OnlineXTRA

...s Online-Ma...azin von PC Games und PC Action



Grenzenlose Angebote: Informationen, Einkaufen, Spielen

Unterhaltung durch Internet

Online: Flugsimulation, Rollenspiel, virtuelle Geschäfte

Erstes deutsches Online-Rollenspiel

Meridian 59

Noch heute teilnehmen und 14 Tage kostenlos spielen!

Fighter Ace



Neben hoher Realitätsnähe erreichen Flugsimulationen ihren besonderen Reiz durch abwechslungsreiche Missionen und intelligente Computergegner. Die größte Herausforderung stellt natürlich ein Mehrspieler-Luftgefecht dar. In Fighter Ace können über 100 Spieler, wahlweise in Teams oder jeder für sich, in einer Arena gleichzeitig antreten. Als Flugzeuge dienen 16 verschiedene Jäger des 2. Weltkriegs. Einstellbarer Schwierigkeitsgrad, realistischer Stereo-Sound und eine für ein Internetspiel gelungene Grafikengine zeichen Fighter Ace aus. Weitere Informationen finden Sie auf der Homepage **http://www.vr1.com**.

In 16 authentischen Jägern können sich bis zu 100 Spieler Luftgefechte liefern.



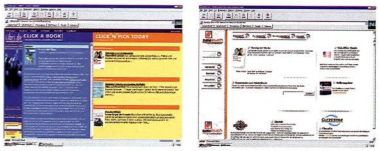
Die wenigsten Online-Rollenspiele verzichten neben dem Grafik- und Inventory-Fenster auf ein großes Textfenster.

Asheron's Call

Realistische 3D-Grafik in einem Online-Rollenspiel? Neben EverQuest von Sony arbeitet auch Turbine Entertainment Software mit Asheron's Call an einem vielversprechenden Projekt. Welt und Charaktere bestehen aus gerenderten Polygonen und dürften für eine selbst nach Offline-Standards ausgezeichnete Optik sorgen. 3D-Beschleunigerkarten sollen zwar unterstützt werden, sind aber nicht zwingend erforderlich. Die Fantasy-Welt soll über 1000 km² groß sein, so daß man ungefähr zwei Wochen interner Spielzeit benötigt, um von einer Seite zur anderen zu laufen. Turbine strebt außerdem ein Rollenspielsystem mit sehr viel Tiefgang an. Das Aussehen des Charakters soll sich ausgiebig modifizieren lassen. Über Eigenschaften, Fertigkeiten und Zaubersprüche werden die Stärken und Schwächen festgelegt. Asheron's Call basiert auf einem klassischen Erfahrungspunkte-Stufen-System, allerdings hat der Spieler die völlige Kontrolle, welche Fähigkeiten er verbessern will. Demnächst steht der Beta-Test zu Asheron's Call an. Nähere Informationen dazu erhalten Sie im Internet auf: **http://www.turbinegames.com**.

Libri & ABC Bücherdienst

Wer kennt das nicht? Sie wollen ein bestimmtes Buch kaufen oder nur herausfinden, ob Ihr Lieblingsautor schon wieder ein neues Werk zustande gebracht hat. Also stapft man in die nächste Buchhandlung, durchwühlt zuerst die Regale, findet nichts und fragt dann das überlastete und geschäftig umherhuschende Personal um Hilfe. Das können Sie sich jetzt alles sparen. Nach den virtuellen Kaufhäusern gibt es jetzt den virtuellen Buchhandel. Unter **http://www.libri.de** und **http://www.telebuch.de** finden Sie die Angebote zweier Buchhändler mit Datenbank, aktuellen Angeboten und möglicher Online-Bestellung. In der Datenbank können Sie selbst nach Autoren, Buchtiteln, Verlagen usw. suchen und bekommen umgehend eine Liste der entsprechenden Werke. Verfügbare Titel können sofort verschickt werden, d.h. im Idealfall haben Sie das Buch am nächsten Tag. Neben Büchern werden auch Videos und CDs angeboten.



Ein wirklich bequemes und nützliches Online-Angebot.

Intrigenspiel

Die Fantasy-Welt von Meridian 59 wird von der Prinzessin, dem Herzog und den fünf weisen Ratsmitgliedern regiert. Der Machtkampf am Hof greift aber auch auf jene Helden Meridians über, die sich auch politisch engagieren wollen.



Jedes der fünf Ratsmitglieder studiert eines der fünf Artefakte.

Eigentlich war es ein ganz normaler Tag für Guldan. Wie gewöhnlich jagte er die Riesenspinnen südwestlich von Tos, um den Monsterhorden Einhalt zu gebieten und seine Fähigkeiten zu trainieren. Unter seinem kräftigen Schwerthieb krümmte sich eine weitere Riesenspinne zusammen, und er fühlte sich, wie schon viele Male zuvor, wieder etwas stärker. Außerdem wußte er plötzlich, daß ihm jemand eine Nachricht zugeschickt hatte. Es war eine Einladung des Königlichen Hofs! Natürlich hatte Guldan schon vom Intrigenspiel und Machtkampf der Prinzessin und des Herzogs gehört. Nun wurde er gebeten, daran teilzunehmen! Allerdings mußte er sich für einen der Aristokraten entscheiden...



Esseldi befaßt sich mit den magischen Quellen.

Guldan erkundigte sich erst bei einigen Freunden. Schließlich trifft man so eine Wahl nicht jeden Tag. Er erfuhr schnell, daß sich der Herzog für niedrige Steuern und eine funktionierende Wirtschaft einsetzte, während die Prinzessin sich eher der Wissenschaft und Bildung verschrieben hatte. Außerdem kommen die Anhänger eines Hofs unter Umständen in den Genuß, ihre Kampffähigkeiten zeitweilig verbessern zu können. Die Lehrer im Schloß der Prinzessin zeigen, wie man besser trifft, während die herzogstreuen Helden mit ihren Angriffen mehr Schaden anrichten. Allerdings macht sich dieser Vorteil nur bemerkbar, wenn der jeweilige Adlige gerade eine Vormachtstellung besitzt. Meridian wird nämlich weder von der Prinzessin noch vom Herzog regiert, sondern von den fünf weisen Beratern des Königs. Alzahakar, Bei Naq, Drex, Esseldi und Zylill sind jedoch mit ihren Aufgaben eigentlich völlig überfordert und lassen sich gerne von Prinzessin Kateriina oder Herzog Kalior leiten. Böse Zungen behaupten gar, sie wären bestechlich! Allerdings muß man den Ratsmitgliedern schon einen ganz besonderen Dienst erweisen, um sie gnädig zu stimmen.



Bei Naq ist angeblich der reichste Mann Meridians.

Neben ihren Aufgaben als Regenten des Landes studieren die fünf Berater nämlich die Artefakte Meridians. Jadekatze, Dämonenschädel, runenverzierte Truhe, Kristallkugel und das juwelenbesetzte Ei verschwinden aus unerfindlichen Gründen hin und wieder. Natürlich wollen die fünf Berater ihre Artefakte schnellstmöglich wiederbekommen, aber auch die Prinzessin und der Herzog haben an den sonderbaren Gegenständen Interesse. Oft nehmen die beiden Adeligen nur neue Helden in ihre Gefolgschaft auf, wenn sie so ein Artefakt als Präsent erhalten. Schließlich stellt ein Artefakt ein gutes Druckmittel gegenüber den Ratsmitgliedern dar, um den eigenen Einfluß in Meridian zu mehren. Natürlich können Helden, die bereits dem Lager der Prinzessin oder des Herzogs angehören, Artefakte auch direkt bei den fünf Weisen abliefern und somit zu einer Verschiebung der Machtverhältnisse beitragen.



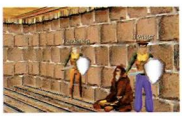
An der Flußquelle sitzt der Schwertmeister Zylill.



Drex lebt vor den Toren von Schloß Far Nohl.



Burg Schwarzstein ist der Regierungssitz des Herzogs.



Alzahakar ist ein Meister aller Zauberschulen.



Im Schloß sammeln sich die Anhänger der Prinzessin.

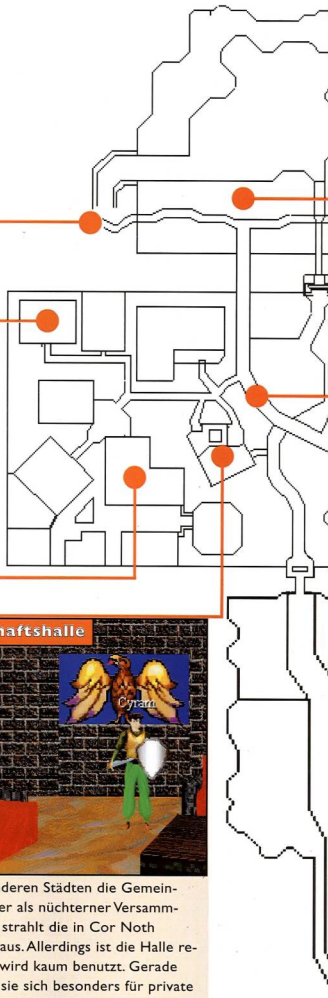
Reiseführer

Obwohl Cor Noth bei weitem nicht die Bedeutung von Tos zufällt, ist die Stadt wegen der zentralen Lage äußerst stark frequentiert. Egal ob man von Jasper oder Marion nach Tos oder Barloque laufen will, man kommt zwangsläufig zumindest in der Nähe von Cor Noth vorbei. Gerade unerfahrene Abenteurer sollten sich nur auf den relativ sicheren Straßen zwischen Cor Noth, Jasper, Marion und Barloque bewegen. Nur äußerst selten gehen hier die stärkeren Monster aus den Tiefen der Wildnis auf Beutezug.

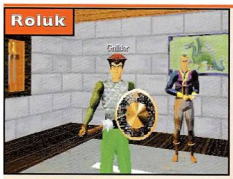
Östliche Handelsroute



Über diese Handelsroute führt der ungefährlichste Weg von Cor Noth nach Marion. Der Weg ist befestigt, und abgesehen von ein paar kleinen Spinnen, Riesenratten und Tausendfüßlern wurden hier noch keine Monster gesichtet. Angeblich soll es etwas kürzere Wege durch die Wildnis geben, wie zum Beispiel über die Flußquelle zum Kreuzweg nach Barloque, aber gefährliche Riesenspinnen und Pilzwesen greifen jeden Abenteurer sofort an.



Roluk

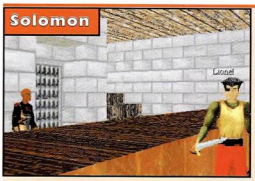


Alle Krieger Meridians kennen Roluk, den Schwertmeister. Er lehrt nicht nur bereitwillig sein Können im Umgang mit Waffen, sondern kennt auch alle Kreaturen und Monster sehr genau. Außerdem schätzt Roluk automatisch die Stärke des Abenteurers im Vergleich zu dem jeweils genannten Monster ein, so daß man immer weiß, mit welchen Monstern man sich messen kann.

Gemeinschaftshalle

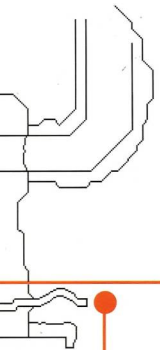
Während in anderen Städten die Gemeinschaftshalle eher als nüchterner Versammlungsort dient, strahlt die in Cor Noth Gemütlichkeit aus. Allerdings ist die Halle relativ klein und wird kaum benutzt. Gerade deshalb eignet sie sich besonders für private Treffen in ruhiger Umgebung.

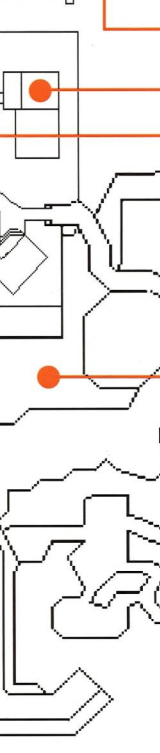
Solomon



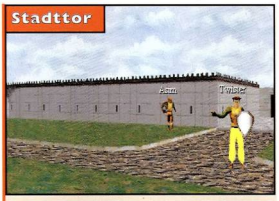
Solomon ist der Kräuterhändler von Cor Noth. Zwar können sich weder seine Preise noch sein Sortiment mit denen Frisconars in Tos messen, aber er verkauft dafür Feenflügel, die hauptsächlich von den Zauberern Qors benötigt werden. Außerdem bietet er Brote und Wasserschläuche an, die auf allen längeren Reisen wichtig sind.

Eine Tour durch Meridian – Teil 2: Cor Noth





Stadttor



Das Stadttor zu Cor Noth ist gleichzeitig eine Verbindungsstraße zwischen den östlichen Städten Barloque und Tos und den westlichen Städten Jasper und Marion. Obwohl die Bewohner von Cor Noth hier kaum Monster zu fürchten haben, wurde eine große Stadtmauer errichtet und sogar die Öffnung für den Fluß vergittert. Als einzige Stadt in Meridian hat Cor Noth somit ständig frisches Wasser.

Ebene



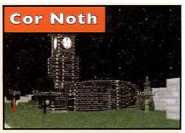
Egal ob man ins südlich gelegene Tos oder nach Norden Richtung Barloque wandern will – an der Ebene führt kaum ein Weg vorbei. Allerdings sind hier die Pfade schon etwas verwinkelt, und ab und zu kommen giftige Spinnen, Riesenameisen und Skorpione in dieser Gegend vor, die jeden Reisenden bedrohen.

Kneipe zum Bach



Die Kneipe zum Bach ist nicht gerade bekannt für wilde Saufgelage, D'Franko verkauft nicht einmal den beliebten Gerstensaft. Dafür bietet er eine recht farbenfrohe Auswahl Hosen an. Unter der Ladentheke verkauft außerdem nur er in ganz Meridian Hochzeitsringe. Mittlerweile sind schon einige Abenteurer den Bund fürs Leben eingegangen.

Cor Noth



Cor Noth ist in ganz Meridian für seine Gemeinschaftshalle und deren Turmuhr im Stadtzentrum berühmt. Schließlich ist die altmodische Wasseruhr in Barloque nicht gerade einfach zu lesen. Cor Noth wurde sehr viel großzügiger geplant. An dem kleinen See vor der Kneipe treffen sich oft Abenteurer, die auf dem Weg zwischen Jasper und Tos eine kurze Pause einlegen.

Weg des Königs



Südlich von Cor Noth beginnt der Weg des Königs, der vor langer Zeit einmal eine sichere und direkte Straße bis nach Jasper war. Heute sind die Pfade verwinkelt, und kleinere Monster bedrohen unvorsichtige Reisende. Schließlich ist man dann doch froh, sicher das Tor zur Stadt in der Ostmauer zu passieren.

Weg des Königs 2



Die Fortsetzung des Weges des Königs ist eine der weiträumigsten Gegenden von Meridian. Angeblich sollen die Schleimwesen und Tausendfüßler hier nur so zahlreich auftreten, weil Cor Noth den Fluß verunreinigt. Trotzdem ist das noch der sicherste Weg nach Jasper, denn zumindest stößt man hier auf keine Waldschrate und Riesenspinnen wie in der Wildnis von Farol.

Anmeldung zu Online-Spielen

Meridian 59 ist nur das erste einer Reihe von Online-Spielen, die sich in Zukunft auf den Computec-Servern spielen lassen. Damit Sie auch wirklich teilnehmen können, müssen Sie sich vorher kostenfrei bei Computec registrieren.

Auf der Homepage von PC Games und PC Action finden Sie einen Link **Games** auf die Internetseiten vonGames Online (**http://gamesonline.de**). Rechts neben dem Games Online-Logo finden Sie fünf Links, nämlich zu PC Games, PC Action, Spiele, Kundenservice und Registrierung. Letzterer öffnet das Formular für die Online-Computec-Registrierung. Erst als registrierter Kunde können Sie sich für Meridian und die noch kommenden Online-Spiele anmelden. Füllen Sie bitte sämtliche Felder aus und schicken Sie das Formular ab. Kurz darauf werden Sie von uns eine E-Mail mit ihrem vorläufigen Computec-Paßwort erhalten, vorausgesetzt, Sie haben Ihre E-Mail-Adresse richtig angegeben und die E-Mail war auch zustellbar. Falls Sie keine E-Mail bekommen sollten, wenden Sie sich bitte telefonisch an unseren Kundenservice (**Tel. 0911-2872-150**). Leider lassen sich noch nicht alle Formalitäten online abwickeln. Sie werden also nach einigen Tagen per Post Ihr endgültiges Paßwort zugestellt bekommen. Natürlich können Sie auch mit Ihrem vorläufigen Paßwort sofort Meridian 59 spielen. Gehen Sie dazu einfach in der Menüspalte links auf den Link **Anmeldung zum Spiel**. Hier werden Sie aufgefordert, Ihr Computec-Login und das eben erhaltene Computec-Paßwort anzugeben. Wählen Sie anschließend noch frei Ihr Meridian-Login (entspricht Ihrem Benutzernamen) und Ihr Meridian-Paßwort. Sobald Sie die Anmeldung zum Spiel abgeschickt haben, wird automatisch Ihr Meridian-Account erstellt. und Sie bekommen die Servernummer Ihres Accounts angezeigt. Falls Sie dies noch nicht getan haben, können Sie jetzt Meridian 59 von der Cover-CD installieren und das Spiel starten. Geben Sie Ihren Benutzernamen, das zugehörige Meridian-Paßwort und die Servernummer an. Meridian 59 baut normalerweise automatisch eine Internetverbindung zum entsprechenden Server auf, und Sie können loslegen.



Mit Ihrem eben erhaltenen Computec-Paßwort (1.) können Sie einen oder mehrere Meridian 59-Accounts anlegen und dabei Ihr Login und Paßwort (2.) selbst bestimmen.

Problembehebung

Falls wider Erwarten Schwierigkeiten mit Registrierung, Anmeldung, Account oder Verbindung zum Server auftreten, bieten sich Ihnen mehrere Möglichkeiten. Zum einen finden Sie auf den Internetseiten zu Games Online den Menüpunkt ***Fragen und Antworten*** *sowie das* ***Schwarze Brett,*** *in denen bereits viele allgemeine Probleme und deren Lösung beschrieben sind. Falls Ihr Problem noch nicht auf dem* ***Schwarzen Brett*** *gelöst wurde, können Sie zusätzlich eine neue Nachricht erstellen, um Ihr Problem zu schildern. Alternativ dazu haben Sie natürlich auch die Möglichkeit, unserem Kundenservice direkt eine E-Mail zu schreiben. Sie erhalten so schnell wie nur möglich eine Antwort. Legen Sie hierzu möglichst detailliert Ihr Problem dar, wodurch Sie Rückfragen vermeiden und Zeit sparen. Schreiben Sie diese Nachricht bitte an die E-Mail-Adresse* ***meridian@pcgames.de***

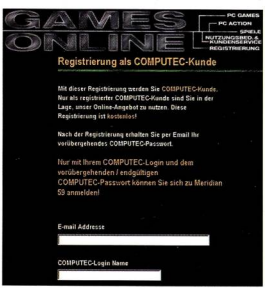
Sicherheitsvorkehrungen

Zu Ihrer Sicherheit wird die Kostenabrechnung und die endgültige Registrierung auf dem konventionellen Postweg abgewickelt. Allerdings sollten auch Sie sich selbst mit allen Möglichkeiten schützen. Wählen Sie daher Ihren Meridian-Benutzernamen und das Paßwort mit Bedacht. Auf gar keinen Fall sollte der Name Ihres Meridian-Charakters mit dem Benutzernamen übereinstimmen! Zusätzlich verwenden Sie am besten eine Buchstaben-Zahlen-Kombination als Paßwort, da sich diese kaum durch zufälliges Probieren herausfinden läßt. Schließlich wollen Sie ja nicht, daß irgend jemand auf Ihre Kosten spielt oder gar Ihren aufwendig generierten und trainierten Meridian-Charakter zerstört.

Ihre Kosten pro Monat

Serverwartung, Providerkosten, Kundenservice, Spielgestaltung und die Rechte an der Software verursachen natürlich Kosten, die zumindest teilweise an die Spieler weitergeben werden müssen. Anbei finden Sie eine klare Aufstellung der anfallenden Kosten für eine bestimmte Spielzeit pro angemeldetem Meridian-Account. Falls Sie einen Monat gar nicht spielen sollten, wird Ihnen auch nichts berechnet. Nach der Online-Registrierung erhalten Sie noch schriftlich Ihr endgültiges Paßwort mit den Formularen für die Zahlungsbedingungen. Sie können die Kosten bequem von Ihrem Bankkonto abbuchen lassen (nur Inland) oder Ihre Spielzeit mit Kreditkarte abrechnen.

Zeit online:	***Kosten im Monat:***
0-10 Stunden	*DM 9,99*
10-20 Stunden	*DM 14,99*
20-30 Stunden	*DM 19,99*
30-40 Stunden	*DM 24,99*
über 40 Stunden	*DM 29,99*



Nur registrierte Computec-Kunden können an Meridian 59 und zukünftigen Online-Spielen teilnehmen. Sie können sich kostenlos online registrieren lassen und erhalten sofort Ihr Paßwort, das Sie für die Meridian 59-Anmeldung benötigen.

Kontrolle Ihrer erstellten Accounts

Auf den Service-Seiten können Sie online Ihre Daten einsehen, Accounts löschen, den Server wechseln oder gegebenenfalls Ihre neue Adresse mitteilen. Wechseln Sie dazu auf die Online-Seite (**http://www.gamesonline.de**). Rechts neben dem Games Online-Logo finden Sie fünf Links, nämlich zu PC Games, PC Action, Spiele, Kundenservice und Registrierung. Klicken Sie auf Kundenservice. Über die Menü-Spalte links können Sie die Daten abrufen und eventuell ändern. Dazu benötigen Sie natürlich wieder Ihr Computec-Login und das endgültige Computec-Paßwort. Dazu muß der Ihnen zugesandte Vertrag von unterschrieben wieder bei uns eingegangen sein. Gehen Sie bitte sorgsam mit diesen Daten um und geben Sie das endgültige Computec-Paßwort auf keinen Fall weiter, selbst wenn Sie eine E-Mail an ***meridian@pcgames.de*** schreiben.



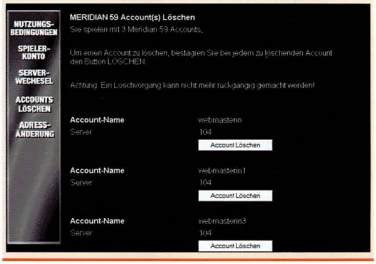
Serverwechsel

Mit dem Serverwechsel löschen Sie einen bestehenden Account und erstellen gleichzeitig einen neuen auf einem Server Ihrer Wahl. Geben Sie auch hier wieder Ihr Computec-Login und Ihr endgültiges Computec-Paßwort an. Falls der gewünschte Zielserver zu voll sein sollte – d. h. es können dort keine neuen Accounts erstellt werden –, wird auch Ihr alter Account nicht gelöscht. Beachten Sie bitte, daß Sie nach einem Serverwechsel komplett von vorne beginnen müssen. Pro Account ist ein Serverwechsel kostenlos, für jeden weiteren werden Ihnen DM 10,- berechnet.



Accounts löschen

Diese Seite wurde eingerichtet, damit Sie selbst inaktive Accounts löschen können. Nachdem Sie Ihr Computec-Login und Ihr endgültiges Computec-Paßwort eingegeben haben, erscheint eine Liste mit allen von Ihnen erstellten Accounts. Unter jedem Account befindet sich ein eigener Button, mit dem der Account gelöscht werden kann. Bedenken Sie, daß dadurch der Account und der eventuell zugehörige Meridian-Charakter permanent und unwiederbringlich zerstört wird. Natürlich können Sie anschließend wieder einen neuen Account anlegen. Grundsätzlich können insgesamt nur drei Accounts angelegt werden. Löschen Sie in diesem Fall Ihre inaktiven Accounts, die Sie nicht mehr verwenden wollen. Wenn Sie mehr als drei aktive Accounts wünschen, schreiben Sie bitte einfach eine E-Mail an ***meridian@pcgames.de***



Spielerkonto

Wenn Sie wissen wollen, wie lange Sie schon seit Beginn des Monats mit welchem Account in Meridian waren, hilft Ihnen diese Seite weiter. Geben Sie Ihr Computec-Login und Ihr endgültiges Computec-Paßwort an. Anschließend erhalten Sie eine Liste Ihrer aktiven Accounts aller Server und wie lange jeder dieser Accounts bereits in Meridian war. Mit diesen Informationen können Sie nicht nur mit Ihren Online-Zeiten Ihre Mitspieler in Meridian beeindrucken, sondern eventuell auch Geld sparen. Jeder Account wird einzeln und in 10-Stunden-Schritten bis zu maximal über 40 Stunden abgerechnet. Gerade bei einem zweiten oder gar dritten Account, mit denen man normalerweise sehr viel weniger spielt, ist es sinnvoll, unter einem solchen 10-Stunden-Abschnitt zu bleiben und die Kosten zu minimieren.



ACCOLADE

Gegensätze ziehen sich an...





TEST DRIVE 4™

SCHÖNE BIESTER

© 1997 Accolade, Inc. Test Drive, Test Drive 4 und Accolade sind Warenzeichen von Accolade, Inc. 3Dfx ist ein Warenzeichen von 3Dfx, Inc. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

WINDOWS 95

PlayStation