Nr. 04/97 • DM 8,40 SFR. 8.40 • S 64,– • LFRS 170

Fun Online



DAS PC-INFO-SPASS-PAKET!

Auf der CD-ROM

Extra-Spiel:
Das unheimliche 3-D-Labyrinth

Das Netz
3-D-Stadt zum Testen



FUN ONLINE-Kino

Fan-Treff
Besuch deine Stars im Internet!



Backstreet Boys

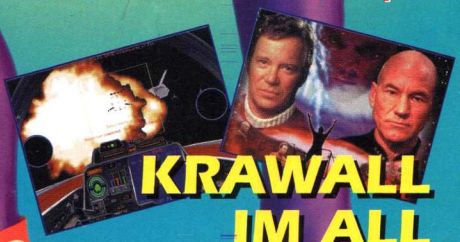
Spice Girls



SCHWARZE MAGIE



Pandemonium: Wilde Jagd auf Zaubersprüche
Test + Demo + Gewinnspiel



KRAWALL IM ALL
Top-Spiele zu Star Trek und Krieg der Sterne



PC-Werkstatt
CD-ROM-Laufwerk selber einbauen

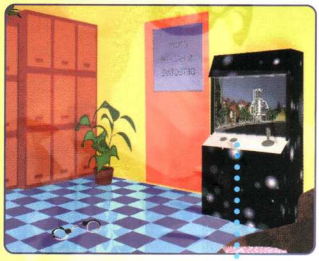
Vollgas
18 Renn-Games im Profi-Check



04
4 139855 508404

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

DAS IST



Mit einem Klick auf den Spielautomaten gelangst du zu unserer Extra-Software. Dieses Mal gibt's ein kniffliges 3-D-Labyrinth

EXTRA SOFTWARE

3-D-LABYRINTH



Techno, Spukschloß oder Eiszeit – du hast freie Wahl

Entscheide dich zuerst, ob dein Irrweg durch die die spacige „Techno"-Welt, ein grusliges „Spukschloß" oder die frostige „Eiszeit" führen soll. Mit einem Klick auf die Schwierigkeitsstufen „locker", „komplikado" oder „gnadenlos" geht's dann los: Du findest dich in einem großen Raum wieder. Von diesem Raum zweigen verschiedene Gänge ab. Deine Aufgabe: Den Weg zum Ausgang finden und nebenher möglichst viele Punkte und Gegenstände einsammeln. Dabei bewegst du dich, indem du linke Maustaste gedrückt hältst.

Manchmal findest du unterwegs bunte Schlüssel. Hebe sie unbedingt auf! Denn nur wer im Besitz dieser Schlüssel ist, kann durch die roten, blauen und grünen Türen gehen.

Um das ganze ein bißchen schwieriger zu machen, gibt's bei den Schwierigkeitsstufen „komplikado" und „gnadenlos" ein Zeitlimit. Für die ersten Gehversuche im Labyrinth empfiehlt sich deshalb die Schwierigkeitsstufe „locker".

Hast du genug geirrt oder dich hoffnungslos verlaufen? Dann kannst du mit einem Klick auf die Zeitanzeige das Labyrinth verlassen und einen neuen Versuch starten.

Schaffst du es, einen Weg aus dem Labyrinth zu finden, bevor deine Zeit abgelaufen ist?



Nur mit dem roten Schlüssel in deinem Inventar kommst du durch diese Tür



Super, du hast den Weg durch das Labyrinth gefunden!

DRAUF!

Auf unserer Heft-CD-ROM gibt's wieder jede Menge Demos, Shareware, Videos und die Extra-Software. Wie du die Programme startest und spielst, erfährst du auf den Seiten 57 bis 59. Außerdem haben wir die Zugangssoftware zu FUN ONLINE - Das Netz mit auf die Scheibe gepackt. Alle Infos dazu auf den Seiten 50 bis 54

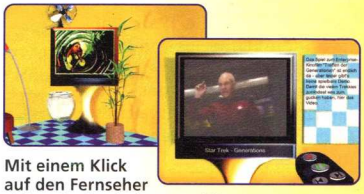
Wenn du die Heft-CD-ROM einlegst, dann erscheint ein Bildschirm, auf dem du dich zwischen der „Schaltzentrale" und „Windows" entscheiden kannst. Mit einem Klick auf „Schaltzentrale" gelangst du zu den Demos, der Shareware, den Videos und der Extra-Software. Klickt du „Windows" an, kommst du zur Windows-Oberfläche. Von dort aus kannst du FUN ONLINE - Das Netz starten



Mit einem Klick auf die Tür betrittst du die Schaltzentrale unserer Heft-CD-ROM. Dort siehst du dich um, indem du den Mauszeiger zum linken oder rechten Bildschirmrand bewegst, bis ein schwarzer Doppelpfeil erscheint.



Hinter dem Monitor auf dem Schreibtisch gibt's jede Menge Spaß und Action. Denn dort warten brandneue Demos und Shareware-Programme auf dich



Mit einem Klick auf den Fernseher siehst du dir ein kurzes Video zu Star Trek - Generations an



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.

Achtung! Unsere Schaltzentrale auf der CD-ROM kannst du nur mit Windows 95 betreten. Welche Spiele du unter Windows 3.11 spielen kannst und wie du diese startest, erfährst du auf den Seiten 57 bis 59.



Klarer Kopf: Norman Nelson, der Mann für coole Spiele-Software bei Fun Online



DAS

Hallo, Leute,

sieht so aus, als würden zur Zeit in ganz Deutschland Tausende Weltraumpartys gefeiert – ihr erinnert euch noch an den Grafikwettbewerb der letzten Ausgabe? Ihr solltet mit der Print-Artist-Demo eine spacige Einladungskarte gestalten. Und ihr habt wirklich erstklassige Arbeit geleistet. Die besten Werke stellen wir in diesem Heft auf Seite 46 vor. Auf jeder CD-ROM ein besonderes Spiel – das ist das eiserne Gesetz von Norman Nelson, unserem Mann für starke Software. Diesmal liefert er euch ein unheimliches „3-D-Labyrinth" voller Tücken. Norman ist auch zuständig für die Online-Games in FUN ONLINE - Das Netz. Dort könnt ihr per Modem gegeneinander antreten. Die Software für unseren starken Dienst findet ihr auf der Heft-CD-ROM, alle wichtigen Infos auf den Seiten 50-54.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht

Euer FOL-Team



Seite 28-31

Vergleich

Rennspiele und Autosimulationen sind ungeheuer angesagt. Wir haben die 18 besten unter die Lupe genommen und als Quartettkarten zusammengestellt. So findest du blitzschnell heraus, welches Game dir am meisten Spaß macht



Seite 42-44

DURCHBLICK

Der Rechner ist topfit, aber das CD-ROM-Laufwerk könnte ein bißchen mehr Tempo vertragen? Kein Problem: Mit unserer PC-Werkstatt baust du ein neues Laufwerk ganz cool und locker selbst ein. Das macht Spaß und spart richtig Geld

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

News
Computer-Info zum Mitreden
Seite 6-7

Jugend forscht am PC
Die Gewinner des Jahres
Seite 8

Test the Best!
Neue Spiele im FUN ONLINE-Test
Seite 10-22

Top Secret
Tips und Tricks
Seite 24-25

Spiele-Lösung
Die Siedler II
Seite 26-27

Direkter Vergleich
Die 18 besten Rennspiele
Seite 28-31

Comic
Dr. Matrix
Seite 32-39

Gewinnspiel
Großes Kreuzworträtsel
Seite 40-41

Durchblick
PC-Werkstatt: CD-ROM-Laufwerk
Seite 42-44

Leser gewinnen
Wettbewerb aus FUN ONLINE 3/97
Seite 46

IST DRIN!

FUN ONLINE I.Q.
Schlaue Programme
Seite 47-49

FUN ONLINE - Das Netz
Info und Installation
Seite 50-54

Extra-Blatt
Heft-CD-Cover zum Ausschneiden
Seite 56

CD-ROM: Demos und Shareware
Info und Installation
Seite 57-59

Futurekids
Centernews
Seite 60-61

Deine Stars im Internet
Die berühmtesten Adressen
Seite 62-63

Mailbox
Ihr fragt - FUN ONLINE antwortet
Seite 64-65

Impressum
Wer macht was bei FUN ONLINE
Seite 65

Spickzettel
Das kleine Computerlexikon
Seite 66

Vorschau
Demnächst in FUN ONLINE
Seite 66





GAMES

13 bringt Unglück? Falsch: 13 bringt Fun! So viele neue Spiele findet ihr nämlich im Spieletest dieser Ausgabe:

Pandemonium • X-Wing vs. Tie-Fighter • Star Trek Generations • Wipeout 2097 • Speedster • Motoracer • UEFA Championsleague • Pinball ´97 • Der Industrie-Gigant • Lomax • Banzai Bug • 3D Minigolf • Koala Lumpur •



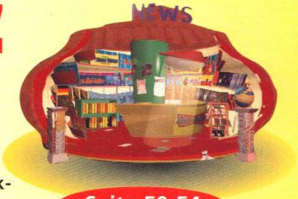




Seite 10-22

FUN ONLINE – DAS NETZ

Eine komplette Stadt in 3-D mit Kino, Spielhalle, Kiosk, TV-Turm und vielem mehr. Die Gebäude dieser Stadt findest du auf der Heft-CD-ROM dieser Ausgabe, die starken Inhalte dieser Häuser schicken wir dir online. So einfach funktioniert FUN ONLINE - Das Netz



Seite 50-54











Seite 62-63

DEINE STARS IM INTERNET

DJ Bobo, Spice Girls, Die fantastischen Vier, Backstreet Boys – sie alle haben etwas gemeinsam: eine Adresse im Internet. Wir verraten, wo die Stars im Cyberspace wohnen und wie du sie besuchen kannst

NEWS

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



GREENPEACE KIDS



Die besten Informationen über das Thmea Umweltschutz findet ihr bei Greenpeace. Die Mitarbeiter der Organisation haben im Internet ein Angebot speziell für Kids entworfen. Ihr findet die Seiten von Greenpeace unter ***http://www.greenpeace.de***. Außer Informationen zum Umweltschutz gibt's bei Greenpeace im Kids-Bereich eine schön aufbereitete Wissensecke. Da erfahrt ihr vieles, was ihr schon immer wissen wolltet. Was zum Beispiel? Das hier: Pro Tag verbraucht ein Mensch so viel Sauerstoff wie für das Verbrennen einer einzigen Plastikktüte benötigt wird. Wenn ihr mehr wissen wollt, klickt euch direkt ins Internet.

VOBIS TAKTET AUF

Highscreen Alpha 500 heißt der aktuelle Rechner von Vobis. Er basiert auf dem Alpha-Prozessor von Digital, der mit 500 MHz getaktet ist. Für einfache PC-Anwender ist er allerdings nix. Das liegt zum einen daran, daß Windows NT und nicht Windows 95 als Betriebssystem eingesetzt wurde. Zum anderen ist der Spaß ganz schön teuer: Vobis verkauft das Komplettsystem für knapp 6000 DM. Somit ist der Highscreen Alpha 500 weniger als Spiele-Rechner geeignet, sondern findet eher als Server in Netzwerken seinen Platz.
Infos gibt's in allen Vobis-Zentralen.



G-POLICE

Psygnosis stellt auf der Spielemesse E3 in Atlanta, USA, ihr neues Strategie-Action-Spiel vor: G-Police. Nachdem Krieg, Zerstörung und Rohstoffknappheit die Erde nahezu unbewohnbar gemacht haben, wandern die Menschen auf andere Planeten aus. Dort entstehen neue, riesige Städte, aber auch Minen- und Fabrikkomplexe. In diesen sogenannten Kolonien sorgt nun die G-Police für Sicherheit und Ordnung.
Mit düsenbetriebenen Helikoptern und bewaffneten G-Coptern patroulliert ihr in Echtzeit-3D durch die Skylines der kolonialen Städte. Geraten zum Beispiel die Roboter außer Kontrolle, müßt ihr die Elektronengehirne in ihre Schranken verweisen. Wenn feindliche Invasoren Frontalattacken starten, schlagt ihr zurück. Spezialeffekte, computeranimierte Filmsequenzen und absolute Bewegungsfreiheit ermöglichen euren vollen Einsatz.
Infos:
Psygnosis Deutschland
60528 Frankfurt/Main
Internet:
www.psygnosis.com





DINOS ZUM LEBEN ERWECKT

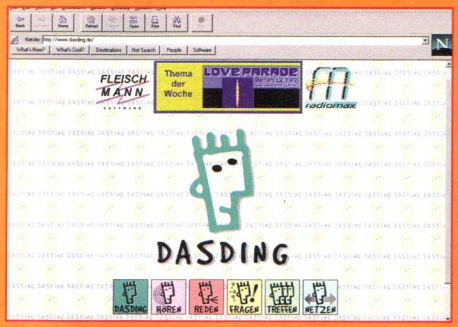
Wenn ihr euch „The Lost World" im Kino anseht, werdet ihr von den tollen Computer-Animationen begeistert sein. Im Vergleich zu „Jurassik Park" hat Steven Spielbergs Crew in Sachen Computertechnik noch weiter in die Trickkiste gegriffen. Die Dinos wirken furchterregend lebensecht. Wer behauptet nur, daß diese Urtiere seit Millionen von Jahren ausgestorben sind?
Ihr trefft einen alten Bekannten aus Jurassic Park wieder, nämlich den T-Rex-Saurier. Der riesige Stegesaurus ist dagegen ein Leinwandneuling in dem Streifen.
Hollywood läßt also mit vielen super Effekten und aufregender Spannung grüßen. Leider müßt ihr auf „The Lost World" noch bis August warten, denn erst dann läuft der Film in deutschen Kinos an. Wer will, kann sich vorab aber schon im Internet über den Kinohit informieren, und zwar unter der Adresse
http://www.hollywood.com.



DAS DING

Der Südwestfunk und der Süddeutsche Rundfunk haben einen neuen Jugendkanal eingerichtet. Das Programm für das Jugendradio macht und bestimmt ihr selbst. Wenn ihr zwischen zehn und neunzehn Jahre alt seid, gehen eure Beiträge bei *DASDING* „on air". Redakteure und Techniker der beiden Sendeanstalten leisten euch Hilfestellung bei der Umsetzung der Inhalte. Den Sender könnt ihr zur Zeit allerdings nur mit einem Spezialempfänger über einen Kanal des Pilotprojektes DAB empfangen. Oder ihr klickt www.dasding.de an. So könnt ihr auch ohne DAB-Empfänger in das Programm reinhören. Voraussetzung: Euer Rechner muß über eine Real-Audio-Software verfügen. Für weitere Infos stehen euch die Macher des Senders gerne zur Verfügung.

Infos:
DASDING, Hans-Bredow-Straße
76522 Baden-Baden
E-Mail:dasding@dasding.de
Tel.: 07221/92-3483 (Südwestfunk) oder
0711/929-2636 (Süddeutscher Rundfunk)



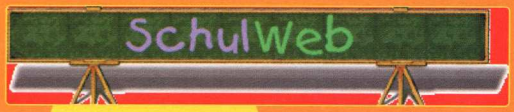
PENTIUM TUNING

Alter raus, neuer rein: Die Firma Topgrade aus Linden bietet Aufrüstsätze für euren Pentium-Rechner an. Die Zauberformel für viele Spiele lautet MMX (Multi-Media-Extensions). Ein Pentium MMX beschleunigt Grafik und Sound. Weil die älteren Motherboards meistens nicht mit der richtigen Spannung für MMX-Prozessoren arbeiten, braucht eurer Rechner einen Aufrüstsatz. Der MMX Prozessor ist auf eine kleine Platine mit einem Spannungswandler gesteckt. Diese Platine steckt ihr zusammen mit dem neuen Prozessor in den Sockel ein, und zwar dort, wo früher der alte war. Dann stellt ihr den Rechner im BIOS auf die neue MHz-Zahl des Prozessors ein – das war's! Einzige Bedingung: Das alte Board muß auch hohe MHz Frequenzen unterstützen. Der Aufrüstsatz für 166 Mhz kostet circa 700 DM, der für 200 Mhz 1100 DM.
Infos: Topgrade, Steinweg 14, 35440 Linden,
Tel.: 06403/694379

PC-LIFTING

Mitarbeiter der Universität Karlsruhe bieten ein Computer-Recycling an. Im Rechenzentrum der Uni zerlegen Fachleute die alten Computer und bestücken sie mit modernen Bauteilen. Die Uni entsorgt die ausrangierten Teile umweltgerecht. Außerdem gibt's eine Internet-Tauschbörse. Dort könnt ihr ausrangierte PCs und Computer-Teile kaufen oder zum Verkauf anbieten.

Infos:
Herrn Dipl. Chem. Holger Kistner oder Herrn Krüger
unter der Tel.-Nr.: 0721/6086174,
E-mail: Holger.Kistner@zr.uni-karlsruhe.de
zu erreichen.
Weitere Informationen findet Ihr unter
http://www.uni-karlsruhe.de/~rz67/Jungbrunnen



SCHULEN IM NETZ

Neue Schule gefällig? Dann schaut doch mal im Internet nach. Unter http://www.schulweb.de präsentieren sich alle Schulen, die „up to date" sein wollen. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr hier auch eure eigene Schule verewigen. Einzige Vorraussetzung: eure Schule muß bereits eine eigene Hompage haben. Ihr habt noch keine? Dann holt euch in **www.schulweb.de** doch einfach ein paar Anregungen für eine tolle Schul-Homepage.

KABELLOSE TASTATUR

Neu: die Firma Silitek stellt eine kabellose Tastatur vor. Mit der könnt ihr bis zu sieben Meter weit weg von eurem Computer sitzen. Die Windows 95 Tastatur besitzt keinen Zahlenblock. Raffiniert: Silitek hat einen Stick in das Keyboard eingebaut, der die Maus-Funktionen erfüllt. Die Bedienung des Sticks ist leicht zu erlernen. Außerdem verfügt die Tastatur über praktische Zusatztasten. Eine von ihnen ist zum Beispiel, mit dem String „http://www" belegt. Die Tastatur kommt innerhalb der nächsten drei Monate in den Handel und kostet etwa 250 DM.
Infos: LITEON Computer Peripherals GmbH,
Telefon:
02131/561424



Jugend forscht

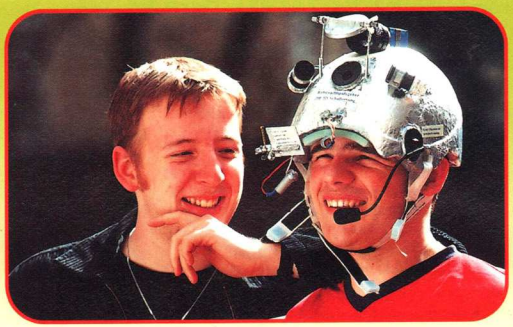
Ohne Computer geht (fast) nix

Starke Erfindungen bei „Jugend forscht" in Berlin. 172 junge Forscherinnen und Forscher stellten ihre Projekte vor. Klare Sache: Ohne Computer geht nichts mehr. Lest mal, was die Tüftler mit ihren Computern auf die Beine gestellt haben:

Fußmaus, Satelliten-Simulator, Augenscanner, Gehörlosen-PC – die Fächer Physik, Chemie & Co. sind gar nicht sooo langweilig. Dachten sich jedenfalls die 5520 Teilnehmer der Wettbewerbe „Jugend forscht" und „Schüler experimentieren" 1997. Und sie haben geforscht, was das Zeug hält. 172 von ihnen qualifizierten sich für den Bundeswettbewerb. In ihren Projekten zu den Fachgebieten Bio, Chemie, Geo- und Raumwissenschaften, Mathe/Informatik, Physik, Technik und Arbeitswelt bewiesen sie, daß nicht nur Erwachsene tolle Entdeckungen machen können.

Junge Forscher und ihre Ideen

Christina Kaske, Ulrike Prange und Hendrik Janz fanden zum Beispiel mit Hilfe einer Computersimulation heraus, daß der Satellit Oscar 13 im Dezember 1996 abstürzte, weil er immer tiefer in die Erdatmosphäre eingedrungen war. Das bremste ihn ab und ließ ihn verglühen.
Daniel und André wiesen mit Multimediatechnik die lebenswichtige Bedeutung des Wassers nach, und Hendrik Ballhausen entwarf eine neuartige Software für photorealistische Grafiken und Animationen ...



Computer spielen im Alltag eine wichtige Rolle. Aber was macht man, wenn man behindert ist und nicht in die Tasten hauen kann? Vielleicht setzt man sich in Zukunft den „Datenhelm" von Andreas und Mario auf. Der macht es nämlich möglich, einen Computer mit den Augen zu bedienen. Mit ihrem Helm belegen die beiden übrigens den vierten Platz im Fachbereich Technik



Der Datenhandschuh von Tobias und Eike macht's möglich: In Zukunft können auch Normalhörende die Gebärdensprachde der Gehörlosen verstehen. Wie? Der Handschuh erkennt die Buchstaben anhand der Fingerstellung. Ein Computer mit Sprachausgabe formt daraus dann „hörbare" Wörter



Verdammt lästig – immer wenn man gerade so schön am Tippen ist, muß man die Hand von der Tastatur wegnehmen, um was mit der PC-Maus zu machen. Das fanden zumindest Christoph Gommel, Gerlind Hauser und Andreas Zollmann. Deshalb erfanden sie die Fußmaus – mit Füßen kann man zwar schlecht tippen, aber prima klicken, dachten sie. Super Idee, finden wir

Jetzt bist du dran

1998 heißt es „Jugend forscht bewegt was". Wenn du jetzt Lust hast, mit deinem Computer Erfindungen zu machen, dann wende dich an die Geschäftsstelle von „Jugend forscht". Dort sagt man dir alles über den Wettbewerb:

Stiftung Jugend forscht e.V.
Beim Schlump 58
20144 Hamburg
Telefon: 040/4 10 60 05
Fax: 040/4 10 33 98
E-Mail:100625.1603@compuserve.com

Übrigens: In FUN ONLINE - Das Netz erfährst du mit einem Klick auf die grüne Litfaßsäule mehr über „Jugend forscht". Dort gibt es genaue Infos über die einzelnen Fachgebiete, wie der Wettbewerb abläuft, die Anschriften der Landeswettbewerbsleiter ...

FUN ONLINE wünscht viel Spaß beim Tüfteln.

jugend forscht


HUGO und Hexana:
Da braut sich was zusammen.
http://www.onlinel.de
Hugo
DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABBELN SICH
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.
Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr
KABEL 1
Muß ich sehen.

PANDEMONIUM



Dumm gelaufen: Kaum verblättert man sich im Zauberbuch, kommt ein dicker Dämon zu Besuch. Um den fiesen Obermotz wieder wegzuhexen, hüpfen Hofnarr und Magierin durch phantastische 3-D-Welten

Der Hofnarr Fargus und die Magierin Nikki wollten eigentlich nur ein besonders tolles Feuerwerk zaubern. Doch versehentlich beschwören sie einen großen, dicken, hungrigen und mächtig schlecht gelaunten Dämon. Der hat nichts Besseres zu tun, als ein ganzes Dorf zu verknurpsen – Rülps!

18 knackige Level

Mit einem Gegenzauber könntet ihr den kleinen Betriebsunfall wieder beheben. Doch das Rettungsmittel wird gut bewacht. Rennen, klettern, ballern und springen sind angesagt, um 18 knackige Levels zu meistern.





Mit dem Schrumpf-Strahler macht Nikki aus der Riesenspinne ruck, zuck ein harmloses Minimonster



„Platz da, sonst Beule!" – Hofnarr Fargus beweist sein Nahkampf-Talent. In den meisten Levels habt ihr es aber mit Nikki leichter, deren Sprungtalent genial ist

Solche Hüpfspiele (Fachausdruck: „Jump-and-Runs") sind nicht gerade neu. Vielleicht kennt ihr Games wie „König der Löwen", „Earthworm Jim" oder „Rayman", bei denen eine Spielfigur geschickt an Hindernissen vorbeigelotst wird. Bei diesen Alt-Hüpfern wurde die Grafik von der Seite gezeigt. Pandemonium bietet aber verschärfte 3-D-Effekte: In den Levels ändert sich ständig der Blickwinkel. Die kühnen Kamerafahrten und Zoom-Tricks



In Level 5 flitzen wir verwandelt durch die Höhlenwelt. Das hat auch Vorteile, denn mit Froschschenkeln springt sich's höher



Hersteller:	BMG Interactive
Prozessor:	Pentium ab 90 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	15 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	super gut
Preis:	ca. 100 Mark



Ich stehe auf ...

... Arcade America von 7th Level, weil Joey, die Schwabbelbacke, echt witzig ist. Außerdem leiht meine Lieblingssängerin Nina Hagen in diesem Spiel fünf Personen ihre Stimme.

Hanna aus Bremen



TiP



Gleich zu Spielbeginn ist eine prima Extrawaffe versteckt. Vom Startpunkt aus kippst du die Statue auf dem Torbogen mit einem Sprung um. Danach kommt eine blaue Kugel zum Vorschein. Das ist ein Eiszauber, den du unbedingt mitnehmen solltest. Damit lassen sich per Feuerknopf lästige Monster einfrieren.

Wer ganz faul die ersten paar Levels überspringen will, probiert folgende Paßwörter aus:

Level 2: OMAAEBIA
Level 3: NAABEBAI
Level 4: KLAABIGA
Level 5: EOIACCCA



Toller 3-D-Effekt: Die Wassermelonen dienen als Trampolinfeld auf dem Weg nach oben











sehen lecker aus. Der Spielbarkeit schadet's nicht; die Grafik ist prima übersichtlich. Vor jedem neuen Abschnitt entscheidet ihr euch zwischen den beiden Spielfiguren. Hofnarr Fargus hat eine Spezialität: Mit seinen wilden Karate-Fuchteleien kann er Monster im Nahkampf vermöbeln. Die athletische Nikki springt dafür höher: Drückt nochmals den Feuerknopf, wenn sie in der Luft ist, um einen Supersalto hinzulegen.

Zauberwaffen-Arsenal

Egal ob Schleim-Schnecke, Flatter-Fiesling oder bissige Pflanze – jede Berührung mit einem Gegner kostet ein Herzchen. Sind alle Herz-Symbole verbraten, müßt ihr an den Level-Anfang zurück und verliert ein Leben. Hüpft den aufdringlichen Typen auf die Birne, um sie von der Bildfläche zu puffen. Außerdem könnt ihr magische Kristalle aufsammeln. Mit der passenden Zaubermunition spuckt ihr Feuersalven, friert Feinde mit einem Eishauch ein oder schrumpft sie kurzerhand auf Mini-Format zusammen.

Viele geheime Gänge und versteckte Extras

Die Spielwelten sehen nicht nur grandios aus, sondern sind auch genial aufgebaut. Das Game steckt voller Geheimgänge, versteckter Extras und kniffliger Reaktionstests. Jump-and-Run-Fans sind hellauf begeistert: Pandemonium hat die beste Grafik und bringt den höchsten Spielspaß. Die anspruchsvolle Grafik verlangt allerdings satte Prozessor-Power. Schaltet man ein paar Details weg, macht Pandemonium schon ab einem Pentium 90 Spaß. Unser Technik-Tip: Bestes Tempo und schönste Luxus-Optik werden geboten, wenn in eurem PC eine 3-D-Karte mit 3Dfx-Chip steckt.



Vor jedem neuen Abschnitt kannst du wählen, ob du mit Nikki oder Fargus loslegen willst







Vorsichtig, Fargus! Warte erst ab, bis die Flammen erlöschen. Dann geschwind über die Plattformen spurten







STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

Luke Skywalker und Han Solo verschrotten reihenweise die Raumjäger des Imperiums. Mitmachen: Die besten Piloten duellieren sich im neuesten „Star Wars"-Game

Der „Krieg der Sterne" geht weiter! Während Regisseur George Lucas gerade den nächsten „Star Wars"-Film runterkurbelt, greifen irdische Rebellen zum Joystick. Rund 50 Missionen bietet der neue Weltraum-Flugsimulator „X-Wing vs. TIE-Fighter".

Zunächst legst du fest, ob du für die guten Rebellen oder die fiesen imperialen Truppen fliegen willst. Jede Seite bietet andere Raumschiffe.

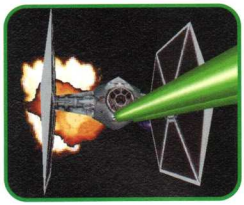
Du kannst alle Missionen direkt anwählen. Für den Anfang empfiehlt es sich aber, den Abschnitt „Training" zu absolvieren. Hier lernst du alle wichtigen Manöver. Gar nicht leicht: Zielcomputer, Waffensysteme, Funkkontakt und die Energieverteilung der Schutzschilde müssen gemeistert werden.

In Sachen Story schmiert das Spiel ziemlich ab. Von „Wing Commander" oder „The Darkening" kennen wir aufwendige Geschichten, die zum Weiterspielen einladen. Trotz toller Filmvorlage gibt sich „X-Wing vs. TIE-Fighter" brav und bieder. Keine digitalisierten Videos aus den Star Wars-Filmen – echt schwach! Wenigstens gibt es original Filmmusik auf die Lauscher.

Die Missionen sind abwechslungsreich aufgebaut und bieten anspruchsvolle Weltraum-Action. Bis zu acht Spieler können gleichzeitig in eine Sternenschlacht ziehen, aber das geht nur mit Netzwerk oder optimaler Internet-Anbindung.



„... und tschüs!" – die verbesserte 3-D-Grafik sorgt für voll fetzige Explosionen



Per Tastendruck blicken wir zur Seite oder studieren ein Raumschiff per Außenansicht



Dicke Dinger: Gegen Sternenzerstörer hast du nur mit schweren Böllern wie den Torpedos eine Chance



Statt Bilder aus den Star Wars-Filmen gibt's nur mickrige Infos über den Ablauf der nächsten Mission





Hersteller:	LucasArts
Prozessor:	Pentium ab 90 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	80 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 100 Mark



Die X-Wing-Schiffe der Rebellen sind ausgezeichnete Kampfjäger, wie unser Ziel gerade zu spüren bekommt ...

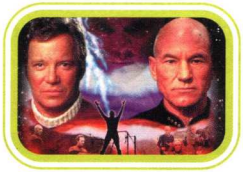


Hier sitzen wir an Bord eines imperialen TIE-Fighters. Mal sehen, wie der „Nomad" die doppelte Lasersalve schmeckt ...



STAR TREK - GENERATIONS

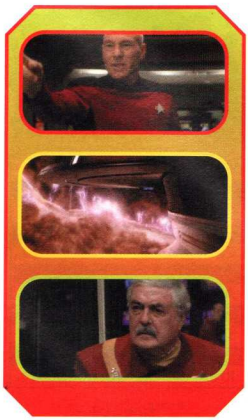
Captain Kirk begegnet Captain Picard – wo gibt's denn sowas? Im 7. „Star Trek"-Kinofilm natürlich! Das „Treffen der Generationen" spielt ihr in einem brandneuen Action-Abenteuer nach



Letzter Einsatz für James T. Kirk: Der legendäre Captain der Sternenflotte landet in der phantastischen Welt des „Nexus". So kann er rund 80 Jahre später seinem Nachfolger Picard beistehen, der den ausgeflippten Dr. Soran jagt. Dieser Schlingel sprengt ganze Sonnen, was die Bewohner der angrenzenden Planeten gar nicht lustig finden. Soran veranstaltet das ganze Theater nur, um diesen verflixten Nexus zu erreichen.

Verzwickte Missionen

Die verzwickte Story mit dem „Treffen der Generationen" wurde bereits im vorletzten Star Trek-Film abgehandelt. Doch manchmal dauert die Produktion eines PC-Spiels länger als die Filmdreharbeiten. Oder steckten die Programmierer gar selber ein paar Jahre im Nexus? Das Game ist jedenfalls jetzt erst fertig.



Videoclips erzählen euch, wie die spannende Geschichte weitergeht



Bei den Bodeneinsätzen wird die Umgebung mit 3D-Grafik realistisch rübergebracht. Unten links erkennt ihr die Übersichtskarte; unten rechts das Inventar mit den bislang eingesammelten Gegenständen

Romulanische Gegner

In „Generations" hüpft ihr mit der Enterprise von System zu System, um Soran zu stoppen. Nur durch Einsätze einzelner Crew-Mitglieder kann die Vernichtung ganzer Sonnensysteme verhindert werden. Auf zwölf Planeten und Stationen sind wir unterwegs; darunter viele Bonuswelten, die im Film nicht auftauchen. Um die Aufträge zu erfüllen, hilft eine Übersichtskarte. Manchmal setzt ihr den Phaser ein, um Romulaner zu betäuben oder Barrieren wegzuschmelzen. Action ist nur die halbe Miete. Ihr müßt auch fleißig nach Gegenständen suchen, um sie an bestimmten Hindernissen einzusetzen.





Tolle Star Trek-Grafik

Nervig: Lädt man einen gespeicherten Spielstand, landet man am Anfang der Mission. Die ganze Geschichte strotzt nur so vor saftigem Star Trek-Feeling. Grafik und Spielgefühl sind ganz gut, aber kein kosmischer Knüller. Wer den Film kennt, hat am meisten Spaß an der Sache.

Ich stehe auf ...

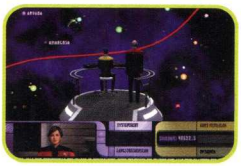
... Bleifuß 2 von Virgin, weil ich meinem Vater hier endlich zeigen kann, wo seine Grenzen sind. Zudem hat dieses abgefahrene Rennspiel eine Super-Grafik.

Tobias aus Kressbronn





Freiwillige vor: Bei einigen Weltraummanövern übernehmt ihr die Brücke



Im Kartenraum: Picard und Data finden mit eurer Hilfe heraus, wo Soran steckt



Data unter Wasser: In 12 Einsätzen werden einzelne Crew-Mitglieder auf Planeten und Raumstationen gebeamt



Hersteller:	Microprose
Prozessor:	Pentium ab 90 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	75 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 120 Mark



SPEEDSTER

Zahmes Autorennen für Anfänger: rempeln, drängeln, überholen mit Tempo 30



Platz da! Auf den mehrspurigen Straßen können wir prima überholen

Ein Grinsen auf den Lippen und den Fuß auf dem Gaspedal – so kämpft sich ein echter „Speedster" durch den Asphaltdschungel. Auf acht Kursen liefert ihr euch Duelle mit Sportflitzern oder Geländewagen.
Das klingt nach einem rassigen Rennspiel der Kasko-klasse „Need for Speed", aber Speedster hat nicht soviel im Auspuff. Die Grafik bietet keine 3-D-Cockpitsicht, sondern den etwas trostlosen Blick aus der Vogelperspektive. Wie eine Horde frühjahrsmüder Matchbox-Autos schlumpfen die Krümelkarren um die Kurven.

Müde Krümelkarren

Die Steuerung ist betont einfach: Gas, Bremse, links, rechts – das war's. Kein Motoren-Tuning, keine Extras.



Mehr Übersicht im Kreisverkehr: Die Höhe der Betrachterkamera läßt sich mitten im Rennen ändern



Das Verkehrszeichen am oberen Bildrand hat uns rechtzeitig vor dieser scharfen Kurve gewarnt

Die Jagd nach neuen Bestzeiten ist nicht übertrieben spannend. Etwas mehr Laune bringt das Zwei-Spieler-Duell. Für PS-Profis ist das gemütliche Speedster die reinste Schlaftablette. Aber Führerschein-Neulinge oder jüngere Geschwister haben durchaus ihren Spaß. Wem schwere 3-D-Renner zu viel sind, bekommt eine leichte Spielzeugauto-Spritztour auf den Bildschirm.



Hersteller:	Psygnosis
Prozessor:	Pentium ab 90 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	10 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-2
Alter:	ab 6
Grafik:	geht so
Sound:	gut
Fun-Faktor:	geht so
Preis:	ca. 80 Mark



WIPEOUT 2097



Kurz vorm Tunnel ein Blick ins Grüne: Diese Strecke führt mitten durch den Regenwald

Die Welt in 100 Jahren: Die letzten Autos sind längst verschrottet; alle Fahrer gehen in die Luft – und gleiten um die Wette

Start frei für deinen raketengetriebenen Gleiter! Mit atemberaubendem Tempo schwebst du über die düsteren Kurse einer Zukunftswelt. „Wipeout 2097"-Piloten haben immer ein Auge auf den elf Gegnern, der nächsten Kurve und den Special-Feldern. Wenn du über bunte Symbole fliegst, bekommst du Extraschub oder Power-Waffen. Die setzt du gezielt ein, um die Rivalen zu schwächen. Mit Minen, Raketen und Erdbeben-Schockwellen kommt Schwung in die Bude. Wird ein Gleiter besonders schwer beschädigt, scheidet er aus. Nicht zu früh freuen: das kann auch dir passieren! Insgesamt gibt es acht Strecken. Sechs sind von Anfang an zugänglich; den Zutritt zu den beiden anderen mußt du dir erst erspielen. Vier verschiedene Gleiter stehen zur Wahl – vom gemütlichen Anfängermodell bis zur giftigen High-Speed-Schleuder.
Die Grafik ist schnell ... zu schnell für normale PCs! Wipeout 2097 läuft nur dann vernünftig, wenn eine 3-D-Beschleunigerkarte im PC steckt. Schön und gut, wenn man so ein Ding schon hat. Aber nur wegen diesem Game müßt ihr so was nicht extra kaufen. Wipeout 2097 ist schön und schnell, aber etwas zu schlicht gestrickt.



Feine Farben und Effekte dank 3-D-Hardware. Der Gleiter vor uns wird gerade von einer Rakete getroffen



Haarscharf: Auf der Zielgeraden holen wir einen Gegner ein



Hersteller:	Psygnosis
Prozessor:	Pentium ab 133 MHz + 3-D-Karte
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	60 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	super gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 80 Mark





Moto Racer

Immer nur in Autos rasen? Auch mit den Bikes ist nicht zu spaßen! Beim ebenso schönen wie schweren „Moto Racer" geben Motorrad-Fans Vollgas

Das gnadenlose Rennen führt durch die flirrende Hitze des amerikanischen Südwestens. Du legst dich in die letzte Kurve; nur wenige Millimeter trennen dein Knie vom glühenden Asphalt. Auf der letzten Gerade reißt du kühn das Vorderrad nach oben. Mit diesem „Wheelie" bekommt dein Motorrad das nötige Extra-Tempo, um am Computergegner vorbeizuziehen.



Im „Time Attack"-Modus fahren wir gegen unsere eigene Bestzeit. Der Phantom-Fahrer vor unserer Nase muß geschlagen werden, um einen neuen Rekord aufzustellen



Hersteller:	Elektronic Arts
Prozessor:	Pentium ab 60 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	80 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	super gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 100 Mark





Wir reagieren auf das Hinweisschild und legen uns schwer in die Kurve

Rennspiele mit schnellen Autos gibt es viele. Nur Motorradfans guckten bislang traurig in den Auspuff. Schluß damit! „Moto Racer" ist hartes Rennen auf zwei Rädern. Holprige Motocross-Kurse und schnelle Asphaltpisten bieten volle Rennaction.

Mit Vollgas über die Chinesische Mauer

Der Hauptunterschied zu den vielen Autorennen ist das kitzlige Kurvenverhalten. Mit zwei Rädern liegt man eben anders auf der Straße als auf vier Breitreifen. Überholen geht dafür recht einfach, weil die schmalen Gegner den Weg kaum versperren.

Wirklich schön und farbenprächtig ist die Grafik. Wir brettern über die Chinesische Mauer, schlabbern durch eine Schlammstrecke und flutschen über vereiste Straßen. Dazu gibt's herrliche Schönwetter-Kurse mit atemberaubender Aussicht und modernste Technik: 3-D-Beschleunigerkarten sind nicht unbedingt notwendig, werden aber erkannt und unterstützt.

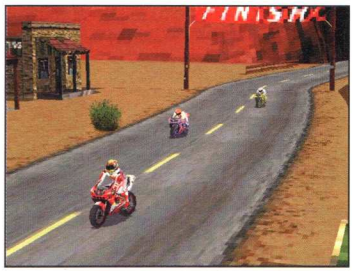


Wheelies bringen mehr Tempo, aber auch Sturzgefahr. Die eingeblendete Karte zeigt die Positionen aller Fahrer

Tückische Strecken

Der Schwierigkeitsgrad ist heftig! Ihr müßt innerhalb knapper Zeitlimits verschiedene Checkpoints erreichen – sonst heißt es „Game over". Wer die Kurven und Tücken einer Strecke kennt, liegt gut im Rennen.

Angesichts der vielen Auto-Spiele hat „Moto Racer" echte Überholchancen. Motorrad-Fans kommen kaum drumrum - Brumm-Brumm!



Nach dem Rennen könnt ihr euch eine Wiederholung in feinem 3D ansehen. So merkt man schnell, wo es Fahrfehler gab



He, warum sieht hier die Grafik nicht mehr so schön aus? Ganz einfach: Damit das Tempo auch auf einem kleinen Pentium-PC nicht verratzt, haben wir hier ein paar Schicki-Details abgeschaltet

Ich stehe auf ...

... Big Red Racing von Domark Software, weil man bei diesem Spiel verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl hat und sich auf vielen unterschiedlichen Strecken austoben kann, sogar auf dem Mond!

Christian aus Wien (A)



TiP



Stell den Schwierigkeitsgrad im Optionsmenü auf „leicht". Einfacher wird's auch, wenn man die Zahl der Fahrer auf zwölf verringert. In geraden Abschnitten unbedingt Wheelies für Extra-Speed ausführen. Denk außerdem dran, daß du zwischen verschiedenen Motorrädern wählen kannst, die spezielle Stärken und Schwächen haben.

UEFA Champions League 96/97

In der Champions League zählt jeder Gruppensieg. Die besten europäischen Teams fordern Borussia Dortmund heraus. Kannst du Sammer, Kohler & Co. erneut ins Finale führen?

Halbfinale in der Champions League. Borussia Dortmund kickt bei Manchester United. Das Hinspiel konnte der BVB mit 1:0 gewinnen, aber reicht der Vorsprung gegen Cantona und die anderen Stars? Voll auf Abwehr spielen? Oder doch einen Stürmer mehr aufstellen, um ein Kontertor zu erzielen?



Torabschlag bei geringer Grafikauflösung. Die ist nicht gerade schön, sorgt aber auch auf kleinen Pentium-PCs noch für gutes Tempo



Das offizielle Fußballspiel zur Champions League bietet alle Stars: Für Deutschland geht Dortmund an den Start. Möller, Sammer, Chapuisat und die anderen Borussen geben einen klasse Kader ab. Du entscheidest: Wer spielt, wer kommt auf die Ersatzbank? Wegen gelber Karten und Verletzungen mußt du dein Team oft umbauen.

Gemütliche Simulation

Sind alle Einstellungen gemacht, geht's endlich auf den grünen Rasen. Da hat das Entzücken gewisse Grenzen. Die 3-D-Grafik erlaubt zwar das Umschalten zwischen verschiedenen Blickwinkeln, ist aber recht lahm. Vor allem die Abschläge der Torhüter nerven: Bis die Schnarchnasen den Ball losgekickt haben, ist das Gras ein paar Millimeter gewachsen. Der Spielablauf ist erträglich, wenn ihr gemütliche Fußball-Simulationen bevorzugt. Hier gibt's wenig Hektik und viel Zeit für feine Pässe, in die eure Mitspieler gut hineinlaufen. An die Klasse von „FIFA 97" kommt „UEFA Champions League" aber nicht heran. Das liegt an der einfachen Steuerung, die wenig Tricks auf dem Rasen erlaubt. Außerdem fallen recht wenig Tore, und das Verhalten der Computergegner ist phasenweise einfach zu doof. Umständliche Bedienung und müde Menüs sind nicht gerade eines Champions würdig.

Zu wenig Tore

Unser Fazit nach dem Schlußpfiff: kein Fußball-Fest! Doch das Euro-Feeling rettet den matten Kick. Als Erinnerung an die tolle Champions League-Saison von Borussia Dortmund geht das Spiel noch in Ordnung.



UEFA Champions League nutzt alle 3dfx- und Matrox-Beschleunigerkarten aus. Damit wird die Grafik schöner und schneller. Wenn ihr kein solches Zusatzteil habt, dann wählt bei der Installation einfach „VESA". Das Game läuft damit auch auf jedem „normalen" PC.



Zu den 16 Mannschaften der letzten Saison gibt es realistische Spielerkader. Dortmunds schlauer Libero Matthias Sammer hat einen ordentlichen „Intelligenz"-Wert

Revanche zwischen Dortmund und Juventus Turin: Besonders spannende Szenen bekommen wir als Wiederholung serviert



Elfmeter! Schafft es Dortmund-Stürmer Riedle, die Kugel eiskalt ins Tor zu ballern?



Der Torhüter von Lodz macht öfters mal ein Schläfchen. Hier wird er von einem Stürmer ausgetrickst



Hersteller:	Philips
Prozessor:	Pentium ab 75 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	35 Megabyte
System:	MS-DOS
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	geht so
Preis:	ca. 90 Mark



PINBALL 97

Frischkur für einen Flipper-Oldie: Der Nachfolger zu „Pinball 95" bietet drei neue Tische und soliden Spielspaß

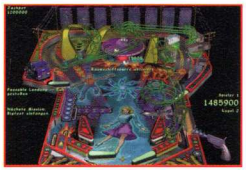


Solche Spezialmissionen lockern „Pinball 97" auf: Drückt man die rechte Flippertaste, beginnt ein Duell gegen den Superschurken Quake

Sauberes Spielgefühl statt swindiger Grafikmätzchen: Mit diesem Rezept wurde der Flipper-Simulator „Pinball 95" zum Geheimtip.
Fast zwei Jahre sind inzwischen vergangen. Die Programmierer haben mal kurz auf den Kalender geguckt („Huch?! Wir haben schon 1997!") und in die Hände gespuckt. Ihr neues Game ist jetzt fertig: „Pinball 97" bietet drei frische Tische. Die Flipper werden wieder mit übersichtlicher „schräg von oben"-Grafik gezeigt.
Fliegende Untertassen und Außerirdische erwarten euch bei „Alien Daze". Der „Mad Scientist" ist ein verrückter Wissenschaftler, der ein Monsterchen zusammenschraubt. Und bei „Captain Hero" dreht sich alles um einen Superhelden, der sich mit eurer Flipperhilfe böse Buben greift.
Sauberer Kugellauf und genaue Steuerung lassen Kenner zufrieden grunzen. Besonders gut: Jeder Tisch bietet verschiedene Missionen. Pfeile und Hilfstexte informieren, wo ihr die Kugel hinschlenzen müßt, um den dicksten Bonus zu kassieren. Gut auch die drei Tasten, mit denen man den Tisch in verschiedene Richtungen rütteln kann.



Wer Monster will, muß die richtigen Rampen treffen. Wie wär's mit „Holgers Hirnladen"?



Auch UFO-Raumfahrer flippern gerne, wie dieser Tisch beweist

Hersteller:	Maxis
Prozessor:	486er oder Pentium ab 50 MHz
Speicher:	8 Megabyte 16 Megabyte für Win. 95
Festplatte:	5 Megabyte
System:	Win. 3.1 oder 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1-4
Alter:	ab 6
Grafik:	gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 60 Mark



DER INDUSTRIE-GIGANT

Geld scheffeln mit Echtzeit-Spannung: Wir stampfen Fabriken aus dem Boden und verladen unsere Waren quer über die Spielwelt

Eine ganze Kolonne von LKWs verstopft die Straßen. Sie schafft Holz in die Spielzeugfabrik, die daraus Dreiräder baut. Ein anderer Laster bringt sie dann in die Stadt, wo du die Dreiräder mit gutem Gewinn verkaufst.
Der Rubel rollt – aber zurücklehnen und entspannen is' nicht. Denn ein Computergegner macht plötzlich eine Filiale auf und nimmt dir Kunden weg. Wie reagierst du? Runter mit den Preisen? Mehr Geld für Werbung ausgeben? Oder doch lieber die Produktion auf Modellautos umstellen?
„Industrie-Gigant" hält, was der kolossale Name verspricht. In 100 Spieljahre baust du dir dein Wirtschafts-Imperium auf. Neben der Errichtung von Firmen und Läden sind besonders die Verkehrswege wichtig. Für jeden LKW und jeden Zug legst du einen Fahrplan fest.
Nette Grafik im „SimCity"-Look und spannender Echtzeit-Ablauf sorgen für schnellen Spaß. Prima auch der einstellbare Schwierigkeitsgrad. Doch auf Dauer könnte die Abwechslung doller sein; mit neuen Ideen wird gegeizt. Fans von Aufbau-Wirtschaftsspielen wie „Transport Tycoon" oder „Siedler 2" haben trotzdem Spaß am „Industrie-Gigant".



Kurze Wege, niedrige Kosten: Die Fabriken sind in der Nähe der Verkaufsstelle untergebracht. Das gelbe Gitternetz zeigt an, wieviel Kunden unser Spielzeugladen erreicht. Dank guter City-Lage ist die Nachfrage groß



Für einen besseren Landkarten-Überblick wechseln wir die Zoom-Stufe

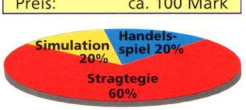


Mit dem eingebauten Editor bastelst du dir eine Spielwelt nach Maß



Sobald du eine Fabrik gebaut hast, kannst du Waren für den Verkauf herstellen

Hersteller:	JoWooD
Prozessor:	486er oder Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	40 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 10
Grafik:	gut
Sound:	geht so
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 100 Mark



Wutentbrannt durchs Lemming-Land: Der einsame Rächer Lomax rettet seine Freunde aus dem Bann von „Übel-Ed"

Lomax

Es war einmal ein Stamm von kleinen Kerlchen, die „Lemmings" genannt wurden. Sie hatten grüne Haare, stets ein Grinsen im Gesicht und waren schrecklich doof. Letzteres Detail war halb so tragisch, denn Millionen von



So ein Hut tut gut: Lomax wirft seinen Helm, um den fiesen Lemming zu entzaubern. Die Bumerang-Kappe kehrt danach automatisch aufs Heldenhirn zurück

netten Computerspielern eilten den Doofies zur Hilfe.
In den Lemmings-Denkspielen haben wir hart dafür geschuftet, daß die netten Dumpfbacken das „Lemming-Land" erreichten. Hier wuselten sie glücklich und zufrieden vor sich hin, bis eines Tages Übel-Ed auftauchte. Der führt sich genauso böse auf, wie sein Name es ahnen läßt. Alle Lemminge wurden von Ed



Hier setzt Lomax sein Spezialtalent ein. Er baut kleine Plattformen, um nach oben zu klettern



Aufgepaßt: Die Zombies buddeln sich aus der Erde, um Lomax zu kneifen





Wer fleißig Lemminge rettet, darf in einer Bonusrunde jede Menge Goldmünzen scheffeln





Unser Held rollt auf dem Riesenrad, damit ihn die Stachelpflanzen nicht piksen

verzaubert ... alle Lemminge? Nein, Lomax ist verschont geblieben. Im Alleingang kämpft er sich durch über 20 Levels, um seine Kumpels zu retten. Mit den Lemmings-Games hat „Lomax" nicht viel zu tun. Statt Strategie ist jetzt Geschicklichkeit gefragt. Knallharte Jump-and-Run-Kost wartet auf dich.



Mit voller Wirbel-Power rettet Lomax seine Lemming-Kumpels

200 Level und hoher Schwierigkeitsgrad

Mit einer Wirbelattacke kann Lomax verzauberte Lemminge vom Bann des Bösen befreien. Bequemer und sicherer geht das durch Werfen eines Helms – aber den muß man erst einmal in einer Schatzkiste finden. Listig: An bestimmten Stellen setzt Lomax typische Lemming-Talente wie „buddeln" oder „bauen" ein. Das niedliche Actionspiel ist eben-

TiP



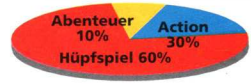
Damit du schnell mal in die höheren Levels reinschnuppern kannst, haben wir für dich ein paar Zugangscodes auf dieser Seite versteckt!



so umfangreich wie schwer – ein Fall für Profis. Grafisch ist nicht so viel los ist wie bei der 3-D-Kulisse von „Pandemonium" (Seite 10). Jump-and-Run-Fans sollten Lomax trotzdem nicht verpassen.



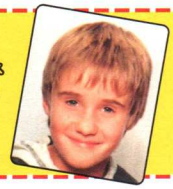
Hersteller:	Psygnosis
Prozessor:	Pentium ab 75 MHz
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	12 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	sehr gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 80 Mark



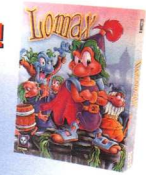
Ich stehe auf ...

... Sim City 2000 von Maxis, weil es irre Spaß macht, einer Stadt beim Wachsen zuzusehen und immer neue Probleme zu lösen.

Markus aus Lichtentanne



20x Lomax zu gewinnen!



Psygnosis hat die Spendierhosen an und läßt 20 „Lomax"-Spiele springen. Hier die Preisfrage: Sind die berühmten PC-Lemminge **a) Paprikaschoten b) Dumpfbacken c) Mathelehrer**? Den richtigen Buchstaben und eure Adresse auf eine Postkarte, und die schickt ihr bis zum 1. September 1997 an die Redaktion Fun Online, Stichwort „Lomax, Postfach 10 12 51, 70011 Stuttgart

Erreichen uns mehr Einsendungen als Preise zur Verfügung stehen, entscheidet das Los. Egmont-Mitarbeiter dürfen nicht mitmachen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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 497

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 497

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 497

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

A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION

EXTREME ASSAULT

KNALLHARTE ACTION - GNADENLOS SCHNELL - KOMPLETT IN 3D



AUSGEZEICHNET MIT 4 AWARDS:

JETZT AUF PC CD ROM !

VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL

DIE SIEDLER™

SCHLEICHFAHRT™

BATTLE ISLE™

BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.
EXTREME ASSAULT™ BIETET BLITZSCHNELLE 3D ACTION MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.
DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.
SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM FEUERKNOPF NEHMEN KÖNNEN.

57 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGEBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE • 3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • 41 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN

Blue Byte

BLUE BYTE SOFTWARE • EPPINGHOFER STRASSE 150 • 45468 MÜLHEIM AN DER RUHR • TELEFAX: 0208.4508899 • HTTP://WWW.BLUEBYTE.DE

Banzai BUG

Mach die Fliege: Der witzigste Flugsimulator des Jahres verwandelt dich in ein brummiges Insekt. Bei voller Rundumsicht erkundest du die kleinsten Ritzen einer Menschenbehausung

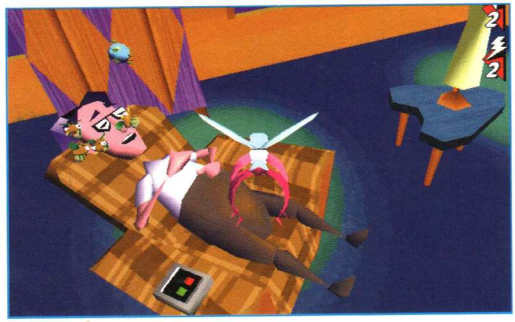
Klatsch und Matsch!" - so pflegen wir in der Regel mit der lästigen Mücke umzugehen, die sich in unser Zimmer verirrt hat. Aber halt mal: Ist das wirklich nett? Vielleicht hat sich der Surrer bloß verflogen und würde lieber zurück an die frische Luft?
Genau das ist Banzai Bugs Problem. Unser Fliegenheld befindet sich ausgerechnet im Haus eines Schädlingsbekämpfers. Dieser Kakerlaken-Killer hat überall fiese Fliegenfallen aufgestellt. Wenigstens trifft Banzai ein paar Insekten-Kollegen. Die basteln eifrig an einer Maschine, dem sagenhaften „Stinkulator". Dessen üble Gerüche können Menschen vertreiben. Klare Sache, daß Banzai mithilft.

Verrückter Insekten-Simulator

In sieben Missionen steuerst du Banzai Bug, den tapferen Fliegen-Fighter. Nur wenn er ein Kapitel löst, geht's mit dem nächsten Auftrag weiter. Diese irre Idee kommt dank der 3-D-Grafik rasant rüber. „Banzai Bug" spielt sich fast wie ein Flugsimulator.

Blitzschnelle Grafik

Du kannst dich völlig frei drehen, losflattern und Spucke schleudern. Auf der Zimmerdecke herumspazieren klappt ebenso wie das Krabbeln unter einen Tisch. Da Zusatzwaffen und Bildschirmleben oft versteckt sind, lohnt sich das Erforschen jedes Levels.
Der Insekten-Alltag macht anfangs einen Riesenspaß. Du mußt Ohrenschmalz sammelnde Käfer beschützen, Streichhölzer klauen und andere Heldentaten vollbringen. Die Motivation kommt aber ins Trudeln, wenn man alle Missionen gesehen hat. Sieben Einsätze sind für Profis zu wenig. Davon abgesehen ein klasse Game; so fesselnd wie ein Fliegenfänger ...



Zum Bau des Stinkulators brauchen die Insekten einige Portionen Ohrenschmalz. Das läßt sich ganz prima aus den Lauschern des schnarchenden Kammerjägers klauen. Banzai muß in dieser Mission die Schmalzsammel-Spezialisten schützen

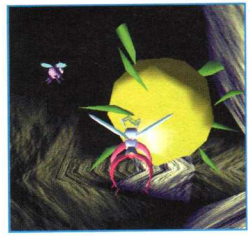




Ein blauer Robot-Insektoid flattert auf unseren Helden zu



Vorsicht, wütende Mutti mit Insektenspray! Auch in der Küchen-Mission solltet ihr einen großen Bogen um alle Menschen fliegen



Dieser dicke Gelbling versperrt den Tunnel. Zum Glück kann Banzai im Nahkampf mit herzhaften Stromstößen zubeißen

Rettungsmission im Kinderzimmer. Klein Bobby sieht aus der Fliegen-Perspektive ganz schön riesig aus ...

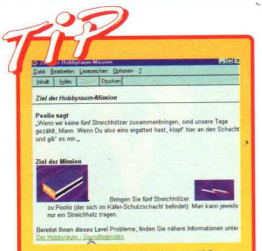
Ich stehe auf ...

... Rayman von Ubi Soft, weil es ein abgefahrenes Jump-and-Run-Spiel mit cooler Grafik ist. Besonders lustig ist, daß sich die Mimik von Rayman immer verändert.

Die hübsche Carina aus Kressbronn



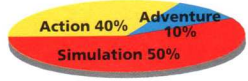
Tip



Eine ausführliche Hilfe-Funktion ist bei Banzai Bug eingebaut. Drücke im Spiel die ESC-Taste. Dann wählst du im „Tips"-Menü den Punkt „Ziel der Mission". Mehrere Bildschirme lang kann man sich vorausklicken, um viele Hinweise über die momentane Mission zu lesen.



Hersteller:	Grolier Interactive
Prozessor:	Pentium ab 90 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	30 Megabyte
System:	Windows 95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	sehr gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 70 Mark



3D Ultra Mini Golf

Klein und fein: Minigolf macht mächtig Spaß. Die besten Bahnen gibt's aber nur auf dem PC. Oder habt ihr schon mal den Ball in einer Mondkrater-Landschaft eingelocht?



Hans kann's: Mit einem eleganten Stupser bugsiert er seinen Ball unter dem Dinosaurier durch. Karen will tricksen: Neugierig schubst sie ihre Kugel in einen geheimnisvollen Tunnel. Plötzlich rumpelt es gewaltig: trampel, trampel, knurr! Ein schlechtgelaunter Höhlenmensch stapft heraus. Mit sei-



Abschlag von der Dschungelpyramide! Der Kreis verrät uns, daß links ein besonderer Balltransport-Trick in der alten Ruine versteckt ist



Schwerstarbeit auf dem Mond: Nachdem wir eine Barriere weggesprengt haben, ist der Weg zum Loch endlich frei



Unterwasser-Minigolf - aber bitte mit viel Schwung ... sonst schaffst du die Steigung nicht

ner dicken Keule haut er böse den Golfball weg. Gebt es ruhig zu: Wenn ihr sonst auf den Minigolfplatz geht, sind die Hindernisse harmloser. Aber bei Sportsimulationen auf dem PC sind der Phantasie eben keine Grenzen gesetzt.

Das haben die Programmierer von „3D Ultra Mini Golf" voll ausgenutzt. Zum einen gibt es neun Normalo-Bahnen mit Windmühle, Leuchtturm und ähnlichem Kram. Auf neun



Die Dino-Bahn fordert selbst Minigolf-Profis. Die eingezeichneten Pfeile zeigen den direkten Weg zum Loch. Vielleicht findest du beim Spielen noch eine Abkürzung heraus?

weiteren Kursen geht's dann ziemlich ausgeflippt zu. Du mußt den Ball durch den Dschungel befördern, den Zielkrater einer Mondkolonie erreichen oder an einem Spukhaus vorbeikommen. Bis zu vier Minigolfer starten zu einer Partie. Sehr empfehlenswert, denn alleine macht das Game nur halb soviel Spaß. Wer am wenigsten Schläge braucht, gewinnt. Die Steuerung bietet für jeden etwas. Eher geruhsam geht's bei „Easy Putt" ab. Mit der Maus legen wir zunächst die Schlagrichtung fest. Die Stärke wird dann durch anklicken einer Markierung auf der Power-Anzeige bestimmt. Etwas schwieriger, aber realistischer ist die „True Putt"-Methode. Hier werden eure Mausbewegungen direkt auf den Bildschirmschläger übertragen. Je schneller die Maus gerollt wird, desto doller der Schlag.



Die Zugbrücke geht ständig rauf und runter. Du mußt genau im richtigen Moment losschlagen, damit dein Ball durch die Burg kullern kann



Hersteller:	Sierra
Prozessor:	486er/Pent.ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	10 Megabyte
System:	Win 95 / 3.1
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1 - 4
Alter:	ab 6
Grafik:	sehr gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 80 Mark



TIP

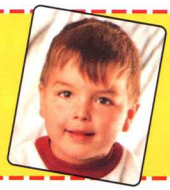


Spielen mehrere Freunde eine Runde, kommen sie abwechselnd ran. Die Bälle bleiben beim Warten auf den nächsten Schlag liegen. Das kannst du gemein ausnutzen und die anderen Bälle wegschubsen!

Ich stehe auf ...

... Timon & Pumbaas Spielesammlung von Disney Interactive, weil im Dschungel immer was los ist. Fürs Rülpsen bekomme ich hier sogar noch Pluspunkte!

Sascha aus Mandelbachtal



KOALA LUMPUR

REISE INS CHAOS





Koalabären hängen faul in den Ästen und mampfen Eukalyptusblätter. Bis auf Koala Lumpur: Der rettet mit weisen Sprüchen und fliegendem Teppich das Universum

Der grausame, widerwärtige, oberschleimige und durch und durch durchtriebene Macho de Nada steht vor der Haustür. Ein derart scheusaliges Wesen gehört eigentlich hinter Schloß und Riegel.



Bummel durch ´nen Tunnel: Geht mal bloß nicht in dem Röhrenlabyrinth verloren!



Hersteller:	Broderbund
Prozessor:	486er o. Pentium ab 60 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	3 Megabyte
System:	Win. 3.1/95
CD-ROM:	ja
Mitspieler:	1
Alter:	ab 8
Grafik:	gut
Sound:	gut
Fun-Faktor:	sehr gut
Preis:	ca. 80 Mark

Abenteuer 100%

Doch nun droht Macho zu entkommen. Die oberste Zeichentrick-Göttin Ella Mental bekommt Wind von der Sache. Sie läßt Koala Lumpur anrücken: „Finde schleunigst den Gegenzauber!"

Hoher Knobel-Hirnrinden-Kitzler-Faktor

Koala hat magische Kräfte und einen tollen fliegenden Teppich. Um die vier Spielwelten dieses mega-verrückten Abenteuers zu durchqueren, braucht er die Hilfe seiner Freunde. Doktor Dingo Tu-Far ist ein genialer Forscher auf vier Pfoten. Und das flinke Fliegelchen brummt auch in die kleinsten Ritzen. Da sind wir auch schon mitten im Spiel. Du übernimmst die Rolle der flotten Fliege; der Mauszeiger sieht deshalb wie ein surrendes Insekt aus. Per Anklicken von Gegenständen öffnest du Schränke, bedienst Computer oder steckst etwas für den späteren Gebrauch ein. Vom Zeichentrick-Look und den flotten Sprüchen soll man sich nicht in Sicherheit wiegen lassen. Koala Lumpur hat echte Knobel-Hirnrinden-Kitzler drauf. Nur mit ein paar Pfund Phantasie lassen sich die Abenteuer unserer Helden meistern. Ach so, du stehst auf schräge Storys, Cartoon-Helden und Rätselkost? Dann wirst du einen schönen Spaß mit Koala & Co. haben.



Dieses Zahlenrätsel ist eine typische Koala-Lumpur-Logelei



Wiedersehen mit der rabiaten Ex-Freundin – da schmoren bei Hundeheld Dingo einige Gehirnzellen durch. Koala und Fliegelchen halten sich bei der Aussprache vornehm zurück

Die Grafik hat einen witzigen Rundum-Trick. Wenn du Fliegelchen an den Bildrand steuerst, dreht sich der sichtbare Ausschnitt. Das geht so lange, bis du wieder am Ausgangspunkt ankommst

Ich stehe auf ...

... Bundesliga Manager 97 von Software 2000, weil man bei diesem Spiel lernt, wie man sich als Manager eines Sportvereins verhält.

Nils aus Dornheim



TIP



Wenn du steckenbleibst, solltest du im Handbuch spicken. Dort gibt es ein paar Andeutungen zu allen vier Spielwelten. Wir steuern noch einige genauere Tips zur ersten Welt bei:

Du brauchst die Schlüsselkarte aus einem der Bücher, um den Aufzug zu benutzen.

Die richtigen Computer müssen verbunden sein: mehrmals den Stromstecker umstöpseln.

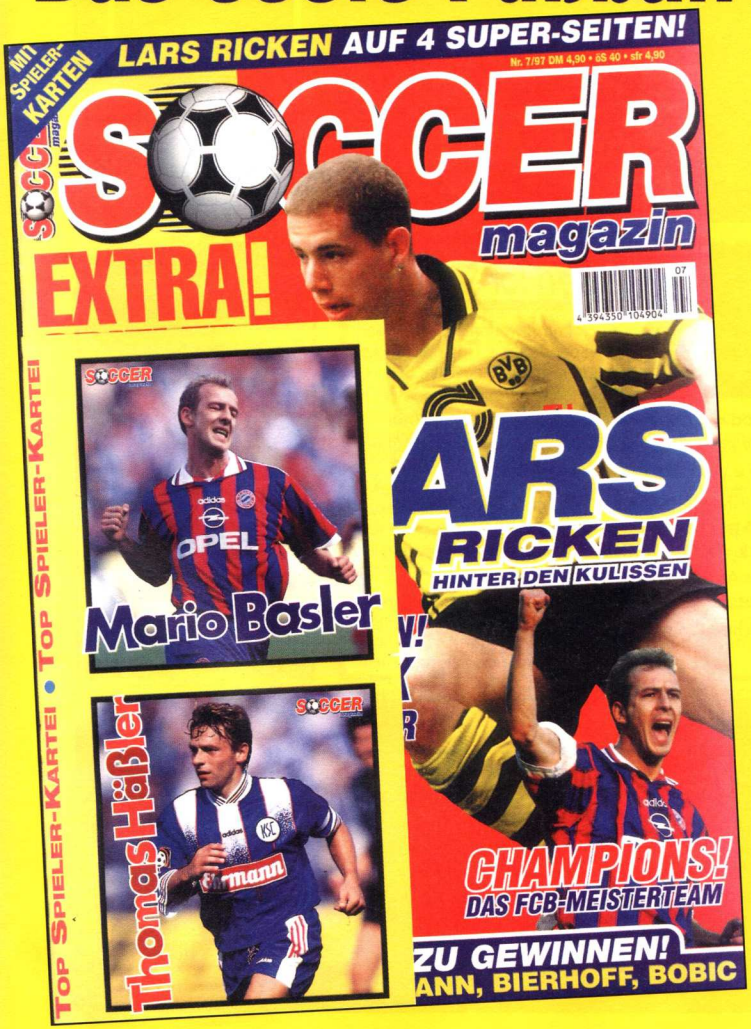
Das erste Computer-Paßwort heißt „Steamer".

Um Dingo aus dem Schrank zu kriegen, ist im Labor das Paßwort „Memez" zu decodieren. Klicke auf das Entschlüsselungs-Symbol ganz rechts, damit „Bananas" draus wird.

Nun mußt du noch Dingos Hawaii-Hemd an den Schnüffomat halten.

SOCCER magazin

Das coole Fußball-Magazin!



Im neuesten Heft:

- **Extra: Bundesliga-Spielplan mit Stecktabelle!!!**
- **große Saisonvorschau auf 4 Seiten!!!**
- **und vieles mehr!**

jeden Monat neu!

Die neueste Ausgabe - ab 1. August im Handel!!!



FUN ONLINE-Spürnase
Ronald Kempf
hat den richtigen Riecher
für die neusten
Tips und Tricks

TOP SECRET!

Damit Spiele-Programmierer ihre Werke leichter testen können, bauen sie oft „Mogel-Codes" ein. Oder ein paar Extras nur zum Spaß. Diese geheimen Cheats verraten wir euch hier ...

Extreme Assault



Hier einige Tips, um die knallharten Missionen dieser Hubschraubersimulation heil zu überstehen:

- Haltet euren Heli stets in Bewegung. Sonst seid ihr ein leichtes Ziel für den Gegner.
- der Gegner wird versuchen, immer in eure vermutete Flugbahn zu schießen. Überrascht ihn mit ständig wechselnden Flugmanövern, um ihn zu verwirren.
- Auch hinter ganz normalen Objekten können Extrawaffen und Munition verborgen sein. Nehmt euch Zeit, auch auf unscheinbare Gebäude zu feuern.
- Euer Heli hat in einer Mission leider größeren Schaden genommen? Dann sucht noch in dieser Mission nach Energiekapseln. Sonst ist der nächste Einsatz schnell zu Ende ...



KOALA LUMPUR

Habt ihr euch bis zum Ende durchgeschlagen und hängt jetzt fest? Aus der Misere helfen euch diese Tips:
Nachdem Koala alle Schriftrollen beieinander hat, muß er feststellen, daß ihn die Götter reingelegt haben. Aber er läßt sich nicht beirren und sucht nach Hilfe. Er geht zu Annie (Raumstation), Woody (Schrottplatz) und Dingos Ex. Bei Dingos Ex findet Koala den Hammer, der das Böse besiegt. Leider ist sie nicht bereit, den rauszurücken. Erst nachdem sie mit einem Liebhaber versorgt worden ist, läßt sie mit sich reden. Um das letzte Rätsel zu lösen, ist Logik gefragt. Fliegelchen muß folgende Teile aneinandersetzen:

- Koala mit Annie und der Raumstation
- Koala und Annie mit dem Helm und Woody
- Woody mit Tuff Luv und dem Hammer
- Koala mit dem Hammer



Need for Speed 2

Auch zum zweiten Teil von Need for Speed gibt's Tips und Tricks. Im Hauptmenü eingeben:

Hollywood = Bonusstrecke
bug = VW Käfer
vanagon = VW Camper
semi = Truck ohne Hänger
mercedes = Mercedes
armytruck = Armee-Truck
quattro = Audi Quattro
miata = Mazda MX3
commanche = Commanche Pick-up
pioneer = besserer Motor
vwfb = VW Typ 3 mit Fließheck
bus = Schulbus
bmw = BMW
volvo = Volvo
snowtruck = Schneepflug
jeepyi = Jeep YJ
landcruiser = Toyota Landcruiser

pod

Um die kleine Karte zu aktivieren, mit deren Hilfe ihr auch bei hohen Geschwindigkeiten noch den Überblick behaltet, müßt ihr während des Spiels MAP eingeben.
Damit ihr die Konkurrenz besser im Blick habt, gebt ihr RETRO ein. Das bringt einen Rückspiegel.

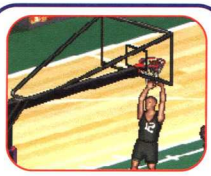


MDK

Folgende Tips machen euch das Leben bei diesem 3-D-Game leichter:



- Nehmt jeden Raum im „Snipermodus" genau unter die Lupe, bevor ihr ihn betretet. So vermeidet ihr böse Überraschungen.
- In einigen Räumen befinden sich Tonnen, aus denen Aliens schlüpfen. Diese Nachschubbatterien zuerst zerstören.
- Geht mit Spezialmunition immer sparsam um. Sie ist nur schwer zu finden und bei einigen Missionen überlebensnotwendig.
- Besitzt ihr die seltenen Kuhbomben? Wenn ja, dann achtet bei deren Abwurf darauf, daß ihr einen Gegner im Visier habt. Sonst fällt euch der Milchspender auf den Kopf!



NBA

Full Court Press

Im Spiel eingeben:

TOPSPEED =
Ihr rennt superschnell

LINEDANCE =
Ihr tanzt an der Linie

MOVEDANCE =
Ihr vollführt einen neuen Tanz



Moto Racer

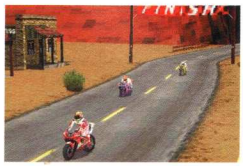
Wenn ihr nach eurem Namen gefragt werdet, gebt ihr einen der folgenden Codes ein:

CDNALSI =
Alle Strecken anwählbar

CTEKCOP = Pocket bikes

CESREVER =
Dreht alle Kurse um

Sobald ihr einen Beep-Ton hört, tippt ihr euren richtigen Namen ein.





PANDEMONIUM



Auch für dieses Game haben wir Tips auf Lager: Springt gleich zu Beginn des ersten Levels gegen die Statue auf dem Torbogen. So gelangt ihr in den Besitz des Eiszaubers. Diesen solltet ihr so lange wie möglich aufheben. Seine Kraft läßt die Gegner nämlich bereits nach einem Treffer zu Eissäulen erstarren. Ist dieser Zauber aufgebraucht, ist greift auf den – ebenfalls sehr effektiven – Schrumpfstrahl zurück.



Interstate '76

Wenn ihr bei diesem Game absolut nicht weiterkommt, dann haltet die Tasten STRG und SHIFT gedrückt und gebt GETDOWN ein. Alle Gegner greifen an. Die Mission werdet ihr zwar verlieren, aber so könnt ihr euer Glück wenigstens bei der nächsten Mission wieder versuchen ...

COMANCHE 3

Hier einige Tips, damit ihr bei diesem Spiel keine Bruchlandung hinlegt:

Nehmt die Trainingsmissionen genauso ernst wie die richtigen Einsätze. Da lernt ihr alles, was ihr später können müßt.

Macht euch so schnell wie möglich mit dem realistischen Flugmodus vertraut. Sonst habt ihr im weiteren Verlauf des Spiels keine Chance mehr. Zuerst die Details eures Helikopters studieren und die Flughilfen erst nach und nach ausschalten.

Meistens müßt ihr einzelne Wegpunkte abfliegen und dort verschiedene Aufgaben erledigen. Unsere Erfahrung hat gezeigt, daß es besser ist, die Wegpunkte nicht hintereinander anzufliegen. Lieber aus der Reihe tanzen!

Auch wenn ihr einen Konvoi bewachen müßt, solltet ihr euren Heli immer über einem für euch günstigen Gebiet halten. So könnt ihr zwar ein Fahrzeug des Konvois verlieren, aber nicht euren fliegenden Untersatz.

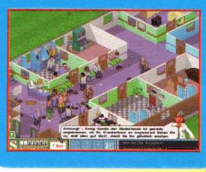
Wenn ihr das Gefühl habt, einer Situation nicht mehr gewachsen zu sein, dann zieht euch lieber zurück. Es ist immer besser, einen zweiten Versuch zu starten, als den Helikopter zu verlieren.



THEME HOSPITAL

Wenn ihr euer Krankenhaus einrichtet, solltet ihr folgendes beachten:

- Die Rezeption gehört an den Haupteingang, weil dort die Patienten beraten und an die entsprechenden Abteilungen verwiesen werden.
- Plaziert wichtige Abteilungen, wie beispielsweise die Psychiatrie, in der Nähe des Eingangs.
- Vor stark besuchten Abteilungen, wie der Allgemeinmedizin, sollte stets eine große Sitzgruppe für die Patienten bereitstehen. Aber auch vor anderen Abteilungen muß es Sitzgelegenheiten geben – sonst hauen die stehfaulen Patienten wieder ab.
- Mit Getränkeautomaten in der Nähe einer Sitzgruppe läßt sich nebenher immer eine schnelle Mark verdienen.

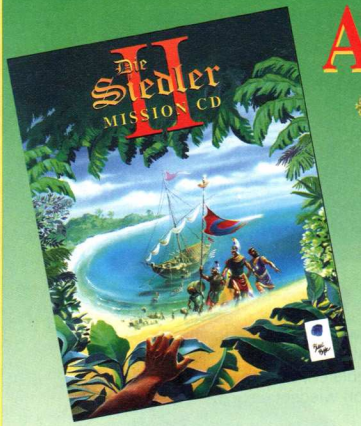




MONSTER TRUCK MADNESS

Hier ein Tip von unserem Leser Thomas Schumacher aus Unterweißenbrunn: Läßt man sich 3x kurz hintereinander vom Helikopter bergen (noch bevor die Landung abgeschlossen ist, erneut **„H"** drücken!), erscheint ein Flugsaurier.

Alle Siedler sind schon da



Flaschenpost aus fernen Landen: Ein Siedlerfürst aus dem Königreich Funonien schickte uns seine Tagebücher. Sie enthalten viele Tips und Strategien für „Siedler 2"-Spieler

Mein lieber Zocky! Bei der großen Leserwahl kam's ganz groß heraus: Euer Top-Game 96/97 heißt „Die Siedler 2". Nachdem das Aufbau-Strategiespiel von Blue Byte bei euch so schwer angesagt ist, haben wir alle Tips-Kanäle angezapft. Die geheimen Tagebücher des „Fürsten von Funonien" bringen die besten Sieger-Strategien.



Bäcker, Brände, feste bauen – wer siedeln will, muß viel verdauen

Gut Holz!

Wir haben etwas Baumaterial ins neue Land mitgebracht, doch das wird nicht lange reichen. Ich lasse eine Straße zum Wald bauen und plane dort zwei Holzfällerhütten. In der Nähe entsteht ein Sägewerk. Dazu ein Försterhaus, damit Baumnachwuchs gepflanzt wird. Nachpflanzen geht schneller als umhauen. Hat man genauso viele Förster wie Holzfäller, sieht man bald den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. Pro Förster zwei oder drei Holzfäller – das ist die beste Mischung.



Hier läuft der Holznachschub wie geschmiert. Die Wege zwischen Holzfällern und Sägewerk sind kurz. Ein Förster ist unterwegs, um neue Bäumchen zu pflanzen

Sei kein Esel!

Es gibt einen Weg, um den Warentransport zu beschleunigen: wir züchten Esel: Diese kuscheligen Tierchen können Güter fixer transportieren als jeder Fußgänger. Also baue ich in einer gemütlichen Ecke eine Eselszucht, zu der zwei Bauernhöfe und zwei Brunnen gehören. Die Esel werden dann automatisch auf den Hauptstraßen eingesetzt.

Häufig genutzte Wege werden allmählich dunkelgrau. Auf diesen Asphaltstraßen setzen eure Siedler gerne Esel ein



Kurze Wege

Ich ließ eine Sägemühle errichten, um die Baumstämme in Bretter zu verarbeiten. Lange Zeit blickte ich mißmutig auf das schuftende Volk herab, denn nur zögernd ging die Produktion voran. Es gibt nur eine Lösung: kürzere Wege! Ich baue eine neue Sägemühle gleich neben eine Holzfäller-Hütte. Die Straßenverbindung ist kurz und gerade. Jetzt komme ich schneller zu frischen Brettern. Auch Steine sind ein wichtiges Baumaterial. In der Nähe einer Granitansammlung errichte ich deshalb eine Steinmetzhütte.

Wußtet ihr schon, daß ...

- ... man beim Straßenbau einiges falsch machen kann? Setzt auch auf längeren Routen möglichst viele Flaggen. Außerdem jeden Abschnitt „von Hand" setzen, und meidet dabei starke Steigungen.
- ... ein Brunnen niemals versiegt? Bergwerke können hingegen nach einer Weile leergeschürft sein. Dann bleibt nur noch eines: abreißen!
- ... ihr im Statistikfenster immer wieder checken solltet, welche anderen Völker Bündnisse geschlossen haben? Sonst kann es leicht passieren, daß ihr euch eigentlich nur mit Sippe A anlegen wollt, aber dadurch auch mit Bündnispartner B Ärger kriegt!
- ... Nahrungsmangel die Produktivität in den Bergwerken lähmt? Paßt deshalb auf, daß Brot, Schinken & Co. keine allzu langen Wege zu den hungrigen Arbeitern haben.
- ... ihr zu Spielbeginn gleich ein paar Hilfsfunktionen nutzen solltet? Drückt die Leertaste, um zu sehen, an welchen Stellen Gebäude und Fahnen errichtet werden dürfen. Die Taste „i" schreibt zu jedem Haus dessen Funktion; per Taste „s" erfahrt ihr außerdem die Auslastung dieses Gebäudes.

Mahlzeit!

Nur satte Bürger sind glückliche Bürger. Eine am Wasser plazierte Fischerhütte sorgt für schnellen Fischstäbchen-Nachschub. Der Bau lohnt aber nur bei Zugang zu großen Gewässern. In Mini-Tümpeln gibt's nicht viel zu fischen.

Die Jägerhütte funktioniert ähnlich. Dort geht ein Weidmann auf die Pirsch. Auch hier ist der Standort wichtig. Nur in großen Wäldern röhren Hirsche.

Um Brot zu bekommen, müssen gleich vier Gebäude her, die natürlich möglichst dicht beieinanderliegen sollten: Der Brunnen liefert Wasser für die Bäckerei. Die braucht Mehl von der Mühle, welche Korn vom Bauernhof bezieht. Eine Mühle kann von zwei Bauernhöfen beliefert werden. Erst dann auf einem Feld Brunnen bauen, wenn ein Gelehrter dort Wasser entdeckt hat.

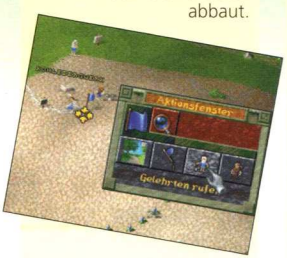
Neulich kam Bauer Fuchs wütend in meinen Palast und bedrohte mich mit seiner Mistgabel: Seine Kornfelder waren zu klein. Kein Wunder, schließlich brachte ich nebenan einen Förster unter, der alles voller Bäume pflanzte. Beim nächsten Mal passe ich besser auf. Wenn ich ein wenig Platz um einen Hof lasse, kann dort mehr Korn produziert werden.



Nur nicht die Flinte ins Korn werfen! Wenn man genug Platz rund um die Bauernhöfe läßt, legen die fleißigen Landwirte automatisch mehrere Getreidefelder an

Kohle machen

Die Schlosserei baut nur dann Werkzeuge, wenn sie Erze erhält. Also: In Gebirgsnähe baue ich eine Fahne und rufe dann einen Gelehrten. Der checkt nun die anliegenden Felder ab und meldet sich, sobald er etwas gefunden hat. Findet der Gelehrte Kohlevorkommen, baue ich ein Kohle-Bergwerk an diese Stelle. Kohle und Erze müssen dann in eine Schmelze geschafft werden. Granit-Bergwerke lohnen nicht. Es ist viel günstiger, wenn ein Steinmetz die herumstehen den Granithaufen abbaut.



Ruft einen Gelehrten, um Berge nach Rohstoffen zu untersuchen. Erst wenn der zum Beispiel Kohle oder Gold findet, solltet ihr auf diesem Fleck eine entsprechende Mine bauen

Großes planen!

Höchste Zeit, meine Siedlung zu erweitern. Am einfachsten gelingt dies, wenn ich eine Baracke an den Rand meines Gebiets baue. Sobald die fertig und mit einem Soldaten besetzt ist, wächst die Siedlung in diese Richtung weiter. Gehen mir die Soldaten aus, kann ich weitere „bauen". Dafür muß ich je ein Schwert und einen Schild von einer Schmiede haben. Und einen Krug Bier, der aus Wasser und Getreide in der Brauerei entsteht. Schwert, Schild und Bier müssen in ein Lagerhaus (oder das Hauptquartier) transportiert werden. Erst dann entsteht ein neuer Soldat.



Am südlichen Rand unseres Reichs entdecken wir einen Nachbarn. Mit seinen Bauvorhaben hat er unseren Siedlern etwas Platz abgezwackt

Die Mission-CD

Seit kurzem gibt es eine „Mission-CD". Sie läuft zusammen mit dem Siedler 2-Hauptprogramm. Alle Siedler-Fans bekommen hier mächtig was geboten. In neun riesigen Missionen lernt ihr Schnee- und Wüsten-Landschaften kennen. Außerdem gibt es einen Karten-Editor, mit dem ihr eigene Levels bastelt.
Die „Siedler 2 Mission CD" ist für rund 30 Mark im Fachhandel erhältlich. Auf der Fun Online-CD dieser Ausgabe befindet sich eine geniale Demo-Version, bei der ihr einen Eis-Level ausprobieren könnt. Diese Demo läuft auf allen PCs - also auch dann, wenn ihr „Siedler 2" noch nicht habt!



Eis und Schnee bei der Mission-CD: Hier gibt es knifflige neue Aufträge für Siedlungs-Spezialisten!

GEWINNT DEN SIEDLER-DOPPELPACK!

Bei der Spielefirma Blue Byte haben sich alle riesig gefreut, daß ihr „Die Siedler 2" zum Sieger der Leser-Zocky-Wahl gekürt habt. Als Dankeschön gibt es 10x die optimale Siedler-Kombi, das „Siedler 2"-Game plus die neue Mission-Cd, zu gewinnen!

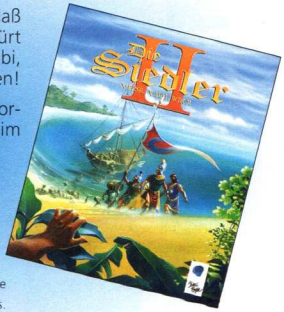
Um mitzumachen, müßt ihr eine Siedler-Spezialfrage beantworten: Wie heißen die niedlichen Tierchen, die im Spiel beim Transport helfen?

A) Esel B) Pferde C) Goldhamster

Schreibt den Buchstaben des richtigen Tiernamens auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 2. September 1997 an:

Redaktion Fun Online
Postfach 10 12 51
70011 Stuttgart

Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise zur Verfügung stehen, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Flotte Flitzer

18 Renner gehen an den Start. Wer schafft die Spielspaß-Beschleunigung von 0 auf 100? Fun Online-Testpiloten haben die aktuellen Fahrsimulationen durchgecheckt

Volle Qual durch Riesenauswahl. Da stehst du nun im Software-Shop und willst die Ersparnisse der letzten Monate in ein Rennspiel investieren. Doch welches ist für dich das beste?
Fun Online räumt mit dem Chaos-Kuddelmuddel auf. Auf den nächsten Seiten präsentieren wir euch 18 schnelle Games im knallharten Vergleich. Auf einem Tachometer von 0 bis 100 werten wir in den Kategorien „Action", „Simulation" und „Fun". Die letztere Wertung bringt rüber, wie gut der Gesamteindruck ist und wieviel Spaß das Game macht.
100 ist die absolute Höchstwertung und verspricht traumhafte Spielstunden. Alles um die 50 ist weniger aufregendes Mittelmaß. Geht die Wertung gar noch weiter runter Richtung 10, bringt das Game in dieser Hinsicht wenig auf die Reifen.
Jedem Spiel haben wir eine Fact-Card spendiert. Sammler kleben die Seiten auf Pappkarton und schneiden sie aus – schon habt ihr eure Rennspiel-Infothek. Auf den Fact-Cards findet ihr Infos zu den wichtigsten Rennspielen der letzten zwei Jahre. Aber Fun Online-Leser blicken auch nach vorne.
Deshalb haben wir uns vorab schon ein paar Infos zu brandneuen PS-Projekten geholt, die im Laufe der nächsten sechs Monate erscheinen werden. Exklusiv zeigen wir euch:

Erste Bilder neuer Rennspiele

Outlaw Racer

Geschwindigkeit ist bei diesem Rennen nur die halbe Miete. Ihr müßt Abkürzungen rausfinden und Verkehrsstaus meiden. Polizeistreifen geht man lieber aus dem Weg. „Outlaw Racer" mit Musik von Jan Hammer („Miami Vice") von Mega Media soll im Herbst'97 rauskommen.



Stau, Raketen, rote Ampeln: Outlaw Racer.

Streets of SimCity

Weg von der Rennstrecke, rein in die Großstadt, die Macher der Strategieserie „SimCity" veröffentlichen in Kürze ihr erstes Rennspiel. Mit MGs und Minen verwandelst du andere Autos in Altmetall.



Action auf den Straßen von San Francisco

Micro Machines 3 (Code Masters)

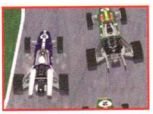
Noch diesen Sommer: Code Masters setzt konsequent auf Action und einfache Bedienung. Hier steuert ihr Winz-Autos über kuriose Kurse. Die größten Verbesserungen sind bei der Grafik zu erwarten. Die Turbo-Zwerge geben jetzt im 3-D-Look Gas.



Kurve kriegen auf demKüchentisch: Micro Machines 3

F1 '97 (Psygnosis)

Brandheiße Info für alle „Formel 1"-Fans: Noch dieses Weihnachten will Psygnosis eine verbesserte Version herausbringen! Ganz wichtig: „F1 '97" hat dann endlich aktuelle Teamdaten, damit Schumi im wohlverdienten Ferrari sitzt. Psygnosis verspricht optimierte Grafiken für 3-D-Karten – darauf warten lohnt sich.



Monster Trucks (Psygnosis)

Die dicken „Monster Trucks" steuern sich störrischer als ein Formel-1-Wagen. Dafür kann man mit den Brummern einiges kaputtmachen: Kleine bis mittlere Hindernisse werden einfach umgewälzt. Psygnosis will seine Action-Fahrsimulation im Herbst rausbringen.



Plattmacher im Einsatz: Monster Trucks

X-Car

Die geheimnisvolle Bezeichnung „X-Car" steht für „Experimentalfahrzeug". Du designst die Rennautos der Zukunft in virtuellen Garagen. Nach vielen Testfahrten und Tuning wagst du dich mit dem Eigenbau-Flitzer ins Rennggeschehen.



Erst bauen, dann rasen: X-Car



RENNSPIEL



INTERSTATE 76

Rennspiel-Typ: Action-Simulation
Hersteller: Activision
Erscheinungsjahr: 1997
PC-PS: Pentium/133, 16 MByte RAM
Fahrzeuge: US-Straßenschlitten mit Extrawaffen

Steckbrief:

Im Kampf um die letzten Sprit-Vorräte schrecken Schurken vor nichts zurück. Du bist Groove Champion, dein Fahrzeug ist ein mit Waffen gespicktes Muscle Car. Im Kampf gegen die Bösewichte sind gute Fahrkünste genauso wichtig wie der Einsatz von Bordkanone und Minenleger. Interstate 76 ist eine Art „Wing Commander auf Rädern" und ziemlich anspruchsvoll. Sound und Story sind extraklasse.

TACHO-WERTUNG

ACTION: 60 SIMULATION: 100 FUN: 100



GRAND PRIX 2

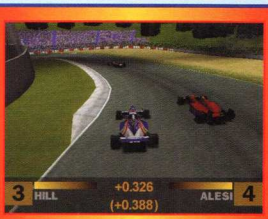
Rennspiel-Typ: Simulation
Hersteller: Microprose
Erscheinungsjahr: 1996
PC-PS: Pentium/90, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: Realistische Formel-1-Autos

Steckbrief:

Genaues Auto-Tuning, exaktes Kurvenverhalten, vollendetes Fahrgefühl - wer eine besonders realistische Formel-1-Simulation sucht, fährt auf „Grand Prix 2" voll ab. Zwischen den Trainingsläufen arbeitet du fieberhaft am Fahrzeug, um noch ein paar Hundertstelsekunden herauszuholen. Kein anderes Rennspiel stellt höhere Ansprüche an den PC-Fahrer. Bis man die Steuerung voll beherrscht, sind viel Geduld und Spucke fällig.

TACHO-WERTUNG

ACTION: 60 SIMULATION: 100 FUN: 100



FORMEL 1

Rennspiel-Typ: Simulation
Hersteller: Psygnosis
Erscheinungsjahr: 1997
PC-PS: Pentium/90, 16 MByte RAM, 3-D-Karte
Fahrzeuge: Realistische Formel-1-Autos

Steckbrief:

Die starke Grafik sorgt für rasantes Formel-1-Feeling. Alle Strecken der WM-Saison 1995 sind da, mit vernünftigen Fahrern und Teams. Für jeden etwas: Der Arcade-Modus sorgt für schnellen Spaß. Wer sich eingefahren hat, probiert „Simulation" mit anspruchsvoller Steuerung. Achtung: Dieses Spiel läuft nur, wenn eine 3-D-Beschleunigerkarte im PC steckt. Für die beste Grafik sorgen Modelle mit einem 3Dfx/Voodoo-Chip.

TACHO-WERTUNG

ACTION: 80 SIMULATION: 80 FUN: 100



THE NEED FOR SPEED

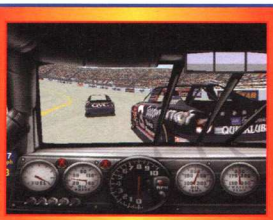
Rennspiel-Typ: Action-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Erscheinungsjahre: 1995 + 1997
PC-PS: Teil 1: Pentium/90, 8 MByte RAM
Teil 2: Pentium/133, 16 MByte RAM
Fahrzeuge: Realistische Sportwagen

Steckbrief:

Geld spielt keine Rolle: Die teuersten Sportwagen der Welt warten auf dich... wenn auch „nur" in der simulierten Tiefgarage. Spaßige Spritztouren mit edlen Serienautos sind das Markenzeichen von Need for Speed. Ferrari, Lotus & Co. bieten unterschiedliche Fahrleistungen. Die neue Fortsetzung braucht einen extrastarken Rechner.

TACHO-WERTUNG

ACTION: 80 SIMULATION: 70 FUN: 90



NASCAR RACING

Rennspiel-Typ: Simulation
Hersteller: Sierra
Erscheinungsjahre: 1994 + 1996
PC-PS: Teil 1: 486er/66, 8 MByte RAM
Teil 2: Pentium/120, 16 MByte RAM
Fahrzeuge: Realistische NASCAR-Stock-Cars

Steckbrief:

Auf geht's zur Stock-Car-Meisterschaft in die USA. Schwere Brummer legen sich in die Kurven... da bekommt man schon mal eine Delle ab. Bei NASCAR Racing 2 könnt ihr herzhaft tunen und fummeln, bis die Kiste optimal läuft. Sogar die Lackierung läßt sich ändern. Der grafisch weniger aufwendige Vorgänger ist für wenig Geld zu haben.

TACHO-WERTUNG

ACTION: 60 SIMULATION: 90 FUN: 90



BLEIFUSS

Rennspiel-Typ: Action
Hersteller: Virgin
Erscheinungsjahre: 1995 + 1996
PC-PS: Pentium/90, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: Unrealistische Sportwagen

Steckbrief:

Landstraßen von der rutschigen Eistundra Finnlands bis zur Sand-Spritztour durch Ägypten, da sind messerscharfe Reflexe gefragt. Du fährst gegen drei Computerautos um den 1. Platz - schwer, aber schaffbar. Das Vorgängerspiel „Bleifuß" ist ein besonderer Preis-/Leistungstip: Diesen ersten Teil gibt's nämlich als Billigspiel für knapp 30 Mark.

TACHO-WERTUNG

ACTION: 90 SIMULATION: 40 FUN: 90



POWER F1

Rennspiel-Typ: Simulation
Hersteller: Domark
Erscheinungsjahr: 1996
PC-PS: Pentium/90, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: Realistische Formel-1-Autos

Steckbrief:

Grafik und Steuerung bieten bei diesem Game keine großartigen Besonderheiten. Dafür kommt man besonders schnell mit der Lenkung des Rennwagens zurecht. Und bei niedriger Auflösung läuft Power F1 selbst auf kleineren Pentiums ziemlich flott. 17 Originalkurse aus der WM-Saison 1995 sorgen für Spannung. Praktisch: Mit dem Editor kannst du die Team- und Fahrerdaten beliebig verändern.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 70 SIMULATION: 80 FUN: 80



SEGA RALLY

Rennspiel-Typ: Action
Hersteller: Sega
Erscheinungsjahr: 1997
PC-PS: Pentium/90, 16 MByte RAM
Fahrzeuge: Realistische Rallye-Autos

Steckbrief:

Als Videogame war's ein Riesenhit, jetzt fährt Sega auf dem PC mit: Sega Rally bietet Schlammschlacht-Spaß für Reflexkünstler. Um an die Spitze zu fahren, mußt du tollkühn in die Kurven schlittern. Brave Bremser landen selten auf dem Siegertreppchen. Es gibt lediglich zwei verschiedene Autos. Etwas mickrig auch die Streckenauswahl (drei); dafür sind diese Pisten besonders lang und abwechslungsreich geraten.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 90 SIMULATION: 50 FUN: 80



STREET RACER

Rennspiel-Typ: Action
Hersteller: UBI-Soft
Erscheinungsjahr: 1997
PC-PS: 486er/66, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: Unrealistische Comic-Karren

Steckbrief:

Eine Handvoll irrer Typen tuckert mit selbstgebastelten Fun-Cars über Comic-Strecken. Jeder Fahrer hat andere Talente und Kampftechniken. Setze im richtigen Augenblick deine Turbo-Booster ein, um an die Spitze zu kommen. Bei Street Racer kommt es nicht nur auf Schnelligkeit an; mit Boxhieben hältst du die Konkurrenz auf Distanz. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an den Start

TACHO-WERTUNG



ACTION: 100 SIMULATION: 30 FUN: 80



HAVE A NICE DAY

Rennspiel-Typ: Action
Hersteller: Magic Bytes
Erscheinungsjahr: 1997
PC-PS: Pentium/60, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: US-Straßenschlitten mit Extrawaffen

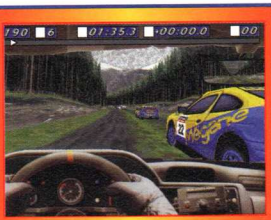
Steckbrief:

Fair Play? Was soll denn das sein? Die Rabauken in diesem Chaos-Rennspiel scheren sich nicht um TÜV und Regeln. Deshalb solltest du dich erst auf die Piste wagen, nachdem dein Auto gründlich aufgemotzt wurde. Mit MG, Reparatur-Sets und Ölschleudern brettert es sich um einiges besser. Viel Action und schnelle Grafik. Die einzelnen Strecken bieten allerdings nicht sonderlich viel Abwechslung.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 80 SIMULATION: 50 FUN: 80



RALLYE RACING 97

Rennspiel-Typ: Action-Simulation
Hersteller: Software 2000
Erscheinungsjahr: 1996
PC-PS: 486er/66, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: Realistische Rallye-Autos

Steckbrief:

Nichts für Schönwetterfahrer: Um 35 Etappen voller Matsch, Schnee und Nebel zu überstehen, muß man auch mal zum Schraubenschlüssel greifen. Die Tourenwagen sind voll gefordert. Widrige Straßenverhältnisse und grimmige Gegner sorgen für Ausrutscher und Dellen. Witzig: Die gemurmelten Streckenhinweise vom Beifahrer. Bei den Autos wählst du zwischen bekannten Marken wie Golf GTI oder Ford Escort.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 70 SIMULATION: 70 FUN: 80



DESTRUCTION DERBY 1 + 2

Rennspiel-Typ: Action
Hersteller: Psygnosis
Erscheinungsjahre: 1995 + 1996
PC-PS: Pentium/90, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: Unrealistische Stock-Cars.

Steckbrief:

Hauptsache Vollkasko: Destruction Derby-Piloten scheren sich nicht um Kratzer im Lack oder losgelöste Stoßstangen. Um Punkte zu sammeln, wird gecrasht. Mit viel Schmackes rammst du die Computergegner und sammelst gequetschte Motorhauben wie andere Leute Briefmarken. Taschengeld-Tip: Teil 1 ist spaßiger und bereits als Billigspiel zu haben. Destruction Derby 2 bietet bessere, aber langsamere Grafik.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 90 SIMULATION: 40 FUN: 70



MICRO MACHINES 2

Rennspiel-Typ: Action
Hersteller: Code Masters
Erscheinungsjahr: 1995
PC-PS: 486er/33, 4 MByte RAM
Fahrzeuge: Spielzeug-Autos

Steckbrief:

Putzige Spielzeugautos brettern über 30 witzige Fun-Pisten wie Frühstückstisch, Sandkasten oder Werkbank. Wer den Gegner wegschubst und besser mit den Kurven klarkommt, landet als erster im Ziel. Eine witzige Idee mit einfacher Steuerung. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig ran; mit dem „Construction Set" baut ihr sogar eigene Strecken. In Kürze erscheint „Micro Machines 3" mit aufgemotzter Grafik.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 80 SIMULATION: 20 FUN: 70



SPEEDSTER

Rennspiel-Typ: Action
Hersteller: Psygnosis
Erscheinungsjahr: 1997
PC-PS: Pentium/90, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: Unreal, Sport- und Geländewagen.

Steckbrief:

Schlafmützige Schleichfahrt aus der Vogelperspektive. Mit Winzautos fährst du über wenig aufregende Rundkurse. Entweder kämpft man um die Meisterschaft oder fährt um neue Bestzeiten. Die Steuerung ist sehr einfach; die ersten Rennen sind schnell gewonnen. Auf Dauer fehlt's aber an Tiefgang, Spannung und Power. Mit Speedster werden höchstens Führerscheinneulinge glücklich.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 50 SIMULATION: 10 FUN: 30



POD

Rennspiel-Typ: Action-Simulation
Hersteller: UBI Soft
Erscheinungsjahr:1997
PC-PS: Pentium/90 (MMX), 16 MByte RAM
Fahrzeuge: SF-Schwebegleiter

Steckbrief:

Die Rennstrecken der Zukunft für den Prozessor der Zukunft: POD ist das erste Rennspiel, welches die MMX-Funktionen der neuen Pentium-Generation ausreizt. Das bedeutet: mehr Farben, höhere Auflösung und rasantes Tempo - aber nur mit MMX oder einer 3-D-Karte. Der Spielablauf ist nicht ganz so beeindruckend wie die Technik. Die wilden Gleiterrennen auf interplanetaren Kursen sind etwas unübersichtlich.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 80 SIMULATION: 60 FUN: 70



WIPEOUT 2097

Rennspiel-Typ: Action
Hersteller: Psygnosis
Erscheinungsjahr: 1997
PC-PS: Pentium/133, 16 MByte RAM, 3-D-Karte
Fahrzeuge: SF-Schwebegleiter mit Extrawaffen

Steckbrief:

Hypermoderne Gleiter zischen über die Rennstrecken der Zukunft. Mit Luftbremsen meisterst du eklige Kurven. Neben Tempo zählt auch der richtige Einsatz von Power-Ups. Du kannst die Gegner aufhalten oder ganz aus dem Rennen ballern. Vier Rennteams mit unterschiedlich starken Raumschiffen stehen zur Wahl. Das schnelle SF-Rennen fordert deine Reflexe - und läuft nur auf PCs mit 3-D-Beschleunigerkarte.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 90 SIMULATION: 30 FUN: 60



TEST DRIVE OFF ROAD

Rennspiel-Typ: Action-Simulation
Hersteller: Accolade
Erscheinungsjahr: 1997
PC-PS: Pentium/133, 16 MByte RAM
Fahrzeuge: Realistische Geländewagen

Steckbrief:

Eine Art „Need for Speed" für Querfeldein-Freaks. Statt schnittiger Sportschlitten steuerst du handfeste Off-Road-Kisten über Schotterpisten. Echte PS-Klassiker wie Jeep Wrangler oder Land Rover werden simuliert. Dabei gibt's natürlich weniger Rasanz als in der Formel 1. Schwergängige Steuerung und zähe Grafik machen die Testfahrt nur für geduldige Spieler mit schnellem PC empfehlenswert.

TACHO-WERTUNG



ACTION: 60 SIMULATION: 70 FUN: 60



MONSTER TRUCK MADNESS

Rennspiel-Typ: Action-Simulation
Hersteller: Microsoft
Erscheinungsjahr: 1996
PC-PS: Pentium/133, 8 MByte RAM
Fahrzeuge: Realistische US-Monstertrucks

Steckbrief:

Man stecke einen PS-starken Laster auf gewaltige Reifen - und schon haben wir einen waschechten „Monster Truck"! Ein sattes Dutzend der monstermäßigen Rennlaster wartet nur darauf, von euch gefahren zu werden. Solche wuchtigen Vehikel steuern sich weitaus störrischer als ein windschnittiger Sportwagen. Die träge Lenkung ist Geschmackssache; die langsame Grafik ein echter Klops.

TACHO-WERTUNG



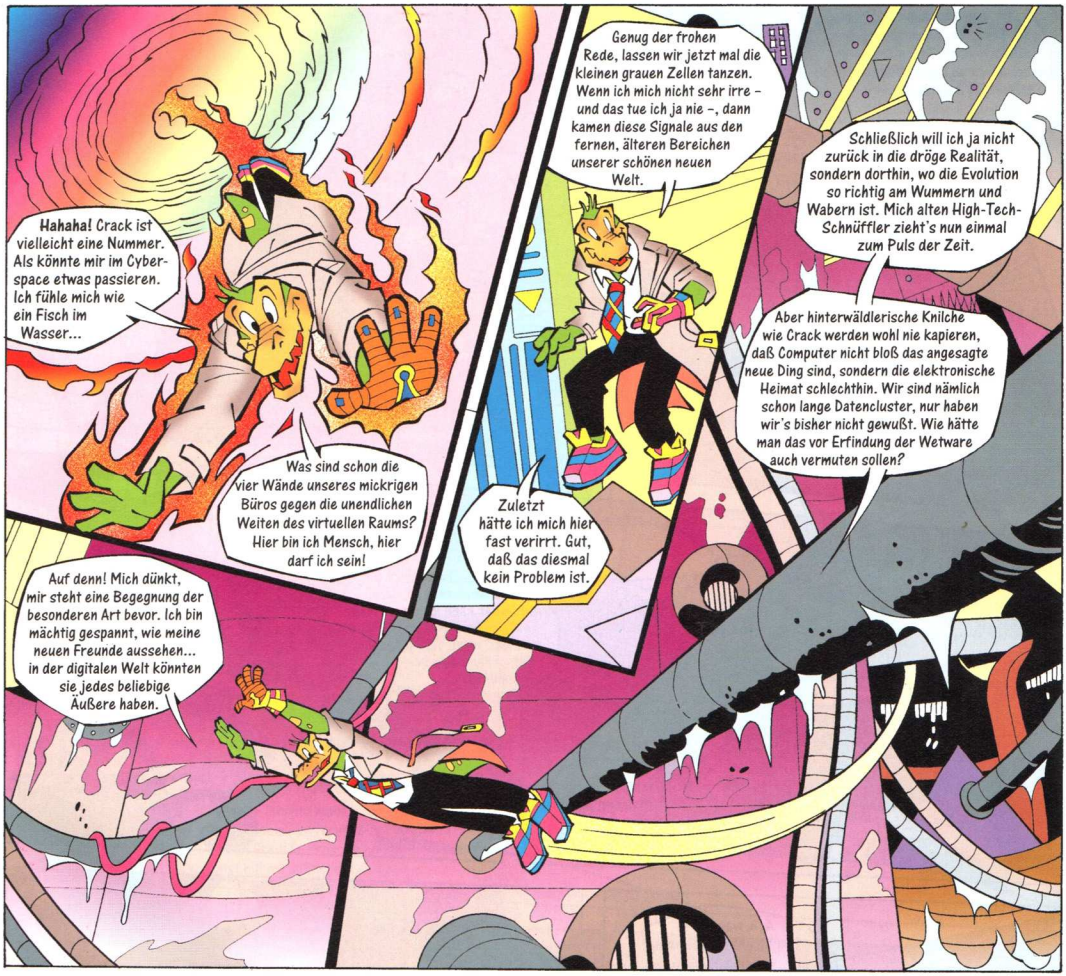
ACTION: 50 SIMULATION: 70 FUN: 40

Zocky McHacker

DER DATEN-DETEKTIV

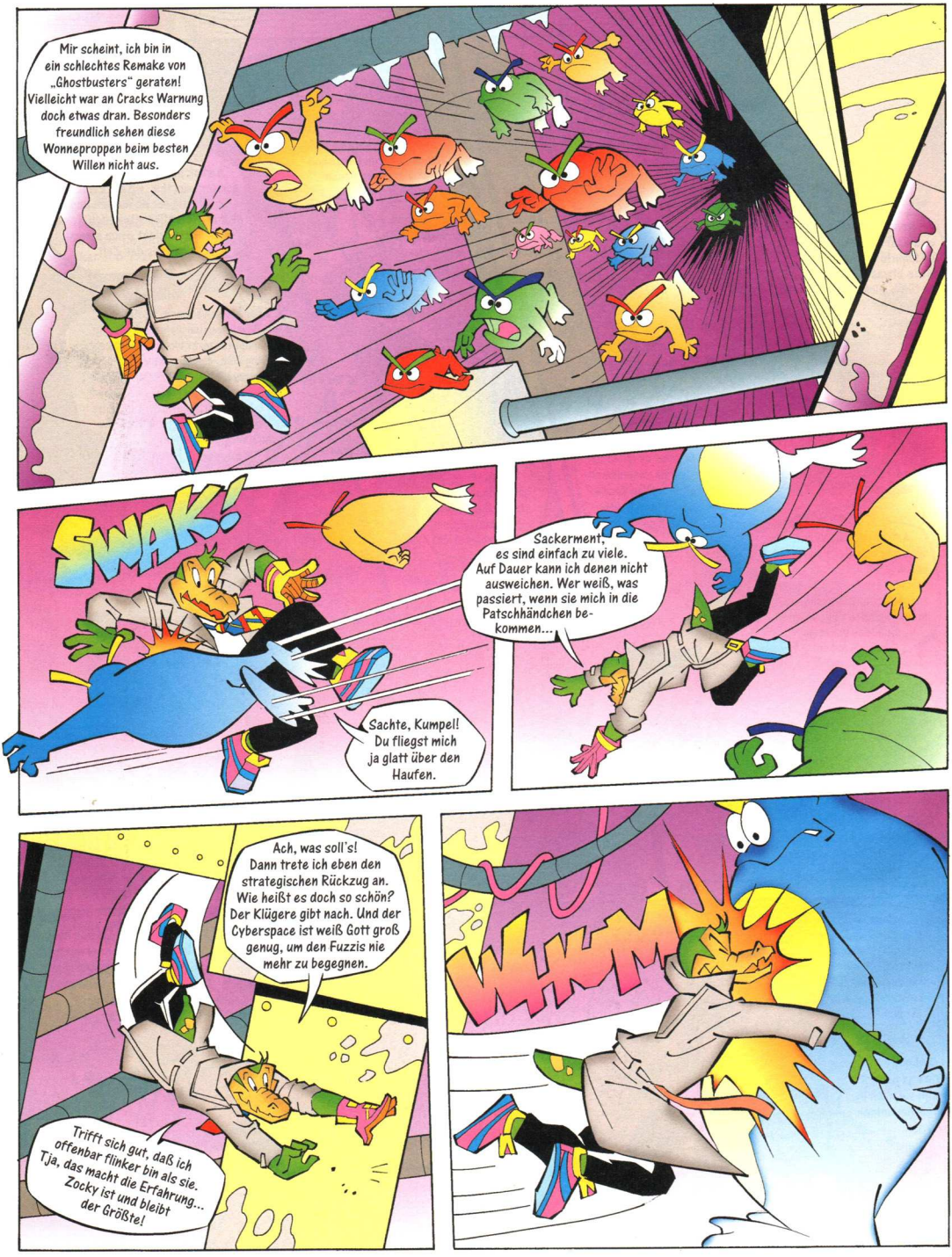
DR. MATRIX

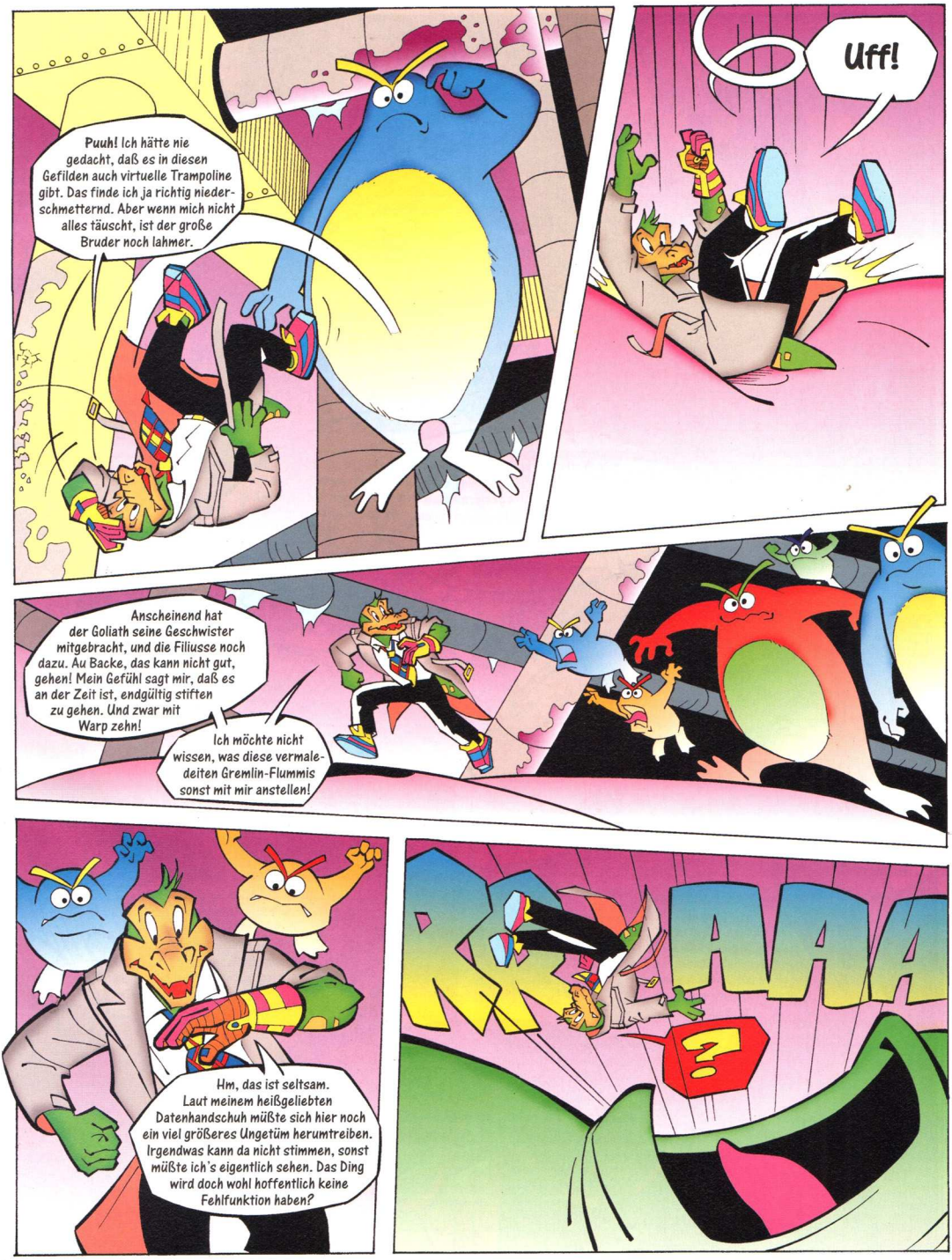


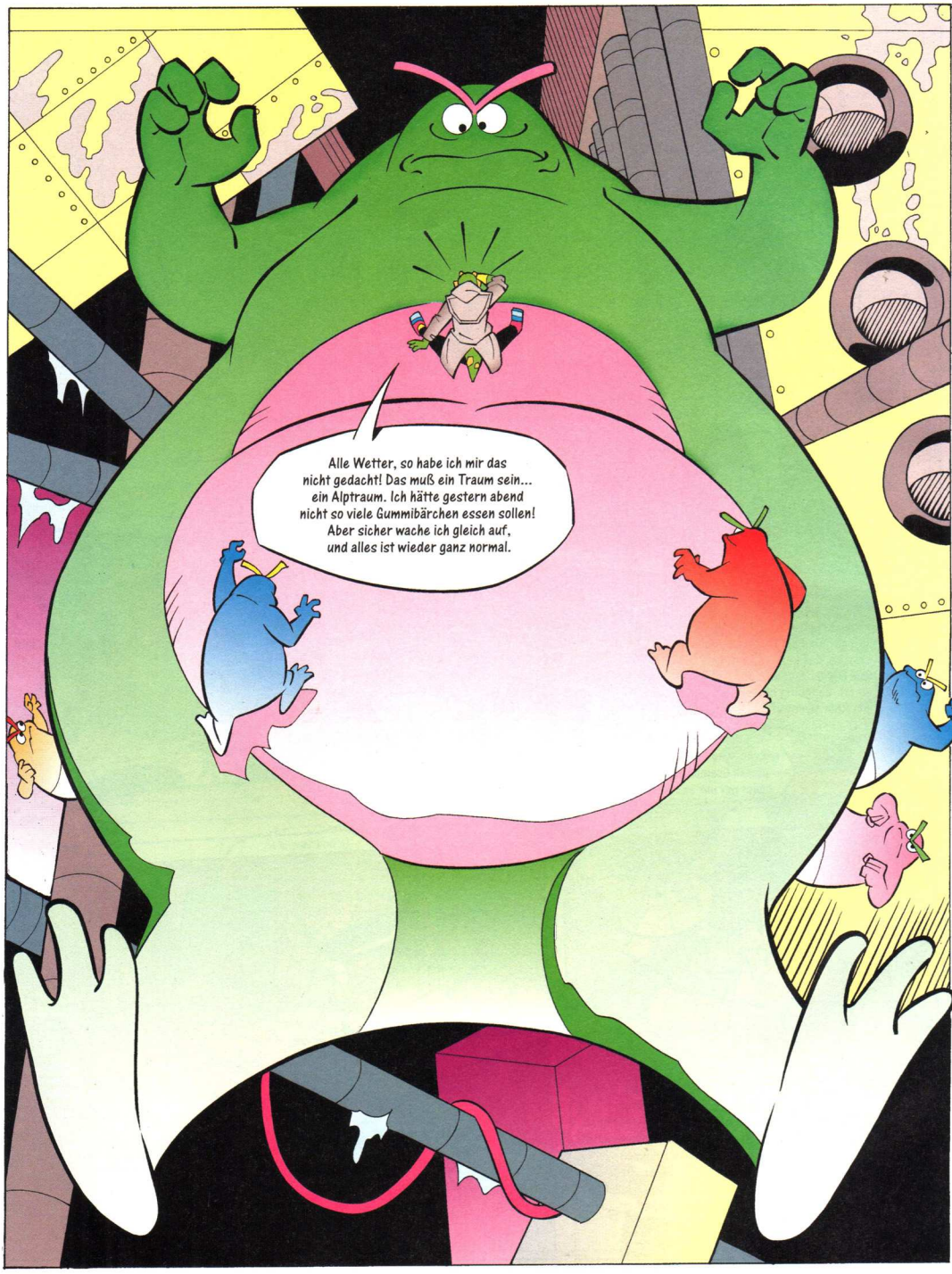

Hahaha! Crack ist vielleicht eine Nummer. Als könnte mir im Cyberspace etwas passieren. Ich fühle mich wie ein Fisch im Wasser...
Was sind schon die vier Wände unseres mickrigen Büros gegen die unendlichen Weiten des virtuellen Raums? Hier bin ich Mensch, hier darf ich sein!
Genug der frohen Rede, lassen wir jetzt mal die kleinen grauen Zellen tanzen. Wenn ich mich nicht sehr irre – und das tue ich ja nie –, dann kamen diese Signale aus den fernen, älteren Bereichen unserer schönen neuen Welt.
Zuletzt hätte ich mich hier fast verirrt. Gut, daß das diesmal kein Problem ist.
Schließlich will ich ja nicht zurück in die dröge Realität, sondern dorthin, wo die Evolution so richtig am Wummern und Wabern ist. Mich alten High-Tech-Schnüffler zieht's nun einmal zum Puls der Zeit.
Aber hinterwäldlerische Knilche wie Crack werden wohl nie kapieren, daß Computer nicht bloß das angesagte neue Ding sind, sondern die elektronische Heimat schlechthin. Wir sind nämlich schon lange Datencluster, nur haben wir's bisher nicht gewußt. Wie hätte man das vor Erfindung der Wetware auch vermuten sollen?
Auf denn! Mich dünkt, mir steht eine Begegnung der besonderen Art bevor. Ich bin mächtig gespannt, wie meine neuen Freunde aussehen... in der digitalen Welt könnten sie jedes beliebige Äußere haben.


Schau an, mein Cyberhandschuh fängt sehr starke Signale auf. Nähert sich mir ein Begrüßungskomitee? Könnte durchaus drin sein.
O Mann! Wäre ja echt nett, wenn sie mich in ihren Bau lotsen würden.

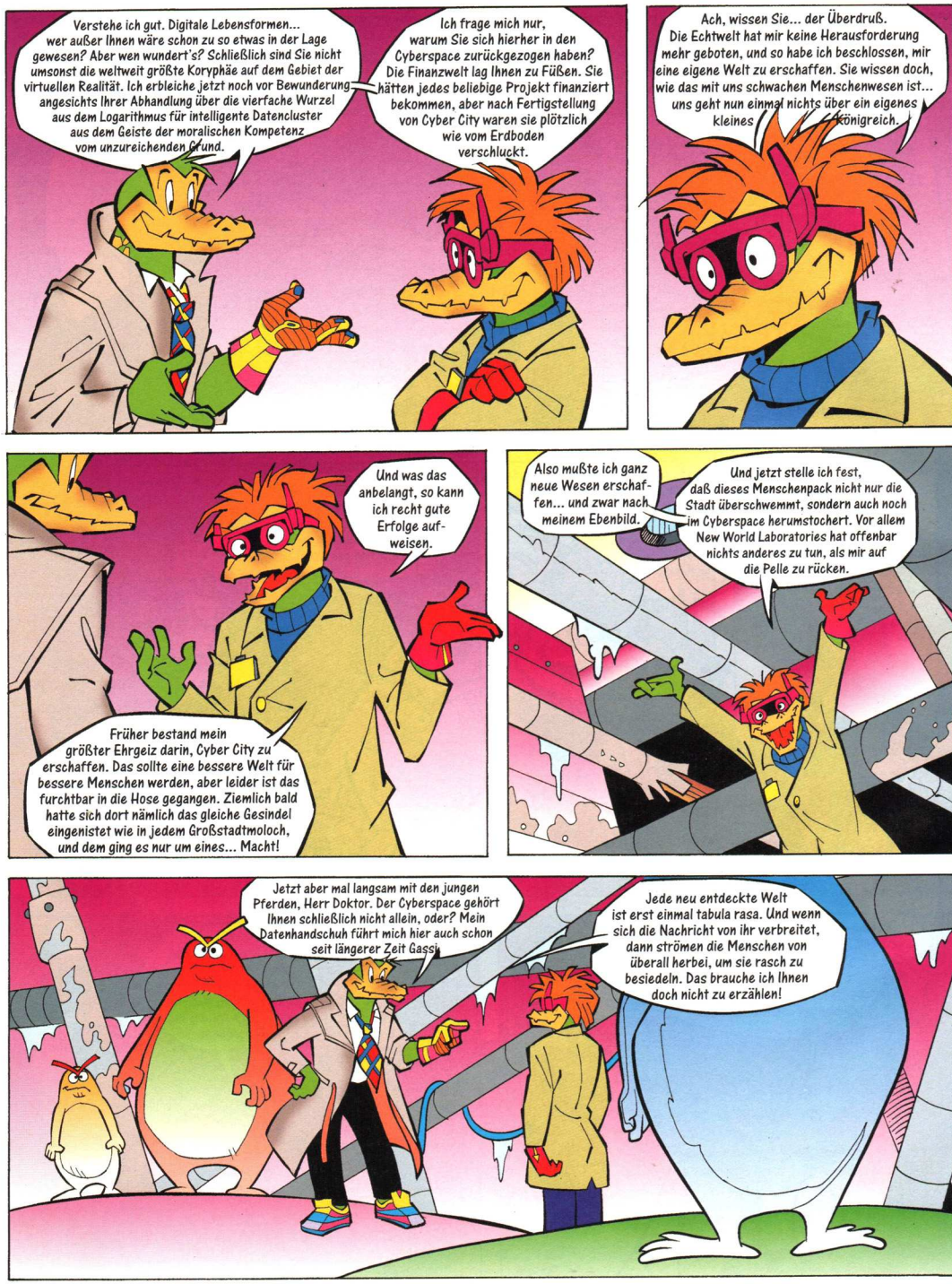

Grundgütiger Gates! Das habe ich nun wirklich nicht erwartet... Muß man einen neugierigen kleinen Schnüffler denn gleich beim Wort nehmen?


Mir scheint, ich bin in ein schlechtes Remake von „Ghostbusters" geraten! Vielleicht war an Cracks Warnung doch etwas dran. Besonders freundlich sehen diese Wonneproppen beim besten Willen nicht aus.
SWAK!
Sackerment, es sind einfach zu viele. Auf Dauer kann ich denen nicht ausweichen. Wer weiß, was passiert, wenn sie mich in die Patschhändchen bekommen...
Sachte, Kumpel! Du fliegst mich ja glatt über den Haufen.
Ach, was soll's! Dann trete ich eben den strategischen Rückzug an. Wie heißt es doch so schön? Der Klügere gibt nach. Und der Cyberspace ist weiß Gott groß genug, um den Fuzzis nie mehr zu begegnen.
Trifft sich gut, daß ich offenbar flinker bin als sie. Tja, das macht die Erfahrung... Zocky ist und bleibt der Größte!
WHUMM


Puuh! Ich hätte nie gedacht, daß es in diesen Gefilden auch virtuelle Trampoline gibt. Das finde ich ja richtig niederschmetternd. Aber wenn mich nicht alles täuscht, ist der große Bruder noch lahmer.
Uff!
Anscheinend hat der Goliath seine Geschwister mitgebracht, und die Filiusse noch dazu. Au Backe, das kann nicht gut, gehen! Mein Gefühl sagt mir, daß es an der Zeit ist, endgültig stiften zu gehen. Und zwar mit Warp zehn!
Ich möchte nicht wissen, was diese vermaledeiten Gremlin-Flummis sonst mit mir anstellen!
Hm, das ist seltsam. Laut meinem heißgeliebten Datenhandschuh müßte sich hier noch ein viel größeres Ungetüm herumtreiben. Irgendwas kann da nicht stimmen, sonst müßte ich's eigentlich sehen. Das Ding wird doch wohl hoffentlich keine Fehlfunktion haben?
KRAAA
?


Alle Wetter, so habe ich mir das nicht gedacht! Das muß ein Traum sein... ein Alptraum. Ich hätte gestern abend nicht so viele Gummibärchen essen sollen! Aber sicher wache ich gleich auf, und alles ist wieder ganz normal.


Darauf würde ich nicht wetten, junger Mann. Sie können mir glauben, daß es sich hier um bittere Realität handelt.
Häh?
Gestatten Sie, daß ich mich vorstelle. Mein Name ist Matrix... Doktor Matrix! Ich nehme doch an, ich bin Ihnen ein Begriff. Das müßte ich eigentlich, wenn Sie Ihre Hausaufgaben richtig gemacht haben. Jeder VR-Anwender in Cyber City kennt mich.
Schluck! Ich weiß nur zu gut, wer Sie sind, Herr Doktor.
Sie haben doch unsere charmante kleine Stadt entworfen. Und die Knollenkasper hinter mir wohl auch?
Ganz recht, Sie haben's voll erfaßt. Cyber City war nämlich nur ein Anfang. Mein nächster Schritt war die Erschaffung virtuellen Lebens, und das ist mir geglückt!
Wie finden Sie meine kleinen Freunde? Das hier ist ein sogenannter Byte. Ich habe viel Fleiß und Ausdauer in seine Konstruktion gesteckt!
Grrr!
Die nächstgrößere Variante habe ich Kilo genannt. Das ist der mit dem grünen Bauch. Und der grimmige blaue Grobi hinter mir ist ein Mega. Sie sind mein ganzer Stolz, wissen Sie? Um sie herstellen zu können, waren jahrelange Feldstudien nötig.
Hut ab, Herr Doktor. Tolle Benamsung.
Ich gehe wohl recht in der Annahme, daß Sie den Kumpel, auf dem wir gerade stehen, Gigo genannt haben. Nach Kilo und Mega wäre das nur konsequent.
Sie sagen es. Sein Vorbild war Moby Dick, aber der Name Gigo erschien mir treffender.


Verstehe ich gut. Digitale Lebensformen... wer außer Ihnen wäre schon zu so etwas in der Lage gewesen? Aber wen wundert's? Schließlich sind Sie nicht umsonst die weltweit größte Koryphäe auf dem Gebiet der virtuellen Realität. Ich erbleiche jetzt noch vor Bewunderung angesichts Ihrer Abhandlung über die vierfache Wurzel aus dem Logarithmus für intelligente Datencluster aus dem Geiste der moralischen Kompetenz vom unzureichenden Grund.
Ich frage mich nur, warum Sie sich hierher in den Cyberspace zurückgezogen haben? Die Finanzwelt lag Ihnen zu Füßen. Sie hätten jedes beliebige Projekt finanziert bekommen, aber nach Fertigstellung von Cyber City waren sie plötzlich wie vom Erdboden verschluckt.
Ach, wissen Sie... der Überdruß. Die Echtwelt hat mir keine Herausforderung mehr geboten, und so habe ich beschlossen, mir eine eigene Welt zu erschaffen. Sie wissen doch, wie das mit uns schwachen Menschenwesen ist... uns geht nun einmal nichts über ein eigenes kleines Königreich.
Und was das anbelangt, so kann ich recht gute Erfolge aufweisen.
Früher bestand mein größter Ehrgeiz darin, Cyber City zu erschaffen. Das sollte eine bessere Welt für bessere Menschen werden, aber leider ist das furchtbar in die Hose gegangen. Ziemlich bald hatte sich dort nämlich das gleiche Gesindel eingenistet wie in jedem Großstadtmoloch, und dem ging es nur um eines... Macht!
Also mußte ich ganz neue Wesen erschaffen... und zwar nach meinem Ebenbild.
Und jetzt stelle ich fest, daß dieses Menschenpack nicht nur die Stadt überschwemmt, sondern auch noch im Cyberspace herumstochert. Vor allem New World Laboratories hat offenbar nichts anderes zu tun, als mir auf die Pelle zu rücken.
Jetzt aber mal langsam mit den jungen Pferden, Herr Doktor. Der Cyberspace gehört Ihnen schließlich nicht allein, oder? Mein Datenhandschuh führt mich hier auch schon seit längerer Zeit Gassi.
Jede neu entdeckte Welt ist erst einmal tabula rasa. Und wenn sich die Nachricht von ihr verbreitet, dann strömen die Menschen von überall herbei, um sie rasch zu besiedeln. Das brauche ich Ihnen doch nicht zu erzählen!


Klar, aber würdigt denn keiner meine Privatsphäre? Ich lebe ja schon im hintersten VR-Winkel. Jetzt kehren Sie sicher zu Ihren Freunden zurück und erzählen Ihnen, daß Sie mich gefunden haben.
Zugegeben... das wäre eine Möglichkeit, aber sehr anständig fände ich das nicht. Ehre, wem Ehre gebührt, sage ich immer, und Sie wollten hier ja nur in Ruhe Ihre Forschungen weitertreiben, nicht wahr?
Ich sag' Ihnen mal was, Doktor Matrix... von einem Datencluster zum anderen. Meiner Meinung nach hat jeder von uns das Recht, sich aus dem Staub zu machen, wenn ihm danach ist. Also werde ich Ihr Geheimnis wie meinen Augapfel hüten. Und wer weiß, vielleicht können Sie mir ja auch irgendwann einmal behilflich sein?
Danke, mein Freund, es gibt also doch noch echte Menschen. Einfach großartig. Sie ahnen ja nicht, welche Freude Sie einem alten Griesgram wie mir damit machen!
Und als Dr. Matrix unserem Freund Zocky den Heimweg beschrieben hat...
Huch! Mußt du mich eigentlich immer so furchtbar erschrecken? Ich werde noch einmal vor Angst auf der Stelle tot umfallen.
Was hast du denn da unter dem Mantel? Deine Knarre kann es nicht sein, die hast du doch neulich verlegt. Hast du dir in der Virtualität einen schicken neuen Blaster gebastelt, oder was?
Ich bitte dich, Crack, das wollen wir nun wirklich nicht hoffen. Jemand muß schließlich die Stellung halten, wenn ich im Cyberspace surfe. Und wer könnte das besser als du, altes Haus.
Nimm's ihm nicht übel, Crack, das ist das Vorrecht der primitiven Lebewesen. Sie reagieren eben aus dem Bauch heraus. Aber warte nur, bis er groß und stark ist. Ich wette, dann läßt uns seine Finesse vor Neid erblassen.
Ach, wo denkst du hin... das war gar nicht nötig. Ich habe nur einen kleinen Freund mitgebracht. Du weißt, daß ich schon immer ein putziges Haustierchen haben wollte.
Äh... na klar, aber so eines? Ich meine... warum eigentlich nicht? Irgendwie ist er ja richtig süß.
Grrr!
Du meine Güte! Wieso schnappt er denn bloß nach mir? Ich habe dem kleinen Racker doch nichts getan!
Ob Zocky damit recht hat, liebe Leser? Die Zukunft wird es weisen!

ENDE

GROSSES GEWINNSPIEL

Na, Lust auf ein bißchen Abwechslung? Dann sind diese Seiten genau das richtige für dich: Hier findest du zwei Seiten geballten Rätselspaß. Das Lösungswort ergibt sich aus den rot markierten Feldern. Ein Hinweis: Gesucht wird eine der Wunderwaffen aus „Pandemonium". Wenn du nicht weiterweißt, dann blättere doch mal ein bißchen im Heft ...



Notwendige Bindestriche haben wir für dich bereits eingesetzt

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

Wenn eine Lösung aus mehreren Wörtern besteht, dann haben wir den Wortzwischenraum dunkelblau eingefärbt

Das gibt's zu gewinnen!

1. PREIS:
eine 3Dfx-Grafikkarte und das brandneue Game „Pandemonium" von BMG Interactive

Weitere Preise!

2.-15. PREIS:
je ein BMG Interactive-Funpaket
(mit den Screensavern After Dark, The Simpsons und Looney Tunes; außerdem findest du in diesem Paket den Gitarren-Hit „Quest for Fame")

Hier kommt das Lösungswort rein:

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

6
Verrückter Wissenschaftler aus Pinball 97
Zocky hat davon viel zu viele gegessen
Ein in Cyber City bekannter Wissenschaftler
Phantastische Welt in „Star Trak-Generations"
Wasser- und Online-Sport
7
5
Spielart, wie z.B. „Pandemonium"
„Star Wars"-Regisseur
„Siedler"-Level auf der FUN ONLINE-CD-ROM
Fahrbarer Untersatz in „Moto Racer"
Hundeheld in „Koala Lumpur"
11
8
Hofnarr aus „Pandemonium"
Wie viele Kurse gibt's in „Speedster"?
Verwandelt in Pandemonium-Monster in Eis
Fiesling aus „Pandemonium"
Abk.v. „United European Football Association"
Schummeltricks
13
Gibt's für den Computer und aus Kartoffeln
Wird in „Generations" von Kirk und Picard gejagt
Dorthin führt die Reise in „Koala Lumpur"
engl. Begriff für „Ebene" in einem Spiel
3
Woher stammt der hilfreiche Siedlerfürst?
Dortmund-Stürmer
15
9
Programm zur Bearbeitung von z.B. Texten



SONDER-PREIS:

1 x ein 17-Zoll ELSA ECOMO 17H97-Monitor von ELSA GmbH

Hast du das Rätsel geknackt?
Dann schicke bis zum 8.9.1997
eine Postkarte mit dem Lösungswort an

Redaktion FUN ONLINE
Stichwort Gewinnspiel
Postfach 10 12 51
70011 Stuttgart

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

PC-Werkstatt:
CD-ROM-Laufwerke

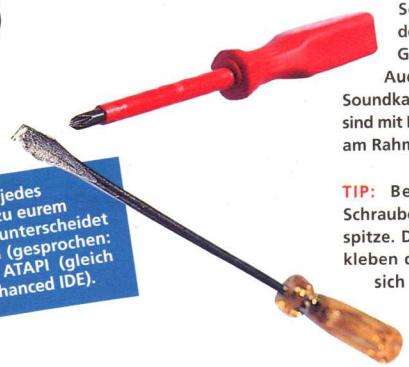
Der Einbau eines neuen CD-ROM-Laufwerkes ist gar nicht schwer. Aber beim Kauf heißt es: Aufgepaßt! In der FUN ONLINE PC-Werkstatt erfahrt ihr, worauf es ankommt



Der Star in der FUN ONLINE-PC-Werkstatt ist der neueste Gateway-Pentium-PC. Und er muß einiges aushalten: Für jede Durchblick-Geschichte wird er von Heini Datentrieb gnadenlos zerlegt ...



Achtung: Nicht jedes CD-ROM paßt zu eurem Rechner. Man unterscheidet zwischen SCSI (gesprochen: „skasi") und ATAPI (gleich E-IDE oder Enhanced IDE).



Ihr braucht einen Kreuzschlitz-Schraubenzieher (wie der rote im Bild), um das Gehäuse zu öffnen. Auch Festplatte, Grafik-/Soundkarte und die Laufwerke sind mit Kreuzschlitz-Schrauben am Rahmen fixiert

TIP: Besorgt euch einen Schraubenzieher mit Magnetspitze. Die kleinen Schrauben kleben daran fest und lassen sich leicht an die richtige Stelle bringen



ATAPI/E-IDE

Am billigsten sind die ATAPI-Laufwerke. Ein 12x-Laufwerk bekommt ihr bereits für 200 Mark. Einen Controller (deutsch: Schnittstellenkarte) für das neue CD-ROM-Laufwerk braucht ihr nicht zu kaufen. In den PCs, die nach 1993 gebaut wurden, findet ihr diese Schnittstellen in der Regel auf dem Motherboard.

TIP

So erkennt ihr, ob euer Rechner einen E-IDE-Controller hat:

❶ Schaut euch das Motherboard genau an. Ist das Kabel von eurer Festplatte direkt auf das Motherboard gesteckt?

❷ Ihr habt bereits ein CD-ROM-Laufwerk im PC. Steckt das CD-ROM-Kabel direkt neben dem Festplattenkabel auf dem Motherboard? Sind beide Kabel gleich breit?

❸ Ihr habt noch kein CD-ROM-Laufwerk. Ist die Schnittstelle neben dem Festplattenkabel leer? Hat sie genau 40 Pins (so heißen die Metallstifte der Schnittstelle)?

Wenn ihr alle Fragen mit JA beantworten könnt, ist ein ATAPI-Laufwerk für euch die richtige Wahl.

SCSI



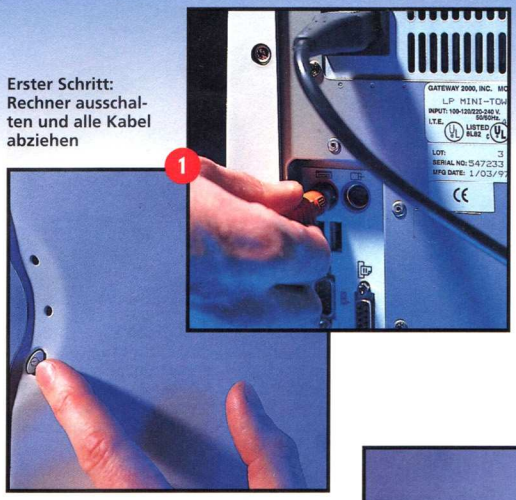
Teurer wird es, wenn euer PC noch keine E-IDE-Schnittstelle hat. Das ist bei alten 486ern der Fall, die vor 1993 verkauft wurden.
In diesem Fall braucht ihr ein SCSI-CD-ROM-Laufwerk (Preis: ca. 300 Mark) inklusive passendem Controller (Preis: ca. 200 Mark).
Auf den Controller könnt ihr nur verzichten, wenn ihr einen reinrassigen SCSI-Rechner habt.

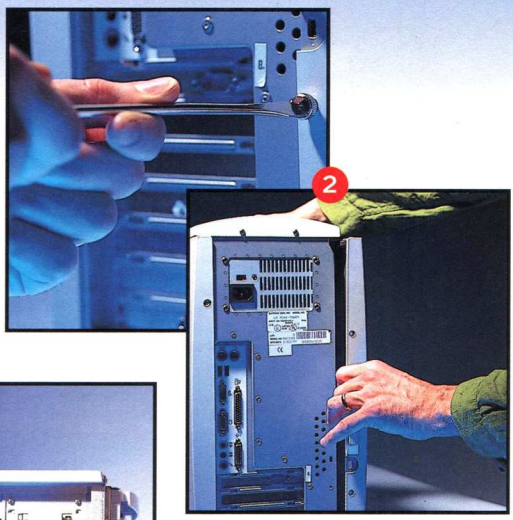


EINKAUFSTIP

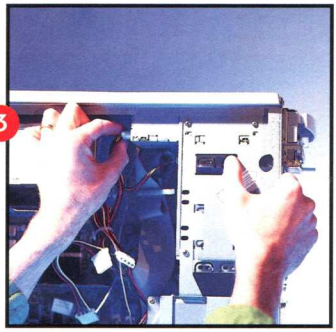
Wenn ihr eurem PC auch noch eine neue Festplatte spendieren wollt, solltet ihr ein bißchen mehr Geld in den SCSI-Controller investieren. Für rund 350 Mark bekommt ihr schnelle SCSI-Controller mit eigenem BIOS (nur mit dem Controller-BIOS kann man von einer SCSI-Festplatte booten.

Erster Schritt: Rechner ausschalten und alle Kabel abziehen





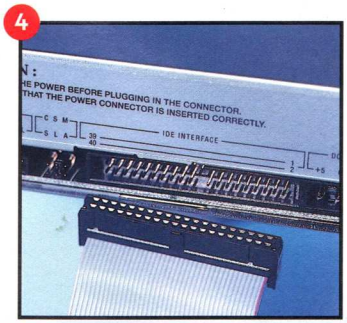
Entfernt als nächstes die Gehäuseschrauben. Da unser Gateway-PC zwei große Spezialschrauben hat, benutzen wir hierfür einen normalen Schlitz-Schraubenzieher. Öffnet den PC



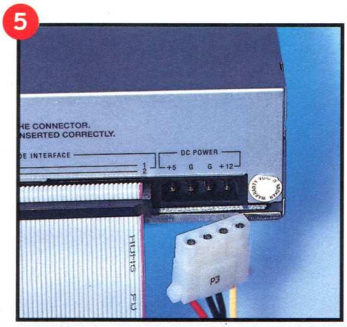
Habt ihr bereits ein CD-ROM-Laufwerk im PC, zieht nun das bunte Kabel aus der Rückwand des alten CD-ROM-Laufwerks. Das geht manchmal recht schwer, deshalb nicht am Kabel, sondern immer am weißen Stecker ziehen!
Ist der Stecker draußen, zieht auch das breite Flachbandkabel vom CD-ROM-Laufwerk ab. Entfernt die Halterungsschrauben und zieht das Laufwerk aus dem Einbauschacht

Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks

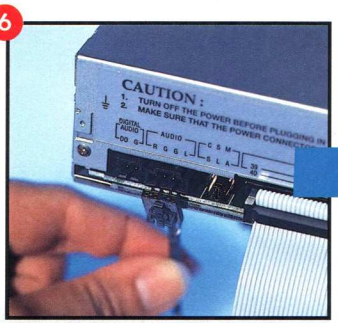
Bevor ihr das neue Laufwerk in den Schacht schiebt, schaut euch die Rückseite genau an, damit ihr später die Kabel auch im engen Gehäuse richtig anstecken könnt.



Das breite Flachbandkabel müßt ihr so auf die Pins (= kleinen Metallstifte) stecken, daß die rote Markierung an der Seite des Kabels auf Pin 1 zeigt.
ACHTUNG: Achtet beim Anstecken darauf, daß der Stecker wirklich auf beiden Pin-Reihen sitzt und nicht nur auf einer!

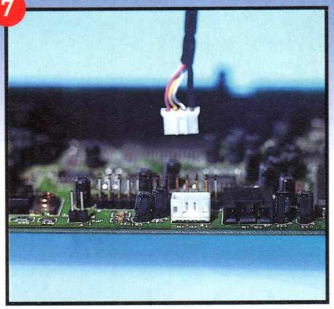


Beim bunten Stromkabel könnt ihr nichts verkehrt machen. Es paßt nur in eine Richtung in die Buchse



Auch das graue Audiokabel macht keine Probleme. Es paßt nur in einer Richtung. Ihr braucht das Audiokabel, um Musik-CDs auf eurem PC anhören zu können

7



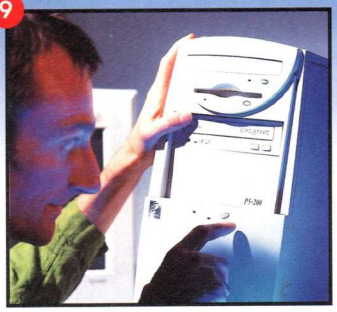
Das andere Ende des Audiokabels gehört auf die Soundkarte, und zwar in die weiße Buchse. Es paßt nur in eine Richtung

8



TIP: Zieht alle Kabel, die lang genug sind, durch den Einbauschacht ins Freie. Nun könnt ihr das CD-ROM-Laufwerk bequem verkabeln. Das Laufwerk im PC zu verkabeln, ist etwas fummelig. Schraubt als nächstes das Laufwerk im Einbauschacht fest!

9



Nachdem ihr das Gehäuse zugeschraubt habt, steckt die Kabel für Monitor, Tastatur, Maus und Strom an und schaltet den Rechner ein. Unter Windows 95 war's das: Das Laufwerk wird automatisch vom System erkannt und erscheint im Explorer

DOS UND WINDOWS 3.1

Solltet ihr euren PC noch unter DOS und Windows 3.1 laufen lassen, ist Handarbeit angesagt. Nach dem Einschalten erscheint eine Fehlermeldung. Der Grund: Das System findet das alte CD-ROM-Laufwerk nicht und weiß noch nichts vom neuen.

DAS IST ZU TUN:

1 Macht zunächst eine Sicherungskopie der Systemdateien. Dafür tippt ihr folgendes ein:

COPY CONFIG.SYS CONFIG.ORG
COPY AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.ORG
(ORG steht für Original)

2 Dann geht es ans Verändern der Systemdateien. Tippt folgendes ein:

EDIT CONFIG.SYS

Sucht nach einer Zeile in der CONFIG.SYS, in der Teile des Names oder der Name (TEAC, MTM für MITSUMI usw.) eures alten CD-ROM-Laufwerkes erscheinen. Schreibt vor diese Zeile REM und klickt auf Speichern im Menü Datei.

3 Nun könnt ihr die Software für das neue CD-ROM-Laufwerk installieren:

- Legt dazu die Diskette ein, die ihr mit eurem neuen CD-ROM-Laufwerk bekommen habt.

- Wechselt auf das Diskettenlaufwerk und startet das Setup-Programm (kann auch Install heißen).

- Folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm. Keine Angst, wenn das Programm Änderungen an den Systemdateien (CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT) vornimmt. Dabei wird nur der Treiber für das neue Laufwerk eingetragen. Im Notfall habt ihr ja immer noch die Originaldateien (*.ORG).

- Startet den Rechner neu.



LOS GEHT'S MIT VOLLGAS!

Fun Online KATALOG

Gut informiert! Leicht bestellt! Schnell geliefert!

Aktuelle Spiele zu tollen Preisen!

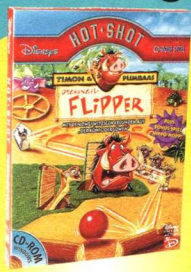


NUR NOCH 179,– DM

Go Online!

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

Creatix SG2834 turbo (33.600 bps)
Best.-Nr. 3811 003



Ultimativer Disney-Flipper!

Hot Shots bietet dir einen lebendigen Flipper mit den Kult-Figuren aus dem Disneyhit Timon und Pumba.
Best.-Nr. 3499 007

39,– DM



Naturgewalten!

Operation Hurrican ist ein fantastisches Adventure, in dem der verrückt-geniale Weathermann und das Team Xtreme um die Naturgewalten der Erde kämpfen.
BestNr: 2604 001

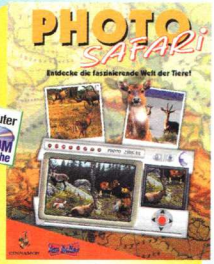
89,– DM



Neue Aufgaben warten auf dich

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

89,– DM



Die Welt der wilden Tiere

Photosafari entführt dich in die entlegensten Regionen dieser Erde. Hier suchst du wilde Tiere, mit deren Hilfe das entscheidende Puzzlestück ergänzt werden kann.
BestNr: 2911 001

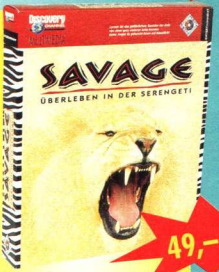
49,– DM



Rette das Universum!

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

89,– DM



Überleben in der Serengeti

Savage gibt dir die Chance als Löwe, dem König der Tiere, auf die Welt zu kommen. Folge deinen Instinkten und behaupte dich unter den wilden Tieren der Serengeti.
BestNr: 2605 001

49,– DM

Weitere Fun Online Angebote:



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

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

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

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

Bestell dir deine Wunschsoftware!

05241-971971

Fax: 0 94 31 - 62 03 25, Internet: http://www.egmont.de
Post: Egmont Interactive GmbH, Fun Online-Bestellservice, Postfach 1018, D-92401 Schwandorf

Bei Bestellung bitte deine vollständige Adresse, die Unterschrift des Erziehungsberechtigten, den Titel, die Bestellnummer und den Preis angeben! Mindestbestellwert 30,- DM, Versandkosten: von 30,- DM bis 200,- DM Bestellwert = 8,00 DM, ab 200.- DM Bestellwert kostenfrei. Deine Wunschprodukte erhältst du per Nachnahme!

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

Neu!
Große Auswahl von Originalversionen unter http://www.egmont.de

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

GALAKTISCHE EINLADUNG INS ALL

FUN ONLINE präsentiert die Gewinner des Grafik-Wettbewerbs



SF-Quiz, außerirdischer Souvenier-Shop und Space-Disco – wer kann da widerstehen? Wir jedenfalls nicht. Für diese fetzige Einladung bekommt Sabine Wolfarth die HP Photo Smart Digitalkamera





In coolem Design präsentiert sich die Einladung zur Spaceparty von Janis Wojtusch. Er gewinnt den HP Deskjet 400C-Farbdrucker.







Planetenkegeln mit Pille, Grillabend auf dem Vulkan ... die intergalaktische Einladung von Stefanie Bose sprüht vor tollen Textideen. Dafür gibt's den HP Deskjet 694C-Farbdrucker



Star Trek, Akte X, Krieg der Sterne ... Weltraum & Co. sind gerade mega-in. Wir hatten euch deshalb im letzten Heft gebeten, doch mal eine coole Einladung ins All zu entwerfen. Und zwar nicht mit Bleistift oder Wasserfarbe, sondern mit der Demo „Print Artist 3.0" von der Heft-CD-ROM.

Viele von euch haben sofort zur Maus gegriffen und uns ihre Weltraum-Einladungen geschickt. Dafür ein dickes Lob von der ganzen Redaktion. Bei den vielen Einsendungen ist uns die Auswahl der besten Einladungen sehr schwergefallen. Oben seht ihr unsere persönlichen Favoriten.

Herzlichen Glückwunsch!

Die restlichen Einladungen und die Namen der weiteren Gewinner können wir hier leider aus Platzgründen nicht zeigen. Bei ihnen flattert aber in den nächsten Tagen einer unserer anderen tollen Gewinne ins Haus.



Alarmstufe X

Öllecks, Ozonloch, Brandrodung – Chaos auf dem ganzen Planeten. Wer steckt dahinter? Wie kann die Welt gerettet werden?

Die Umweltschützer vom Team X-treme wissen nicht, wo ihnen der Kopf steht. Jemand sabotiert ihr Hauptquartier: das Bewässerungssystem funktioniert nicht, ihr Infobot Solar wurde in alle Einzelteile zerlegt und der Fischtank hat einen Sprung. Deshalb sind sie froh, daß du bei ihnen anfangen willst.

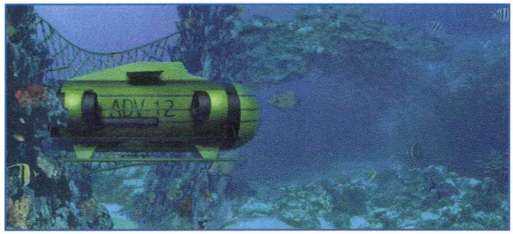


Ölkatastrophen haben verheerende Folgen für die Tierwelt

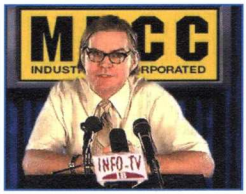
Leider haben sie kaum Zeit, dich in deine Aufgaben einzuweisen. Aber du merkst schnell selbst, wo Hand angelegt werden muß. Zuerst reparierst du Solar, der dir danach mit Rat und Tat zur Seite steht.

Spannendes Öko-Abenteuer

Nachdem du dich im Hauptquartier bewährt hast, wirst du auf deine erste Mission geschickt: Bei einer Bohrinsel läuft Öl aus. Kaum hast du dieses Problem gelöst, geht's in den Regenwald. Ständig bist du im Einsatz: in der Antarktis, unter Wasser und im Gefängnis – überall ist deine Hilfe gefragt. Einige Einsätze sind ganz schön gefährlich. Es empfiehlt sich deshalb, ab und zu den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Sonst kommt dein Ende schneller, als dir lieb ist. Wenn du mal nicht weiterweißt, wende dich an Solar. Seine Umweltschutzdatenbank liefert immer nützliche Hinweise. So erfährst du – quasi nebenbei – Wissenswertes und Interessantes rund ums Thema Umweltschutz.



Giftfässer gefährden die Unterwasseridylle



Fiesling Jonah hat es faustdick hinter den Ohren

Hersteller:	Discovery Channel
Prozessor:	486DX2/66
Speicher:	16 Megabyte
Festplatte:	5 Megabyte
System:	ab Win. 3.1
Grafik:	gut
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	ab 12
Preis:	ca. 90 Mark

Schon Urlaubspläne geschmiedet oder bereits den Flug gebucht? Diese silbrige Scheibe macht enorme Lust auf MEER und MEHR

EIN KLEINES STÜCK STRAND





In den Sommerferien ist dieses Jahr mal wieder Strandurlaub angesagt. Aber du hast einfach keine Lust mehr auf spießige Strandburgen und langweiliges Sonnenbaden zwischen schwitzenden Fleischklopsen? Null Problemo! Wir haben eine CD-ROM für dich aufgetan, die deinen Urlaub retten kann.



„Ein kleines Stück Strand" zeigt dir verschiedene, interessante Wege, den Geheimnissen des körnigen, feuchten Lebensraumes auf die Spur zu kommen. Ein heißer Tip: Entdecke das komplette Ökosystem im 3-D-Modell von allen Seiten. Natürlich gibt's auch jede Menge Infos über Tiere und Pflanzen am Strand. Du liest nicht gerne? Na, dann schau dir die Bilder und kurzen Filmsequenzen an oder mach einen Ausflug in die Experimentier-Ecke. Dort erfährst du, wie man mit Cyanobakterien sind?



Zimperlich? Im Wasser dümpelt allerlei glibberiges Getier!



Rauhe Feilenmuschel oder Riesenlochschnecke gefällig? Die alphabetische Suchfunktion bietet für jeden was

Schaufel und Lupe Lebewesen entdeckt, von deren Existenz du nichts geahnt hast. Oder weißt du etwa schon, was

Nette Idee für die Kreativen: Im Reisejournal kannst du sämtliche Fotos und Notizen deiner Entdeckungstouren sammeln und zum Schluß sogar ausdrucken.
Ein Trost für alle Daheimgebliebenen: in der gleichen Reihe ist auch „Ein kleines Stück Garten" erschienen ...

Hersteller:	Virgin
Prozessor:	486er/25 MHz
Speicher:	8 MB
Festplatte:	–
System:	ab Win. 3.1
Grafik:	sehr gut
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	8 - 14
Preis:	ca. 70 DM

Vor langer Zeit fiel ein Zauber-Ei auf die Erde. Dummerweise fiel es dem fiesen König Pondes in die Hände. Der mißbrauchte dessen magischen Kräfte für seine Schandtaten. Vor seinem Tod kündigte er an, wieder zurückzukehren und die Welt zu erobern ...



Um die Weltherrschaft zu bekommen, ist König Pondes jedes Mittel recht – sogar ein außerirdisches Ei

Zum Glück gelingt es dem blauen Geschöpf in der Zwischenzeit, aus seinem Ei zu schlüpfen. Mit deiner Hilfe ist es bereit, die Welteroberungspläne des Königs zu vereiteln. Nur wie? Gar nicht so einfach: Du mußt dafür verlorene englische Wörter aus einem Buch einsammeln. Erst wenn du alle Wörter gefunden hast, wird auf der Welt Frieden einkehren.

Englische Lückenbüßer

Einige der gesuchten Wörter kriegst du durch einen simplen Mausklick. Für andere mußt du dich ein bißchen mehr ins Zeug legen und verschiedene Rätsel lösen: Suche beispielsweise englische Gegensatzpaare oder setze in Kreuzworträtseln fehlende Buchstaben ein.
Deine Mission startet in einem alten Haus, führt durch einen finsteren Wald und in ein Spukschloß. Überall gibt's viel zu entdecken. Wie alles auf englisch heißt, erfährst du jeweils durch einen Klick auf die linke Maustaste. Ein Klick auf die rechte Maustaste liefert die deutsche Übersetzung dazu. Das I-Tüpfelchen (englisch: dot over the i): witzige Animationen, die die Zeit wie im Flug vergehen lassen und für gute Laune sorgen.
Wirst du es schaffen, alle fehlenden Wörter aus dem Buch einzusammeln? Und nimmst du die letzte, große Herausforderung auf Butterfly Island (auf deutsch: Schmetterlingsinsel) an? Fiesling Pondes wartet schon auf dich ...



Ein Ei voller Überraschungen

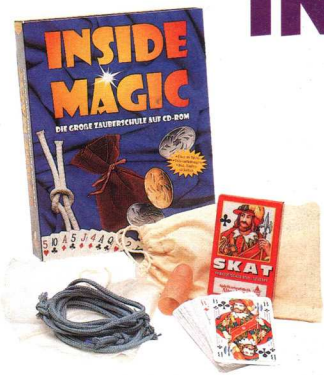


Gar nicht so einfach: auf englisch im Kreuz rätseln

Hersteller:	Hexaglot CHAMP
Prozessor:	486er
Speicher:	4/8 Megabyte
Festplatte:	2 Megabyte
System:	Win. 3.1/95
Grafik:	sehr gut
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	ab 10
Preis:	ca. 50 Mark

INSIDE MAGIC

Witzige Zauberschule auf CD-ROM



Abrakadabra, Hokuspokus fidibus – und leer ist die Hand, in der sich zuvor noch drei glitzernde Geldstücke tummelten. Der Magier schreitet siegessicher durch die Reihen des Publikums und findet die verschwundenen Münzen hinter dem linken Ohr des glatzköpfigen Herrn in der dritten Reihe. Zauberei, Betrug oder Fingerfertigkeit? Alles eine Frage des richtigen Tricks.

Zaubern leicht gemacht

Du möchtest auch mal Gegenstände im Handumdrehen verschwinden lassen oder bei Geburtstagspartys mit coolen Kartentricks auftrumpfen? Kein Problem! Der Zauberer Peter Grand gewährt dir Einblick in seine hohe Kunst. Schritt für Schritt erlernst du verblüffende Tricks mit Tüchern, Seilen, Münzen und Karten. Zuerst schaust du dir ein Video des Zauberstücks im Original an. Dann siehst du das Ganze noch mal aus dem Blickwinkel des Magiers. Ergänzend gibt's eine ausführliche Erklärung, mit der du bis zur Perfektion üben kannst. Außerdem erklärt Peter Grand, wie man Zaubertricks wirkungsvoll vor einem Publikum präsentiert. Praktisch: Die notwendigen Hilfsmittel – Spielkarten, Plastikdaumen, Seile und Tücher – findest du in der CD-ROM-Verpackung.
Die „Magic News" informieren dich über allerlei Interessantes rund um die Zauberei. Zum Beispiel, daß Ronald Scot schon 1585 die Hexerei entdeckt hat oder daß die Geschichte vom magischen Durchschneiden und Zusammenfügen von Seilen ins Mittelalter zurückgeht.
Wie man allerdings Mädchen zersägt, ohne sie zu verletzen, oder spektakulär Fesseln sprengt, zeigt dir auf dieser CD-ROM leider niemand.



Hersteller:	Navigo Multim.GmbH
Prozessor:	486er/33 MHz
Speicher:	8 Megabyte
Festplatte:	1 Megabyte
System:	ab Win. 3.1
Grafik:	gut
Info-Faktor:	sehr gut
Alter:	ab 10
Preis:	ca. 70 Mark



In den nächsten Wochen beginnen die Ferien, und die große Reisewelle in den Süden setzt ein. Damit euch der Abschied von Computer und Internet nicht allzu schwer fällt, stellen wir euch zwei starke Schmöker zum Thema vor

Kalle surft im Internet

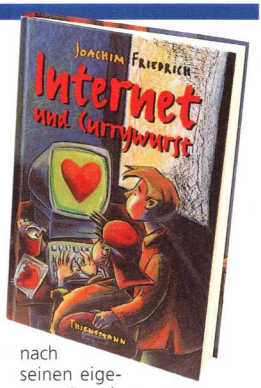
Seit einigen Tagen besitzt Kalles Familie einen Computer mit Internetanschluß. Kabelsalat und Datenchaos sind vorprogrammiert! Doch Kalle läßt nicht locker und wird schnell zum Profisurfer. Folge unbeirrt seiner Cursor-Spur und entdecke, was das weltweite Computernetz für dich zu bieten hat: von der elektronischen Post über Schwarze Bretter und starke Infos bis hin zur eigenen Homepage. Außerdem zeigt dir Kalle die coolsten Seiten, die er bei seinen Ausflügen ins Internet entdeckt hat. Übrigens: Auf der CD-ROM gibt's eine interaktive Diahow und Freistunden zum kostenlosen Surfen. Du bist schon online? Dann besuche Kalle im Internet unter: **http://www.ravensburger.de.**



Verlag: Ravensburger
Preis: ca. 30 Mark

Internet und Currywurst

Die beiden ungleichen Freunde Philipp und Chris haben sich zu Beginn des neuen Schuljahres für ein Internet-Projekt angemeldet. Beim ersten Treffen fällt ihr Blick auf die Neue: goldene Löwenmähne und astreine Figur. Beide sind wie vom Blitz getroffen. Jetzt haben die Jungs ein Problem: Chris sieht zwar gut aus, aber er findet Mädchen gegenüber nie die passenden Worte. Philipp dagegen, trifft zwar immer den richtigen Ton, sieht aber nach seinen eigenen Angaben aus wie eine Mischung aus Hefekloß und Buddha. Kunze, der Informatiklehrer, ermahnt seine Schüler, den Internet-Anschluß nicht für private Zwecke zu nutzen, doch gerade das führt zu heillosen Verwicklungen und schließlich einer Versöhnung bei Currywurst und Pommes.



Verlag: Thienemann
Preis: ca. 20 Mark

Bike World

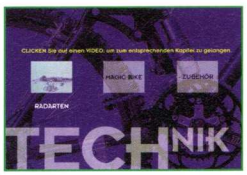
Power, Action, Fun: das Mountainbike. Da haben die doch glatt das Fahrrad neu erfunden!

Was ist der Unterschied zwischen einem Trekking und einem Race Bike? Was muß man beim Kauf beachten? Die CD-ROM *Bike World* gibt auf alle Fragen Antwort. Wie funktioniert eine Hydraulik-Federgabel? Wie wirkt sich die Rahmengeometrie auf das Fahrverhalten aus? Hinter Magic Bike verbergen sich tolle 3-D-Animationen. Filmsequenzen erklären die Technik. Ein Lexikon hilft bei den Fachbegriffen von A wie Ausfallende bis Z wie Zahnkranz. Was will man mehr? Das: Im Kapitel Fahrtechnik verrät die Redaktion von *bike*, einer superstarken Fahrradzeitschrift, viele Tips und Tricks. Richtig bremsen und schalten - damit geht das Biken doch gleich viel leichter. Ob du richtig schaltest, kannst du im Schaltsimulator überprüfen. Hier fährst du eine vorgegebene Landschaft ab und mußt immer die richtige Übersetzung wählen. Damit die Faszination nicht zu kurz kommt, gibt's zu den Fahrtips auch einen Trialkurs. Spätestens danach gehören Wheelies (Fahren auf dem Hinterrad), Bunny Hops (Sprünge über Hindernisse im Gelände) und das Fahren treppauf, treppab im Großstadtdschungel zur täglichen Kür – logo, denn nur so macht Biken wirklich Spaß.

TIP: http: //www. delius klasing. de/ bike/



Springen und driften: mit den Fahrtips einfach besser biken



Die Technik des Bikes: Kette, Zahnkranz und Ritzel bilden die Antriebseinheit



Die richtige Bremse: Vor- und Nachteile werden aufgezeigt

Hersteller:	Delius Klasing Verl.
Prozessor:	386 DX 40
Speicher:	mind. 8 MB
Festplatte:	0,1 MB
System:	Win. 3.1/95, MAC
Grafik:	super gut
Info-Faktor:	super gut
Alter:	ab 10
Preis:	99 Mark

DAS NETZ!

2 STUNDEN GRATIS SURFEN!*
*nur Telefonkosten



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



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



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



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





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



Täglich brandheiße News aus aller Welt. Außerdem aktuelle Infos aus der Fußball-Bundesliga, aus den Kinos und den internationalen Musik-Charts

FUN ONLINE PRÄSENTIERT ...

TURBO SURFEN

ANGEBOT A

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

Dann gibt's FUN ONLINE für

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

ANGEBOT B

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

Dann gibt's FUN ONLINE für

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

Probe-Abo bis zum 30.09.1997

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

WIE INSTALLIERE ICH FUN ONLINE?

Lege die Netz-CD-ROM in das Laufwerk deines Rechners ein. Wenn du Windows 3.1/3.11 als Betriebssystem hast, klickst du im Dateimanager die ***folsetup.exe*** doppelt. Unter Windows 95 rufst du über den „Windows Explorer" auf der CD-ROM den Befehl **folsetup.exe** auf und startest die Installation durch Doppelklick.
Wenige Sekunden später sitzt du im Zug, der dich in die Cyberstadt von FUN ONLINE bringt.

Schnell lernst du die coolen Inhalte von FUN ONLINE kennen: News, Games, E-Mail, Chat, Infos und jede Menge Action.
Anschließend beginnt die Installation von FUN ONLINE, damit du alle wichtigen Dateien auf deiner Festplatte hast und das Surfen durchs Datenmeer beginnen kann. Jeden Schritt wird erklärt, da kann gar nichts schiefgehen. Alles klar? Na, dann ran an die Kiste!



Mit Demo
FUN ONLINE - Das Netz!
Einfach mit Doppelklick auf intro.exe starten

WAS BRAUCHE ICH FÜR FUN ONLINE?

Um FUN ONLINE per Mausklick zu erkunden, brauchst du

- → am besten einen Pentiumrechner, mindestens einen 486er
- → Microsoft Windows 3.1/3.11 oder Windows 95
- → ab 8 MB Arbeitsspeicher
- → 20 MB (Win3.1/3.11) oder 50 MB (Win95) freien Festplattenspeicher
- → ein leistungsfähiges Modem (mind. 14.400 bps)
- → ein CD-ROM-Laufwerk (mind. double-speed)
- → die CD-ROM von FUN ONLINE - Das Netz

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



WIE WÄHLE ICH MICH BEI FUN ONLINE EIN?

Dein erster Besuch in FUN ONLINE:
Erkundige dich beim Netzteam unter **0 18 05-26 26 47** nach deiner Registrierungs-Nummer und deinem Registrierungs-Namen, damit du dich nach der Installation bei FUN ONLINE anmelden kannst

Über die superschnelle FUN ONLINE-Verbindung

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

Über andere Online-Verbindungen

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



Probe-Abo bis zum 30.09.1997

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

Registrierungs-Nummer, Registrierungs-Name und Infos rund um's Netz bekommst du täglich von 8.00 - 23.00 Uhr unter der Nummer

0 18 05-26 26 47



DAS NETZ

ANMELDUNG

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

10104

Dieses Feld füllst du aus: Bitte gut lesbar schreiben!

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

___-___-___ Geburtsdatum

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

Mein richtiger Name

Mein richtiger Vorname

Straße / Nr.

Land / PLZ / Ort

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

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

Vertragsangebot und Einzugsermächtigung des/der Erziehungsberechtigten

Geburtsdatum Erziehungsberechtigter

Hiermit erkläre ich,

Name

Vorname

Telefonnummer privat

Straße/ Nr.

PLZ / Ort

Telefonnummer tagsüber

daß mein/unser Kind im Rahmen **der umseitig abgedruckten Leistungsbeschreibung** und **zu den umseitig abgedruckten Nutzungsbedingungen** am Online-Service FUN ONLINE teilnimmt. Die Teilnahme erfolgt im Rahmen eines Probe-Abo **bis zum 30.09.1997.** Wir informieren Sie rechtzeitig zu welchen zukünftigen Bedingungen ein neues Abo möglich ist. Für die Benutzung werden folgende Benutzungsgebühren erhoben, wobei Sie die Wahl unter den folgenden Angeboten haben -
bitte kreuzen Sie das Angebot Ihrer Wahl an:

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

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

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

Ort Datum X Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

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

☐ Kreditkarte

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

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

gültig bis: ___ ___ / ___ ___

Inhaber der Kreditkarte Name / Vorname

☐ Bankeinzug

Bankleitzahl

Kontonummer

Bankbezeichnung

Kontoinhaber Name / Vorname

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

Ort Datum X Unterschrift des/der Konto-/Kreditkarteninhabers

Ich weiß, daß ich die Einzugsermächtigung jederzeit widerrufen kann.

Ort Datum X Unterschrift des/der Konto-/Kreditkarteninhabers

LEISTUNGSBESCHREIBUNG

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

1. Es soll zum einen ein Zugang zum Internet geschaffen werden. Das Internet ist ein separates, von dem Anbieter (Anbieter ist die Firma Egmont Interactive GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen) unabhängiges weltweites Computernetzwerk. Der Anbieter hat keinen Einfluß auf den Inhalt des Internets. Er ändert sich zudem laufend, da weltweit ständig Daten eingegeben, herausgenommen und verändert werden. In Bezug auf das Internet ist die Leistung des Anbieters beschränkt auf die Schaffung des Zugangs zum Internet. Der Inhalt sowie die Richtigkeit und die Vollständigkeit der über Internet abgerufenen Informationen ist von dem Leistungsumfang des Anbieters nicht umfaßt. Der Anbieter behält sich vor, zu solchen Teilen des Internets keinen Zugang zu schaffen, die er für Kinder oder Jugendliche nicht für geeignet hält (vgl. dazu unter Ziffer 3 - Cyber Patrol).

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

3. Immer wenn Fun Online gestartet wird, ist automatisch die Schutzfunktion des Programmes Cyber Patrol - online - aktiv. Diese Schutzfunktion des Programmes Cyber Patrol dient dazu, die Weitergabe solcher Informationen im Internet an Fun Online-Benutzer zu unterbinden, die für Kinder oder Jugendliche nicht geeignet sind (gewaltverherrlichende, pornographische, politisch- oder religiös-radikale Informationen). Dabei wird - vereinfacht gesagt - über eine sogenannte Not-Liste, die regelmäßig aktualisiert wird, der Zugriff auf Informationen unterbunden, die bestimmte Worte/Bilder/Begriffe enthalten. Eine absolute Garantie, daß kein Zugriff auf für Kinder nicht geeignete Informationen erfolgen kann, bietet dieses Programm - wie auch alle anderen derzeit auf dem Markt befindlichen Programme - jedoch nicht.

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte hat die Möglichkeit, diesen Funktionsbereich von Cyber Patrol noch auszuweiten. Für diese Ausweitung der Funktion muß Cyber Patrol, dessen oben beschriebene Schutzfunktion jederzeit online aktiv ist, zusätzlich auf dem Computer des Benutzers/Erziehungsberechtigten installiert werden. Bei Fragen zur Installation/Paßwortvergabe - ebenso wie bei Fragen der Deinstallation/ Deaktivierung - hilft die Hotline. Wenn Cyber Patrol nicht nur in seiner Schutzfunktion online aktiv ist, sondern auch auf dem Benutzer-Computer installiert ist, können mittels eines Paßwortes, das sich der Benutzer/Erziehungsberechtigte selbst vergeben kann, bestimmte Einstellungen, wie z.B. die tägliche, wöchentliche oder monatliche Online-Zeit der Benutzer, festgelegt, sowie der Zugang zum Internet gesperrt werden. Diese Einstellungen können mittels des Paßwortes über die Hotline veranlaßt oder aber selbst online eingeben werden.

Ist Cyber Patrol auch auf dem Benutzer-Computer installiert, so wird durch Cyber Patrol der Zugriff auf die in der Not-Liste enthaltenen Wörter/ Bilder/ Begriffe nicht nur für Fun Online, sondern grundsätzlich für alle Online-Programme des betreffenden Computers unterbunden. Dies gilt auch für die anderen über Cyber Patrol getroffenen Einstellungen. Der/die Erziehungsberechtigten können diese Zugriffsbeschränkungen aber über ein Paßwort freigeben (näheres dazu über die Hotline oder online). Die jederzeit online aktive Schutzfunktion ("Not-Liste") von Cyber Patrol ist im Leistungsumfang des Anbieters enthalten. Soweit der Benutzer/ Erziehungsberechtigte diesen Funktionsbereich ausweiten möchte und zu diesem Zweck Cyber Patrol auf seinem Computer installiert, muß er diesbezüglich ein gesonderte Lizenz von Microsystems Software Inc., 600 Worcester Road, Framingham, MA 01702, United States of America erwerben. Dies geschieht durch Akzeptieren der Lizenztexte innerhalb der Installation der Fun Online Software, durch Betätigung der "OK bzw. Weiter"-Taste. Bei Fragen hierzu wenden Sie sich bitte an die Hotline. Im Hinblick auf diese Zusatzfunktionen bestehen keine vertraglichen Beziehungen zwischen dem Benutzer und dem Anbieter.

Durch die Nutzung von Cyber Patrol - online oder zusätzlich installiert auf dem eigenen Computer - entstehen für den Benutzer/Erziehungsberechtigten keine zusätzlichen Kosten. Die anfallenden Lizenzgebühren sind in den Benutzungsgebühren für Fun Online bereits enthalten und werden intern zwischen dem Anbieter und Microsystems verrechnet. Eine genauere Information über Cyber Patrol kann abgerufen werden über die Hotline oder online.

4. Telefonisch beantragte Änderungen der/der Erziehungsberechtigten bezüglich der zeitlichen Limitierung des Zugangs zu Fun Online als auch zum Internet - solche sind nur möglich, soweit Cyber Patrol auf dem Benutzer-Computer installiert ist - werden täglich zwischen 8:00 Uhr und 23:00 Uhr unter der Hotline 08105/ 26 26 47 entgegengenommen. Dies geschieht nach bestem Wissen und Gewissen.

5. Der Anbieter bietet zudem mit "Fun Online im eigentlichen Sinn" einen eigenen Online-Service (Netz) an, der speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde. In dieses Netz werden Inhalte sowohl des Anbieters als auch von dritten Informationsanbietern - sowie natürlich von Benutzern (in Pinboards, Diskussionsforen = Chats, über E-Mails) - eingegeben.

Der Anbieter überprüft die Inhalte der dritten Informationsanbieter daraufhin, ob sie seiner Ansicht nach für Kinder und Jugendliche geeignet sind. Eine Kontrolle der Richtigkeit und Vollständigkeit dieser Inhalte durch den Anbieter findet nicht statt.

Die Inhalte von Benutzern werden in regelmäßigen Zeitabständen vom Anbieter darauf überprüft, ob sie seiner Ansicht nach für Kinder und Jugendliche geeignet sind, wobei E-Mails dem Briefverkehr vergleichbar sind und vom Anbieter nicht kontrolliert werden. Eine Kontrolle der Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte der Benutzer durch den Anbieter findet nicht statt.

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

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

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

Das persönliche Paßwort kann jederzeit durch den Benutzer geändert werden, um etwaigen Mißbrauch Dritter zu verhindern/erschweren.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

1. Definition

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

2. Nutzungsbedingungen als Vertragsinhalt

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

3. Änderung der Nutzungsbedingungen

Soweit der Anbieter die Nutzungsbedingungen ändert, wird der Benutzer ausdrücklich darauf hingewiesen. Zugleich werden dem Benutzer die geänderten Nutzungsbedingungen zugänglich gemacht. Dabei wird der Benutzer besonders auf die geänderten Klauseln hingewiesen.

Die geänderten Nutzungsbedingungen werden Vertragsbestandteil, wenn der Benutzer (vertreten durch den/die Erziehungsberechtigten) nicht innerhalb von vier Wochen nach Mitteilung der geänderten Nutzungsbedingungen widerspricht. Der Benutzer wird bei der jeweiligen Mitteilung der Änderung der Nutzungsbedingungen auf diese Folge des Unterbleibens eines Widerspruchs ausdrücklich hingewiesen. Diese Regelungen gelten auch für Preisänderungen.

4. Anwendbares Recht

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

5. Haftungsausschluß/ Haftungsbegrenzung

Der Anbieter haftet für sämtliche schuldhaft verursachte Schäden - insbesondere Schäden durch Fehler, Verzögerungen oder Unterbrechungen in der Übermittlung, durch unrichtige Inhalte, durch Verlust oder Löschung von Daten, durch Viren, durch Fehler der Zugangssoftware - nach den gesetzlichen Regelungen und Rechtsfiguren (wie z.B. positive Vertragsverletzung, Verschulden bei Vertragsverhandlungen) nur zu den nachfolgenden Bedingungen:

a) Der Anbieter haftet bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit sowie bei Fehlen einer zugesicherten Eigenschaft unbegrenzt auf Schadensersatz.

b) Der Anbieter haftet bei einfacher Fahrlässigkeit nur bei Verzug oder bei Unmöglichkeit oder bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht. In all diesen Fällen einfacher Fahrlässigkeit ist die Haftung des Anbieters auf den vorausssehbaren typischen Schaden (vertragstypischer Durchschnittsschaden) begrenzt.

c) Für alle übrigen schuldhaft verursachten Schäden ist die Haftung des Anbieters gegenüber dem Benutzer ausgeschlossen.

d) Der Anbieter haftet für seine Erfüllungsgehilfen nur in obigem Umfange.

e) Der Anbieter haftet auch im Rahmen eines Vertrages mit Schutzwirkung zu Gunsten Dritter im Falle der Einbeziehung Dritter in den Schutzbereich des vorliegenden Vertrages nur in obigem Umfange.

6. Verpflichtung des Benutzers zur Berücksichtigung von Belangen Dritter

Der Benutzer verpflichtet sich, bei der Teilnahme an Fun Online auf kulturelle und religiöse Belange anderer Teilnehmer sowie Nichtteilnehmer Rücksicht zu nehmen und insbesondere keine verletzenden, verleumderischen, beleidigenden, bedrohenden, obszönen, rassistischen, jugendgefährdenden oder in sonstiger Weise gesetzwidrigen Äußerungen zu verbreiten.

Der Anbieter wird in jedem Falle der Beeinträchtigung von Belangen Dritter prüfen, ob er den vorliegenden Vertrag kündigt.

7. Löschen von Inhalten

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

8. Beachtung von Schutzrechten

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

9. Einspeisen von Daten

Soweit von dem Nutzer Daten eingespeist werden, hat dies unter Beachtung von Rechten Dritter sowie sämtlicher gesetzlicher Bestimmungen zu erfolgen.

Insbesondere bei der Übernahme von fremden Daten ist zu überprüfen, ob Dritte daran Rechte - insbesondere Urheberrechte - haben. Soweit der Nutzer Inhalte einspeist, die durch Schutzrechte Dritter geschützt sind, muß er sich selbst zuvor davon vergewissert haben, daß der Rechtsinhaber vollständig und wirksam ihm alle notwendigen Rechte für diese Einspeisung in Fun Online eingeräumt hat. Notwendig ist insbesondere das Recht, die Daten in Fun Online zu vervielfältigen, abzurufen (auch on demand), zu verbreiten, zu ändern, zu bearbeiten, nachzuahmen, mit anderen Inhalten zu verbinden, zu veröffentlichen, zu senden, zu übersetzen, zu vermieten, sowie dem Anbieter und anderen Nutzern diese Rechte einzuräumen. Der Anbieter übernimmt die Haftung dafür, daß der Rechtsinhaber ihm vollständig und wirksam alle notwendigen Rechte im obigen Sinne eingeräumt hat. Der Benutzer stellt den Anbieter im Fall einer Mißachtung solcher Schutzrechte Dritter von etwaigen Ansprüchen Dritter frei.

Mit der Einspeisung erteilt der Benutzer - ggf. im Namen des Rechtsinhabers - dem Anbieter (unwiderruflich) das nicht-exklusive Recht, die eingespeisten Daten zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt (weltweit) in Fun Online abzurufen (auch on demand), zu vervielfältigen, zu verbreiten, zu ändern, zu bearbeiten, nachzuahmen, mit anderen Inhalten zu verbinden, zu veröffentlichen, zu senden, zu übersetzen, zu vermieten und anderen Nutzern diese Rechte einzuräumen.

10. Kündigung

Dieser Vertrag und damit die Benutzung von Fun Online kann jederzeit mit sofortiger Wirkung sowohl von dem Anbieter als auch von dem Benutzer gekündigt werden. Bei Kündigung während einer laufenden Abrechnungsperiode bleibt der Benutzer zur Erstattung der Grundgebühr für diese Abrechnungsperiode verpflichtet. Dies gilt nicht bei fristloser Kündigung bei Vorliegen eines wichtigen Grundes.

Die Kündigung gegenüber dem Anbieter ist zu richten an Fun Online, Netzteam, 66150 Saarbrücken und zwar schriftlich oder per Fax (01805-26-26-67) oder per Telefon (01805-26-26-47).

11. Zugang zum Internet

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

12. Lizenz für das Fun Online-Netz

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

13. Lizenzen von Dritten / Verträge zu Dritten im Hinblick auf Cyber Patrol und Netscape

Für den Betrieb von Fun Online ist der Einsatz verschiedener Software-Programme erforderlich. Bei der Installation hat der Benutzer die Möglichkeit, Netscape als ein solches Programm zu installieren. Zudem kann der Benutzer das Programm Cyber Patrol auf dem Benutzer-Computer installieren, wenn er dieses über die online jederzeit aktive Schutzfunktion ("Not-Liste") hinaus benutzen will.

Soweit der Benutzer Netscape oder Cyber Patrol auf seinem Computer installiert, benötigt er für die Benutzung die dazu erforderlichen Lizenzen von Microsystems Software (Cyber Patrol) bzw. Netscape Communications GmbH (Netscape). Für die jederzeit online aktive Schutzfunktion ("Not-Liste") von Cyber Patrol muß der Benutzer dagegen keine gesonderte Lizenz erwerben.

Insoweit hat der Anbieter die Lizenz direkt von Microsystems erworben.

Wie der Benutzer die Lizenzen erwirbt, ist auf Fun Online auf einer sogenannten Read-Me-Datei festgelegt, die sowohl auf der Netz-CD ROM enthalten als auch online abrufbar ist. Falls der Benutzer/Erziehungsberechtigte zum Aufruf dieser Datei Fragen hat, so kann er sich dieserhalb gleich an die Hotline wenden. Der Benutzer verpflichtet sich, Cyber Patrol und Netscape auf seinem Computer installiert nur zu benutzen, wenn er dazu die entsprechenden Lizenzbedingungen akzeptiert hat.

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

Diese Firmen stellen eigene Nutzungsbedingungen auf, die unter den oben angegebenen Fundstellen im einzelnen nachgelesen werden können. Diese Nutzungsbedingungen regeln die vertraglichen Beziehungen des Benutzer zu diesen beiden Firmen.

Die für den Erwerb der Nutzungsrechte der beiden Programme anfallenden Lizenzgebühren sind in den Benutzungsgebühren für Fun Online bereits enthalten und werden intern zwischen dem Anbieter und den Lizenzgebern der beiden Programmen verrechnet.

Der Anbieter ist insoweit - Betrieb von Cyber Patrol, Netscape - weder Vertragspartei des Benutzer, noch sind die Firmen, die diese Programme anbieten, insoweit Erfüllungsgehilfen des Anbieters.

Die Nutzungsrechte von Cyber Patrol und Netscape erlöschen spätestens in dem Moment, zu dem der vorliegende Vertrag zwischen Benutzer und Anbieter beendet wird.

14. Weitere Verträge mit Dritten

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

15. Werbe-Mails

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

16. Schutz des persönlichen Kennworts

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

17. Telefonkosten

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

18. Benutzungsgebühren

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte verpflichtet sich, die vereinbarten Benutzungsgebühren entweder über Lastschrifteinzug oder Kreditkartenzahlung zu begleichen. Mit der Angabe der gewünschten Zahlungsweise autorisiert er Fun Online zu einer Abbuchung von dem entsprechenden Konto oder der Kreditkarte (Zahlung gegen Rechnung ist nicht möglich).

Eine Übersicht über die bisherige kumulierte Online-Zeit der laufenden Abrechnungsperiode kann online eingesehen werden. Auf Wunsch kann eine detaillierte schriftliche Aufstellung der einzelnen Benutzungszeiten einer Abrechnungsperiode gegen eine Pauschale von DM 5,00 unter der Hotline angefordert werden.

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte ist auch für Entgelte, die andere Personen über sein persönliches Kennwort verursachen, verantwortlich. Der Benutzer/ Erziehungsberechtigte haftet solange für die unberechtigte Nutzung Dritter, bis er das Fun Online Netzteam unter der Telefonnummer 01805-26-26-47 oder schriftlich, (Fun Online, Netzteam, 66150 Saarbrücken) oder per Fax (01805-26-26-67) über die unberechtigte Nutzung informiert hat.

Der Benutzer/Erziehungsberechtigte wird darauf hingewiesen, daß für die Mitgliedschaft in Fun Online die korrekten Adress-, Telefon- und Bankdaten angegeben werden müssen.

19. Datenschutz

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

20. Abtretung/ Unterlizenzen

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

10104

brandheiß, druckfrisch, aktuell

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

FUN ONLINE DAS NETZ

News im Netzwerk • News im Netzwerk • News im Netzwerk

Zeitungsinfos sind binnen eines Tages Schnee von gestern, Bücher veralten mit der Zeit, und selbst CD-ROMs verlieren früher oder später ihren Reiz ...

Du hast keine Lust mehr auf vergilbtes Papier und olle Kamellen? Deine Rettung kommt über die Telefonleitung: **News in FUN ONLINE.**

FUN ONLINE - DAS NETZ verschafft dir täglich den kleinen Wissensvorsprung. So erfährst du nur im Kiosk die unglaublichsten und aktuellsten Infos aus Deutschland und dem Rest der Welt.

Für Fußball-Fans gibt's natürlich nach jedem Spieltag die aktuellen Berichte direkt aus dem Stadion. Du interessierst dich nicht fürs runde Leder? Kein Problem: Täglich gibt's nämlich die Sportnews auch querbeet.

Außerdem berichtet unser Chronix jeden Tag von Ereignissen, die genau an diesem Tag zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Vergangenheit passiert sind. Chronix weiß z.B. auch, ob Nick von den Backstreet Boys heute zufällig Geburtstag hat.

Geniales Extra: dein persönliches Horoskop online!





Mit FUN ONLINE bist du deinen Freunden immer eine Nasenlänge voraus ...

EDISON UND DIE GLÜHBIRNE HABEN ES...
TÜTENSUPPEN UND TRESORSCHLÖSSER HABEN ES AUCH...

CONNECTIONS

IN DIESER WELT VERSTECKEN SICH DIE ANTWORTEN...!



Features:

* Komplett in Deutsch
* 360° Bewegungsradius
* Fotorealistische Szenarien
* Video-Clips
* Mehr als 50 Charaktere
* 3D-Animationen
* Mitreißender Soundtrack
* Sound FX
* Online-Hilfe

Fun Online

FUN ONLINE, c/o maxupport, Postfach 28 20, 33258 Gütersloh,
Fax 0 52 41 - 95 33 10

Fun-Hotline: Mo.-Do. 18.00 - 20.00, Tel. 0 18 05 - 25 83 83
http://www.egmont.de

EGMONT INTERACTIVE GMBH, Postfach 10 12 51, 70011 Stuttgart

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA™

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

EXTRA-SOFTWARE
3-D LABYRINTH

INHALT

FUN ONLINE - DAS NETZ
- ZUGANGSSOFTWARE

DEMOS:
- BANZAI BUG
- 3D-ULTRA MINIGOLF
- MOTO RACER GP
- NEED FOR SPEED II
- PANDEMONIUM
- PINBALL '97
- SIEDLER II MISSION CD
- URMEL
- WIPEOUT 2097

SHAREWARE:
- CHESSMASTER ONLINE
- CK ESCAPE 1.1
- DICE 1.1
- KILLERBEES

VIDEO-CLIPS:
- STAR TREK - GENERATIONS

FUN ONLINE NR. 4-1997

FUN ONLINE NR. 4-1997

Entlang der weiß gestrichelten Linien falten

Auf der Heft-CD-ROM!

EXTRA-SOFTWARE

3-D-LABYRINTH

START
Geht in die Schaltzentrale. **Klickt dort auf Spielautomaten.** Schon kann's losgehen. Oder: Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt die Datei **MAZE.BAT** doppelt an.

BESCHREIBUNG
1. Wählt eine Labyrinth-Welt aus, indem ihr eine der Schwierigkeitstufen anklickt.
2. Ziel: So schnell wie möglich den Ausgang des Labyrinths finden. Vorsicht, die Uhr läuft mit!
3. Laßt euch nicht von dem Wurm irreführen.
4. Sammelt unterwegs möglichst viele Gegenstände auf, indem ihr einfach darübergeht. Dafür gibt es einen Bonus.
5. Zum Beenden des Spiels einfach auf die Uhr drücken.

NAVIGATION
Mit gedrückter, linker Maustaste bewegt ihr den Cursor in der Labyrinth-Stadt nach oben. Je weiter ihr den Cursor nach oben schiebt, desto schneller bewegt ihr euch. Dasselbe gilt für den Rückwärtsgang (Mauszeiger nach unten) und die Wendungen nach links und rechts.



SHAREWARE

Alle Demos und Sharewareprogramme lassen sich unter Windows 95 einfach per Mausklick starten. Die Spiele-Demos unter Windows 3.11 müßt ihr selbst installieren. Hier steht, wie's geht:

CHESSMASTER ONLINE

LOGIKSPIEL - WINDOWS 95



START: Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Shareware und danach den Chessmaster Online an. Klickt auf starten.
ODER:
Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus.
Klickt im Verzeichnis **\SHARE\CMINSTALL\CHESSMASTER ONLINE** die Datei **CMONLINE.EXE** doppelt an.

DICE 1.1

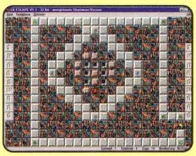
WÜRFELSPIEL - WINDOWS 95



START: Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Shareware und danach **Dice 1.1** an. Klickt jetzt auf starten. Dice funktioniert nach den Kniffel-Regeln.
ODER:
Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt im Verzeichnis **\SHARE\DICE11** die Datei **DICE.EXE** doppelt an.

CK ESCAPE 1.1

LOGIKSPIEL - WINDOWS 95



START: Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Shareware und danach **CK Escape** an. Klickt jetzt auf starten. Escape ist eine Variante des bekannten Logikspiels Sokoban.
ODER:
Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt im Verzeichnis **\SHARE\ESCAPE** die Datei **CK_ESCAPE.EXE** doppelt an.

KILLBEES

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

WINDOWS 95



START: Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor.
Wählt dann die Shareware und danach Killbees an.
Klickt jetzt auf starten.
Killbees erinnert sehr stark an Space Invaders, eines der allerersten Spiele auf dem PC.

ODER:
Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt im Verzeichnis **\SHARE\KILLBEES** die Datei **KILLBEES.EXE** doppelt an.

SPIELBARE DEMOVERSIONEN

PANDEMONIUM

WINDOWS 95

Jump-and-Run von BMG Interactive - Fun Online-Test auf Seite 10/11



VORAUSSETZUNGEN: PENTIUM 90 MIT 16 MBYTE HAUPTSPEICHER

START
Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Demos und danach Pandemonium aus. Klickt jetzt auf starten.
ODER
Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt im Verzeichnis **\DEMOS\PANDEMON** die Datei **PANDY.EXE** doppelt an.

BEDIENUNG
Pandemonium könnt ihr mit der Tastatur spielen, besser geht es aber mit einem Joypad. Wählt zunächst im Hauptmenü, die Option NEW GAME. In der Spielwelt angekommen, drückt die ESC-Taste. Unter OPTIONS könnt ihr nun die Tastatur- oder Joystick-Steuerung definieren.

- → nach rechts laufen (right)
- ← nach links laufen (left)
- ↑ nach oben schauen (up)
- ↓ Bücken (down)
- space Feuern
- shift Springen
- Y Spezial-Bewegung

TIPS
Lauft nach rechts, um den Level zu durchqueren und sammelt dabei so viele Münzen wie möglich ein. Monster, wie die Killerspinnen, erledigt ihr mit einem gezielten Sprung auf ihren Rücken.

NEED FOR SPEED 2

WINDOWS 95

Rennspiel von Electronic Arts



VORAUSSETZUNGEN: PENTIUM 90 MIT 16 MBYTE HAUPTSPEICHER UND DIRECTX3

START
Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Demos und danach Need For Speed 2 aus. Klickt jetzt auf starten.
ODER
Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt im Verzeichnis **\DEMOS\NFS2** die Datei **NFSW.EXE** doppelt an.

BEDIENUNG
In dieser Demo könnt ihr mit dem GT90 den Asphalt des Pacific Spirit unsicher machen. Nach dem Start erscheint das Hauptmenü. Hier habt ihr verschiedene Einstellungsmöglichkeiten. Wichtig: Im Untermenü **OPPONENTS** läßt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen. Unter OPTIONS und **SETUP** findet ihr die Tastaturbelegung.
Mit **RACE** geht es auf die Strecke. Standardmäßig sind folgende Tasten definiert:

- ↑ Beschleunigen
- ↓ Bremsen
- ← → rechts/links lenken
- C Ansicht ändern
- F1 3D-Fenster verkleinern
- F2 Grafikauflösung wechseln
- F4 weniger Details
- Pause/Rennen abbrechen

MOTO RACER

WINDOWS 95

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



VORAUSSETZUNGEN: PENTIUM 90 MIT 16 MBYTE HAUPTSPEICHER UND DIRECTX3

START
Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Demos und danach Moto Racer aus. Klickt jetzt auf starten.
ODER
Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt im Verzeichnis **\DEMOS\MOTORGP** die Datei **DEMO.EXE** doppelt an.

BEDIENUNG
Moto Racer spielt ihr mit der Tastatur oder mit einem Gamepad. Klickt im Eingangsbildschirm auf Start, um zu der spielbaren Demoversion zu gelangen. Wenn ihr aber ein paar Sekunden wartet, könnt ihr euch mehrere Videosequenzen aus dem Spiel ansehen. In der spielbaren Demo gebt zunächst euren Namen ein, dann gelangt ihr ins Hauptmenü (Main Menu). Klickt dort auf den Button OPTIONS und im nächsten Menübildschirm auf den Button CONFIG. Nun könnt ihr die Tastaturbelegung definieren oder euren Joypad kalibrieren. Standardmäßig sind folgende Tasten definiert:

- ↑ Beschleunigen
- ↓ Bremsen
- ← → Motorad nach rechts oder links legen
- _ mehr Details
- + weniger Details

ACHTUNG
Dieses Programm läuft nur mit 16,7 Millionen Farben!

WIPEOUT 2097

WINDOWS 95

Rennspiel von Psygnosis - Fun Online-Test auf Seite 14



VORAUSSETZUNGEN: PENTIUM 133 MIT 16 MBYTE HAUPTSPEICHER, DIREKT X 3

START
Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Demos und danach Wipeout 2097 aus. Klickt jetzt auf starten.
ODER
Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt im Verzeichnis **\DEMOS\WIPEOUT** die Datei **WIPEOUT2.EXE** doppelt an.

BEDIENUNG
Wipeout 2097 spielt ihr am besten mit einem Joystick oder einem Gamepad. Die Tastatur ist nur eine Notlösung. Wechselt nach dem Start mit den Cursor-Tasten auf den Punkt OPTIONEN und drückt die Enter-Taste. Im Untermenü CONTROLLER SETUP könnt ihr euren Joystick kalibrieren oder die Tastaturbelegung ändern (REDEFINE CONTROLLER). Zurück geht es mit **BACK. START** führt auf die Piste. Standardmäßig sind folgende Tasten definiert:

- S Beschleunigen
- Alt Waffe aufnehmen
- space Feuern
- ← → nach rechts bzw. links lenken
- esc Pause/Wechsel ins Menü

3D ULTRA MINI GOLF

WINDOWS 95 UND WINDOWS 3.1

Sportspiel von Sierra - Fun Online-Test auf Seite 21



VORAUSSETZUNGEN: 486 DX2/66 UND 8 MBYTE HAUPTSPEICHER

INSTALLATION - START

(Windows 3.1/Windows 95)

1. Öffnet den Datei-Manager bzw. den Explorer und wechselt zum CD-ROM-Laufwerk.
2. Geht in das Verzeichnis **\DEMOS\MINIGOLF** und klickt auf die Datei **SETUP.EXE.**
3. Das Installationsprogramm testet zunächst euer System und gibt euch einen Statusbericht.
4. Bestätigt das Zielverzeichnis (englisch „Destination Directory") oder gebt einen neuen Pfad ein.
5. Das Installationsprogramm macht nun den Rest.
6. Nach der Installation verläßt ihr das Sierra-Setup-Menü
7. Ein Doppelklick auf das neu angelegte Windows-Icon startet das Spiel.

ANDERE STARTMÖGLICHKEIT FÜR WINDOWS 95

Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Demos und danach **3D Ultra Mini Golf** aus. Klickt jetzt auf starten.

BEDIENUNG

3D Ultra Mini Golf spielt ihr mit der Maus. Klickt im Eingangsmenü zunächst auf den weißen Golfball. Gebt im nächsten Menü die Anzahl der Spieler ein. Danach tippt ihr euren Namen und wählt die Ballfarbe aus.

TIP

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Schläger zu führen: Easy Putt und True Putt. So wechselt ihr die Putt-Technik: Wenn ihr innerhalb des Spiels mit der Maus an den oberen Bildschirmrand fahrt, erscheint ein Menübalken. Klickt nun auf den Punkt **OPTIONS** und dann auf **PUTTING.** Hilfreich beim Einlochen ist außerdem die **OPTION AIMING LINE.**

PINBALL 97

WINDOWS 95 UND WINDOWS 3.1

Flipper von Maxis - Fun Online-Test auf Seite 17



VORAUSSETZUNGEN: 486 DX2/66 UND 8 MBYTE HAUPTSPEICHER; WINDOWS 95: DIRECT X3

INSTALLATION - START

(Windows 3.1/Windows 95)

1. Öffnet den Datei-Manager (Windows 3.1) bzw. den Explorer (Windows 95) und wechselt zum CD-ROM-Laufwerk.
2. Bei Windows 3.1: Wechselt in das Verzeichnis **\DEMOS\PINBALL\FTDEM31** und klickt dort die **SETUP.EXE** doppelt an. Folgt dann den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm
3. Bei Windows 95: Wechselt in das Verzeichnis **\DEMOS\PINBALL\FTDEM95** und klickt dann **MADDEMO.EXE** doppelt an.

ANDERE STARTMÖGLICHKEIT FÜR WINDOWS 95

Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt dann die Demos und danach Pinball 97 aus. Klickt jetzt auf starten.

BEDIENUNG

Pinball spielt ihr mit der Maus oder der Tastatur.

space	Kurz gedrückt halten dann loslassen		
Y	Linke(n) Flipper betätigen	F2	Neues Spiel
_	Rechte(n) Flipper betätigen	F3	Pause
X	Tisch nach rechts stoßen	↑	Tisch nach oben stoßen
:	Tisch nach links stoßen		

SIEDLER 2 - MISSION CD

WINDOWS 95 UND WINDOWS 3.1

Strategiespiel von Bluebyte - Fun Online-Tips u. Tricks auf Seite 26/27



VORAUSSETZUNGEN: 486 DX2/66 UND 8 MBYTE HAUPTSPEICHER

INSTALLATION - START

(Windows 3.1/Windows 95)

1. Geht auf die DOS-Ebene und hier zu eurem CD-ROM-Laufwerk.
2. Kopiert das Verzeichnis **\BLUEBYTE\SIEDLER2.DEM** von der CD-ROM auf eure Festplatte.
3. Wechselt in dieses Verzeichnis auf eurer Festplatte und startet dann die Datei **setup.exe**, um die Soundkarte zu konfigurieren.
4. Gebt dann **S2.exe** ein, um das Spiel zu starten.

BEDIENUNG

Die Siedler 2 Mission CD spielt sich mit Tastatur und Maus.
Die wichtigsten Befehle im Spiel erreicht ihr über die Icons am unteren Bildschirmrand. Das erste von links ist die Landkarte. Hinter dem Button Hauptauswahl direkt daneben findet ihr das Optionsfenster mit der Tastaturbelegung. Über die Hauptauswahl könnt ihr außerdem euren Spielstand speichern und laden oder das Spiel beenden.
Das dritte Icon schaltet die Hilfskarte mit den goldenen Häusern und Fähnchen ein und aus.

TIP

Ihr könnt sie auch durch Drücken der Leertaste einschalten.
Das Aktionsfenster öffnet ihr, indem ihr aufs Spielfeld klickt.

BANZAI BUG

WINDOWS 95

Adventure von Grolier Interactive - Fun Online-Test auf Seite 20



VORAUSSETZUNGEN: PENTIUM 90 MIT 16 MBYTE HAUPTSPEICHER UND DIREKTX3

INSTALLATION - START

Geht in die Schaltzentrale und klickt dort auf den Monitor. Wählt die Demos und dann Banzai Bug aus.

ODER

Öffnet den Explorer und wählt das CD-ROM-Laufwerk aus. Klickt im Verzeichnis **\DEMOS\BUGDEMO** die Datei **SETUP.EXE** doppelt an.
Folgt jetzt den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm. Anschließend könnt ihr das Programm starten.

BEDIENUNG

Banzai Bug spielt ihr am besten mit einem Flightstick. Die Tastatur ist nur bedingt für einen Flug durch die Demo-Levels zu gebrauchen. Nach dem Start klickt ihr auf NEW und gebt euren Namen ein. Es erscheint das Hauptmenü. Klickt dort zunächst auf **HANDICAP SETTINGS** und stellt den Schwierigkeitsgrad ein (EASIEST für leicht bis HARDEST für sehr schwer). Mit **PLAY** landet ihr im Spiel. Ziel des ersten Levels ist es, Futter zu finden ohne von den Robo-Bugs erwischt zu werden.

↑ ← ↓ →	Drehen auf der Stelle
shift	Vorwärts fliegen
shift ↓	Steigen
shift ↑	Flughöhe verringern
F ← →	in einer Kurve nach links oder rechts fliegen
space	Feuern
esc	Pause

Eine komplette Liste mit allen Tastaturbefehlen findet ihr in der Datei **README.TXT**

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

Fun Online
FUTUREKIDS®

DER COOLE

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

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



IN DEN SOMMERFERIEN INS INTERNET

Noch nichts vor in den Sommerferien? Lust auf neue Leute, Computer und das Internet? Kein Thema. Futurekids bietet in den Sommerferien spezielle Ferienkurse an. Sei es ein Einsteigerkurs oder weiterführende Kurse wie die Erstellung von eigenen Internetseiten – einfach an das nächste Futurekids-Center wenden und fragen.

DER FUTUREKIDS-DOPPELDECKER AUF DEN FERIENSPASSFESTEN IM RUHRGEBIET

Für die Daheimgebliebenen gibt es im ganzen Ruhrgebiet „Ferienspaßfeste". Futurekids ist mit von der Partie und verlost Computerkurse und Rave Caps. Im Futurekids-Doppeldeckerbus warten Computer und Futurekids-Trainer, die alle eure Fragen beantworten.





FUTUREKIDS IM INTERNET

Futurekids ist ab sofort unter www.futurekids.de im Internet erreichbar. Wer wissen möchte, welche Kurse laufen und wo das nächste Futurekids-Center ist, kann sich die Infos dort ziehen. Und coole VRML-Applikationen gibt's dort auch.

BIECOOL

BIESIS COOLE LERNTIPS

? HEART	HERZ
? mouse	Maus
? VILLAGE	DORF
? stone	Stein

Heart? Heard? Hard? Du kannst dir die Haare raufen, mit dem Kopf auf die Tischplatte schlagen - es ist zum Herzerweichen, daß du nie weißt, wie man dieses einfache deutsche Wort denn nun auf englisch schreibt! Kein Grund zur Verzweiflung! Mit dem PC kannst du die dämlichen Vokabeln, die dich schon lange ärgern, endlich in den Griff bekommen – und nicht die dich! Teile dir mit Hilfe der Funktion „Tabelle einfügen", z.B. aus dem Textverarbeitungsprogramm Word, eine Seite in 10 Zeilen und 2 Spalten. Tippe Deine Problemwörter in der Fremdsprache in die linke Spalte und die deutsche Übersetzung dazu rechts daneben. Und dann spiele nach Herzenslust – mit Farbe, Größe, Schriftart, Hintergrund – bis dir die Wörter wirklich gefallen. Du wirst sehen, daß du sie plötzlich wie gute Freunde betrachtest und nie wieder vergessen wirst. Du glaubst es nicht? Probier's einfach aus, das hilft mehr als langes Reden ...

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:
106030,3123 (Compuserve)

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
Köln
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, Esslingen, Stuttgart, Mannheim, Augsburg, München Ost

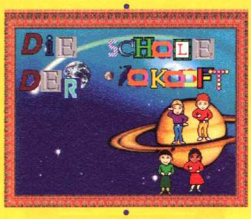
COMPUTER-CLUB

OPERATION FUTUREKIDS

**ABENTEUER MULTIMEDIA -
MIT FUTUREKIDS INS WELTALL REISEN**

Multimedia macht Spaß bei Futurekids! Für ihre neue Mission gleich nach den großen Ferien dokumentieren die Kinder im Auftrag von UNICEF ihr Leben auf der Erde im 20. Jahrhundert. Dazu verbinden sie Texte, Bilder, Sound und Animation zu einer fetzigen Dia-show. Anschließend wird diese digitale Geschichte in einer virtuellen Zeitkapsel sicher verschlossen, und dann geht's ab in ferne Galaxien. Vielleicht nehmen Bewohner fremder Planeten eines Tages Kontakt mit den Futurekids auf?

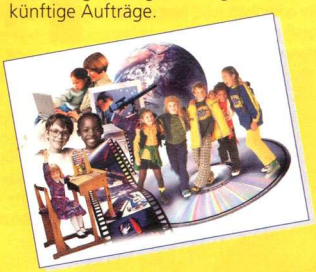






FÜR NEUEINSTEIGER: AGENTEN-BASISTRAINING

Wer mit dabei sein will beim Abenteuer Multimedia, aber noch keine Erfahrung mit dem PC hat, bereitet sich am besten mit einem Einsteigerkurs noch in den Ferien für die Aufgaben als Spezialagent vor. Hier lernen die zukünftigen Mitarbeiter der Operation Futurekids alles über das Betriebssystem, Hard- und Softwaregrundlagen und gestalten ihre Projektmappe für zukünftige Aufträge.



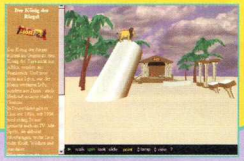


Mehr von den Spezialagenten der „Operation Futurekids" erfahrt ihr im nächsten Heft

FUTUREKIDS COOL/WEB-AWARD

**BÄRENSTARKE SEITE RUND
UM DEN KÖNIG DER TIERE**

Auf der Homepage des Schokoriegels „Lion" finden sich kernige Infos über Löwen und ihren Lebensraum. Das allein ist ja noch nicht weiter prickelnd, wäre da nicht das Pantheon, ein dreidimensionaler VRML-Tempel (Virtual Reality Modeling Language) rund ums goldene Kalb. Beim Streifzug durch den virtuellen Tempel und seine Katakomben kommt Freude auf: technisch top gemacht und die Ladezeiten erträglich. Und wer noch nicht wußte, daß Löwen locker mal 65 Pfund Fleisch auf einmal fressen können oder wie ein Werbespot entsteht, ist nach dem Besuch auf jeden Fall schlauer als vorher. Von der Homepage **http://www.nestle-lion.de/ index.htm** kann man in das Pantheon durchklicken, man sollte den aktuellen Netscape- oder Microsoft-Browser dabeihaben, sonst lassen sich die Seiten nicht darstellen.





SPASS STATT STRESS

Keine Noten, kein Ärger, kein Streß – dafür jede Menge tolle Ideen, was man mit dem Computer alles machen kann, z.B.: die CD-Sammlung elektronisch verwalten, deine Geburtstagsfete mit einer ultimativen Einladung ankündigen, ganz einfach rechnen mit einem Tabellenkalkulationsprogramm, einen Aufsatz mit der Rechtschreibprüfung kontrollieren 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**



MUSIK

IM INTERNET

Wer scharf ist auf coole Starinfos und heiße Musik, der sollte unbedingt einen Soundcheck im Internet machen. Einige Top-Adressen haben wir für dich unter http://www.egmont.de im Bereich Magazin zusammengestellt. In FUN ONLINE - Das Netz findest du die Links im Archiv



Backstreet Boys



Über 8,5 Millionen CDs haben die netten Jungs inzwischen weltweit verkauft, und der Boom reißt nicht ab. Im Internet findest du A. J., B-Rok, Howdi D., Kevin und Nick unter der Adresse http://www.backstreetboys.com. Die Texte findest du in deutscher Sprache. Toll: Sounds gibt's wahlweise im wav-, au- oder aiff-Dateiformat. Wenn du mitsingen willst, dann zieh dir einfach die Songtexte unter http://www.geocities.com/Broadway/5660/bsb3.htm



rein. Was ist schöner, als sein Interesse mit anderen zu teilen? Weltweit Brieffreunde findest du unter http://members.aol.com/wenzlaffm/street.html.

Hip und Hop



Gleich zweimal im Netz gibt's die Fantastischen Vier: http://www.bawue.de/~markus/fanta4.html bietet jede Menge zu den vier abgespaceten Jungs des deutschen Hip Hops. Neben den Steckbriefen, einer kompletten Übersicht über alle Platten gibt's auch die Autogramme von Mikrofonprofessor S.M.U.D.O, Dee Jot Hausmarke, Hausmeister Thomas „D." und And.Ypsilon. Unter http://www.sonymusic.de/Music/Columbia/Artists2/F4/F4PreHomepage.htm kannst du die offiziellen Pages der Fantastischen Vier bewundern. Mit groovigem Sound schwebst du durch die HTML-Seiten und ziehst dir die Message rein. Seit 1996 gibt's übrigens eine interaktive CD-ROM mit dem Titel viertuell: voll mit Originalmusik und -Videos der F4,



120 Musiktiteln in Auszügen, allen F4-Songtexten und einem interaktivem Hip-Hop-Sample-Player. Einen Screensaver findest du unter http://www.sonymusic.de/NewMedia/Screensavers/Screensavers.html.



Die würzigen Fünf

Sie sehen gut aus und machen echt heiße Musik: die Spice Girls.





Los geht's mit http://www.virginrecords.com/spicegirls/spice.html, der offiziellen Seite. Hier findest du die intimsten Geheimnisse der fünf Mädels. Natürlich gibt's dort auch Sounds, Movies und jede Menge Bilder. Mehr Infos in deutscher Sprache gibt's unter http://home.t-online.de/home/0607433547-0001/frstart2.htm.





Neben Sounds, Videos und Bildern kannst du hier auch deinen Lieblingsstar und Lieblingssound wählen. Mach einfach mal mit.

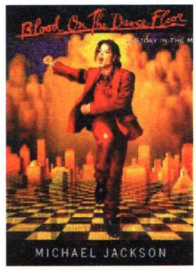
N'SYNC



Mit ihrem Titel „I want you back" kam die amerikanische Boysgroup ganz groß raus. Fans finden unter http://www.getnsync.com alles zu ihrer Lieblingsgruppe. Die Highlights: Ob „I want you back" oder „Tearing up my heart" - unter Multimedia gibt's die Soundfiles zum Anhören. Willst du den Jungs mal richtig deine Meinung sagen: die elektronische Post (e-mail) macht's möglich. Texte zu N'SYNC in Deutsch gibt's unter http://www.dillingen.baynet.de/~khs/nsync.htm. Das Angebot ist noch im Aufbau, und daher fehlen ein paar Bilder. Es lohnt sich aber auf alle Fälle, hier mal vorbeizuschauen.



The King of Pop



Wer kennt ihn nicht? Richtig, es geht um den Michael mit dem Nachnamen Jackson. Und da er kein Star wie jeder andere ist, hat die Firma Sony (*http://www.music.sony.com*) ihm einen ganz besonderen Internet-Auftritt beschert: sie baute ihm eine Stadt (*http://www.mjnet.com*). Eines ist garantiert, der Besuch dauert länger, denn viele Grafiken und Bilder brauchen nun mal Zeit, bis sie durch die Datenleitung kommen. Besondere Features: Unter Information kannst du deine e-mail-Adresse angeben, um regelmäßig Neues über deinen Star zu erfahren. Bilder von Jackson gibt's in der Art Gallery. Ein besonderer Hype ist das Movie Theatre: Ein Klick, und es öffnet sich ein anderes Netscape-Fenster. Nach einiger Wartezeit läuft auf einen weiteren Klick ein Video ab - echt cool ey.









Musik und vieles mehr



MTV, der Musikfernsehsender schlechthin, präsentiert sich im Netz der Netze in zwei Versionen: einmal mit Java-Programmierung und einmal ohne. Voraussetzung für die Java-Version ist Netscape 3.0 oder Microsoft IE 3.0 und ein schneller Internet-Zugang. Denn sonst wird es beim Seitenaufbau etwas zäh *http://www.mtv.com.* Eine Oase für Techno-Freaks im Internet ist *http://www.ddd-online.com/technoguide/.* In superschönem Grafikdesign verpackt, kannst du hier nachschauen, wo in deiner Stadt die Kuh fliegt. Es gibt Adressen von Discos, Veranstaltungstermine und jede Menge Links für Techno-Insider zum Absurfen.







Viele, viele Stars

Von Arista bis Warner Bros. Records - alle Plattenlabel sind im Internet. Die Gruppen Ace of Base, Faithless und viele andere Stars findest du mit Sounds zum Downloaden unter *http://www.aristarec.com.* David Bowie und Tic Tac Toe suchst du am besten bei *http://www.bmg.de.* Bei BMG kannst du an den Internet-User-Charts mitwirken. Hör dir einfach die Soundfiles an und gib deine Wertung ab. Madonna oder Van Halen findest du bei Warner Bros. Records unter *http://www.wbr.com.* Ein Tip: Schau dir dort mal die Jukebox an.





Weitere spannende Musikseiten

Such deinen Star
http://www.yahoo.com/Entertainment/Music/Artists

Links and more
http://www.move.de/MOVE/contents/links/links.html

75 Stars mit Biographie
http://www.mrshowbiz.com/starbios/Musician.html

Die ultimative Liste
http://www.ubl.com

Only sony
http://www.music.sony.com/Music/ArtistInfo

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

? SCHNELLE LÖUNG IM NETZ

Hallo, Fun Online,

könnt ihr in der FUN ONLINE vielleicht 1 bis 2 Spieleberatungsseiten machen, auf denen Ihr Fragen von Lesern über Spiele beantwortet? Wie man zum Beispiel in das nächste Level kommt, oder wie man irgendwelche Requisiten findet, die einen weiterbringen?

Stefan aus Dormagen





Hallo, Stefan,

im Magazin richten wir die Seiten zwar nicht ein, aber wir werden online eine Seite dafür einrichten. Dort könnt ihr dann hinschreiben, welche Probleme ihr mit welchem Spiel habt. Ein Spiele-Spezialist wird die jeweiligen Spiele unter die Lupe nehmen und euch die Lösung schreiben. !

...DIE HÄUFIGSTE...

... Leserbrief-Anfrage:

Ich würde gerne den Zocky-Bildschirmschoner installieren, aber es geht einfach nicht. Selbst wenn ich die Installation mit OK beendet habe, läuft er nicht! Irgend etwas mache ich falsch, aber was?

Es gibt bei einigen Betriebssystemen tatsächlich Schwierigkeiten, den Zocky-Screensaver zu installieren. Versuche ihn nicht von Zockys Büro, sondern von der CD aus zu installieren, dann klappt's. Das geht so: Du gehst in den Explorer. Im Inhalt der CD-ROM klickst du den Ordner „Share" doppelt an. Danach mußt du den Ordner „Zocky" doppelt anklicken. Jetzt bist du im Datenverzeichnis angekommen. Dort mußt du das „Setup" anklicken. Von da folgst du den beschriebenen Anweisungen ...

... Leserbrief-Kritik:

Beim Versuch, die Spiele-Demo Kick OFF 97 zu installieren, stellte ich fest, daß die Installationsanleitung nicht mit der tatsächlichen Installation übereinstimmt. Könnt ihr das mal überprüfen?

Da ist uns leider eine Panne passiert. Bei der Programmierung sind zwei verschiedene Pfade durcheinandergeraten. Sorry! Wir liefern das Spiel natürlich nach, mit den richtigen Pfaden! Dann packen wir auch gleich NBA LIVE 1997 mit drauf, das wir in der Ausgabe 3/97 vergessen haben!

... Leserbrief-Auszeichnung:

Die Leser des Magazins „Full Power's magazine" (fpm) haben FUN ONLINE zur besten Zeitschrift des Jahres 1996/97 gewählt. Es freut mich außerordentlich, Ihnen den „Goldenen Renni" des Jahres 1996/97 zu überreichen. Das „Full Power's magazine" erscheint alle drei Monate.

Chefredakteur Arne aus Salem

Hallo, Arne,

wir waren ganz schön platt, als deine goldene Überraschung bei uns eintraf. Das gesamte FUN ONLINE-Team bedankt sich herzlich für den Preis. Der „Goldene Renni" ist sofort ins Chefredakteurs-Büro gewandert. Alles übrige bespricht Hans Fuchs mit dir, von Chefredakteur zu Chefredakteur.



? NICHT REISSFEST

Hallo, Fun Online,

in den FUN ONLINE-Ausgaben 2/97 und 3/97 habt Ihr in das Deckblatt ein Loch geschnitten, damit man die CD sehen kann. Rund um dieses Loch reißt das Titelblatt immer ein. Wenn ich die CD innen herausnehme, reiße ich immer das halbe Heft kaputt. Wie wäre es, wenn Ihr die Papierhülle perforieren würdet?

Björn aus Hiddenhausen



Hallo, Björn,

wir haben das Loch in die Titelseite stanzen lassen, damit ihr, z. B. am Kiosk, sofort lesen könnt, was auf der CD ist. Eine Perforierung der CD-Hülle ist eine gute Idee. Doch dummerweise ist der Produktionsaufwand dafür ziemlich groß. Aber wir lassen uns was einfallen! Bis dahin ein kleiner Tip: Richte die Hülle senkrecht auf, und schneide sie mit einer Schere so nah wie möglich am Falz ab. Dann ist die Papierhülle zwar auf einer Seite geöffnet, dafür bleibt aber dein Heft heil. !

EINE REDAKTION VOLLER SCHLITZOHREN

Hallo, Fun Online,

hört mal! Ihr seid ja schon Schlitzohren! Die Leser vom FUN ONLINE-Magazin haben sich eine Fun Online mit Vollversion gewünscht. Und was macht Ihr? Die Fun ONLINE-Supergames. Das ist gut. Doch nun frage ich mich, warum wir Abonnenten nur das Magazin bekommen. Könnt Ihr denn das Supergames nicht irgendwie in das Magazin hineinpacken?

Julian aus Bern



Hallo Julian,

das ist eine kluge Frage, aber wir können dir deinen Wunsch trotzdem nicht erfüllen. Das Supergames ist ein Sonderheft des FUN ONLINE-Magazins, bei dem wir vorher nie wissen, welches Spiel auf der CD sein wird. Es könnte also passieren, daß du das Spiel schon hast. Bei Supergames kannst du am Kiosk schauen, was drin ist, es kaufen oder nicht. Zum anderen müßten wir natürlich die Kosten des FOL-Abos erhöhen, und das würde sicher viele von euch gar nicht freuen.

Ich stehe auf ...

... Diablo von Blizzard. Es ist ein prima Rollenspiel mit gelungenen Echtzeit-Bewegungsabläufen. Außerdem finde ich die Grafik und den Sound super.

Thomas aus Speyer



! 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!

WINDOWS 95 AUF DISKETTE

Hallo, Fun Online,

Ich besitze einen Rechner 586 mit einem 133-Mhz-Prozessor. Leider wurde er mit dem MS-DOS 6.22 geliefert. Für viele Spiele brauche ich aber Windows 95. Ein Freund gab mir den Tip, eine Windows 95 Bootdisk zu ziehen. Das habe ich getan, trotzdem liefen die Demos Eurer letzten CD nicht. Was mache ich falsch ?

Marc aus Wiesbaden



Hallo, Marc,

eine Bootdiskette ist kein Betriebssystem. Sie kann aber ein nützliches Werkzeug sein, um einen Rechner, dessen Betriebssystem beschädigt ist, wieder zum Laufen zu bringen. Auf eine Diskette passen etwa 1,4 MB. Windows 95 beinhaltet Daten, die rund 60 MB Speicherplatz auf deiner Festplatte benötigen, und die würden auf einer Diskette massiv Platzangst kriegen. Die schnellste Lösung: Kaufe dir die Vollversion von Windows 95 im Computershop.

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,
Kemptalstr. 56, CH-8308 Illnau

Chefredakteur:
Hans Fuchs

Redaktion:
Carmen Jonas, Oliver Kühner,
Birgit Lang, Kim Poelmann,
Mara Strenge

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

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

Fotos und Illustrationen:
Comicon, Christoph Heise
BMG Interactive (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 51,
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 51,
70011 Stuttgart,
Telefon: 0711 / 79 71-0

Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Vertriebsservice Ehapa Verlag,
Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart,
Tel. 0711 / 7 25 22 35

für die Schweiz:
Egmont AG, Tel. 052 / 44 20 20



•SPICKZETTEL•

Animation ➡ als Animation bezeichnet man eine Folge von bewegten Einzelbildern.

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

Browser ➡ Steuerungsprogramm, mit dessen Hilfe du dich durch das World Wide Web bewegst. Der Browser wandelt den HTML-Code in eine grafische Seite um. Die bekanntesten Browser sind Netscape Navigator und Microsoft Internet Explorer.

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

Controller ➡ Controller sind intelligente Schnittstellen zwischen dem PC und zusätzlicher Hardware, wie Festplatten, Scanner, oder CD-ROM-Laufwerke. Man nennt sie „intelligent", weil sie als Vermittler zwischen dem PC und der Hardware selbständig arbeiten.

digital ➡ digital bedeutet, daß die Daten in Form von Bits dargestellt werden. Das Gegenteil von digital ist analog. Hier werden die Daten in Form von elektrischen Schwingungen übertragen.

3D-Beschleunigerkarte ➡ das ist eine Grafikkarte, die sich speziell für die Darstellung von dreidimensionalen Objekten eignet.

3Dfx-Chip ➡ das ist ein besonderer 3D-Beschleunigerchip. Er berechnet selbständig dreidimensionale Figuren, ohne dabei den Prozessor zu belasten.

Editor ➡ 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.

Homepage ➡ erste Seite eines Internet-Angebots. Sie wird meistens als index.htm bezeichnet.

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

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

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

Netzwerk ➡ in einem Netzwerk sind mehrere Computer miteinander verbunden. Hier können zum Beispiel Daten problemlos untereinander ausgetauscht werden oder alle Rechner den selben Drucker benutzen.

online ➡ „online" bist du, wenn du mit deinem Computer im Internet oder in einem Online-Dienst per Modem oder ISDN auf Datensuche gehst.

Software ➡ Software ist ein anderer Begriff für Programme.

Strategiespiele ➡ als Strategiespiele bezeichnet man Spiele wie zum Beispiel „Siedler I und II". In solchen Spielen mußt du viele Entscheidungen treffen, teilweise unter Zeitdruck.

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

VESA ➡ ist die Abkürzung für „Video Electronic Standards Association" und bezeichnet eine Vereinigung von Firmen, die sich auf einen gemeinsamen videoelektronischen Standard geeinigt haben.

virtuell ➡ etwas ist nur scheinbar, aber nicht in Realität vorhanden. Es kann zum Beispiel die Illusion erzeugt werden, sich in einem Raum zu befinden, den 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

Natürlich gibt's auch auf der neuen Heft-CD-ROM eine tolle Extra-Software für euch. Laßt euch überraschen!

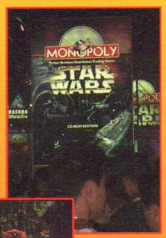
PC-Werkstatt

Macht die Festplatte Kummer? Zu klein, zu langsam, zu viel Ärger mit dem Ding? Lest im nächsten Heft, wie ihr streßfrei eure Festplatte auf Vordermann bringt – und euch sogar selbst eine neue einbauen könnt, wenn es sein muß.



Neue Knüller

Frisch von der Spielemesse in Atlanta:
Die neusten Games, die neusten Trends. Sogar ein 3-D-Monopoly zum Thema Star Wars ist dabei. Wer baut ein Hotel auf dem Todesstern? Und dank Jurassic Park II sind die Dinos wieder los ...





Welten bauen

Simulationen sind mega-in. Aber wer blickt bei so vielen „Sim"- und „Siedler"-Spielen noch durch? Die FUN ONLINE-Leser. Denn in der nächsten Ausgabe gibt's die besten Simulationen ganz übersichtlich im Profi-Check.



Das nächste FUN ONLINE gibt's schon ab 17. September beim Zeitschriftenhändler

BESTELLANGEBOT

HAST DU NOCH NICHT ALLE?



MAGAZIN 1/95



MAGAZIN 1/96



MAGAZIN 2/96



MAGAZIN 3/96

EINE FUN ONLINE - AUSGABE VERPASST?

Kein Problem!

Du kannst das FUN ONLINE Magazin und die FUN ONLINE Supergames nachbestellen. Wir schicken dir deine Wunschmagazine direkt nach Hause.



MAGAZIN 4/96



MAGAZIN 5/96



MAGAZIN 1/97

Tel: 0711 - 72 52-235

Fax: 0711 - 72 52-333

Post: Vertriebsservice
Ehapa Verlag
Postfach 81 06 40
70523 Stuttgart

NICHT VERGESSEN:
Name, Anschrift und Ausgabenummer(n)



MAGAZIN 2/97



SUPERGAMES NR. 01



SUPERGAMES NR. 02

Zum normalen Kioskpreis (Magazin 8,40 DM , Supergames 12,99/14,99 DM) zahlst du lediglich die Versandkosten.

FUN ONLINE - Das Magazin gibt's übrigens auch als Abo. Dein Vorteil: es ist noch preiswerter und du mußt nicht solange warten!

Besteller aus Österreich und der Schweiz bezahlen bitte in DM!



MAGAZIN 3/97



SUPERGAMES NR. 03

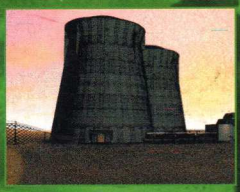
ALARMSTUFE X

... der Alptraum beginnt!

Luftverschmutzung,



Ozonlöcher und Radioaktivität stehen Heute schon auf der Rettungsliste von Morgen!





Features:

* Komplett in Deutscher Sprache
* Sprachausgabe
* 8 detaillierte Level
* Knifflige, umweltbezogene Rätsel
* Hervorragend gestaltete 360°-Landschaften
* Knackiger Original-Soundtrack
* Umfangreiche Umweltdatenbank



TEAM XTREME

Fun Online

FUN ONLINE, c/o maxupport, Postfach 28 20, 33258 Gütersloh,
Fax 0 52 41 - 95 33 10

Fun-Hotline: Mo.-Do. 18.00 - 20.00, Tel. 0 18 05 - 25 83 83
http://www.egmont.de

EGMONT INTERACTIVE GMBH, Postfach 10 12 51, 70011 Stuttgart

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA™