

DESCENT³



Interplay

EPILEPSIEWARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen.

Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen.

Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen:

Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielvorbereitungen.....	6
Grundlegende Steuerungsfunktionen.....	7
Descent 3 Menüs	
Hauptmenü.....	8
Neues Spiel.....	8
Spiel laden.....	8
Optionen.....	9
Grafik.....	10
Detailgenauigkeit.....	11
Sound.....	13
Allgemein.....	14
Cockpitanzeige (CPA).....	15
Tastatur- & Joystickkonfiguration.....	16
Waffenauswahlpriorität.....	19
Piloten.....	20
Multiplayer.....	20
Credits.....	20
Beenden.....	20
Die Steuerung Ihres Schiffes	
Instrumente.....	22
Steuerungen und Features.....	23
Waffenauswahl.....	24
Markierungen.....	25
Nutzlast und Vorräte	
Primärwaffen.....	25
Sekundärwaffen.....	25
Gegenmaßnahmen.....	29
Optionale Ausstattung	30
Guide-Bot	
Guide-Bot-Kommandos.....	32
Guide-Bot-Funktionen.....	34
TelCom System	
Automatische Karte.....	35
Anweisungen.....	35
Ziele.....	35

Das Descent-Universum

Türen.....	36
Schalter.....	36
Glas.....	36
Kraftfelder.....	36
Energiezentren.....	36
Materialisierungszentren.....	36
Kisten.....	37
Frag-Kisten.....	37
Napalmfässer.....	37

Multiplayer

Allgemeine Multiplayer Infos.....	37
Ein Multiplayerspiel starten.....	38
Parallax Online.....	38
DirectPlay Modem.....	39
DirectPlay seriell.....	40
IPX.....	41
Direct TCP/IP.....	41
On-Screen F6 Multiplayer-Menü.....	42
Neues Spiel (als Host) starten.....	42
Konfigurierbare Multiplayer-Optionen.....	44
Hinweise und Tips für Multiplayer.....	46
Verschiedene Taktiken.....	48
Beschreibung der Optionen im On-Screen Menü	50
Multiplayer-Steuerungsbefehle.....	55
Weitere Multiplayer Features.....	59
Firewalls und Proxies.....	59
Einen dedizierten Server betreiben.....	60

Credits

Outrage Credits.....	63
Interplay Credits.....	64
Virgin Credits.....	65

Produkt Service

68

SPIELVORBEREITUNGEN

1. Starten Sie Windows™ 95, 98 oder NT.
2. Legen Sie die Descent™ 3 CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Wenn das Setup-Programm beginnt, folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Falls das Programm nicht von selbst startet, kann es durch Doppelklicken auf das Symbol ‚Arbeitsplatz‘ gestartet werden. Suchen und doppelklicken Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk sowie auf die Datei Descent3AutoRun.exe auf der CD 1.
4. Nachdem das Spiel installiert wurde, können Sie es über das Start-Menü von Windows starten.
5. Zuerst erscheint der Launcher (das Startprogramm). Von hier aus können Sie das Konfigurationsprogramm starten. Die Konfiguration muß durchgeführt werden, bevor Sie das Spiel starten.
6. Klicken Sie auf den Konfigurations-Button im Startprogramm. Hier können Sie überprüfen, ob Sie die richtige DirectX-Version haben, Sie können ein Sound- und Renderinggerät auswählen, Ihren Joystick auswählen und einstellen, Ihre Standard-Detailgenauigkeit einstellen sowie weitere verschiedene Einstellungen vornehmen. Sie müssen ein Renderinggerät auswählen, bevor Sie das Spiel starten.
7. Klicken Sie nun in dem Startprogramm auf ‚Spiel‘. Danach können Sie einen Piloten erstellen.
8. Einen Piloten erstellen: Dies ist die erste Option, nachdem Sie das Spiel gestartet haben. Geben Sie einfach Ihren Pilotennamen ein, und klicken Sie auf OK.
9. Danach können Sie die Piloteneigenschaften einstellen, oder diese von einer voreingestellten Konfiguration auswählen.
10. Um ein Spiel zu starten, klicken Sie im Hauptmenü auf „Neues Spiel“.
11. Trainingsmission: Hier werden Ihnen die Grundlagen der Schiffssteuerung sowie die Grundlagen des Einzelkampfes in Descent 3 beigebracht. Sie können die Trainingsmission durchführen, oder sie durch Drücken von ESC umgehen.
12. Wenn Sie die Trainingsmission beendet haben, werden Sie zur Einsatzbesprechung für Level 1 gebracht, wo Sie Ihre Anweisungen erhalten werden. Sie können durch die Seiten des Anweisungsprotokolls durch Klicken auf die Pfeile in der Ecke rechts unten blättern. Wenn Sie die Anweisungen gelesen haben, klicken Sie auf den Power-Knopf in der Ecke rechts unten.
13. Da Sie nun ein Schiff steuern, müssen Sie die Grundlagen dazu kennen. Lesen Sie mehr dazu im folgenden Abschnitt.

BASIC CONTROLS

Im folgenden werden die grundlegenden Steuerungsfunktionen Ihres Schiffes aufgeführt. Einige dieser Steuerungen können im Optionsmenü unter Konfiguration neu eingestellt werden.

F1		- Sie können jederzeit die F1-Taste drücken, um das Hilfefenster aufzurufen
A		- Beschleunigen (Vorwärts)
Z		- Rückwärts
S		- Nachbrenner
Pfeil nach links	←	- Nach links drehen
Pfeil nach rechts	→	- Nach rechts drehen
Pfeil hoch	↓	- Nach unten neigen
Pfeil runter	↑	- Nach oben neigen
ALT		- Ermöglicht das Angreifen/Gleiten unter gleichzeitiger Benutzung der Pfeiltasten
Strg		- Primärwaffe feuern
Leertaste		- Sekundärwaffe feuern
H		- Scheinwerfer
Tab		- Automatische Karte
E		- Nach rechts neigen
Q		- Nach links neigen
Num3		- Nach rechts gleiten
Num1		- Nach links gleiten
Num-		- Nach oben gleiten
Num+		- Nach unten gleiten
F4		- Guide-Bot rufen.
Shift + Tab		- Missionsziele ansehen.

Das sollte für den Anfang ausreichen. Weiterführende Infos finden Sie im weiteren Teil des Handbuchs und auf der Referenzkarte.

DAS HAUPTMENÜ

Neues Spiel	Starten Sie ein neues Singleplayer-Spiel oder spielen Sie von einem früher bereits erreichten Level aus weiter.
Spiel laden	Fortsetzen eines früher gespeicherten Spiels. Gespeicherte Spiele sind in Ihrer Pilotendatei gespeichert, achten Sie also darauf, daß Sie die richtige Datei auswählen.
Demo ansehen	Spielen Sie mit der F5-Taste eine aufgenommene Demodatei ab.
Optionen	Anpassung der zahlreichen Optionen in Descent 3 (siehe Optionsmenü).
Piloten	Wechseln der gegenwärtigen Pilotendatei, oder Erstellen einer neuen Datei. Alle Steuerungskonfigurationen und gespeicherten Spiele werden in Ihrer Pilotendatei gespeichert.
Multiplayer	Nehmen Sie an einem Descent 3 Multiplayer-Spiel teil oder starten Sie ein neues über ein Modem, seriellles Kabel, LAN oder Internetverbindung. Lesen Sie dazu den Multiplayer-Abschnitt auf Seite 37.
Credits	Hier finden Sie die Liste der Entwickler von Descent 3.
Spiel verlassen	Zum Betriebssystem zurückkehren.

OPTIONSMENÜ (nach Auswahl von ‚Optionen‘ im Hauptmenü)

Grafik	Einstellung von Grafikoptionen wie z.B. Auflösung, Helligkeit etc.
Details	Anpassen der Grafikqualität, Detailgenauigkeit und Geschwindigkeit.
Sound	Anpassung von Sound & Musiklautstärke sowie andere Einstellungen.
Allgemein	Anpassung der Helligkeit, Auflösung und andere grafikbezogene Optionen.
Cockpitanzeige	Legen Sie fest, was auf Ihrer Cockpitanzeige (CPA) angezeigt wird.
Konfiguration	Konfigurieren der Tastatur, des Joysticks und/oder der Maus, sowie der Waffenauswahlpriorität.
Fertig	Zurück zum Hauptmenü.



Auflösung Wechselmöglichkeit zwischen einer 512x384, 640x480, 800x600, 960x720, 1024x768, 1280x960 und 1600x1200 Auflösung.

Bilinear Schaltet einen Filter ein, der die Grafikanpassung durch Ihre 3D Grafikkarte unterstützt. Das Ausschalten dieser Option könnte eine schnellere Bildrate bewirken, dafür aber die Texturen weniger glatt darstellen.

MIP Mapping Das Einschalten dieser Option wird das Aussehen von weit entfernten Texturen verbessern, und jegliche verschwommenen oder schimmernden Effekte reduzieren. Jedoch wird MIP Mapping zusätzlichen Speicherplatz des System-RAMs sowie des 3D-Grafikkarten-Textur-RAMs verbrauchen, was zu einer langsameren Bildrate führen kann.

VSYNC aktiviert Bei Deaktivierung werden Bilder so schnell wie möglich abgebildet, was zu Bildschirmflimmern führen kann. Deaktivieren Sie diese Option für maximale Leistung. Falls der Bildschirm flimmert, aktivieren Sie die Option und sehen Sie, ob Sie das erhaltene Bild bevorzugen.

Anpassen

Stellt die Helligkeitsstufe unter Verwendung der Helligkeits-/Kontraststeuerung Ihrer 3D-Grafikkarte ein.

Bit-Tiefe

Erhöht die Bildschirm-Farbauflösung und hilft, den Frequenz-Zittereffekt von Nebel und Licht zu beseitigen. (nur bei Direct 3D verfügbar).

DETAILGENAUIGKEITS-EINSTELLUNGEN



In diesem Menü können Sie verschiedene Grafik-Effekte konfigurieren. Falls Descent 3 auf Ihrem System zu langsam läuft, sollten Sie manche der Grafik-Effekte ausschalten, damit das Spiel auf Ihrem System schneller laufen kann.

Detailgenauigkeit

Dies sollten Sie zuerst ausprobieren. Klicken Sie auf „Niedrig“, „Mittel“, „Hoch“ oder „Am Höchsten“, um automatisch alle anderen Optionen in diesem Menü festzulegen. Um eine höhere Bildrate zu bekommen, wählen Sie niedrige Einstellungen. Setzen Sie das Spiel fort und schauen Sie, wie es Ihnen gefällt. Falls Sie ein unternehmungslustiger Bastler sind, können Sie die Optionen individuell, wie in der Liste unten angegeben, konfigurieren.

Geländedetails

Steuert die Stärke des „Gelände-Flackerns“, im Freien. Eine niedrige DetailsEinstellung könnte Ihre Bildrate erhöhen, wird aber das „Gelände-Flackern“, sichtbar erhöhen.

Renderingtiefe	Steuert die Sichtweite, wenn Gebiete im Freien angezeigt werden. Je höher die Renderingtiefe, umso weiter können Sie sehen, aber umso langsamer ist Ihre Bildrate.
Objektkomplexität	Steuert die Detailgenauigkeit der Powerups und Robotermodelle. Wenn Sie diese niedriger einstellen, werden Powerups und Roboter aus der Ferne weniger detailgenau erscheinen, und die Bildrate könnte sich erhöhen.
Spiegel-Mapping	Schaltet die Lichtspiegeleffekte ein oder aus. Das betrifft den Glanz von Wänden und Objekten, wenn sich Licht daran reflektiert. Das Ausschalten dieses Effektes könnte die Bildrate erhöhen.
Schnelle Scheinwerfer	Bei Verwendung Ihrer Scheinwerfer verbrauchen „Schnelle Scheinwerfer“ weit weniger CPU-Zeit, sie sind aber auch technisch weniger genau. Das Ausschalten dieser Option erschafft breitere, aber kürzere Scheinwerfer mit langsamerer Rechenleistung.
Verspiegelte Oberflächen	Schaltet die verspiegelten Oberflächen in dem Spiel ein oder aus. Wenn eingeschaltet, können Sie die Reflexionen in verspiegelten Oberflächen sehen.
Dynamische Ausleuchtung	Schaltet die von Spielern, Robotern und Waffen produzierte dynamische Ausleuchtung ein oder aus. Das Ausschalten dieser Option wird sehr wahrscheinlich die Bildrate erhöhen, könnte aber die Lichtmenge in dem Level reduzieren.
Nebel	Schaltet Nebel ein und aus.
Lichtkränze	Schaltet die um die Lichter sichtbaren Kränze ein oder aus. Wenn Ihnen deren Aussehen nicht gefällt, können Sie sie mit dieser Option ausschalten.
Prozedurale	Ermöglicht die Darstellung animierter prozeduraler Strukturen. Wenn Texturen ausgeschaltet, werden diese Flächen nicht animiert, aber Sie können eine bessere Bildrate erhalten.

**Powerup-
Lichtkränze**

Schaltet die Lichtkränze um Powerups herum ein und aus. Wenn Ihnen deren Aussehen nicht gefällt, können Sie sie mit dieser Option ausschalten

Brandflecken

Schaltet die von Waffengeschossen erzeugten Brandflecken ein bzw. aus.

Waffeneffekte

Schaltet bestimmte von Waffen erzeugte Effekte wie Explosionsringe oder Laser-Einschläge aus.

SOUNDMENÜ



Sound-Lautstärke

Stellt die Tonlautstärke im Spiel ein.

Musiklautstärke

Stellt die Musiklautstärke im Spiel ein.

Sound-Qualität

Falls diese auf „Niedrig“ eingestellt ist, wird ein 8-Bit-Sound verwendet, mit dem der Computer schneller umgehen kann. Falls auf „Hoch“ eingestellt, wird ein 16-Bit-Sound verwendet, was einen besseren Ton ergibt, mit dem der Computer aber nicht so schnell umgehen kann. Wenn Sie im Zweifel sind, setzen Sie die Option auf „Normal“.

ALLGEMEINES EINSTELLUNGSMENÜ



Gelände Auto-leveling

Stellt ein, wie stark sich Ihr Schiff selbst aussteuert, während Sie mit automatischer Aussteuerung durch Minen/Gebäude fliegen.

Mine Auto-leveling

Stellt ein, wie stark sich Ihr Schiff selbst aussteuert, während Sie mit automatischer Aussteuerung durch offenes Gelände fliegen.

Geschoßansicht

Wenn Sie ein Geschoß abfeuern, das eine Kameraansicht hat, wird mit dieser Option eingestellt, an welcher Stelle (Keine, Links oder Rechts) auf der CPA die Anzeige erfolgen soll.

Maus

Wenn eingeschaltet, ist die Maus als Steuerungsgerät aktiviert. Wenn ausgeschaltet, werden Mausbewegungen und Maustasten keine Auswirkung haben.

Joystick

Wenn eingeschaltet, ist der Joystick (oder eine anderes Spielsteuerungsgerät) aktiviert. Wenn ausgeschaltet, haben der Joystick und die Joystickknöpfe keine Auswirkung.

Fadenkreuz anzeigen

Ermöglicht es, mit oder ohne Zielfadenkreuz zu spielen.

Fernlenkgeschoß

Wechselt von der eigenen Perspektive zu der Perspektive des Fernlenkgeschosses, wenn es abgefeuert wird.

CPA-KONFIGURATIONSMENÜ



Dieses Menü ermöglicht Ihnen die Anpassung Ihrer CPA („Cockpitanzeige“). Sie können jede Option auf „Grafik“ (die Standardeinstellung), „Text“ oder „Keine“ (um dieses Element nicht anzuzeigen) einstellen. Wenn Sie finden, daß zuviel auf der CPA angezeigt wird, setzen Sie alle Elemente auf „Text“.

KONFIGURATIONSMENÜ



Das Tastatur-Konfigurationsmenü und das Joystick- und Maus-Konfigurationsmenü sehen praktisch gleich aus. Sie verwenden diese Menüs, um Tasten, Joystickknöpfe und Maustasten zu ändern. Die Anpassung erfolgt durch Wechseln in das entsprechende Menü, Klicken auf eines der Felder rechts neben der Funktion, die Sie anpassen möchten, und dann durch Drücken auf die Taste oder den Knopf, mit dem diese Funktion durchgeführt werden soll. Wenn Sie möchten, daß zwei verschiedene Tasten dieselbe Funktion erfüllen, weisen Sie den Tasten die Funktion zu, indem Sie sie in die beiden Felder eintragen, wie oben beschrieben. Wenn Sie zum Beispiel sowohl ‚W‘ als auch ‚E‘ als „Nachbrenner-Tasten“, verwenden möchten, setzen Sie die zwei Felder direkt neben dem ‚Nachbrenner‘ auf ‚W‘ und ‚E‘.

Um die Funktion einer Taste zu löschen, klicken Sie auf ‚?‘ direkt an der Funktion und dann auf ‚Löschen‘. Um alle Tasten auf die Standardeinstellung zurückzusetzen, klicken Sie auf den Button ‚Standardeinstellung‘.

Die Tastatur-, Joystick- und Waffen-Buttons am unteren Rand dieses Fensters, bringen Sie direkt zu den Konfigurationsmenüs für Tastatur, Joystick und Waffenauswahl. Klicken Sie auf ‚Beenden‘, wenn Sie fertig sind.

Hier sind die Funktionen aus dem Tastatur-Konfigurationsmenü:

Primärwaffe feuern	Feuern Sie Ihre Primärwaffe (Sie beginnen mit Lasern).
Sekundärwaffe feuern	Feuern Sie Ihre Sekundärwaffe (Sie beginnen mit Erschütterungsgeschossen).
Leuchtgeschloß feuern	Feuern Sie Leuchtgeschosse, um das Gebiet zu erhellen.
Primärwaffe wechseln	Wählen Sie eine andere Primärwaffe aus. Jedesmal, wenn Sie diese Taste drücken, können Sie zwischen den Waffen wählen, die Sie im ‚Waffenauswahl‘-Menü eingestellt haben.
Sekundärwaffe wechseln	Wechseln Sie zu einer anderen Sekundärwaffe.
Vorwärts	Bewegen Sie Ihr Schiff vorwärts
Rückwärts	Bewegen Sie Ihr Schiff rückwärts.
Nachbrenner	Starten Sie die Nachbrenner, um mehr Geschwindigkeit aufzunehmen. Wenn Sie Ihre Nachbrenner-Ladung aufgebraucht haben und die Nachbrennertaste loslassen, wird der Pyro-GL Ihren Nachbrenner wieder mit Energie auffüllen.
Gleiten feststellen	Während diese Taste gehalten wird, werden Sie jetzt durch Drücken der Flugrichtungstasten nach links, rechts, oben und unten gleiten.
Nach links gleiten	Lassen Sie das Schiff nach links gleiten.
Nach rechts gleiten	Lassen Sie das Schiff nach rechts gleiten.
Nach oben gleiten	Lassen Sie das Schiff nach oben gleiten.
Nach unten gleiten	Lassen Sie das Schiff nach unten gleiten.
Nach oben neigen	Neigen Sie das Schiff nach oben.
Nach unten neigen	Neigen Sie das Schiff nach unten.
Nach links drehen	Drehen Sie das Schiff nach links.
Nach rechts drehen	Drehen Sie das Schiff nach rechts.
Neigung feststellen	Während diese Taste gedrückt wird, neigen Sie durch Drücken der Richtungstasten das Schiff nach links und rechts.

Scheinwerfer Schalten Sie die Scheinwerfer Ihres Schiffes an, um die Gegend vor Ihnen zu beleuchten. Es gibt zwei zu konfigurierende Scheinwerfer; einer könnte die Bildrate verlangsamen, aber einen breiteren Lichtschein, der nicht so weit scheint, projektieren. Sie können ‚Schnelle Scheinwerfer‘ im Detailgenauigkeits-Einstellungsmenü ein- und ausschalten.

Rückansicht Gedrückt halten, um nach hinten zu sehen.

Automatische Karte Die Automatische Karte aufrufen.

Vorhergehender Inventargegenstand Wechseln Sie zu dem vorhergehenden verfügbaren Inventargegenstand.

Nächster Inventargegenstand Wechseln Sie zu dem nächsten verfügbaren Inventargegenstand.

Inventargegenstand benutzen Benutzen Sie einen verfügbaren Inventargegenstand.

Vorhergehende Gegenmaßnahme Wechseln Sie zu der vorhergehenden verfügbaren Gegenmaßnahme.

Nächste Gegenmaßnahme Wechseln Sie zu der nächsten verfügbaren Gegenmaßnahme.

Gegenmaßnahme benutzen Verwenden Sie die von Ihnen vorbereiteten Gegenmaßnahmen.

Das Joystick- und Maus-Konfigurationsmenü enthält alle diese Optionen und mehrere Kommandos, die durch eine Achse definiert werden können. Um eine Achse für eine der folgenden Aktionen zu definieren, klicken Sie das Feld direkt an der Aktion und bewegen dann einfach die Steuerung entlang der Achse. Wenn Sie zum Beispiel möchten, daß die Schubregelung durch Bewegen der Y-Achse der Maus gesteuert wird, klicken Sie auf das Feld direkt bei ‚Schubregelung‘, und dann bewegen Sie die Maus vertikal. Sie können die Steuerung der Aktion durch Klicken auf ‚?’ direkt an der Aktion umkehren, und dann ‚Ja‘ oder ‚Nein‘ auswählen, um die Achse umzukehren.

Schubregelung Die Achse, um sich vorwärts und rückwärts zu bewegen.

Längsneigung Die Achse, um das Schiff nach oben und unten zu neigen.

Flugrichtung Die Achse, um nach links und rechts zu drehen.

Querneigung Die Achse, um das Schiff nach links und rechts zu neigen.

Horizontal gleiten Die Achse, um nach oben und unten zu gleiten.

Horizontal gleiten Die Achse, um nach links und rechts zu gleiten.

WAFFENAUSWAHL-MENÜ



In diesem Menü können Sie konfigurieren, wie Ihr Schiff die Waffen wechselt, wenn (a) Sie die ‚Primärwaffe wechseln‘ oder ‚Sekundärwaffe wechseln‘-Taste drücken, um Ihre Waffen zu sehen; (b) wenn die Munition einer Waffe verbraucht ist, und das Schiff zu einer anderen wechselt; und (c) wenn Sie eine neue Waffe aufnehmen.

Um die Reihenfolge der Waffen zu konfigurieren, klicken Sie auf eine Waffe. Ein Fenster wird geöffnet, in dem Sie eine andere Waffe auswählen können, die den Platz mit der bereits ausgewählten Waffe tauschen soll. Objekte, die sich oben in der Spalte befinden, haben die niedrigste Priorität.

Falls Sie zum Beispiel Zielpeilgeschosse in der Reihenfolge vor Frag-Geschossen haben möchten, klicken Sie auf ‚Zielpeilgeschosse‘ und dann auf ‚Frag-Geschosse‘, damit ‚Frag-Geschosse‘ in der Liste weiter oben steht als ‚Zielpeilgeschosse‘. Wenn Sie nun mit Frag-Geschossen bewaffnet sind, und Sie in ein Zielpeilgeschöß fliegen, werden Sie automatisch zu den Zielpeilgeschossen wechseln. Wenn Sie Zielpeilgeschosse in der Liste unwichtiger eingestuft haben, wird das Fliegen in ein Zielpeilgeschöß kein automatisches Wechseln hervorrufen. Um eine Waffe gänzlich aus Ihrer Waffenauswahl zu entfernen, drücken Sie die dem Waffennamen entsprechende TAB-Taste.

PILOTENMENÜ

Sie können in Descent 3 mehrere verschiedene Piloten definieren. Das ermöglicht mehreren Spielern, das gleiche Spiel zu spielen, aber deren eigene Statistik und Einstellungen sowie Benutzersteuerungen der Tastatur, des Joysticks und der Maus zu erhalten.

Nach Klicken auf PILOTEN im Hauptmenü erscheint der ‚Piloten auswählen‘-Bildschirm, der alle Piloten auflistet und 4 Optionen bereitstellt:

- | | |
|----------------------|--|
| Piloten | Klicken Sie auf einen Piloten in der Liste, dann auf ‚Auswählen‘, um diesen Piloten zu aktivieren, wenn Sie ein neues Spiel spielen. |
| Dazufügen | Fügen Sie einen neuen Piloten zur Liste hinzu. |
| Löschen | Klicken Sie auf einen Piloten in der Liste und dann auf ‚Löschen‘, um diesen Piloten zu entfernen. |
| Konfigurieren | Wählen Sie einen Piloten und klicken Sie ‚Konfigurieren‘, um Tastatur, Joystick und Maus für diesen Piloten einzustellen. Klicken Sie auf ‚Schiff konfigurieren‘, um den ‚Audio-Hohn‘ sowie das Logo für die Schiffsflügel anzupassen (Sie können auch eigene WAV-Dateien als ‚Hohn‘ sowie PCX und TGA-Dateien als Logos importieren). Sie können hier den Schwierigkeitslevel von ‚Anfänger‘ bis ‚Wahnsinniger‘ für jeden Piloten einstellen. Im ‚Anfänger‘-Level befinden sich einfachere Roboterfeinde. |
| Fluch-Filter | Verwenden Sie diesen Wechselschalter, um das Erscheinen jeglicher beleidigender Texte in einem Multiplayer-Spiel zu sperren. |

MULTIPLAYER-MENÜ

Lesen Sie den Abschnitt Multiplayer weiter hinten in diesem Handbuch für alle Informationen zu Multiplayer-Spielen allgemein und deren Menü-Optionen.

CREDITS-MENÜ

Lesen Sie hier, welche Personen dieses großartige Spiel entwickelt haben.

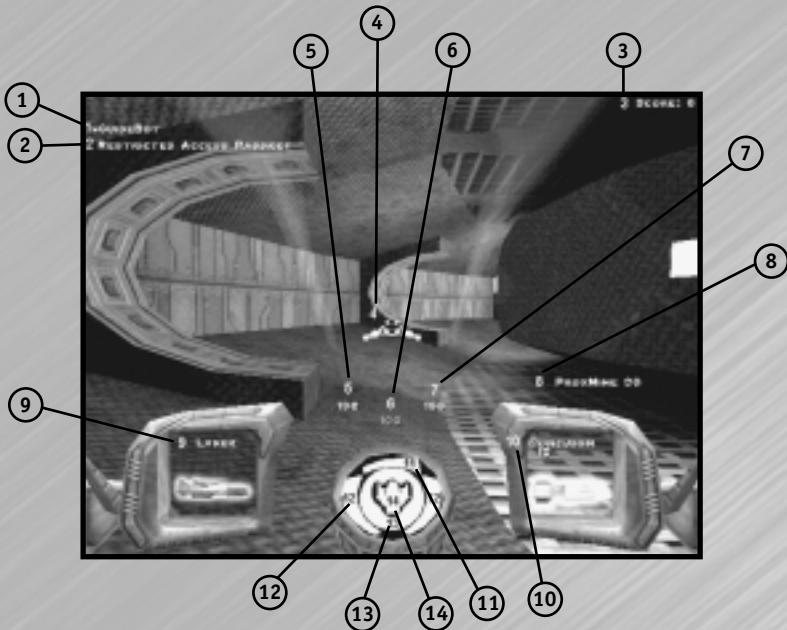
SPIEL VERLASSEN

Beendet das Spiel und bringt Sie zu Ihrem Desktop zurück.

DIE STEUERUNG IHRES SCHIFFES

Dieses Flughandbuch enthält die grundlegenden Informationen, um Sie startklar, und mit Ihrem Schiff vertraut zu machen.

INSTRUMENTE



1. Bedeutet, daß sich der Guide-Bot gegenwärtig im Schiff befindet.
2. Hier erscheint das aktuelle Inventar
3. Punkte
4. Fadenkreuz
5. Aktuelle Energiezuwachsrate
6. Aktuelle Nachbrennerzuwachsrate
7. Aktuelle Schutzschildzuwachsrate
8. Anzeige der Gegenmaßnahmen
9. Anzeige der Primärwaffen
10. Anzeige der Sekundärwaffen
11. Darstellung des Nachbrenner-Status
12. Darstellung des Energie-Status
13. Darstellung des Schutzschild-Status
14. Schiffsstatus, zeigt Unverwundbarkeit oder Unsichtbarkeit an.

STEUERUNGEN UND FEATURES

Um die Tastatur- und Joysticksteuerung während des Spieles anzupassen, klicken Sie auf die F2-Taste und dann auf ‚Tastatur anpassen‘. Um eine bestimmte Taste zu ändern, klicken Sie auf das Feld direkt an dem Befehl, und dann geben Sie die Taste ein, die Sie für diesen Befehl verwenden möchten. Sie können jeder Funktion bis zu zwei Tasten zuweisen.

Standard

Taste	Funktion	Taste	Funktion
A	Beschleunigen (Vorwärts)	F1	Hilfe-Menü
Z	Rückwärts	F2	Spieloptionen
S	Nachbrenner	F3	Cockpit anzeigen/nicht anzeigen
Pfeil nach links	Nach links drehen	F4	Guide-Bot-Menü
Pfeil nach rechts	Nach rechts drehen	F5	Demo aufnehmen
Pfeil hoch	Nach unten neigen	F6	Multiplayer: Menü anzeigen/nicht anzeigen
Pfeil runter	Nach oben neigen	F7	Multiplayer: Statistik anzeigen/nicht anzeigen
Shift-Tab	Level-Anweisungen anzeigen	F8	Multiplayer: Nachricht an alle senden
Strg	Primärwaffe feuern	F9	Computerlogbuch anzeigen/nicht anzeigen
Leertaste	Sekundärwaffe feuern	F12	Markierung fallenlassen
F	Leuchtgeschöß	-	Bildschirm verkleinern
H	Scheinwerfer	+	Bildschirm vergrößern
R	Rückansicht	Bild	
Tab	Automatische Karte	Druck	Bildschirm drucken (im .TGA-Format gespeichert)
Q	Linksneigung	[Zum nächsten Inventargegenstand
E	Rechtsneigung]	Zum vorigen Inventargegenstand
Num1	Nach links gleiten	\	Inventargegenstand benutzen
Num3	Nach rechts gleiten	Shift F1 oder	
Num-	Nach oben gleiten	Shift F2	Rückansicht-Anzeige auf der CPA
Num+	Nach unten gleiten		
Alt	Seitwärts gleiten unter gleichzeitiger		
Verwendung der Pfeiltasten			

Inventar

Das Inventarsystem verwaltet Ihr Bordinventar und Ihre Gegenmaßnahmen. Das Inventar lagert Ihre Gegenmaßnahmen (Gunboys, etc), damit sie zum Auslösen bereit sind. Es gibt Ihnen auch eine Übersicht über alle, für die Mission wichtigen Gegenstände, die Sie auf Ihrem Weg einsammeln. Um ein Objekt aus Ihrem Inventar zu benutzen, gehen Sie zu dem gewünschten Objekt und aktivieren es dann mit der Benutzen-Taste bzw. Dem Benutzen-Knopf.

WAFFENAUSWAHL

PRIMÄRWAFFEN

TASTE	WAFFE 1	WAFFE 2
1	Laser	Superlaser
2	Vausskanone	Massetreiber
3	Napalmkanone	Mikrowellenkanone
4	Plasmakanone	EMD-Kanone
5	Fusionskanone	Omega-Kanone

SEKUNDÄRWAFFEN

TASTE	WAFFE 1	WAFFE 2
6	Erschütterungsgeschoß	Fragmentgeschoß
7	Zielpeilgeschoß	Fernlenkgeschoß
8	Granatwerfer-Geschoß	Napalmrakete
9	Smart-Geschoß	Zyklon-Geschoß
0	Mega-Geschoß	Black Shark-Geschoß

Eingabe-Taste aktuell ausgewählte Gegenmaßnahme fallenlassen (mit Eingabetaste der Haupttastatur, nicht im Nummernfeld).

MARKIERUNGEN

Markierungen können an jeder Stelle einer Mission fallengelassen werden, um bereits erforschte Gebiete zu kennzeichnen. Um eine Markierung fallen zu lassen, drücken Sie die F12-Taste. Sie werden dann sofort darum gebeten, eine kurze Textzeile einzugeben, die mit der Markierung assoziiert wird. Drücken Sie die Eingabetaste, wenn Sie mit der Nachricht fertig sind. Sobald Sie (oder ein anderer Spieler) über diese Markierung fliegt, wird die Nachricht der Markierung auf Ihrer CPA angezeigt. Insgesamt können 8 Markierungen in einem Singleplayer-Spiel fallengelassen werden.

In Multiplayerspielen kann jeder Spieler bis zu 2 Markierungen fallenlassen. Sie können auch die Shift-F1 und Shift-F2-Tasten verwenden, um Kameraansichten von Ihren Markierungen zu erhalten.

NUTZLAST UND VORRÄTE

PRIMÄRWAFFEN:



Laserkanonen:

Als Standard für das moderne schwerelose Kampfschiff sind Ihre Laserkanonen immer da, wenn Sie sie brauchen. Klein, aber kraftvoll, sind diese Zwillinge-Turbo-Laser alles, was sich zwischen Ihnen und dem Unbekannten in den Minen befindet. Zollen Sie Ihnen Respekt und vielleicht beenden Sie die Mission - lebendig.



Superlaser:

Falls das reihenweise Sprengen von Horden feindlicher Roboter Ihre Art zu arbeiten ist, dann ist die fortschrittliche Feuerkraft der Superlaser Ihr Werkzeug. Eine hochintensive Waffe für hochintensive Kämpfe — der Auslöser und Ihr Finger



Vausskanone:

Die neue High Tech Vausskanone hat die Schußrate eines Maschinengewehrs und die hochkalibrige Schlagkraft einer schweren Artilleriekanone. Zielen Sie und mähen Sie ganze Reihen von tödlichen Drohnen nieder, in einem nie zuvor dagewesenen Hagel aus heißem Blei.



Massetreiber:

Mit Killerinstinkt gebaut, zoomt der kraftvolle neue Massetreiber an das Ziel heran, und hält Sie in sicherer Entfernung. Feuern Sie jede Runde, als ob es Ihre letzte wäre, vielleicht haben Sie nur diesen einen perfekten Schuß.



Napalm-Kanone:

Brennen Sie sich einen Weg durch die Reihen Ihrer mechanischen Feinde. Mit der neuen, brandstiftenden Napalmkanone werden Sie den Pyromanen in sich erkennen, wenn brennende Roboter aufeinanderprallen und Funken sprühen — jetzt spielen Sie mit dem Feuer!



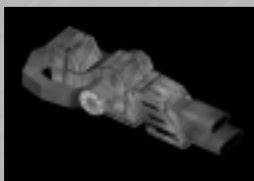
EMD-Kanone:

Nutzen Sie die funkende, elektromagnetische Energie der neuen zischenden EMD-Kanone. Sehen Sie, wie Ihre Feinde rollen und abtauchen vor dem plötzlichen Stoß dieses hochgeladenen Jagdkillers. Das ist der taktische Vorteil einer wiederaufladbaren Zielpeilwaffe: Ohne vorhergehende Warnung werden Ihre Feinde nie erfahren, was sie getroffen hat.



Mikrowellenkanone:

Quälen Sie Ihre Gegner mit den Brenneffekten der gemeinen neuen Mikrowellen-Kanone. Feuern Sie hoch erhitze Energiewellen in Heere verrückter Maschinen und sehen Sie wie Panzerungen brechen, Hüllen zerspringen und zu Dampf explodieren. Das neueste Gerät in einem Waffenarsenal der Vernichtung.



Plasmakanone:

Als bevorzugte Waffe siegreicher Stoßtruppen, schießt die Plasmakanone einen Schnellfeuer-Hagel aus beschleunigten Plasmapartikeln mit tödlicher Genauigkeit ab. Lassen Sie einen unbarmherzigen Regen auf Ihre Gegner prasseln, jeder Stich schmerzhaft – einen Treffer nach dem anderen, während sich der der Gegner krümmt und wendet. Für den maximalen Schaden gibt es zur Plasma keine Alternative.



Fusionskanone:

Die ultimativ tödliche Angriffswaffe, die mächtige kampferprobte Fusionskanone, meldet sich zurück zum Dienst. Fast bis zum Bersten mit großen Klecksen aus purpurroter Anti-Materie gefüllt, zieht dieser entzückende Herausforderer tollkühne Nahkämpfer an wie das Licht die Motten – Fusionskraft!



Omega-Kanone:

Mit der ganzen Kraft der ursprünglichen Waffe, aber mit grausam neuer Hardware und mit gewaltiger Funktionalität entwickelt. Schälen Sie die Roboter-Schutzschilder mit neuen Energiesaugtechniken ab, und geben Sie Ihren eigenen Schutzschilden eine gesunde Stärkung. Verlierer werden die harte Tour kennenlernen – diese Waffe ist der Hammer!



Erschütterungsgeschoß:

Ein treuer Kamerad in jedem Feuerkampf. Das Erschütterungsgeschoß schleudert einen hochexplosiven Sprengkopf mit tödlicher Wirkung auf den Feind. Barbarisch, aber effektiv wird dieses Standardgeschoß Sie nie im Stich lassen.



Fragmentengeschoß:

Fegen Sie Ihre Feinde mit dem neuen, chaotischen Frag-Geschoß aus den Minen. Mechanische Feinde: nehmt Euch in acht! Egal, wo Ihr Euch versteckt, Ihr entkommt der schrapnellgeladenen Wut des Frag-Geschosses nicht!



Zielpeilgeschoß:

Erfassen Sie das Ziel mit der Lieblingswaffe der erfahrenen Nahkämpfer – dem Zielpeilgeschoß. Geschmeidig und elegant, kann dieses prächtige Infrarot-Verfolgungsgeschoß alle bis auf die beweglichsten Gegner umkreisen, und sie mit unerreichter Zuverlässigkeit niederlegen.



Fernlenkgeschoß:

Der heimliche Bruder des Zielpeilgeschosses, das ferngesteuerte Lenkgeschoß, überläßt Ihnen die Flugsteuerung. Steuern Sie den leisen Mörder über Bergspitzen und durch kurvige Höhlen, um Ihre Feinde mit einem ultimativen taktischen Vorteil anzugreifen – Überraschung...



Granatwerfer-Geschoß:

Was in Ihrem Waffenlager einer schweren Bombe am Nächsten kommt, ist der Granatwerfer, ein schwerkraftgetriebenes hochexplosives Gerät, entwickelt, um Bodentruppen zu einem glimmenden Krater verkommen zu lassen. Werfen Sie diesen kleinen Purzler in einen Minenschacht, um eine fürchterliche Explosion auszulösen. Ihn zu benutzen ist ebenso Spaßig wie nützlich.



Napalmrakete:

Die Kraft der Napalmkanone in einer handlichen, leicht abwerfbaren selbstangetriebenen Verpackung – die Napalmrakete fügt Ihrem Waffenlager ein feuriges neues Strategieelement hinzu. Feuern Sie mit dieser Rakete an die Wände und Decken über Ihren Gegnern, und brennende Napalm-Klumpchen machen Ihren Weg frei.



Smart-Geschoß:

Das Smart-Geschoß explodiert in einer Wahnsinnsmenge aus tödlichen Plasmageschossen, die beim Aufschlagen auseinanderbrechen und nach vorne zum nächsten Ziel strömen. Ein intelligenter, gerissener Waffenkämpfer weiß, daß ein gut plaziertes Smart-Geschoß selbst beweglichen Piloten keinen Ausweg läßt.



Zyklon-Geschoß:

Lassen Sie die Hunde los! Als Joker des Nahkämpfers verfolgt das hitzesuchende Zyklon-Geschoß Ihr Ziel, bis Sie die Waffe zünden: Dann entfesselt sie ein heißhungriges Paket mit sechs Minigeschossen, um Ihre Beute zu jagen.



Mega-Geschoß:

Wie sein Name bereits andeutet, kann das Mega-Geschoß selbst hartgesottene Angriffsmechanismen niederlegen, und hinterläßt beim Aufschlag einen tiefen Eindruck. Mit einem konventionellen explosivem Sprengkopf bewaffnet, verfolgt die Mega ihre Beute mit der Selbstsicherheit eines Veterankriegers.



Black Shark Geschoß:

Eine brandneue, streng geheime Waffe, entwickelt zum Ausrotten der gegnerischen Einheiten auf Knopfdruck. Richten Sie den tödlichen Strudel eines implodierenden Sterns auf Ihre unmenschlichen Feinde, da das blitzschnelle Geschoß sein Ziel streift und einen unendlichen Abgrund erschafft – vor dem Strudel eines Black Shark Geschosses gibt es kein Entrinnen.



Gunboy:

Barbarisch, aber effektiv, wirkt der Gunboy wie ein tragbares Lasergeschütz, der Ihnen zusätzliche Feuerunterstützung gibt, wenn es hart auf hart kommt. Das Fallenlassen eines oder mehrerer dieser Babies in einem Raum voller Roboter wird Ihnen nicht gerade Freunde einbringen, wird aber sicherlich Ihren Feinden eine Beule verpassen.



Hüpfende Betty:

Testen Sie die hyperaktive Verwüstung der Hüpfenden Betty, und jagen Sie Feinde durch ihren unvorhersehbaren Weg der Zerstörung auseinander. Wenn die miesen Kerle Sie in die Ecke getrieben haben, schmeißen Sie eine Runde und schauen dem Spaß zu – achten Sie einfach auf den Ball.



Suchermine:

Ruhig, aber gewalttätig, wartet die Suchermine geduldig auf jemanden, der in ihren Sensorenbereich kommt, und schlägt dann zu. Niemand ist besser im Fallen stellen für den Gegner, als diese kleinen Typen.



Annäherungsmine:

Diesem alten Freund aller cleveren Piloten möchten Sie sicher nicht begegnen. Ultra-sensitive seismische Auslöser umgeben einen dichten Kern aus militärischen Sprengstoffen, alle in einem handlichen Austeiler eingewickelt. Wenn Sie diese Gefährten hinter eine Ecke setzen, haben Sie keine Sorgen mehr.



Störspreu:

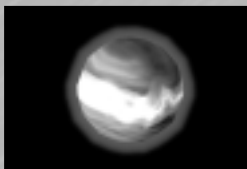
Jeder Pilot braucht manchmal zusätzlich das kleine gewisse Etwas, und eine Geschosswolke aus Störspreu kann dafür genau das Richtige sein. Fanatiker von Zielpeilgeschossen sollten gewarnt sein, auf Knopfdruck können sich Ihre kostbaren Sprengknöpfe in eine Schrapnellwolke verlieben. Einen Vorrat an Störspreu zu halten, beruhigt die Schießnerven.

OPTIONALE AUSSTATTUNG:



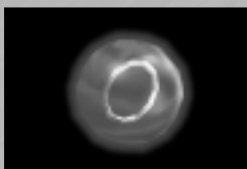
Energie:

Dies wird Ihrem Schiff bis zu maximal 200 Einheiten Energie geben. Energiezentren können Nachladungen bis 100 Einheiten liefern.



Schutzschild:

Gibt Ihrem Schiff bis zu maximal 200 Einheiten weitere Schutzschilde.



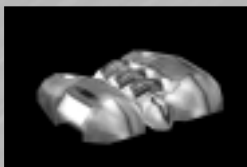
Unsichtbarkeitsvorrichtung:

Verhüllt Ihr Schiff für 30 Sekunden. Wenn Sie verhüllt sind, ist es für Roboter und andere Spieler schwierig, Sie zu sehen, und jegliche Waffen mit Zielpfeileigenschaften werden Sie nicht zur Strecke bringen können.



Unverwundbarkeit:

Macht Ihr Schiff für 30 Sekunden unzerstörbar.



Nachbrenner-Kühler:

Ermöglicht das schnellere Abkühlen Ihres Nachbrenners für schnellere Geschwindigkeitsstöße.



Energie-zu-Schutzschild-Umformer:

Ermöglicht Ihnen, Energie über 100 Einheiten zu den Schutzschilden Ihres Fliegers umzuleiten. Jede Schutzschildereinheit kostet 2 Energieeinheiten.



Quadro Laser:

Modifiziert Ihre Laser, so daß sie vier statt zwei Schüsse auf einmal feuern können.



Schnellfeuer:

Ermöglicht allen Energiewaffen, für 30 Sekunden in einem schnelleren Abstand zu feuern.



Komplette Karte:

Lädt den gesamten Lageplan des Bereichs auf die automatische Karte.



Vauss-Ladestreifen:

Versorgt Sie mit zusätzlicher Munition für die Vauss-Kanone.



Massetreiber-Runde:

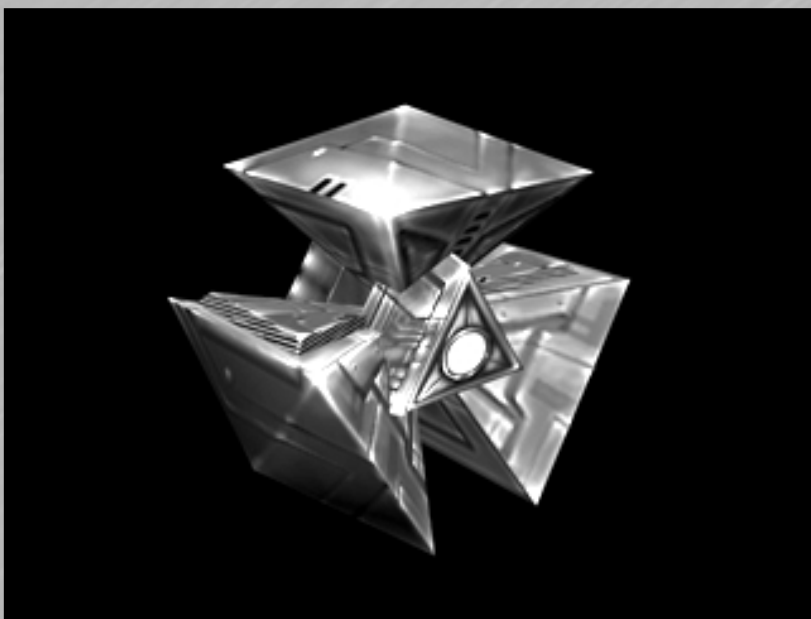
Versorgt Sie mit zusätzlicher Munition für den Massentreiber.



Napalm-Treibstoff:

Versorgt Sie mit zusätzlicher Munition für die Napalm-Kanone.

GUIDE-BOT



Ursprünglich als individueller Kundschafter entwickelt, der in jeder PTMC-Mine und Anlage zu finden ist, haben wir jetzt eine kleinere Version entwickelt, die sogar in Ihrem Schiff transportiert und nach Wunsch angewendet werden kann. Der Guide-Bot wird direkten Zugang zu Ihrem Telcom-System haben, und wird automatisch alle relevanten Objekte herunterladen, die Ihnen bei Ihrer Mission behilflich sein können.

Wenn Sie sich dazu entscheiden, Ihren Guide-Bot auszulösen, können Sie auf dessen Befehlsmenü durch Drücken der F4-Taste zugreifen. Die möglichen Befehle, die Sie dem Guide-Bot geben können, werden von Mission zu Mission verschieden sein, in der Liste unten sind aber die häufigsten Befehle aufgelistet:

Schiff verlassen Nur verfügbar, wenn der Guide-Bot sich zur Zeit in Ihrem Schiff befindet.

Guide-Bot reparieren Verwendet Ihre Schutzschilde, um den Guide-Bot zu reparieren, wenn er beschädigt ist.

Guide-Bot umbenennen Ermöglicht Ihnen, den Guide-Bot umzubennen.

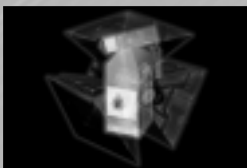
Meine Powerups finden Befiehlt dem Guide-Bot Powerups zu finden, die aus Ihrem Schiff geschleudert wurden, nachdem es zerstört wurde.

Powerups finden	Der Guide-Bot wird einen Powerup ausfindig machen.
Energie finden	Der Guide-Bot wird ein Energiezentrum oder ein Energie-Powerup ausfindig machen.
Roboter finden	Der Guide-Bot wird den nächsten Roboter ausfindig machen.
Dieb finden	Der Guide-Bot wird den Dieb in dem Level (falls vorhanden) finden.
Nächste Markierung finden	Der G.B. bringt Sie zu der Markierung, die Ihnen am Nächsten ist.
Markierung Nr.x finden	Der G.B. bringt Sie zu einer Markierung mit einer bestimmten Nummer.
Begleite Schiff	Befiehlt dem Guide-Bot, an der Seite Ihres Schiffes zu fliegen.
Gegenstand verwenden	Befiehlt dem Guide-Bot, einen bestimmten Gegenstand zu verwenden.
Guide-Bot Geplapper erlauben/nicht erlauben	Schaltet Nachrichten des Guide-Bots ein/aus.
Zurück zum Schiff	Befiehlt dem Guide-Bot, zu Ihrem Schiff zurückzukehren.

GUIDE-BOT-FUNKTIONEN

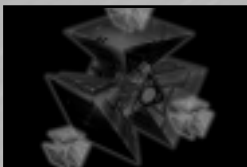
Sobald sie entwickelt sind, stellen wir zahlreiche Guide-Bot-Funktionen zur Verfügung, die Ihnen bei Ihren Missionen behilflich sein können. Diese Funktionen sind speziell für Ihren Guide-Bot und können nicht von Ihrem Schiff oder anderen Spielern angewendet werden. Der Guide-Bot wird automatisch alle Vorräte aufheben, die er findet, falls er ausgelöst ist. Falls nicht, müssen Sie ihn zuerst von Ihrem Schiff lösen, damit er sie aufhebt. Wenn der Guide-Bot einen Vorrat erhalten hat, wird er ihn automatisch anwenden bzw. durch Befehl im Befehlsmenü.

Hier ist eine Liste der Guide-Bot-Funktionen, an denen wir gegenwärtig arbeiten:



Feuerlöscher

Wenn er den Feuerlöscher erhalten hat, wird der Guide-Bot ihn dazu nutzen, Schiffsbrände zu löschen.



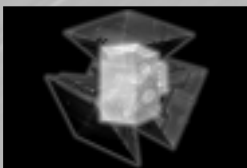
Beschützer

Wenn er den Beschützer erhalten hat, wird der Guide-Bot Ihr Schiff umkreisen und auf jegliche feindliche Roboter feuern, denen er begegnet.



Wingnu

Veranlaßt den Guide-Bot, zeitweise Roboter anzugreifen.



Beschleuniger

Erhöht die Geschwindigkeit des Guide-Bots. Verwenden Sie diese Funktion mit anderen zusammen, und schauen Sie, was passiert.



Anti-Virus

Ermöglicht Ihnen, Ihrem Guide-Bot zu befehlen, einen feindlichen Roboter zu einem Freund zu machen.

Ihr Pyro-GL ist mit einem Bordcomputer, dem TelCom ausgestattet. Um auf den TelCom zuzugreifen, drücken Sie Shift + Tab. Von diesem Gerät aus ist es Ihnen möglich, auf Informationen der folgenden Kategorien zuzugreifen:

Automatische Karte

Die automatische Karte entwirft ein Bild der Mine oder Anlage, während Sie hindurch fliegen, und speichert diese Karte im TelCom zur Ansicht.

Anweisungen

Zu jeder Mission, die sie erhalten, gehören entsprechende Anweisungen. Im Anweisungsprotokoll wird der Bereich, in den Sie fliegen werden, beschrieben. Außerdem erhalten Sie alle relevanten Informationen, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

Ziele

Jede Mission enthält Hauptziele und optionale Ziele, die erreicht werden müssen, bevor sie als erfolgreich erachtet wird. Von diesem Bildschirm aus können Sie den Status der Ziele sehen und erkennen, was zum Vervollständigen noch erledigt werden muß.

DAS DESCENT-UNIVERSUM

Türen

Es gibt eine Vielzahl an Türen, denen Sie in den Einrichtungen begegnen werden. Die meisten können durch simples Anstoßen oder darauf Schießen geöffnet werden, aber für andere muß man erst spezielle Aktionen durchführen, bevor man Eintritt erhält. Manche Türen sind verschlossen und erfordern zum Öffnen spezielle Schlüssel.

Manche Einrichtungen sind sogar soweit gegangen, Türen zu tarnen, um herumziehende Mannschaften vom Betreten abzuhalten. Diese ‚geheimen‘ Türen sind nicht leicht zu finden, und können manchmal nur mit dem Erhalt des richtigen Schlüssels oder durch Zerstören des Mechanismus, der die Schließvorrichtung steuert, geöffnet werden.

Schalter

Große Geräte in Anlagen und Minen werden durch Energieschalter kontrolliert. Das Anstoßen oder oder Feuern auf diese Schalter hat immer einen Effekt, gut oder schlecht. Wenn Sie ein nicht passierbares Gebiet gefunden haben, liegt das möglicherweise an einem aktivierten Schalter.

Glas

Obwohl Glas in den Einrichtungen kaum verwendet wird, existiert es trotzdem und kann manchmal zerstört werden, um in ein bestimmtes Gebiet zu kommen. Energiewaffen sind wirkungslos, also verwenden Sie jegliche Waffen aus Masse, um den Weg zu räumen.

Kraftfelder

Eine andere hauptsächlich in Minen und Anlagen auftauchende Form von Sicherheitsvorkehrungen sind Kraftfelder. Diese Kraftfelder beschädigen Ihr Schiff beim Berühren und reflektieren alle Waffen. Kraftfelder werden fast immer innerhalb einer Einrichtung betrieben. Finden Sie die Energiequelle, und Sie werden einen Weg durch die Kraftfelder finden.

Energiezentren

Energiezentren kann man in Minen und Anlagen finden. Sie wurden entwickelt, um Energie-verstärkungen während des Fluges für Roboter zur Verfügung zu stellen. Fliegen Sie in diese Zentren, um den Energielevel Ihres Schiffes bis auf 100 Einheiten aufzufüllen.

Materialisierungszentren (MatCens)

Materialisierungszentren kann man in vielen Anlagen finden. Sie werden verwendet, um weitere benötigte Roboter automatisch zu erschaffen, die in der gegenwärtigen Situation gebraucht werden. Deren ungewöhnliche Erscheinung ist leicht erkennbar und in den meisten Fällen etwas, das man besser vollkommen meidet, wenn man infizierte Roboter ausrottet.

Kisten

Kisten werden oft in Anlagen gefunden. Deren Zerstörung bringt manchmal versteckte Vorräte zum Vorschein.

Frag-Kisten

Achten Sie auf diese Objekte! Das Feuern auf eine Frag-Kiste wird das Gebiet mit Schrapnell besprühen, was alles in seinem Weg beschädigen wird.

Napalmfässer

Die Zerstörung eines Napalmfasses wird den tödlichen Inhalt in jede Richtung versprühen.

MULTIPLAYER

ALLGEMEINE MULTIPLAYER-INFORMATION

Sie können Multiplayer-Spiele in Descent 3 über LAN (Lokales Netzwerk), über das Internet via Modemverbindung zu einem ISP (Internet Service Provider) oder direkt gegen einen anderen Computer über Modem oder serielle Kabelverbindung spielen. Wenn Sie über das Internet spielen, können Sie den kostenlosen Matching-Service von Parallax Online (kurz „PXO“) verwenden, um andere Descent 3-Spieler im Internet zu finden, gegen die Sie spielen können. PXO funktioniert, wenn Sie mit dem Internet via Modem, Kabelmodem, ISDN oder einer anderen Verbindung verbunden sind.

Dieser Abschnitt enthält Details darüber, wie man ein Multiplayer-Spiel startet (oder daran teilnimmt), und auch Hinweise zur Fehlerbehebung sowie alle Details über die im Spiel zahlreich verfügbaren Multiplayer-Menüs und Optionen.

EIN MULTIPLAYERSPIEL STARTEN

Nach Klicken auf „Multiplayer“ im Hauptmenü erscheint ein Dialogfeld mit mehreren Optionen, um mit anderen Spielern verbunden zu werden und Spiele zu finden.

Parallax Online:	Spielen Sie über das Internet mit dem PXO-Matching-Service. Sie zahlen lediglich ihre normalen Internetkosten.
DirectPlay seriell:	Spielen Sie über eine serielles Kabel gegen einen anderen Computer.
DirectPlay Modem:	Spielen Sie über ein Modem gegen einen anderen Computer.
IPX:	Spielen Sie über LAN unter Verwendung des IPX-Netzwerkprotokolls.
Direct TCP/IP:	Spielen Sie über LAN oder das Internet unter Verwendung des TCP/IP-Netzwerkprotokolls.

Klicken Sie auf die Spielart, die Sie spielen möchten und dann auf OK. Im folgenden erhalten Sie Informationen über das Teilnehmen und Starten einer jeden Spielart.

Parallax Online

Parallax Online („PXO“) ist ein kostenloser Matching-Service mit einer Interessengruppe und Chat-Räumen. Sie können mit anderen Descent 3-Spielern auf der ganzen Welt chatten und gegen sie spielen. Dieser Service ist kostenlos, ohne Gebühren für weiteres Matchen oder Verbindungsgebühren.

Bevor Sie ein PXO-Spiel in Descent 3 auswählen, müssen Sie sich zuerst bei PXO registrieren lassen, um einen Benutzernamen und ein Paßwort zu erhalten. Um das zu tun, klicken Sie einfach auf den „PXO“-Button des Descent 3 Launchers, oder besuchen Sie <http://www.parallaxonline.com>. Sobald Ihr Account gültig ist (normalerweise nach wenigen Minuten) , können Sie Descent 3 über PXO spielen.

Der Benutzername bei der PXO-Registrierung wird nur zum Verbinden zu dem Service verwendet – kein anderer wird ihn jemals sehen. Bei PXO werden Sie von anderen Spielern über Ihren Descent 3-Pilotennamen identifiziert. Bei der Registrierung können Sie wählen, ob es anderen Spielern möglich ist, Ihren richtigen Namen und Ihre Email-Adresse zu sehen, oder ob Sie gänzlich anonym bleiben möchten. Ihre Daten werden niemals an Dritte verkauft oder weitergegeben.

Parallax Online Details

Nachdem Sie Parallax Online ausgewählt haben, erscheint das „PXO Login Fenster“. Geben sie Ihren PXO-Benutzernamen und Ihr Paßwort ein, das Sie bei der Registrierung (siehe oben) bekommen haben. Nach wenigen Sekunden kommen Sie auf den PXO-Bildschirm. (Falls Sie zum Login-Fenster kommen und noch nicht bei PXO registriert sind, klicken Sie auf „Neues Profil erstellen“, um auf die PXO-Registrierungsseite zu kommen).

Um vor dem Beginn eines Spieles zu chatten, doppelklicken Sie auf den Namen eines der Chat-Räume oben auf der PXO-Seite. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie sehen können, in welchem Chat-Raum Sie sich befinden.

Um etwas einzugeben, was jeder im Chat sehen kann, tippen Sie einfach und drücken die Eingabetaste. Um eine private Nachricht an einen anderen Piloten zu senden, klicken Sie auf „Private Nachricht senden“, dann geben Sie in die erscheinende Dialogbox die Nachricht und den Pilotennamen ein. Sie können einen Piloten finden, wenn Sie seinen Namen wissen, indem Sie auf „Pilot finden“ klicken und in der erscheinenden Dialogbox seinen Namen eingeben (diese Option findet nur Piloten im PXO-Chat, aber keine Piloten, die mitten in einem Spiel sind). Im Chat-Raum können Sie alle Pilotenstatistiken durch Klicken auf den Pilotennamen in der Spalte links außen und anschließendes Klicken auf „Piloteninfos“ erhalten.

Wenn Sie spielen wollen, klicken Sie auf „Zu den Spielen“, und starten ein Spiel bzw. nehmen daran teil, wie es weiter unten genauer beschrieben wird.

Zusätzlich zu dem Chat- und Spiel-Matching-Service sammelt PXO auch Statistiken von bereits gespielten Spielen, inklusive der Abschnüsse (kills) und verlorenen Leben (deaths) für jeden Spieler. Besuchen Sie die PXO-Homepage unter <http://www.parallaxonline.com/>, um Statistiken, aktuelle Ränge oder eine Liste von aktuell gespielten Spielen anzusehen.

Zu Firewalls und Proxies: Sie können nicht der Host eines Spiels sein, wenn Sie sich hinter einer Firewall befinden. Sie können aber an einem PXO-Spiel teilnehmen, solange die entsprechenden Ports zugänglich sind. Lesen Sie dazu auch weiter unten den Abschnitt „Firewalls und Proxies“.

DirectPlay Modem

Mit dieser Option können Sie direkt über Modem mit einem anderen Spieler spielen. Achtung: Dies ist kein Spiel über Internet – Sie rufen einen Freund direkt über das Modem an, um zu spielen. Sie brauchen DirectX 6.1, um direkt über das Modem zu spielen, daher können Windows NT-Benutzer diese Option nicht verwenden.

Bevor Sie Descent 3 über eine direkte Modemverbindung spielen, müssen Sie Ihr Modem über Windows konfigurieren. Sie können dies durch die „Modem“-Option in der Windows-Systemsteuerung tun.

Nachdem Sie ein Direkt-Modem-Spiel ausgewählt haben, erscheint ein Fenster, in dem Sie Ihr Modem aussuchen können, falls Sie mehr als eines haben. Klicken Sie auf Ihr Modem.

Wenn Sie der Host eines Spieles sein möchten - das bedeutet, daß Ihr Modem Anrufe beantwortet, wenn ein Freund anruft – klicken Sie auf „Antworten/Host Spiel“, und lesen Sie weiter unten den Abschnitt „Neues Spiel starten“.

Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten - das bedeutet, Ihr Computer ruft einen Freund an, der bereits Host eines Spieles ist – geben Sie die Telefonnummer ein und klicken Sie auf „Wählen“.

Fehlerbehebung: DirectX 6.1 wird für direkte Modem-Spiele benötigt; wir verwenden DirectPlay für Modem-Spiele. Falls die Fehlermeldung „Verbinden nicht möglich“ erscheint, wenn Sie nach Spielen suchen, oder Sie andere Verbindungsprobleme haben, sollten Sie das Descent 3-Spiel auf beiden Computern beenden und sicherstellen, daß die beiden überhaupt miteinander kommunizieren können. Dies überprüfen Sie durch ein Terminalprogramm, wie z. B. HyperTerminal, auf beiden Maschinen – HyperTerminal ist im Startmenü auf Windows 95 und 98 unter Programme->Zubehör enthalten. Konfigurieren Sie HyperTerminal auf beiden Maschinen, um dieselben Einstellungen zu verwenden. Lassen Sie einen Computer den anderen anrufen, und tippen Sie eine Nachricht in das erscheinende Fenster. Falls Sie den Text nicht sehen, den jeweils der andere schreibt, sind Sie nicht korrekt konfiguriert. Stellen Sie sicher, daß Sie das richtige Modem in der Systemsteuerung ausgewählt haben, mit der richtigen Einstellung, inklusive Baudrate und COM-Anschluß.

DirectPlay seriell

Mit dieser Option können Sie ein Spiel mit 2 Spielern spielen, in dem beide Computer direkt über ein Null-Modemkabel miteinander verbunden sind, welches an den seriellen Port der Computer angeschlossen ist. Sie brauchen DirectX 6.1, um ein direktes seriell Spiel zu spielen, daher können Windows NT-Benutzer diese Option nicht wählen.

Nachdem Sie ein direktes seriell Spiel ausgewählt haben, erscheint ein Fenster, in dem Sie Ihren COM-Port einstellen können. Die Standard-Einstellung ist COM1, 38400 Baud, 1 Stopbit, keine Parität und RTS/DTR Datenflußkontrolle. Stellen Sie sicher, daß beide Computer in diesem Bildschirm gleiche Einstellungen haben, und dann setzen Sie den COM-Port zu dem COM-Port, an den Sie das Nullmodem-Kabel an jedem Computer eingesteckt haben. Dann sollte ein Spieler auf „Neues Spiel starten“ klicken, und ein neues Spiel beginnen, wie weiter unten unter „Multiplayer-Spiel starten“ genauer beschrieben wird. DANACH, wenn dieser Spieler bereits in dem Spiel herumfliegt, sollte der zweite Spieler auf „Spiele suchen“ klicken, und sich auf dem folgenden Bildschirm verbinden.

Wenn das Spiel langsam läuft, versuchen Sie, die Baudrate auf beiden Computern zu erhöhen. Der Standard ist Baudrate 38400, um langsameren Computern entgegenzukommen. Sie können die Baudrate erhöhen, und dadurch ein schnelleres Spiel spielen. Stellen Sie sicher, daß Sie auf beiden Computern dieselbe Baudrate einstellen.

Fehlerbehebung: DirectX 6.1 wird für direkte serielle Spiele benötigt; wir verwenden DirectPlay für serielle Spiele. Falls die Fehlermeldung „Verbinden nicht möglich“ erscheint, wenn Sie nach Spielen suchen, sollten Sie das Descent 3-Spiel auf beiden Computern beenden und sicherstellen, daß die beiden überhaupt miteinander kommunizieren können. Dies überprüfen Sie durch ein Terminalprogramm, wie z. B. HyperTerminal, auf beiden Maschinen – HyperTerminal ist im Startmenü auf Windows 95 und 98 unter Programme->Zubehör enthalten. Konfigurieren Sie HyperTerminal auf beiden Maschinen, um dieselben Einstellungen zu verwenden. Lassen Sie einen Computer den anderen anrufen, und tippen Sie eine Nachricht in das erscheinende Fenster. Falls Sie den Text nicht sehen, den jeweils der andere schreibt, sind Sie nicht korrekt konfiguriert. Stellen Sie sicher, daß Sie den richtigen COM-Port ausgewählt haben und daß Sie ein Nullmodem-Kabel verwenden, und nicht ein direktes serielltes Kabel (Es gibt auch Nullmodem-Adapter, die Sie an ein direktes serielltes Kabel anschließen können).

IPX

Diese Option ermöglicht, ein Spiel zu starten oder an einem Spiel teilzunehmen, das über ein IPX-Netzwerkprotokoll über LAN gespielt wird. Nach dem Auswählen dieser Option können Sie an einem bereits laufenden IPX-Spiel durch Klicken auf den Spielnamen sowie durch Klicken auf „Teilnehmen ausgewählt“ teilnehmen. Um ein Spiel zu starten, klicken Sie auf „Neues Spiel starten“, dann lesen Sie weiter unten den Abschnitt „Neues Spiel starten“.

Fehlerbehebung: Führen Sie NETTEST.EXE durch, falls Sie Probleme mit IPX-Spielen haben. Möglicherweise werden bestimmte Probleme in Ihrer Netzwerkkonfiguration gefunden. Es würde den Rahmen sprengen, mit der LiesMich-Datei eines Spieles die Fehlerbehebung für IPX-Netzwerke zu versuchen. Versuchen Sie Hilfe in der Netzwerk-Systemsteuerung in Windows zu finden.

Direct TCP/IP

Diese Option ermöglicht das Starten oder das Teilnehmen an einem Spiel über das TCP/IP-Netzwerkprotokoll via LAN oder Internet. Um an einem Spiel über LAN lokal teilzunehmen, wählen Sie einfach diese Option aus und klicken auf „An ausgewähltem Spiel teilnehmen“.

Um an einem Spiel über Internet via TCP/IP teilzunehmen, müssen Sie zuerst die IP-Adresse des Servers herausbekommen. Klicken Sie in der Textbox unter den Worten „Spiele unter folgender Adresse suchen“. Geben Sie die von Ihnen gesuchte IP-Adresse ein (z.B. 127.0.0.127) und drücken Sie die Eingabetaste. Falls ein Spiel unter dieser Adresse verfügbar ist, klicken Sie auf den Spielnamen und klicken „An ausgewähltem Spiel teilnehmen“, um zu beginnen.

Um ein TCP/IP-Spiel zu starten, klicken Sie auf „Neues Spiel starten“, und lesen weiter unten den Abschnitt „Neues Spiel starten“.

Fehlerbehebung: Führen Sie NETTEST.EXE durch, falls Sie Probleme mit TCP/IP-Spielen haben. Möglicherweise werden bestimmte Probleme in Ihrer Netzwerkkonfiguration gefunden. Wieder würde es den Rahmen sprengen, mit der Readme-Datei eines Spieles die Fehlerbehebung für TCP/IP-Netzwerke zu versuchen. Versuchen Sie, Hilfe in der Netzwerk-Systemsteuerung in Windows zu finden.

ON-SCREEN F6-MULTIPLAYER-MENÜ

Drücken Sie während des Spielens F6, um das On-Screen Multiplayer-Menü anzuzeigen.

Wenn das Menü angezeigt wird, verwenden Sie folgende Tasten:

Pfeil hoch:	Nach oben bewegen, um voriges Menüelement hervorzuheben
Pfeil runter:	Nach unten bewegen, um nächstes Menüelement hervorzuheben
Pfeil nach rechts:	In ein Untermenü wechseln
Pfeil nach links:	In ein Untermenü wechseln
Eingabetaste:	Hervorgehobene Option im Menü aktivieren
ESC Taste oder F6:	On-Screen-Menü verbergen

EIN NEUES SPIEL (ALS HOST) STARTEN

Wenn Sie eine der vorhergehenden Optionen ausgewählt haben und auf „Neues Spiel starten“ geklickt haben, erscheint ein Fenster mit den Multiplayer-Optionen.

Missionsname

Auswahl der Mission, die gespielt werden soll.

Spielname

Der Name, der erscheinen wird, wenn andere Spieler versuchen, an Ihrem Spiel teilzunehmen.

Spielart:

Anarchie (Anarchy)

Spieler treten in einem allgemeinen Wettbewerb gegeneinander an. Jeder Abschuß ist einen Punkt wert, während Selbstmorde einen Verlustpunkt bedeuten. Das Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Hyper-Anarchie (Hyper-Anarchy)

Ähnlich der Anarchie, aber eine einzige Hyperkugel taucht irgendwo im Level auf. Spieler, die die Hyperkugel erwerben, erhalten für jeden erfolgreichen Abschluß Bonuspunkte. Die Kugel springt aus jedem zerstörten Spieler, der die Kugel getragen hat. Der Spieler, der den Hyperkugel-Träger zerstört, erhält auch Bonuspunkte. Wieder ist das Ziel, so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Team-Anarchie (Team Anarchy)

Zwei bis vier Teams kämpfen gegeneinander. Spieler beschützen deren Teammitglieder und zerstören das gegnerische Team, um so viele Teampunkte wie möglich zu erzielen.

Roboter-Anarchie (RoboAnarchy)

Roboter nehmen an der Schlägerei teil und stellen ein neues Hindernis in dem Wettbewerb. Durch einen Roboter zerstört zu werden, zählt wie ein Selbstmord. Sammeln Sie so viele Punkte wie möglich.

Hort (Hoard)

Eine Variante von Anarchie, aber es gibt keine Punkte für Abschüsse. Jedes Mal, wenn ein Spieler zerstört wird, springt eine Hortkugel heraus, zusammen mit allen anderen Kugeln, die er trägt. Sammeln Sie so viele Hortkugeln wie möglich und bringen Sie diese dann in eine Basis, um Punkte zu erzielen. Es können bis zu 12 Hortkugeln auf einmal getragen werden, und mit jeder weiteren Kugel beim Punkte holen gehen die verteilten Punkte drastisch nach oben (bis zu einem Maximum von 78 Punkten für 12 Kugeln). Sammeln Sie so viele Punkte wie möglich.

Eroberung der Flagge (EDF) / (Capture the Flag (CTF))

Zwei bis vier Spieler treten mit dem Ziel gegeneinander an, gegnerische Flaggen zu erobern. Jedes Team hat eine Basis mit einer Flagge und muß die Flagge vor den Gegenteams beschützen und gleichzeitig versuchen, die gegnerische Flagge zu ergreifen. Wenn ein Spieler die Flagge des Gegenteams ergreift, muß dieser Spieler zu seiner eigenen Basis zurückkehren und seine eigene Flagge berühren, um eine Eroberung zu erzielen. Ein Flaggenträger wird die Flagge zusammen mit seinen Powerups herauspringen lassen. Falls sie von einem Spieler berührt wird, zu deren Team sie gehört, wird sie sofort zu der Basis dieses Spielers zurückkehren. Das Ziel ist es, so viele Eroberungen wie möglich zu erzielen.

Monsterball (Monster Ball)

Zwei Teams versuchen, einen großen Ball in ihr eigenes Tor zu treiben. Jedes Team verwendet Waffen und/oder direkten Schiffskontakt, um den Monsterball von seinem Basispunkt aus in ihr eigenes Tor zu treiben. Erzielen Sie so viele Tore wie möglich.

Entropie (Entropy)

Zwei Teams konkurrieren in einem komplexen Spiel mit Levelsteuerung. Beide Teams haben drei Arten von Mini-

Basen: Auftankzentren, Reparaturzentren und Virus-Produktionszentren. Auftankzentren haben die gleiche Funktion wie normale Energieauftankzentren, während Reparaturzentren Schutzschilde in einem ähnlichen Stil erneuern. Virus-Zentren erschaffen Powerups, die gesammelt werden müssen, um die Basen der gegnerischen Teams zu übernehmen. Jede Mini-Basis funktioniert nur für die Spieler richtig, deren Team die Basis gehört, während Gegnern Schaden zugefügt wird, während sie sich in der Basis bewegen. Um eine Basis zu erobern, muß ein Spieler fünf Virus-Powerups sammeln und sich für 5 Sekunden absolut bewegungslos in einer gegnerischen Mini-Basis aufhalten. Jede eroberte Mini-Basis wird automatisch zu einer Mini-Basis für das Eroberer-Team. Wenn alle Virus-Zentren eines Teams erobert sind, wird für das Team ohne Produktionszentren automatisch ein übriges Energie- oder Reparaturzentrum in ein Virus-Zentrum umgewandelt. Das Ziel ist es, alle Mini-Basen in einem Level zu erobern. An diesem Punkt ist das Spiel beendet, und es wird zum nächsten Level übergegangen.

KONFIGURIERBARE MULTIPLAYER-OPTIONEN

Es erscheint ein weiteres Fenster mit Multiplayer-Spieloptionen:

Zeitlimit

Der Level endet automatisch nach dieser Anzahl von Minuten.

Abschußziel

Der Level endet automatisch, nachdem ein Spieler diese Anzahl an Abschüssen erreicht hat.

Max. Spieler

Die maximale Spieleranzahl (bis zu 16), die in diesem Spiel erlaubt ist.

Pakete pro Sekunde

Die Anzahl an Positions-Update-Paketen, die alle Computer des Spieles pro Sekunde senden werden (technisch senden Sie auch dann ein Paket, wenn Sie eine Waffe feuern). In den meisten Fällen sind nur 8 Pakete pro Sekunde eine gute Einstellung. Sie können diese Zahl heruntersetzen, um mehr Spieler in dem Spiel zuzulassen, mit weniger Bandbreitenbedarf. Beachten Sie, daß es normalerweise keine gute Idee ist, diese Zahl heruntersetzen, wenn Sie eine langsamere Verbindung haben, da dies nur in einer Flut an überflüssigen Daten enden wird, die über das Netzwerk übertragen werden, und die Spielverzögerung wahrscheinlich zunehmen würde.

Zurückbringrate

Zeitraumen, bevor ein fixierter Powerup wieder erscheint.

Client-Server

Sie können zwischen Client-Server oder Peer-Peer wählen. Client-Server ist am besten, wenn der Server eine schnelle Verbindung hat. Diese Option läßt die meisten Spieler an dem Spiel teilnehmen, mit weniger Bandbreitenbedarf für jeden Client. Wenn Sie Probleme haben, daß ein Spiel nach einer Weile mit extremer Verzögerung läuft, versuchen Sie, mit einem dedizierten Server oder über Peer-Peer zu spielen.

Peer-to-peer

Sie können zwischen Client-Server oder Peer-Peer wählen. Peer-Peer ist dann gut, wenn alle Clients und der Server die selbe Bandbreite haben. Bei Peer-Peer werden alle Clients Spieler-Updates schneller sehen, aber sie werden alle eine höhere Bandbreite benötigen. Allgemein behaupten wir, daß Peer-Peer für weniger Leute geeignet ist, aber vielleicht liegen wir auch falsch.

Zulässige Client/Server

In diesem Netzwerkmodus müssen die Waffenschüsse aller Spieler vom Server stammen. Das erhöht die Chancen, daß Schüsse, die Ihren Gegner auf dem Bildschirm scheinbar treffen, tatsächlich Schaden zufügen.

Drehgeschwindigkeit verwenden

Erzeugt weichere Schiffsbewegungen des Feindes, benötigt aber etwas mehr Bandbreite.

Helle Spieler

Beleuchtet alle Spieler komplett, anstatt das Licht der Umgebung anzunehmen.

Eingeschränkte Kollisionen

Verwendet polygon-präzise Kollisionserkennung. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden Spielerschiffe als Kugeln bei der Kollisionserkennung behandelt. Die Aktivierung dieser Option in einem Internet-Spiel macht es schwer, andere Spieler zu treffen.

Zugelassene Schiffe/Objekte konfigurieren

Zeigt ein Fenster an, auf dem ausgewählt werden kann, welche Objekte in dem Spiel zugelassen sind, und welche nicht. Wenn Sie ein Spiel spielen möchten, in dem die Vausskanone nicht zugelassen ist, können Sie das hier tun.

Einstellungen speichern

Speichern Sie alle oben genannten Einstellungen in einer Datei. Wenn Sie Spiele immer mit derselben Multiplayer-Option starten, speichern Sie diese mit dieser Option.

Einstellungen laden

Laden Sie Multiplayer-Einstellungen, die Sie früher gespeichert haben, mit der Option „Einstellungen laden“.

Spiel starten

Starten!

Nachdem das Spiel gestartet wurde, wird der Server das "Auf Spieler warten"-Fenster anzeigen. In Spielen ohne Teams werden die Spieler, die sich zur Zeit im Spiel befinden, angezeigt. Sobald alle da sind (oder früher, wenn Sie möchten), klicken Sie auf „Spiel starten“, um zu beginnen. In Spielen mit Teams können Sie in diesem Fenster Spieler zu Teams zuordnen.

HINWEISE UND TIPS FÜR MULTIPLAYER:

Waffentaktik-Empfehlungen von ‚Solidair‘:

Vauss

Die Vauss ist eine tödliche Waffe, wenn sie korrekt gezielt wird. Die Vauss benutzt man am besten, wenn der Angreifer weit von Ihnen entfernt ist.

Napalmkanone

Meine liebste Waffe in einem engen Einzelkampf. Ich mag die Napalm, weil man mit ihr gut zielen kann. Einfach die Flamme auf den Zielbereich setzen, das war's schon. Wenn man sie auf jemand sprüht, einfach wegfliegen und warten, bis alle Schutzschilde durchgebrannt sind, und dann das Ganze nochmal von vorn. Warum sich auf einen Nahkampf einlassen und das Risiko eingehen, zerstückelt zu werden, wenn man sich zurücklehnen und zuschauen kann, wie die Napalm das Opfer ausbrennt?

Fragmentgeschoß

Korrekt gezielt töten Frags mit dem ersten Schuß. Eine Röhre oder Halle zu fragmentieren, in der sich mehrere Pyros aufhalten, bringt Ihnen viele Zerstörte. Verwenden Sie die Frag, aber seien Sie vorsichtig: Sie können sich leicht selbst zerstören mit einem Schuß auf Wand oder Boden in Ihrer Nähe. Im Freien sind Frags von geringem Nutzen. Am effektivsten sind sie, wenn sie direkt an einem Pyro plziert werden. Sie können einen Pyro tödlich treffen und wenig Schaden verursachen, weil das Schrapnell den größten Schaden verursacht.

Zielpeilgeschoß

Diese Babies sind die zweite Wahl. Einfach feuern und vergessen. Aber das Ziel wird nicht immer erreicht. Ein guter Pilot kann im richtigen Moment aus dem Weg gleiten, und Ihr Zielpeilgeschoß verschwinden. In diesem Fall müssen Sie genau vor seine Gleitbahn feuern, damit das Zielpeilgeschoß das Ziel erreicht. Achten Sie permanent auf diese Geschosse. Je mehr Sie haben, desto besser sind die Chancen, Ihr Ziel zu zerstören.

Bewegungs-/Ausweichtaktik-Empfehlungen von ‚Solidair‘

Dreifach-Schlag

Bewegen Sie sich gleichzeitig in drei Richtungen. Zur Seite gleiten, nach vorne flitzen, Ihr Schiff nach oben neigen und Ihren Kopf nach unten halten. Sie fliegen im 15-Grad-Winkel mit dem Schiffsvorderteil nach oben. Sie können mit dieser Technik sehr schnell werden und Zielpeilgeschossen effektiver ausweichen. Sie müssen es wohl üben und es kann hart für die Hände werden, aber es lohnt sich. Wie es funktioniert? Der Schub eines Turbos, der Gleitschub zur Seite und der nach unten zusammen bringen Sie vorwärts.

Bewegen

Viele neue Piloten verwenden keinen Turbo, und schießen ohne sich zu bewegen. Leichte Beute für einen durchschnittlichen Piloten. Wenn Sie sich in diesem Spiel nicht bewegen, sind Sie tot. Sie können zur Tarnung ohne Turbo ‚dreifach-schlagen‘, aber in einem Kampf müssen Sie sich BEWEGEN! Wie beim Boxen: Hin und her, auf und ab, oder Sie werden flachgelegt.

Laser-Kampf

In einem Laserkampf können Sie gewöhnlich eine imaginäre Linie sehen, die die Lasersalven verbindet (manchmal wird ein guter Pilot es Ihnen schwer machen, seine Salven zu verfolgen). Lernen Sie, den Gegnersalven zu folgen und ahnen Sie voraus, wo seine Schüsse hinzielen werden. Das ist nicht einfach, aber versuchen Sie, Ihre Salven dort hinzusetzen, wo er hinzielt und weichen Sie den auf Sie gezielten Salven aus. Nur Übung bringt Sie hier weiter.

Zielpeilgeschossen ausweichen

Eine der schwersten Aufgaben eines Descent 3-Piloten ist es, Zielpeilgeschossen auszuweichen. Der Trick ist, zu gleiten, Ihren Nachbrenner zu verwenden und gleichzeitig dem Geschoß entgegenzufliegen. Richtig: Entgegen! Das ZielpeilgeschöÙ verfolgt Sie und weiß nicht, wo Sie hinfliegen werden. Wenn Sie sich nach links bewegen, wird es versuchen, nach links zu gehen. Wenn Sie auf es zugleiten, hat es nicht genug Raum, die Richtung zu ändern. Sobald es vorbei ist, warten Sie nicht auf das nächste. Das wäre zu spät. Ändern Sie sofort die Richtung, wenn das erste vorbei ist, brennen Sie nach, und gleiten Sie auf die gegenüberliegende Seite. Im Freien sind Fernlenkgeschosse sehr schnell. Ändern Sie nicht die Richtung, wenn Sie nicht genug Platz haben. Gleiten Sie in eine Richtung weiter, dann können Sie den Nachbrenner währenddessen nachladen. Geht Ihnen die Energie aus, sind Sie tot, wenn Sie nicht schnell genug herauskommen oder den Nahkampf gewinnen.

Gleiten Sie hinter Wände, Rohre, und nutzen Sie alles mögliche zwischen Ihnen und dem ZielpeilgeschöÙ. Timing ist entscheidend, merken Sie sich also, wieviel Zeit nach dem Start eines Fernlenkgeschosses vergeht.

Tarnen

Tarnen ist wohl die am wenigsten angewandte, aber effektivste Taktik. Ihren Nachbrenner kann jeder hören und verfolgen. Nehmen Sie Energie und Schutzschilde auf, verrät das Ihre Position. Üben Sie, leise zu fliegen, „dreifach-schlagen“ Sie so viel wie möglich. Verwenden Sie den Turbo, wenn sie müssen, aber bleiben Sie dabei möglichst ruhig. VERSUCHEN SIE, NIRGENDS ANZUSTOSSEN!!! Wenn Sie gegen Wände und andere Dinge stoßen, geben Sie quasi ein Radarbild von sich an den Gegner.

Allgemeine Taktiken

Brechen Sie den Angriff ab, wenn Sie einen schweren Gegner haben, und bewegen Sie sich dann schnell zurück, für eine SCHNELLE kleine Überraschung. Bei mir wirkt's. – Bama

Plazieren Sie Gunboys an strategischen Orten, die als Auslösekabel funktionieren, damit Sie wissen, wo sie sind. – Bama

Schießen Sie ein weit ausbreitendes Geschoß kleine Tunnels hinunter, um maximalen Schaden anzurichten. – Tetrad

Verwenden Sie an offenen Kampfplätzen nur Hochgeschwindigkeitswaffen. – Tetrad

Halten Sie immer mehr als einen Weg aus dem Raum frei. – Tetrad

Wenn Sie Gunboys in Türen plazieren, kann Ihr Gegner den Raum nicht durch diese Tür verlassen. Wenn Sie die Anzahl der Ausgänge reduzieren, zwingen Sie Ihren Gegner dazu, beim Weg nach draußen Schaden zu erleiden. – Mad

Halten Sie immer mehr als einen Weg aus dem Raum frei. Ihr Gegner soll allerdings keinen sicheren Weg nach draußen haben. – Mad

OK, lassen Sie dem Gegner EINEN Weg nach draußen. Wenn er ihn benutzen möchte, zeigen Sie ihm, warum er das besser nicht versucht hätte, indem Sie ein großes Geschoß vor ihn werfen, damit er nicht mehr in einem Stück zurückkommt. – Mad

Zurückgehen und ein Frag- oder Smart-Geschoß werfen wird einem Gegner, der Sie verfolgt, zu denken geben. – Mad

Falls ein Gegner ganz plötzlich vor Ihnen auftaucht, halten Sie schnell Ihren Vorwärtsschwung an und gleiten nach oben, unten oder seitwärts, wenn er genau vor Ihnen steht... dann setzen Sie Ihre Vorwärtsbewegung fort. Oft reicht das schon, um deren Schüssen zu entgehen, und den Vorteil wiederzuerlangen. – Sup

Vergessen Sie nie: Ihr Gegner hat tote Winkel direkt über und unter ihm... sogar mit Rücksicht. Nutzen Sie diese, um sich anzuschleichen, und zerstören Sie ahnungslose Gegner! – Sup

Während sich Ihr Gegner rückwärts bewegt, können Sie ihn austricksen, indem Sie sich mit Ihrem Nachbrenner parallel zu dessen Schiff bringen, dann drehen und rückwärts in die Richtung gleiten, in die er sich bewegt. Da Sie sich in einem kleineren Radius bewegen, können Sie ihm schnell genug folgen, und Sie haben den besten Angriffswinkel, da er nach vorne schaut, und Sie ihn im Visier haben. Außerdem kann er nicht sehen, wie Sie auf ihn zielen. Bewegen Sie sich an seiner Innenseite in einem kleineren Radius, damit Sie mithalten können und den richtigen Angriffswinkel haben. Ich nenne das blindseitig. – Kuman

Achten Sie auf Muster in den Flugwegen Ihrer Gegner. Lernen Sie, vorherzusehen, wo diese hinfliegen, und begrüßen Sie sie mit einem freundlichen Fragmentgeschoß. Fliegen Sie selbst unberechenbar, damit Ihnen nicht dasselbe passiert. – Dr. Payne

Ok, das klingt verrückt. Aber es funktioniert. Bitte beachten Sie, daß Sie ein irre Pilot sein müssen, damit es funktioniert. Sonst sind Sie tot. Wenn Ihr Gegner von fern ein Fragmentgeschoß feuert und sich herumdreht und Sie keinen Ausweg haben, fliegen Sie direkt darauf zu. Versuchen Sie, sich in der Windschutzscheibe treffen zu lassen. Ein Frag richtet weniger Schaden an, wenn er Sie direkt trifft, statt einer Wand an Ihrer Seite. Alle wundern sich immer, warum mich das nicht zerstört. Aber wie gesagt: Nur, wenn Sie keinen Ausweg haben. –serpent7

Schießen Sie 2 Zielpfeiler zur selben Zeit in leicht unterschiedliche Richtung. Normalerweise trifft eines, wenn Sie Glück haben, sogar beide. Das funktioniert in der Nähe von Energiezentren oder im Top-Level von „Der Kern“, ziemlich gut. – 10m

Versuchen Sie, in einem Muster zu feuern, damit Ihr Gegner vorhersehbar reagiert. Ein Frag an eine Wand zu feuern, wird den Gegner von dieser Wand entfernt halten. Dort könnte er Ihre Fusionsexplosion antreffen. – Mad

Sie können auch einen Zielpfeiler feuern, damit der Spieler zu der Wand fliegt. Einen Frag an diese Wand zu feuern, sollte ausreichen, Ihre Abschußrate zu steigern. – Mad

Erfinden Sie neue Varianten dieser Taktiken. Falls Ihr Gegner Fusionen ausweicht, geben Sie ihm etwas anderes zum Ausweichen. Das könnte ihn fertigmachen. – Mad

Versuchen Sie auch, unvorhersehbar zu handeln, damit diese Taktiken nicht gegen Sie arbeiten. Das kann härter sein, als es klingt, falls jemand diese Taktiken effektiv nutzt. – Mad

BESCHREIBUNG DER OPTIONEN IM ON-SCREEN

Drücken Sie F6 während eines Multiplayer-Spiels, um auf dieses Menü zuzugreifen

1) Anarchie (erscheint nur in Anarchie-Spielen)

A) Cockpitanzeige

In diesem Menü können Sie auswählen, welche Statistiken auf Ihrer CPA angezeigt werden sollen. Wählbar sind ‚Keine‘, ‚Punkte‘ und ‚Leistung‘.

B) CPA Farbe der Namen

In diesem Menü können Sie auswählen, welche Farbe die Spielernamen auf Ihrer CPA haben. Wählbar sind Spielerfarben, die jeden Namen in einer anderen Farbe darstellen und Normal, was alle Namen in grün anzeigt.

2) Server Befehlsmenü (wird nur beim Server angezeigt)

Diese Menü enthält verschiedene Optionen und Befehle, die nur der Server einstellen kann. Das Menü enthält folgende Untermenüs:

A) Rauswurf

Dieser Befehl wird einen Spieler aus dem Spiel werfen. Wenn Sie dieses Untermenü hervorheben, bekommen Sie eine Liste aller aktuellen Spieler im Spiel. Die Zahl in Klammern ([]) ist die Spielernummer des Spielers. Um einen Spieler aus dem Spiel zu werfen, markieren Sie den Pilotennamen und drücken die Eingabetaste.

B) Ausschuß

Dieser Befehl wird einen Spieler aus dem Spiel werfen und ausschließen. Dieser Ausschuß gilt nur, solange der Server an ist. Wenn Sie dieses Untermenü hervorheben, bekommen Sie eine Liste der aktuellen Spieler im Spiel. Die Nummer in Klammern ([]) ist die Spielernummer des Spielers. Um einen Spieler aus dem Spiel auszuschließen, markieren Sie den Pilotennamen und drücken die Eingabetaste.

C) Ausschuß aufheben

Dieser Befehl listet alle ausgeschlossenen Spieler auf und ermöglicht das Aufheben eines Ausschlusses.

D) Zulassen/Nicht zulassen-Liste neu laden

Dieser Befehl wird die hosts.allow & hosts.deny-Dateien neu lesen. Wenn Sie diese Dateien ändern, während der Server läuft, verwenden Sie diesen Befehl, um die neue Information zu bekommen.

E) Level beenden

Dieser Befehl wird den gegenwärtig gespielten Level beenden, und wird das Spiel zum Nachlevel-Ergebnisfenster senden. Um den Level zu beenden, heben Sie dieses Untermenü hervor, und drücken die Eingabetaste.

F) Max CPA Namenstufe

Dieser Befehl legt fest, ob die Spieler die Pilotennamen der anderen Spieler auf deren CPA anzeigen können. Es gibt drei Optionen:

Keine - Bei dieser Einstellung können die Spieler keinerlei Namen auf deren CPA anzeigen lassen.

Nur Team - Wenn ein Teamspiel gespielt wird, können Spieler die Namen ihrer Teammitglieder anzeigen, aber nicht die Namen ihrer Gegner.

In einem Nicht-Team-Spiel ist diese Option gleich der Option ‚Keine‘.

Alle - Die Spieler können die Namen aller Spieler anzeigen lassen.

G) Teamkontrolle (nur in Teamspielen verfügbar)

Dieses Untermenü enthält Untermenüs mit Befehlen zum Ändern von Optionen für Teamspiele.

1.) Teams ausgleichen

Dieser Befehl wird die Anzahl der Spieler in den Teams automatisch ausgleichen, um die Teams fair zu gestalten. Es wird nach Alter ausgeglichen. Diejenigen, die in dem Spiel noch nicht solange wie andere Spieler in einem Team sind, werden eher in ein anderes Team gezwungen. Um die Teams automatisch auszugleichen, wählen Sie diese Option und drücken die Eingabetaste.

2.) Teams automatisch ausgleichen

Dieser Befehl schaltet die automatische Zuteilung eines neuen Spielers in einem Spiel zu dem Team mit der geringsten Anzahl an Spielern ein/aus. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, muß der Spieler entweder zu dem Team wechseln, in das er gerne möchte, oder der Server muß ihm ein Team zuweisen. Um diese Option ein/auszuschalten, wählen sie ‚Ein‘ oder ‚Aus‘ in dem Untermenü ‚Teams automatisch ausgleichen‘ und drücken die Eingabetaste. Der Pfeil zeigt den gegenwärtigen Stand der Option.

3.) Teamwechsel zulassen

Dieser Befehl aktiviert/deaktiviert die Option für Spieler, Teams zu wechseln. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, sind die Teams gesperrt (bis die Option eingeschaltet wird). Um diese Option ein- oder auszuschalten, wählen Sie ‚Ein‘ oder ‚Aus‘ aus dem Untermenü von ‚Teamwechsel zulassen‘ und drücken die Eingabetaste. Der Pfeil zeigt den gegenwärtigen Stand der Option.

3) Beobachter-Modus-Menü

Dieses Menü enthält die Befehle für den Beobachter-Modus. Es gibt zwei verschiedene Arten des Beobachter-Modus, ‚Umherfliegen‘ und ‚Huckepack-Beobachter‘. Im ‚Umherfliegen‘-Beobachter-Modus können Sie frei umherfliegen. Im ‚Huckepack-Beobachter‘-Modus müssen Sie einen Spieler auswählen, durch dessen Augen Sie dann das Spiel beobachten werden.

A) Beobachter-Modus

In diesem Untermenü können Sie den ‚Umherfliegen‘-Beobachter-Modus einschalten, oder den Beobachter-Modus komplett abschalten. Wählen Sie ‚Ein‘ oder ‚Aus‘ aus dem Untermenü von ‚Beobachter-Modus‘ und drücken die Eingabetaste. Der Pfeil zeigt den gegenwärtigen Stand der Option. Sie können nur dann in den Beobachter-Modus übergehen, wenn Ihre Schutzschild-Zahl 99 oder höher ist.

B) Huckepack-Beobachter

In diesem Untermenü können Sie wählen, mit welchem Spieler Sie „huckepack fliegen“ möchten. Dieses Menü wird Ihnen eine Liste mit allen Spielern des aktuellen Spiels zeigen. Um einen Spieler zu wählen, heben Sie seinen Namen hervor und drücken die Eingabetaste. Wenn Sie sich selbst auswählen, wird der Beobachter-Modus beendet.

4) On-Screen-Menühintergrund

In diesem Menü können Sie die Hintergrundmaske des On-Screen-Menüs aktivieren/deaktivieren. Um diese Option ein-/auszuschalten, wählen Sie ‚Ein‘ oder ‚Aus‘ aus dem Untermenü von ‚Hintergrund‘ und drücken die Eingabetaste. Der Pfeil zeigt den gegenwärtigen Stand der Option.

5) CPANamenstufe

Dieses Kommando legt fest, ob Spielernamen auf Ihrer CPA angezeigt werden oder nicht. Achten Sie darauf, daß diese Einstellungen von den Begrenzungen abhängen, die von dem Server eingestellt wurden; sehen Sie dazu weiter oben den Abschnitt ‚Max CPA Namenstufe‘. Es gibt drei Optionen:

Keine - Wenn diese Option eingestellt ist, werden keine Namen auf der CPA angezeigt.

Nur Team - Wenn ein Teamspiel gespielt wird, werden die Namen der Teammitglieder des Spielers auf der CPA angezeigt, aber nicht die Namen der Gegner. In einem Nicht-Team-Spiel ist diese Option gleich der Option ‚Keine‘.

Alle - Die Namen aller Spieler werden auf der CPA angezeigt.

6) Schiff-Logos Ein/Aus

Schaltet Logos auf Spielerschiffen ein und aus.

7) Spielstatistik in Datei speichern-Menü

Dieses Menü enthält die Optionen und Befehle, die sich mit dem Speichern von Spielstatistiken in Dateien beschäftigen. Diese Datei befindet sich in Ihrem /netgames -Verzeichnis, wo Sie Descent 3 installiert haben.

A) Statistik in Datei speichern

Die Aktivierung dieses Kommandos wird sofort die aktuellen Statistiken in eine Datei speichern. Um es zu aktivieren, heben Sie dieses Kommando hervor und drücken die Eingabetaste.

B) Automatisch Speichern am Levelende

Dieses Untermenü aktiviert/deaktiviert das automatische Speichern von Statistiken , wenn der Level endet. Um diese Option ein/auszuschalten, wählen Sie ‚Ein‘ oder ‚Aus‘ aus dem Untermenü von ‚Automatisch Speichern am Levelende‘ und drücken dann die Eingabetaste. Der Pfeil zeigt den gegenwärtigen Stand der Option.

C) Automatisch Speichern bei Verbindungsabbruch

Dieses Untermenü aktiviert/deaktiviert automatisches Speichern von Statistiken, wenn Sie die Verbindung zum Spiel abbrechen. Um diese Option ein/auszuschalten, wählen Sie ‚Ein‘ oder ‚Aus‘ im Untermenü und drücken die Eingabetaste. Der Pfeil zeigt den gegenwärtigen Stand der Option.

8) Spielerinfos bekommen Menü

Diese Option ermöglicht Ihnen, Informationen über Mitspieler abzurufen. Diese enthalten Informationen wie z.B., in welchem Team er sich befindet (nur bei Teamspielen), die Spielnummer, Netzwerk-Adresse, verwendetes Schiff und Gesamtspielzeit. Nachdem Sie die angezeigte Information gelesen haben, wählen und aktivieren Sie einfach denselben Piloten noch einmal (oder wählen <keine> aus), damit die Anzeige wieder verschwindet.

9) Netzspiel-Infos Menü

Diese Option schaltet die Anzeige der detaillierten Informationen über das gegenwärtige Netzspiel ein/aus. Diese Anzeige erhält Informationen wie z.B. den Spielnamen, die gespielte Mission, das gespielte Multiplayerspiel, die Pakete pro Sekunde-Grenze, die maximal in dem Spiel zugelassene Spieleranzahl, das Zeitlimit pro Level (falls aktiviert), die Zielpunkte pro Level (falls aktiviert) sowie die Zurückbringzeit für Powerups. Um diese ein/auszuschalten, wählen Sie ‚Ein‘ oder ‚Aus‘ aus dem Untermenü von ‚Netzspiel-Information‘ und drücken die Eingabetaste. Der Pfeil zeigt den gegenwärtigen Stand der Option.

10) CPA Nachrichtenfilter

A) Abschußmeldungen

Hier können Sie das Format für die Abschußmeldungen von Spielern einstellen.. Die Optionen sind ‚Keine‘, die die Nachrichten abschaltet, ‚Einfach‘ (‚A zerstörte B‘) und ‚Komplett‘, was die Anzeige phantasiereicherer Meldungen aktiviert.

B) Statistische CPA-Meldungen Menü

Diese Option schaltet die Anzeige der zufalls-statistischen CPA-Meldungen ein/aus, die erscheinen, nachdem ein Spieler einen Abschluß erzielt hat. Um diese Option ein/auszuschalten, wählen Sie ‚Ein‘ oder ‚Aus‘ aus dem Untermenü und drücken die Eingabetaste. Der Pfeil zeigt den gegenwärtigen Stand der Option.

11) Team wechseln-Menü (nur in Teamspielen)

Dieses Menü ermöglicht Ihnen, Ihr Team zu wechseln, in dem Sie gerade spielen. Das ist mehr eine Bitte, das Team zu wechseln, da der Server diese Bitte verweigern kann, falls die Option ‚Teamwechsel zulassen‘ nicht aktiviert ist (oder das Multiplayer-Spiel es nicht erlaubt; wenn Sie zum Beispiel in einem CTF-Spiel eine Flagge haben und versuchen, das Team zu tauschen, wird diese Bitte verweigert).

12) Menü beenden

Beendet das On-Screen-Menü

MULTIPLAYER-STEUERUNGSBEFEHLE

Hier eine Liste mit Befehlen für Descent 3, sowohl für Ihr eigenes Spiel als auch für den Server – während des Spielens eines Multiplayer-Spiels, oder während des Betriebs eines dedizierten Servers. Um einen Befehl einzugeben, drücken Sie die F8-Taste und geben dann den Befehl ein und drücken die Eingabetaste. Um zum Beispiel Spielerinformationen über Spieler 0 anzuzeigen, drücken Sie F8, geben \$spielerinfo 0 ein und drücken die Eingabetaste. Viele dieser Befehle sind vom F6-Multiplayer-Menü aus erreichbar, das während des Spieles verfügbar ist. Wenn Sie einen dedizierten Server betreiben, müssen Sie diese Befehle eingeben, da das Multiplayer-Menü nicht verfügbar ist.

Befehlsliste

\$allowteamchange

[Nur Server]

Schaltet das Ermöglichen zum Teamwechsel für Clients ein/aus

Anwendung: "\$allowteamchange <off/on>"

\$autobalance

[Nur Server]

Schaltet das automatische Teamplazieren eines neuen Spielers durch den Server ein/aus.

Anwendung: "\$autobalance <off/on>"

\$autosavedisconnect

Aktiviert/deaktiviert das automatische Speichern der Spielstatistiken bei Trennung vom Server.

Anwendung: "\$autosavedisconnect <on/off>"

\$autosavelevel

Aktiviert/deaktiviert das automatische Speichern der Statistiken, wenn der Level endet

Anwendung: "\$autosavelevel <on/off>"

\$balance

[Nur Server]

Gleicht die Teams automatisch aus, abhängig von der Erfahrung.

Anwendung: "\$balance "

\$ban

[Nur Server]

Schließt einen Spieler aus dem Spiel aus.

Anwendung: "\$ban <Spielernummer>"

\$banlist

[Nur dedizierter Server]

Auflistung der vom Spiel ausgeschlossenen Spieler mit Ausschußnummer, die verwendet werden kann, um den Ausschuß aufzuheben.

Anwendung: "\$banlist"

\$changeteam

[Nur Server]

Zwingt einen Spieler in ein Team.

Anwendung: "\$changeteam <Spielernummer> <Teamname>"

\$endlevel

[Nur Server]

Beendet den Level.

Anwendung: "\$endlevel"

\$help

[Nur dedizierter Server]

Zeigt Hilfsinformationen für die Eingabebefehle an.

Anwendung: "\$help [Befehl]"

\$hudnames

Stellt Ihre persönliche Stufe für den CPA-Namenfilter ein.

Anwendung: "\$hudnames <full/team/none>"

ANMERKUNG: Sie können Ihre CPA-Erkennungsnamenstufe nur bis zu der Stufe setzen, auf der sich der Server befindet. Falls der Server also nur bis zu „team„ (nur Team) erlaubt, können Sie nicht „full„ (alle) einstellen.

\$kick

[Nur Server]

Wirft einen Spieler aus dem Spiel.

Anwendung: "\$kick <Spielernummer>"

\$killmsgfilter

Setzt den Abschußnachrichtenfilter auf den gewünschten Nachrichtenstil.

Anwendung: "\$killmsgfilter <full/simple/none>"

\$netgameinfo

Zeigt Netzspielinformationen an.

\$observer

Wenn eingeschaltet, werden Sie in den Beobachtermodus gesetzt, andernfalls kommen Sie in den normalen Modus zurück. Anwendung: "\$observer <on/off>"

\$piggyback

Setzt Sie in den ‚Huckepack-Beobachter‘-Modus.

Anwendung: "\$piggyback <Spielernummer>"

\$playerinfo

Zeigt Informationen über einen Spieler an.

Anwendung: "\$playerinfo <Spielernummer>"

\$players

[Nur dedizierter Server]

Zeigt eine Liste der gegenwärtigen Spieler im Spiel mit Spielernummer an. Anwendung: "\$players "

\$rehash

[Nur Server]

Lädt die Dateien hosts.allow und hosts.deny neu. Zuerst werden die alten geleert, und dann neu geladen.

Anwendung: "\$rehash"

\$removeban

[Nur dedizierter Server]

Hebt den Ausschluß eines Spielers auf, mit dessen entsprechender Nummer aus der \$banlist

Anwendung: "\$removeban <Spieler>"

\$savestats

Speichert sofort die Statistiken in die Datei.

Anwendung: "\$savestats"

\$scores

Zeigt die Punkte oder Statistiken des Spiels an.

Anwendung: "\$scores"

\$serverhudnames

[Nur Server]

Legt den höchsten für die Clients zugelassenen CPA-Namenfilter fest.

Anwendung: "\$serverhudnames <full/team/none>"

\$setgoallimit

[Nur Server]

Ändert das Ziellimit für den Level.

Anwendung: "\$setgoallimit <Punkte>"

\$setmaxplayers

[Nur Server]

Legt die maximale Spieleranzahl in dem Spiel fest.

Anwendung: "\$setmaxplayers <Anzahl>"

\$setpps

[Nur Server]

Ändert die Pakete pro Sekunde (PPS)-Grenze des Spiels

Anwendung: "\$setpps <pps>"

\$setrespawntime

[Nur Server]

Ändert die Zurückbringrate für Powerups in dem Level.

Anwendung: "\$setrespawntime <Sekunden>"

\$setteamname

[Nur Server]

Ändert den Teamnamen.

Usage: "\$setteamname <Teamnummer> <Neuer_Teamname>"

\$settimelimit

[Nur Server]

Ändert das Zeitlimit in dem Level.

Anwendung: "\$settimelimit <Minuten>"

\$statmsgsgs

Aktiviert/deaktiviert zufällig ausgewählte statistische Meldungen.

Anwendung: "\$statmsgsgs <on/off>"

\$team

Wechseln Sie selbst das Team.

Anwendung: "\$team <Teamname>"

WEITERE MULTIPLAYER-FEATURES

Statistik-Anzeige

Drücken von F7 in einem Multiplayerspiel wird Statistiken über das aktuelle Spiel anzeigen, inklusive der Abschnüsse, verlorenen Leben, Selbstmorde, Spielzeit, etc. Verwenden Sie ‚Bild hoch‘ und ‚Bild runter‘, um in der Liste zu blättern.

Markierungen

Im Multiplayermodus bekommt jeder Spieler zwei Markierungen. Diese können im Level fallengelassen werden und dann dazu verwendet werden, Ihren Weg wiederzufinden oder Ihre Gegner zu beobachten. Verwenden Sie die Shift-F1/F2-Tasten, um das Geschehen von Ihren Markierungen aus zu beobachten.

Hosts.allow und hosts.deny-Dateien

Sie können durch Auflistung der IP-Adressen in den hosts.allow und hosts.deny-Dateien kontrollieren, welchen Computern der Zutritt zu Ihrem Spiel erlaubt ist. Diese optionalen Dateien beinhalten Listen von IP-Adressen (eine pro Zeile), die festlegen, ob für den Computer mit dieser IP-Adresse der Zugang zu Ihrem Spiel erlaubt oder verwehrt ist. Diese Dateien befinden sich im Netgames-Verzeichnis.

AUTOEXEC.DMFC

Wann immer Sie ein Spiel starten, oder an einem teilnehmen, wird Descent 3 nach einer Datei namens AUTOEXEC.DMFC in Ihrem Netgames-Verzeichnis suchen. Wenn diese Datei gefunden wird, wird das Spiel eine Liste mit Multiplayer-Steuerungsbefehlen aus dieser Datei einlesen und sofort ausführen. Sie können diese Datei verwenden, um Einstellungen vorzunehmen, die Sie in jedem Spiel verwenden möchten.

FIREWALLS UND PROXIES

Sie können ein Descent 3-Netzspiel über das Internet hinter einer Firewall oder einem Proxy spielen, falls Ihr Netzwerk-Administrator für Sie die folgenden Ports öffnet:

UDP 2092

TCP 7170

Wenn Sie Probleme haben, führen Sie das NETTEST.EXE-Programm aus, das sich in dem Descent 3 Demo 2-Verzeichnis befindet. Es wird nachprüfen, ob Ihre Netzwerk- und Firewall-Konfiguration funktioniert, und listet Beschreibungen zu gefundenen Fehlern auf. Sie bekommen Hilfe durch das Starten des Programms durch Eingeben von NETTEST.EXE - HELP, für einige Informationen zu dem Gebrauch.

EINEN DEDIZIERTEN SERVER BETREIBEN

Falls Sie das Glück haben, einen freien Computer in Ihrem Netzwerk zu haben, den keiner benutzt, nutzen Sie ihn! Stellen Sie ihn als einen dedizierten Descent 3-Server ein. Das könnte die Geschwindigkeit von Netzwerkspielen für alle Clients erhöhen.

Um einen dedizierten Server zu starten, installieren Sie auf dem Computer Descent 3 und geben unter Verschiedenes im Setupprogramm ein: `-dedicated dedicated.cfg`

Wobei `dedicated.cfg` der Name der Konfigurationsdatei des dedizierten Servers ist. Diese Datei können Sie selbst mit verschiedenen Befehlen konfigurieren. Die Befehle sind:

PPS <Anzahl>	Stellt die Pakete pro Sekunde ein, die der Server sendet. Das sollte die Anzahl an Paketen sein, die der Server verarbeiten kann; die Clients werden deren eigene Grenzen basierend auf deren Anschlüssen einstellen.
Timelimit <Zahl> -	Wie lange jeder Level dauert (in Minuten)
Killgoal <Zahl> -	Nach dieser Anzahl an Abschüssen wird der Level beendet
RepsawnTime <Zahl> -	Wie lange es dauert, Powerups zurückzubringen (in Sekunden)
Gamename <string> -	Der Name des Spiels
MissionName <string> -	Die Mission, die Sie spielen
ScriptName <string> -	Der Name des von Ihnen gewünschten Netzspiels
ConnectionName <string> -	Der Name der von Ihnen gewünschten Übertragung
MaxPlayers <Anzahl> -	Die maximale Spieleranzahl des Spieles
Say <Anzahl> -	Die eingegebene Nachricht wird auf dem Bildschirm eines jeden Spielers angezeigt.
SendRotVel <Zahl> -	Auf 1 gesetzt, werden glatte Interpolationen bei der Schiffsdrehung durchgeführt
MultiSettingsFile <string> -	Lädt die <code>specified.mps</code> (Multiplayer-Einstellungen)-Datei.
DisallowPowerup <string> -	Lässt die genannten Powerups nicht zu.
AllowPowerup <string> -	Lässt die genannten Powerups zu.
PXOUsername <string> -	Spezifizieren Sie einen Parallax Online-Benutzernamen zum Einloggen.
PXOPassword <string> -	Spezifizieren Sie ein Parallax Online-Paßwort.
BrightPlayers <Zahl> -	Auf 1 gesetzt, werden alle Schiffe komplett hell.
Peer2Peer <Zahl> -	Auf 1 gesetzt, wird das Peer-Peer-Netzwerkmodell verwendet
AccurateCollisions <Anzahl>-	Auf 1 gesetzt, wird die polygon-genaue Kollisionserkennung verwendet.

Permissible <Zahl> -

Auf 1 gesetzt, verwendet der dedizierte Server die zulässige Client-Server-Netzwerkarchitektur, wie im Abschnitt ‚Multiplayer-Optionen‘ beschrieben.

AllowRemoteConsole <Zahl> -

Auf 1 gesetzt, kann der Server mit Telnet fernverwaltet werden.

RemoteConsolePort <Zahl> -

Spezifiziert die TCP-Portnummer, um einen Server fern zu verwalten. Der Standardport ist 2092.

ConsolePassword <string> -

Spezifiziert das benötigte Paßwort, um den dedizierten Server fern zu verwalten. Falls kein Paßwort spezifiziert ist, wird kein Paßwort benötigt, um auf den Server zuzugreifen.

AllowMouselook <Zahl> -

Auf 1 gesetzt, können Spieler die Mouselook-Steuerung verwenden.

PXOHostingLobby <string> -

Name der Gruppe, in der dieser Server erscheinen sollte. Zum Beispiel ‚#Lobby_1‘ oder ‚Global‘, um in allen öffentlichen Gruppen zu erscheinen. Falls Sie möchten, daß das Spiel in einer privaten PXO-Gruppe erscheint, setzen Sie vor den Namen ein Plus-Zeichen. Zum Beispiel ‚+Manuelas_Gruppe‘

Zusätzlich können Sie während des Spiels folgende Befehle eingeben:

Quit (Spiel beenden)

Endlevel (Level beenden)

Say <Nachricht> (Sagen <Nachricht>)

Die Beenden- und Endlevel-Befehle beenden das Spiel bzw. beenden den Level. Der Say-Befehl sendet eine Nachricht an alle Spieler in dem Spiel.

Anmerkung: Die erste Zeile in der Server-Konfigurationsdatei muß wie folgt lauten: [server config file]

Eine dedizierte Server-Datei .cfg könnte zum Beispiel so aussehen:

[server config file]

PPS=8

TimeLimit=10

KillGoal=0

RespawnTime=60

GameName=Dedizierter Server!

MissionName=taurus.d3l

Scriptname=Anarchy

ConnectionName=Parallax Online

PXOUsername=meinbenutzername

PXOPassword=meinpasswort

PXOHostingLobby=global

Im Spiel ist eine Server-Konfigurationsdatei als Beispiel enthalten.

Ihr Dateiname ist "dedicated.cfg" und sie befindet sich in demselben Verzeichnis wie das Spiel.

Um die vom dedizierten Server genutzte CPU-Zeit zu reduzieren, wird eine Verarbeitungsgrenze von 30 Bildern pro Sekunde vorgegeben. Wenn Sie die Bildraten-Grenze anpassen möchten, können Sie das durch die „-framecap <FPS>“-Kommandozeilenooption tun. Diese Option wird die Anzahl der Bilder pro Sekunde (FPS) auf den angegebenen Wert reduzieren.

Wenn Sie den Server über einen nicht standardmäßig eingestellten Port laufen lassen möchten, können Sie „+port <Port>“ in der Befehlszeile eingeben, wobei <Port> der von Ihnen gewünschte Port ist. Server, die über einen bestimmten Port laufen, werden über PXO normal funktionieren. So ist es möglich, viele dedizierte Server auf einem Computer laufen zu lassen (wenn sie genug Power haben).

CREDITS

DESCENT™ 3 ENTWICKELT VON OUTRAGE ENTERTAINMENT

Projektleitung

Matt Toschlog

Produktion

Craig Derrick

Gestaltung & Grafik

Sean Lynn, Lead

Mark Dinse

Dan McMillan

Josh Foreman

Matt Long

Luke Schneider

Programmierung

Matt Toschlog, Lead

Jason Leighton

Chris Pfeiffer

Samir Sinha

Kevin Bentley

Nate Goudie

Jeff Slutter

Animationen

Doug Brooks, Lead

Chris Claflin

Chris Hayes

Dan McMillan

Soundeffekte & Musik

Jerry Berlongieri

Spieltests

Andy Crosby, Lead

Steve Buckley

Demian Linn

Shawn McMillan

Administrative Unterstützung

Laurie Ford

Systembetreuung

Jay Chrispen

Zusätzliche Modelle & Grafik

Brent Feeman

Vector Graphics

Infografica

Besuchen Sie Outrage Entertainment unter:

<http://www.outrage.com>

Besonderen Dank an:

3Dfx, AMD, ATI, Canopus, Creative Labs,
Diamond Multimedia, Dolby Labs, Intel,
MadCatz, Matrox, Metabyte, Microsoft,
NEC, Nvidia, S3, Saitek, Wicked3D

Volition, Inc.

Leaping Lizard Software

Sonic Foundry

Chris Hecker

Brian Hook

Alisa Baker

Mark Jolley

Bob Seestadt

Michael Gold,

Doug Rogers & Sim Dietrich

Howard Jacob & Eddie Banks

Nora Belavic

Clavia Musical Instruments

Armadillo Enterprises

Chris Moullos

TJ Martin

Jonathan Hoffberg

Heiko Herrmann

and the rest of our Beta Testers

Victoria Green

Kate Oleksiak

Carol Breznai

William Calhoun & Dennis Calhoun

Anissa Pelchat, Mike & Connie Lynn

John Anderson

CREDITS

The 8-Ball Saloon
Diana Taur-McMillan
Niel Lockhart
Stacie Foreman and Lelia Foreman
Emily Glowacki
Tom & Deb Smith
ImsaDudes
Leigha Lafleur
Schrodinger T. Cat
Jocelyn Lloyd
Sandy, Randy, Donna, Adolph, and Hazel Jedryczka
Christopher Karath
Dianna Bentley
Zabrina Goudie
Dave Regelsky
Allison Reidler
Johnnie, Camile, and Edison Brooks
The Claflin family and Erin McLarney
The Hayes family
Joe, Elly & Kate Crosby
Kay & Jack Harris
Kimberly Hamilton

INTERPLAY PRODUCTIONS

Direktor Produktentwicklung

Trish Wright

Tantrum Produktionsleitung

Alan Pavlish

Produktion

Jeff Barnhart
Bill Dugan
Raphael Hernandez

Line Producers

Brandon Lang
Chris Benson

Testleitung

Darrell "The Maestro" Jones

Spieltests

Tim "Cthulhu" Anderson
Primo "Proxi" Pulanco
Tony "Wardog" Piccoli
Jeremy "Sweeney" Seely
Dave "The Streaker" Fleischmann

Technik Kompatibilität

Derek Gibbs
Dave "LD" Parkyn
Josh "Crow" Walters
Jack Parker

Marketingleitung

Stacy Bremmer

Public Relations

Lisa Bucek

Traffic Manager

Sherry LaVertu

AUDIO

Leitung Sound Design und Aufnahmetechnik

Charles Deenen

Sound Design/Schnitt

David Farmer
Ann Scibelli
Eric Lindemann

Musik

Tim Jones

Zusätzliche Leitung Musik

Rick Jackson
Foley Artists
Sean Rowe

CREDITS

Foley Artists

Caron Weidner

Foley Schnitt

Eric Thompson

Foley Tontechnik

at Interplay in



DOLBY SURROUND

VO Leitung/Casting

Chris Borders

VO Leitung

Andrea Romano

VO Schnitt

Stephen Miller

Chris Borders

Verwaltung Audio

Gloria Soto

Video Service

Dan Williams

Bill Stoudt

Dave Cravens

CAST

George Del Hoyo

David Warner

Adrienne Barbeau

Maurice La Marche

Carol Bilger

Danny Wells

Charlie Rockett

Britta Hudson

BESONDEREN DANK AN

Kendra Namekawa, Valerie Jones

Bama, KoolBear, Solidair

MasterDescent, EyeRate, Eagle

Mad, 10m, serpent7, Dr Payne

Kuman, Sup, Tetrad, Merlin

CajunAce, Solr_Flare

Descenter, Cathrope

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Producer

Sarah Thompson

Quality Assurance Manager

Phil McDonnell

Lead Tester

Jamie Toghill

Testers

Steve Frazer

Roy Gay

Drew Waldegrave

Philip Matthews

Senior Product Manager

Hayley Emberey

Product Manager

Sarah Seaby

Packaging Design:

A Creative Experience, London.

Produkt Service

Vielen Dank, daß Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr, unter der Rufnummer 01905/ 897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielewelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.vid.de> oder <http://www.setupcs.de> unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

Austausch defekter CD's

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalisierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

HINWEIS

Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

KOPIEREN VERBOTEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Interplay Productions vorbehalten. Dieses Produkt ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Sie dürfen die Software nicht kopieren. Es ist Ihnen untersagt, die Software (oder jegliche Kopie) zu verleihen, zu verkaufen, zu vermieten, zu leasen, zu vergeben, unterzulizenzieren oder anderweitig zu übertragen. Das Modifizieren, Adaptieren, Übersetzen, Erstellen derivativer Werke, Dekompilieren, Auseinandernehmen oder anderweitige Manipulation bzw. Entnahme von Ausgangscode der Software in Teilen oder als Ganzes sowie jeglicher Inhalte oder die Anstiftung Dritter zu solchen Handlungen sind Ihnen ebenfalls untersagt.

INTERPLAY'S WORLD WIDE WEB SITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Website immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, willkommen!

Brian Fargo

Geschäftsführer

Wie Sie uns finden

Starten Sie Ihre Internet-Software, und geben Sie folgende Adresse in den Browser Ihrer Wahl ein:
www.interplay.com

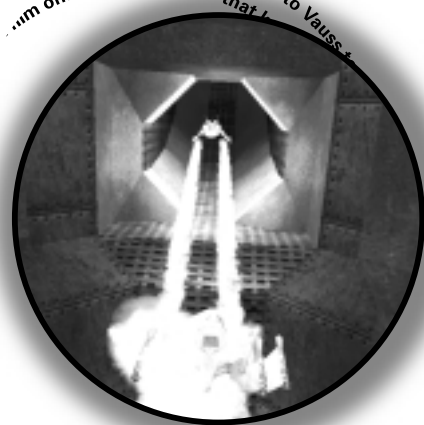
DESCENT³

50.000 US\$ PREISGELD!

Descent setzte 1995 den Standard für Netzwerkspiele. Es war das erste Spiel, bei dem mehr als 4 Mitspieler gleichzeitig in einer echten 360° 3D Welt gegeneinander antreten konnten. In dieser Tradition betritt Descent 3 neue Wege im Bereich der Netzwerkspiele. Nun, nach der Veröffentlichung von Descent 3 suchen wir den (oder die?) weltbesten Descent 3 Spieler (oder Spielerin?!). Neben einem Platz in der Computerspielgeschichte winken vor allem ein Preisgeld von 50.000 US\$ und ein vollausgestatteter Spiele-PC von Gateway™...

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM WELTMEISTER?

...burns, Bama switches to Vauss...
...off. Napalm, the gift that...



...the tunnel, Cajun Ace lands a frag behind an
specting Kevlar. Not even full shields can save him now



SIE WERDEN IHRE FREUNDE ABSCHIESSEN, NA UND?

MIT 50.000 US\$ KAUFEN SIE SICH EIN PAAR NEUE.

WEITERE INFORMATIONEN UND ANMELDUNGEN ZUR MEISTERSCHAFTGIBT ES IM
INTERNET UNTER [HTTP://WWW.INTERPLAY.COM/DESCENT3/FTOUR.HTML](http://www.interplay.com/descent3/ftour.html)
(AUSSERHALB DER USA WERDEN KEINE FLUGTICKETS BEZAHLT)



NOTIZEN

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

NOTIZEN

This image shows a full page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.



A Division of Interplay Productions



Environmental
Audio™
by CREATIVE™

www.interplay.com



Descent 3: ©1999 Outrage Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Portions ©1998 Interplay Productions. All Rights Reserved. Fusion, Outrage and the Outrage logo are trademarks of Outrage Entertainment, Inc. Descent, Descent 3, Interplay, the Interplay logo, Tantrum and the Tantrum logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Environmental Audio and the Environmental Audio logo are trademarks of Creative Technology Ltd. Dolby, the Dolby Surround logo and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. 3Dfx and the 3Dfx logo are registered trademarks of 3Dfx Interactive, Inc. All Rights Reserved. Published by Interplay Productions. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.