der Bus verwandelt sich in ein schwimmendes Forschungslabor mit Tiefenmesser, Satellitenbild, Ton-O-Meter und Periskop-Regler. Auf dem Positionsmonitor stellst du das Reiseziel ein: Korallenriff, Riementangwald oder vielleicht der Gezeitentümpel? Auf dem Experimente- und Berichtemonitor solltest du dich vor dem Tauchgang mit den notwendigen Infos über die verschiedenen Meereszonen versorgen. Man weiß ja nie, wer so alles „da unten" lauert.
Mit Taucherbrille und Sauerstoff-Flasche gehst du auf feuchtfröhliche Entdeckungstour – und auf Schatzsuche! Natürlich gibt es zwischen all den Fischen und Pflanzen auch etliche Games.
Sobald du den Ort erreicht hast, an dem der Schatz verborgen ist, hilft das Schatzsuchgerät weiter, ihn zu entdecken. Na dann, ahoi!



Anker los und Schotten dicht! Ganz und gar nicht nach dem Lehrbuch geht´s hinab in die tiefsten Tiefen der Weltmeere

Hersteller:	Microsoft
	Scholastics
Prozessor:	486er/25 MHz
Speicher:	4 MB
Festplatte:	8 MB
System:	ab Windows 3.1
Grafik:	sehr gut
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	ab 10
Preis:	ca. 80 Mark

Professor Teacher's xWorld

Jens läßt schon zum zweiten Mal das Fußballtraining sausen, Anne telefoniert nur noch im Sekundentakt mit ihren Freundinnen, und Hardys Lieblingspudding wird von einer zentimeterdicken Schimmelschicht heimgesucht. Alles Zufall?

Schuld an diesem sonderbaren Verhalten ist eine neue Sucht: Professor Teacher's xWorld, eine feurige Mischung zwischen Kreuzworträtsel und Scrabble. Auf einem Quadrat mit 100 Feldern sind Buchstaben so zu verteilen, daß möglichst schlaue und lange Wörter entstehen.

Querdenker gesucht!

Das geht kreuz und quer und auch noch drüber und drauf: So wird aus Henne mit einem Mausklick Penne, Pelle und später Perle. Jedes einzelne Feld kann bis zu 7fach pro Spielrunde belegt werden. Unser Gegner ist eine künstliche Intelligenz: der schrullige Professor Teacher.



Im „Extra-Maso-Modus" geht's richtig zur Sache. Das ist nur was für ausgebuffte Knobelfreunde – und Professor Teacher macht sich mit dummen Sprüchen unbeliebt

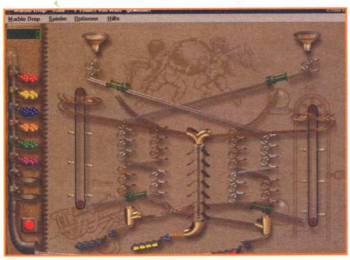
Insgesamt 10 Schwierigkeitsstufen sorgen für jede Menge Abwechslung. Nett: Die Bedeutung der gelegten Wörter wird in einer Diashow erklärt. Ausgebuffte Buchstabenfans nehmen bald einen Platz in der Ruhmeshalle ein – die besten acht Spieler werden verewigt. Aber keine Angst, der Professor selbst kommt nie dorthin, auch wenn er gewinnt.

Hersteller:	Bastei-Lübbe
Prozessor:	486er/ab
	66 MHz
Speicher:	8 MB
Festplatte:	2 MB
System:	ab Win. 3.11
Grafik:	geht so
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	ab 10
Preis:	ca. 50 Mark

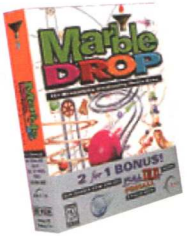
Marble Drop

Lauter bunte Murmeln kullern durch die Welt. Wer kann sie steuern, stoppen, sortieren?

Ein Wunder, daß dieser Bericht überhaupt fertig geworden ist. Alle unsere Tester sind bei der Arbeit komplett verrückt geworden und befinden sich mittlerweile in der Klapsmühle. Was ist passiert? Geheimnisvolle Pläne sind aufgetaucht, merkwürdige Zeichnungen mit mechanischen Rätseln. Werke des großen Meisters Leonardo da Vinci? Eine mysteriöse Geschichte, aber mit unserem PC gehen wir der Sache auf den Grund. Wir grübeln an der Maschine



Ganz schön tricky: Jede Murmel verändert während der Reise durch die Maschine den Weg ihrer Nachfolgerin. Also: Immer schön logisch denken – oder wahnsinnig werden



und machen dann den „Murmel-Test": Die verschiedenfarbigen Murmeln sortieren wir so in den Start-Trichtern, daß die Auffangbehälter am Ende der Apparatur mit Kugeln der richtigen Farbe gefüllt werden. Je schneller du den richtigen Weg erkennst und je weniger Murmeln du dabei verlierst, desto mehr Punkte erhältst du am Ende des Spiels.

Raffinierte Mechanik

Insgesamt gibt es 50 Rätsel, die nach Schwierigkeitsstufen geordnet sind. Je komplizierter die Mechanik, desto mehr Geduld und Experimentiergeist mußt du aufbringen. Der knifflige Haken: Manche Rätsel lassen sich nicht ohne den Verlust von Murmeln lösen. Jetzt kommen die Stahlmurmeln zum Einsatz, die als „Kanonenfutter" zum Testen dienen. Sie kosten allerdings satte 100 Punkte. Es gibt auch Jokermurmeln, die jede benötigte Farbe annehmen. Weil sie sauteuer sind, sollten sie nur als letzter Ausweg verwendet werden.
Unser Fazit: Marble Drop macht euch so verrückt, daß ihr beim Frühstück „Murmelade" murmelt – aber es trainiert auch logisches Denken und macht einen Höllenspaß.

Hersteller:	Maxis Inc.
Prozessor:	486er/
	66 MHz
Speicher:	8 MB
Festplatte:	20 MB
System:	ab Winodws 3.1
Grafik:	sehr gut
Info-Faktor:	gut
Alter:	ab 10
Preis:	ca. 60 Mark

IM INTERNET

FORMEL 1

Die Formel 1 ist so spannend wie nie. Inzwischen gibt Ralf Schumacher neben seinem Bruder Michael und Heinz-Harald Frentzen als dritter Deutscher Vollgas in der Formel 1. FUN ONLINE hat recherchiert, was im Internet zur Königsklasse des Motorsports zu finden ist. Alle Links gibt's wie immer bei http://www.egmont.de im Bereich Magazin und natürlich im Archiv von FUN ONLINE – Das Netz







Michael Schumacher - Ferrari

Eine grafische Augenweide ist das Angebot der italienischen Sportwagenschmiede Ferrari. Rot, roter, **http://www.ferrari.it.** Neben einer Menge Infos zu der Firmengeschichte und den Straßenmodellen gibt es einen speziellen Bereich „Racing". Hier gibt's News, alles über die Piloten Eddie Irvine und Michael Schumacher, Bilder aller Rennwagen seit 1950 und eine Fotogalerie. Fans von Schumacher haben unter **http://www.formone.demon.co.uk** ebenfalls schöne Seiten mit tollen Bildern gestaltet.



Mild Seven - Benetton Renault



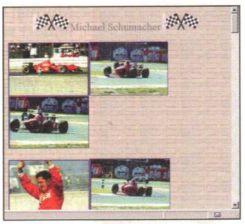
Gleich zwei Superfahrer hat das Benetton-Team: den Österreicher Gerhard Berger und den Franzosen Jean Alesi. Bilder und Daten ihrer Rennlaufbahnen findet ihr unter **http://www.jtnet.ad.jp/WWW/MILDSEVEN/F1/Welcome.html** Jede Menge News, Rundenzeiten und Rennergebnisse schickt der schnelle japanische Server zu dir. Außerdem findest du eine Übersicht mit Grafiken von allen Rennstrecken. Einen Supersound vom Motor des Benetton Renaults kannst du unter **http://www.mediata.co.uk/benetton/formula1/intense.htm** downloaden und anhören.





Tolle Formel-1-Bilder

Ob Schumacher, Villeneuve oder Hill, wenn du gute Bilder suchst: Unter **http://www.formel1pic.de** findest du zu allen Fahrern jede Menge Schnappschüsse von der Rennstrecke. Wer mehr Infos zu Jacques Villeneuve will, findet auf dem gleichnamigen Server von seinem Fan-Club **http://www.jacques.villeneuve.com** unter „Gallery" weitere tolle Fotos. Witzig: Schau dir mal die Cartoons an. Auch David Coulthard hat im Internet seine Fans. Das Angebot unter **http://www.abdn.ac.uk/~u08eam** bietet eine ganze Liste von Bildern, nach Jahren geordnet. Absolut sehenswert sind auch die Fotos von Words & Pictures, zu finden unter **http://www.f1picturenet.com.**





Ralf Schumacher - Jordan Peugeot



Neben Michael Schumacher dreht nun auch sein Bruder Ralf im Formel-1-Zirkus seine Runden. Sein Team, das irische B&H Total Jordan-Team, findet ihr unter **http://www.jordangp.com.** Sein Rennwagen ist knallgelb. Auf die Schnauze des Formel-1-Boliden ist ein Schlangenkopf lackiert, laut Ralf ist es eine Kobra. Bilder vom Formel-1-Neuling und seinem Gefährt findet ihr unter „Picture Gallery". Ein spezieller Service ist ein Screensaver zum Downloaden.



West McLaren Mercedes

Das Team mit den Fahrern Mika Häkkinen und David Coulthard zählt neben Williams und Ferrari zu den Top-Favoriten in der Formel-1-Saison 1997. **http://www.mclaren.co.uk** schickt superaktuelle Fotos der Rennen auf Mausklick in drei verschiedenen Größen zu dir. Unter **http://www.mercedes-benz.com/g/sport/01.htm** gibt's Fahrerporträts, ein Tip-Gewinnspiel für Formel-1-Experten und im Formel-1-Kalender die Termine '97 im Überblick. Eine Besonderheit: Der neue Renner wird euch in zwei verschiedenen Video-Technologien präsentiert.





Rothmans Williams Renault

Damon Hill wurde 1996 auf diesem weiß-blauen Wagen Weltmeister. Nun lenken die Fahrer Jacques Villeneuve und Heinz-Harald Frentzen das stärkste Auto in der Saison 1997. Der Williams Renault hat die beste Aerodynamik, leistet knapp 750 PS und ist vor allem eines: zuverlässig. Infos findet ihr unter **http://www.connect.ca/formula1.** Mehr zu seinem Motor und allem drum herum gibt's direkt bei **http://www.renaultF1.com.** Dort findet ihr auch den Sound des V10-Zylinder-Motors und exklusive Video-Interviews mit den Fahrern.







Formel 1 live

Ein weiterer Top-Tip unter den Links ist **http://www.tvtoday.de/formel1/formel.html** Das deutschsprachige Angebot von TVToday stellt alle Termine der Motorsport-Sendungen im Fernsehen zusammen. Alle 12 Teams werden jeweils mit Bild des Wagens und Infos zu den Fahrern vorgestellt. Ebenfalls zu finden: alle Strecken mit Grafik und ein Formel-1-Gewinnspiel. Fernsehbilder live von RTL gibt's unter **http://www.ruhr.de/home/her/f1.htm** Autogrammadressen findet Ihr unter **http://formel1.deu.net** Kennt ihr alle Flaggen im Rennsport? Ein Quiz (mit Lösung) erklärt unter **http://www.osn.de/user/uw/raetsel2.htm** welche Flagge welche Funktion hat. Flaggen ansehen: **http://duisburg.bda.de/bda/nat/pzt/formel1/regeln.html**

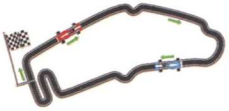




Geburtstag: 3.1.1969
Geburtsort: Hürth-Hermülheim (Deutschland)
Nationalität: deutsch
Wohnort: Monte Carlo (Monaco)
Familienstand: verheiratet, 1 Kind
Größe: 1,74 Meter
Gewicht: 68 Kilo

Hockenheim

10. GP Deutschland, 27. Juli



WEITERE SPANNENDE FORMEL 1 LINKS:

Startaufstellungen in VRML 3D
http://hades.monaco.mc/f1/index.html

Formel-1- Clubs
http://www.f1-news.com

http://home.t-online.de/home/max.ziermaier

Fahrer, Termine, Resultate
http://www.tu-chemnitz.de/~agei/Formel_1/formel1_1995.html

FIA - Die Stimme der Fahrer
http://www.fia.com

Sprungstelle
http://www.formeleins.de



BAHNHOF



CYBER CENTER



CINEDOME



POWER TOWER

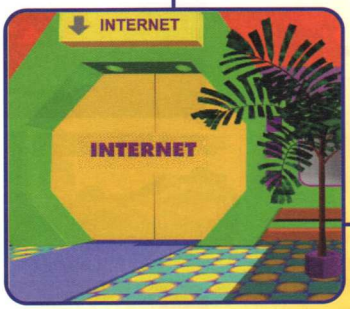
FUN ONLINE

SURF-SPASS IM

Computer startklar? Modem an? Dann nichts wie ab in die weite Welt des Internets. Ist es nicht eine coole Sache, wenn

- du topaktuelle Infos aus allen Ländern mit einem Tastendruck abrufen kannst,
- du zu all deinen Fragen im Internet eine Antwort findest,
- du immer etwas früher als deine Freunde Bescheid weißt, was in Amerika gerade angesagt ist
- du von deinem eigenen Rechner Nachrichten quer über die Kontinente verschicken kannst und diese in Sekundenschnelle weitergeleitet werden?

Der Haken bei der Sache: Wo sind wirklich lohnende Homepages oder Web-Sites bloß zu finden? Die meisten sind ziemlich unübersichtlich und vollgestopft mit ödem Text – oft fast unleserlich in der kleinsten Schriftgröße verfaßt. Richtig Spaß macht die Surferei eigentlich nur dann, wenn die Seiten aufgepeppt sind: z.B. mit Bildern, Videos, Sounds und Animationen. Viele Homepages haben sogar witzige Spiele zu bieten.
Damit du nicht selbst lange suchen mußt und dabei auch noch unnötig Telefoneinheiten verbrauchst, hat **FUN ONLINE – Das Netz** das ultimative Link-Archiv auf die Beine gestellt: Die besten Adressen im Internet ganz locker mit einem Klick besuchen. Das ist Top!



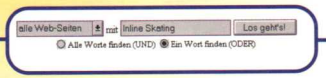
Gerade eben noch am Bahnhof in der Cyberstadt von FUN ONLINE ...





... und dann blitzschnell ins Internet. Und unser Link-Archiv bietet bald über 1.000 coole Adressen





DAS NETZ

INTERNET

Anschrift:
FUN ONLINE Netzteam
D-66150 Saarbrücken

Hotline:
0 18 05 - 26 26 47

Fein sortiert nach den Themenbereichen

Spiele
Technik
Essen
Stars
Sport
Musik
Kino
Coole Links

haben wir weltweit megastarke Links für dich recherchiert und mittels der superschnellen FUN ONLINE-Leitung bereitgestellt.

Schau doch einfach mal rein und überzeuge dich selbst.

Dazu findest du bei uns natürlich auch die FUN ONLINE-Suchmaschine fürs Internet.



Mit ihrer Hilfe durchforstest du das Netz nach Infos zu jedem beliebigen Thema.

Stehst du auf Inline Skating? Dann gib einfach „Inline Skating" als Suchbegriff ein und klicke anschließend auf den Button **„Suchen".** Sofort erhältst du eine Liste mit klickbaren Verweisen (= Links) auf die gefundenen Web-Sites. Klicke auf den interessantesten, unterstrichenen Link, und du erreichst die entsprechende Seite mit brandheißen News aus der Skater-Szene. Das geht leichter, als ein PC-Spiel installieren.



Spiele? Bitte schön! Wir verbinden zu Herstellern und Games-Treffpunkten, z.B. Electronic Arts, Blue Byte



Autos, Flugzeuge, Raumschiffe ... wie funktioniert das? Z.B. NASA und Mercedes



Maaahlzeit! Essen und Trinken im Cyberspace, z.B. McDonald´s, Coca-Cola, Bahlsen usw.



Fan-Futter: die Homepages der Stars, z.B. Backstreet Boys, Spice Girls



Fußball, Formel 1 und Basketball... hier geht's rund, z.B. bei Borussia Dortmund



Hier ist Musik drin: tönende Adressen von BMG bis Webmusic – hört mal bei den Plattenfirmen rein



Adressen rund ums Kino: neue Streifen, Filmdatenbanken und heiße News, z.B. Paramount Studios



Coole Links, die einfach Spaß machen! Z.B. Disney oder Brieffreunde

Viel Spaß beim Surfen!
Unser Archiv wächst und gedeiht: Jede Woche packen wir mindestens 25 neue Internet-Adressen dazu





POST



KIOSK



JOYSTICK



FUN PRESS

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.magazin@fol.de



DATEIENSUCHE

Hallo, Fun Online,

manche Windows-Spiele verlangen nach Dateien wie ***VBRUN300.DLL****. Ich weiß, daß* ****.dll****-Dateien Programmbibliotheken sind. Aber wieso sind sie dann nicht schon bei den Programmen dabei?*

Dietmar aus Heidelberg

Hallo, Dietmar,

diese Dateien sind notwendig, um Visual Basic-Programme auf deinem Rechner laufen zu lassen. Häufig sind gerade Installationen in dieser Programmiersprache geschrieben. Falls du die verlangten ****.dll***-Dateien nicht im Windows-Unterverzeichnis SYSTEM findest, kannst du sie dir von jeder CD-ROM oder Diskette mit einem Visual Basic-Programm kopieren. Auf der Win95-CD-ROM findest du sie unter **\Help\VBRUN300.DLL**.

SICHTBARE BEWEISE

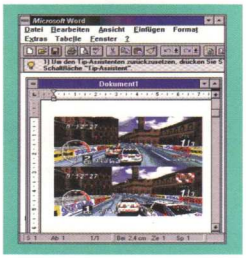
Hallo, Fun Online,

Ich habe einen PC mit W95 und Word, aber leider kein Grafikprogramm dazu. Kann ich trotzdem ein Bild am Monitor machen und das ausdrucken, wenn ich z.B. einen hohen Spiel-Level erreicht habe und das „beweisen" will?

Thomas aus Friedrichshafen

Hallo, Thomas,

für einen Screenshot, so heißt das, brauchst du nicht unbedingt ein Grafikprogramm. Drücke die Tastenkombination ALT und DRUCK, öffne Word und drücke dann die Tastenkombination STRG und C. Jetzt kannst du den Beweis deiner Spielkunst ausdrucken.



DIE HÄUFIGSTE ...

... Leserbrief-Anfrage:

Starte ich meinen PC mit einer CD-ROM im Laufwerk, bleibt der Bildschirm dunkel. Woran liegt das?

Solche und ähnliche Fragen erreichen uns viele – und wir können sie nicht beantworten, weil wir dazu die genauen Daten eures Rechners benötigen und vor allem seine Konfiguration kennen müssen. Wichtig ist auch bei vielen Problemen, daß wir die Schritte nachvollziehen können, bis der Fehler auftritt.

... Leserbrief-Kritik:

Warum macht ihr nicht viel mehr und ausführlichere Spieletests, z.B. mit einer Wertetabelle nach Punkten von schlecht bis gut? Ganz wichtig wären auch mehr Cheats und Tips für fortgeschrittene Spieler.

FUN ONLINE will kein Fachmagazin für Spielefreaks sein, sondern ein Multimedia-Magazin, das jeder versteht. Deshalb machen wir kurze, bunte und klare Tests ohne komplizierte Tabellen. Was Tips und Cheats angeht – wir bemühen uns, euch mit so vielen wie möglich zu versorgen.

... Leserbrief-Auszeichnung:

FUN ONLINE – Das Netz ist allererste Sahne! Toll, daß man den Redakteuren im Netz begegnet und ihnen Fragen stellen kann.

Danke. Für uns ist dieses Mordsprojekt nur dann zu schaffen, wenn wir von euch Infos kriegen, ob alles funktioniert und Spaß macht. Das geht online superschnell. Und es macht uns Spaß, euch in FUN ONLINE – Das Netz zu treffen.

Ich stehe auf ...

... Megarace 2 von Cryo. Das Rennspiel ist grafisch super gemacht. Und wenn einem der Gegner gefährlich wird, kann man mit Raketen auf ihn ballern.

Christian aus Bienenbüttel



MACH DICH NICHT ZUM AFFEN

Hallo, Fun Online,

ich habe meinen PC erst ein paar Monate und kenne mich mit den vielen Steuerbefehlen noch nicht so richtig aus. Neulich ist der Rechner bei einem Spiel abgestürzt. Ich habe ihn per Netzschalter wieder gestartet. Jetzt höre ich dauernd was vom Affengriff, der soll besser sein als einfach aus- und dann wieder einzuschalten. Wie funktioniert das?

Gregor aus Karlsruhe

Hallo, Gregor,

den Rechner ein- und auszuschalten ist die härteste Methode bei einem Absturz. So ein Kaltstart macht dem System nämlich ganz schön zu schaffen, weil ohne Datensicherung abgebrochen wird. Mit dem „Affengriff" startest du Rechner auf schonende Weise, ohne vorher abzuschalten. Versuche mal, die Tasten **STRG/ALT/ENTF** gleichzeitig zu drücken, dann merkst du, warum diese Tastenkombination „Affengriff" heißt. Nur Affen haben damit keine Schwierigkeiten, aber die sitzen ja selten am PC. Warum die Verrenkung? Wir sollen diese Kombination ja nicht aus Versehen drücken können ...



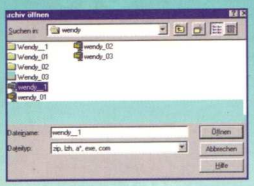
STRG + ALT + ENTF = Affengriff und hilft beim PC-Absturz

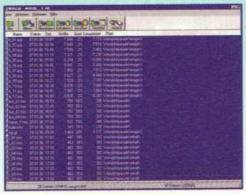
PACKENDE PROGRAMME

Hallo, Fun Online,

auf vielen Shareware-CD-Roms sind zwar tolle Programme angekündigt, aber ich kann sie nicht öffnen, wenn sie z.B. die Endung „zip" haben.
Was heißt das, und welches Programm brauche ich dazu?

Kai aus Ludwigsburg







Hallo, Kai,

eine Datei mit der Endung „zip" wurde durch ein spezielles Programm, z.B. Winzip, erstellt. So lassen sich viele Dateien zu einem kleinen Päckchen zusammenpacken. Warum? Damit sie auf einem Datenträger weniger Platz benötigen oder schneller durchs Internet verschickt werden können. Zum Einsatz auf deinem PC muß natürlich wieder „ausgepackt" werden. Dazu doppelklickst du auf die „zip"-Datei. Das Programm entpackt nun die Dateien in ein von dir bestimmtes Verzeichnis.
Du kannst dir eine Testversion downloaden unter **http://www.winzip.com.**

Ich stehe auf ...

... Microsoft Encarta '97 Enzyklopädie von Microsoft. Hier finde ich zu fast jedem Begriff Wissenswertes und Interessantes.

Gerald aus Vichtenstein (A)



! 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!

LOB UND TADEL

Hallo, Fun Online!

Lob: Eure letzte Ausgabe mit drei CD-ROMs war wirklich klasse. Vor allem die Demo von „Have A Nice Day" finde ich gut. Kritik: Wieso soll ich mich über eine Online-CD-ROM freuen, wenn ich kein Modem habe? Ich glaube, viele FUN ONLINE-Leser haben keins. Lob: Der neue CD-ROM-Comic ist stark. Viel besser als die gedruckten Geschichten im Heft. Kritik: Wieso wollt ihr den bloß in jeder zweiten Ausgabe bringen? Bringt ihn doch jedesmal und schmeißt dafür die Comics im Heft raus.

Alex aus Bonn



„Mehr davon!!!" Zockys CD-ROM-Abenteuer kam gut bei euch an

Hallo, Alex,

daß sehr viele unserer Leser bereits ein Modem haben, sehen wir an der großen Zahl derer, die schon bei uns im Netz sind. Wer noch keins hat: Bald nachrüsten, denn „online sein" macht tierisch Spaß. Zur Zocky-Kritik: Du bist nicht der einzige, der mehr CD-ROM-Comics möchte. Wir arbeiten dran.

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, Mara Strenge, Kim Poelmann

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

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

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

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

Schlußredaktion:
Konrad Müller

Produktion:
Rudolf Weeber,
Renate Roscher

CD-ROM:
Norman Nelson
Design u. Programmierung:
Active-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 liegt eine Beilage für Abonnementwerbung für die Zeitschrift „Die Geschäftsidee", Bonn (Postvertriebskennzeichen: Z 30447), 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.

Auflösung ➡ die Auflösung gibt an, wie viele Pixel (das sind Bildpunkte) auf dem Bildschirm gezeigt werden. Zum Beispiel bedeutet eine Auflösung von 640 x 480, daß horizontal 640 und vertikal 480 Pixel dargestellt werden.

Betriebssystem ➡ ist das Hauptprogramm eines Computers. Auf dem Betriebssystem laufen alle anderen Programme. So ist zum Beispiel DOS (Disk Operating System) ein bekanntes Betriebssystem.

bps ➡ das ist die Abkürzung für „bits per second". Hast du ein 28.800er Modem, so bedeutet die Zahl 28.800 bps, daß 28 800 Bits pro Sekunde übertragen werden können.

Clipart ➡ so bezeichnet man auch eine einzelne, kleine Grafik usw. verschaffen.

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

Editor ➡ ein Editor ist ein Programm, das man für die Bearbeitung von Texten oder Bildern benötigt.

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

Hardware ➡ als Hardware bezeichnet man alle mechanischen und elektronischen Teile im Computer.

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

Jump-and-Run ➡ eine Spieleart, bei der du immer wieder deine Geschicklichkeit unter Beweis stellen mußt, indem du zum Beispiel schnell Hindernissen ausweichst.

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

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).

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

Paßwort ➡ ein Paßwort mußt du geheim halten. Es ist immer eine bestimmte Kombination von Buchstaben und/oder Zahlen. Im Zusammenhang mit deinem Namen ermöglicht es dir Zugriff auf Informationen, die dir sonst nicht zugänglich wären.

RAM ➡ bedeutet „Random Access Memory" und ist die Bezeichnung für den „frei nutzbaren Speicher", den Arbeitsspeicher. Hier stehen die einzelnen Aufgaben und Daten Schlange, die der Prozessor abarbeiten muß.

Software ➡ ist ein anderer Begriff für Programme.

Systemdateien ➡ das sind Dateien, die das Betriebssystem des jeweiligen Programms bei seiner Ausführung benötigt. Systemdateien darfst du auf keinen Fall löschen, weil sonst das ganze Programm nicht mehr funktioniert.

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

VRML ➡ steht für „virtual reality modeling language". Es ist eine Programmiersprache, die es ermöglicht, dreidimensionale Gegenstände in Form eines Drahtgitternetzmodells darzustellen.

DEMNÄCHST IN FUN ONLINE

prallvoll mit
Demos • Shareware • Videos



Extra-Software

ein starkes Comic-CD-ROM-Abenteuer mit vielen Spezial-Effekten



Spiele-Tests

Auf diese Spiele könnt ihr euch freuen (fast alle mit Demo auf der CD-ROM: Pandemonium (Action), Moto Racer (Motorrad-Sim.), Bust A Move 2 (Strategiespaß), X-Wing vs. Tie-Fighter (Star Wars), Starfleet Academy (Star Trek), Darklight Conflict (Ballern) u.v.m.



Volles Rohr

Fun Online-Leser stehen auf Rennspiele (siehe Leserwahl und Top-Ten). Aber welches hat die meisten PS? Zum großen Vergleichstest kommt die „The Need for Speed 2"-Demo + die Tricks zu den geheimen Autos und Strecken dieses Spieles



PC-Werkstatt

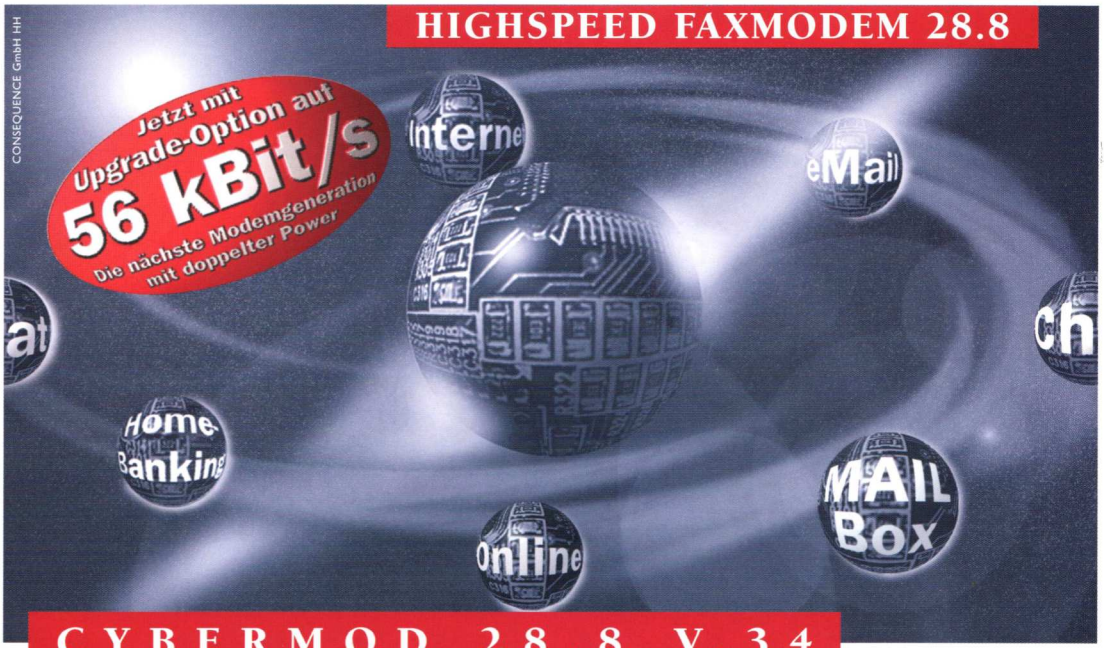
CD-ROM-Laufwerk zu langsam? Da hilft nur eins: Aufrüsten. Heini Datentrieb zeigt, wie´s geht – Einkaufen und Einbauen selber leichtgemacht

Gewinnspiel

Alle reden von Online – wir haben den Fun dazu. Den Gewinnern aus unserem Internet-Gewinnspiel rüsten wir die PCs mit absoluten Top-Modems auf – und unsere Netzprogrammierer spendieren dazu die persönliche Homepage mit allem drum und dran



Das nächste FUN ONLINE gibt's schon ab 23. Juli beim Zeitschriftenhändler



DAS HIGHSPEED-FAX-MODEM FÜR DEN CYBERSPACE

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

Connect 6/96: „Testurteil Gut."

12 Monate MEGA GARANTIE Sofortaustausch



CYBERMOD 28.8 V.34

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

connect Produkt des Jahres 2.Preis: Cybermod 28.8

Mac MAGAZIN TESTSIEGER 09/96

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

QUALITÄT MADE IN GERMANY

Originally manufactured by SAGEM GRUPPE DR. NEUHAUS

Anzeige

Schräg, witzig, saurierstark:

DIE DINOS

TÄGLICH 19.20 UHR.



HUTH · WENZEL © Disney

Family text

Die Dinos: Ab sofort wütet die Dino-Familie Sinclair täglich bei Super RTL. Sechzig Millionen Jahre alt und doch ganz neu. Mehr darüber im Super RTL Family-Text und unter der Info-Line: 0 1 3 8 - 1 1 1 1 .

Super® RTL