

# DE S C E N T<sup>3</sup>



# 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

<b>Spielvorbereitungen</b> .....	6
<b>Grundlegende Steuerungsfunktionen</b> .....	7
<b>Descent 3 Menüs</b>	
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
<b>Die Steuerung Ihres Schiffes</b>	
Instrumente.....	22
Steuerungen und Features.....	23
Waffenauswahl.....	24
Markierungen.....	25
<b>Nutzlast und Vorräte</b>	
Primärwaffen.....	25
Sekundärwaffen.....	25
Gegenmaßnahmen.....	29
Optionale Ausstattung .....	30
<b>Guide-Bot</b>	
Guide-Bot-Kommandos.....	32
Guide-Bot-Funktionen.....	34
<b>TelCom System</b>	
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.

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

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

# DAS HAUPTMENÜ

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

# GRAFIKMENÜ



**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 Detaileinstellung könnte Ihre Bildrate erhöhen, wird aber das „Gelände-Flackern“, sichtbar erhöhen.

<b>Renderingtiefe</b>	Steuert die Sichtweite, wenn Gebiete im Freien angezeigt werden. Je höher die Renderingtiefe, umso weiter können Sie sehen, aber umso langsamer ist Ihre Bildrate.
<b>Objektkomplexität</b>	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.
<b>Spiegel-Mapping</b>	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.
<b>Schnelle Scheinwerfer</b>	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 langamerer Rechenleistung.
<b>Verspiegelte Oberflächen</b>	Schaltet die verspiegelten Oberflächen in dem Spiel ein oder aus. Wenn eingeschaltet, können Sie die Reflexionen in verspiegelten Oberflächen sehen.
<b>Dynamische Ausleuchtung</b>	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.
<b>Nebel</b>	Schaltet Nebel ein und aus.
<b>Lichtkränze</b>	Schaltet die um die Lichter sichtbaren Kränze ein oder aus. Wenn Ihnen deren Aussehen nicht gefällt, können Sie sie mit dieser Option ausschalten.
<b>Prozedurale</b>	Ermöglicht die Darstellung animierter prozeduraler Strukturen. Wenn <b>Texturen</b> ausgeschaltet, werden diese Flächen nicht animiert, aber Sie können eine bessere Bildrate erhalten.

<b>Powerup- Lichtkränze</b>	Schaltet die Lichtkränze um Powerups herum ein und aus. Wenn Ihnen deren Aussehen nicht gefällt, können Sie sie mit dieser Option ausschalten
<b>Brandflecken</b>	Schaltet die von Waffengeschossen erzeugten Brandflecken ein bzw. aus.
<b>Waffeneffekte</b>	Schaltet bestimmte von Waffen erzeugte Effekte wie Explosionsringe oder Laser-Einschläge aus.

## SOUNDMENÜ



<b>Sound-Lautstärke</b>	Stellt die Tonlautstärke im Spiel ein.
<b>Musiklautstärke</b>	Stellt die Musiklautstärke im Spiel ein.
<b>Sound-Qualität</b>	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** 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:

<b>Primärwaffe feuern</b>	Feuern Sie Ihre Primärwaffe (Sie beginnen mit Lasern).
<b>Sekundärwaffe feuern</b>	Feuern Sie Ihre Sekundärwaffe (Sie beginnen mit Erschütterungsgeschossen).
<b>Leuchtgeschoß feuern</b>	Feuern Sie Leuchtgeschosse, um das Gebiet zu erhellen.
<b>Primärwaffe wechseln</b>	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.
<b>Sekundärwaffe wechseln</b>	Wechseln Sie zu einer anderen Sekundärwaffe.
<b>Vorwärts</b>	Bewegen Sie Ihr Schiff vorwärts
<b>Rückwärts</b>	Bewegen Sie Ihr Schiff rückwärts.
<b>Nachbrenner</b>	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.
<b>Gleiten feststellen</b>	Während diese Taste gehalten wird, werden Sie jetzt durch Drücken der Flugrichtungstasten nach links, rechts, oben und unten gleiten.
<b>Nach links gleiten</b>	Lassen Sie das Schiff nach links gleiten.
<b>Nach rechts gleiten</b>	Lassen Sie das Schiff nach rechts gleiten.
<b>Nach oben gleiten</b>	Lassen Sie das Schiff nach oben gleiten.
<b>Nach unten gleiten</b>	Lassen Sie das Schiff nach unten gleiten.
<b>Nach oben neigen</b>	Neigen Sie das Schiff nach oben.
<b>Nach unten neigen</b>	Neigen Sie das Schiff nach unten.
<b>Nach links drehen</b>	Drehen Sie das Schiff nach links.
<b>Nach rechts drehen</b>	Drehen Sie das Schiff nach rechts.
<b>Neigung feststellen</b>	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, projizieren. 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 Zielpeilgeschoß fliegen, werden Sie automatisch zu den Zielpeilgeschosse wechseln. Wenn Sie Zielpeilgeschosse in der Liste unwichtiger eingestuft haben, wird das Fliegen in ein Zielpeilgeschoß 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:

- |                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Piloten</b>       | Klicken Sie auf einen Piloten in der Liste, dann auf ‚Auswählen‘, um diesen Piloten zu aktivieren, wenn Sie ein neues Spiel spielen.   |
| <b>Dazufügen</b>     | Fügen Sie einen neuen Piloten zur Liste hinzu.   |
| <b>Löschen</b>       | Klicken Sie auf einen Piloten in der Liste und dann auf ‚Löschen‘, um diesen Piloten zu entfernen.   |
| <b>Konfigurieren</b> | 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. |
| <b>Fluch-Filter</b>  | 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.

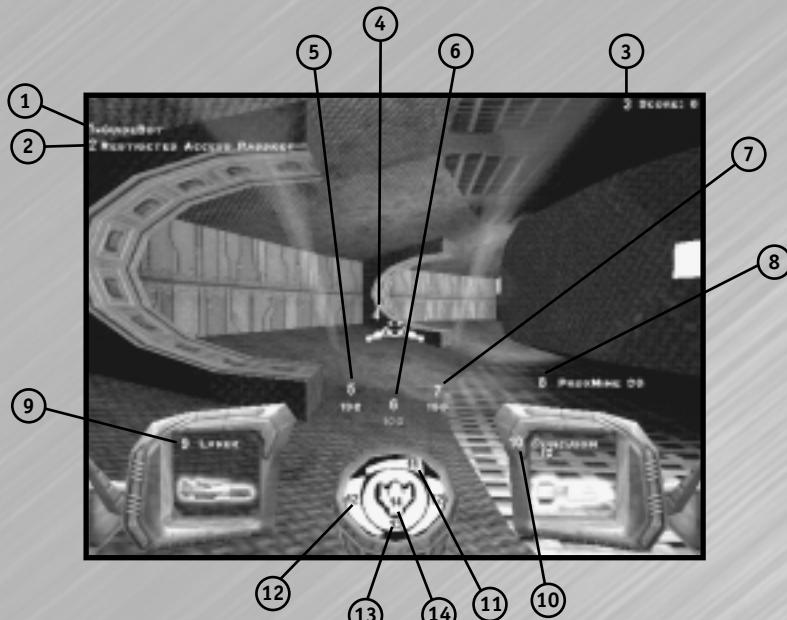
## SPIEL VERLASSEN

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 Spiels 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	Spieldaten
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	Leuchtgeschoß	-	Bildschirm verkleinern
H	Scheinwerfer	+	Bildschirm vergrößern
R	Rückansicht	Bild	Bildschirm drucken
Tab	Automatische Karte	Druck	(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 Zwillings-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 Massentreiber 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 Pyromanan in sich erkennen, wenn brennende Roboter aufeinanderprallen und Funken sprühen — jetzt spielen Sie mit dem Feuer!



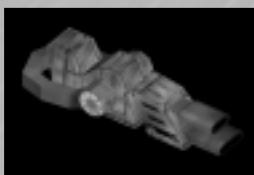
### **EMD-Kanone:**

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 Zielpfeilwaffe: 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 erhitzte 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 schmerhaft – 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 purpuroter 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-Schutzhüllen mit neuen Energiesaugtechniken ab, und geben Sie Ihren eigenen Schutzhüllen eine gesunde Stärkung. Verlierer werden die harte Tour kennenlernen – diese Waffe ist der Hammer!

## SEKUNDÄRWaffen:



### 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.



### Fragmentgeschoß:

Fegen Sie Ihre Feinde mit dem neuen, chaotischen Frag-Geschoß aus den Minen. Mechanische Feinde: nehmst 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 schwerekraftgetriebenes 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-Klümpchen 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 Veteranenkriegers.



### **Black Shark Geschoß:**

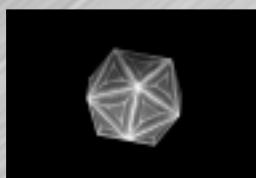
Eine brandneue, streng geheime Waffe, entwickelt zum Ausrotten der gegnerischen Einheiten auf Knopfdruck. Richten Sie den tödlichen Strudel eines implodierenden Sterns auf Ihre unmenschlichen Feinde, da das blitzschnelle Geschoß sein Ziel streift und einen unendlichen Abgrund erschafft – vor dem Strudel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

## GEGENMASSNAHMEN:



### **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 Asteiler eingewickelt. Wenn Sie diese Gefährten hinter eine Ecke setzen, haben Sie keine Sorgen mehr.



### **Störspreu:**

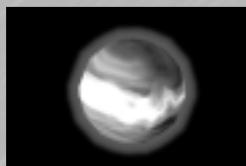
Jeder Pilot braucht manchmal zusätzlich das kleine gewisse Etwas, und eine Geschoßwolke aus Störspreu kann dafür genau das Richtige sein. Fanatiker von Zielpeilgeschossen sollten gewarnt sein, auf Knopfdruck können sich Ihre kostbaren Sprengknöpfe in eine Schrapnellwolke verlieben. Einen Vorrat an Störspreu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

## OPTIONALE AUSSTATTUNG:



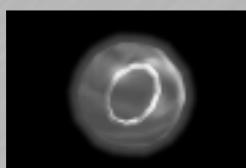
### Energie:

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 Schutzsilde.



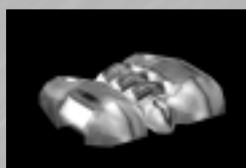
### Unsichtbarkeitsvorrichtung:

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 Zielpeileigenschaften 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 Schutzsildeeinheit 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.

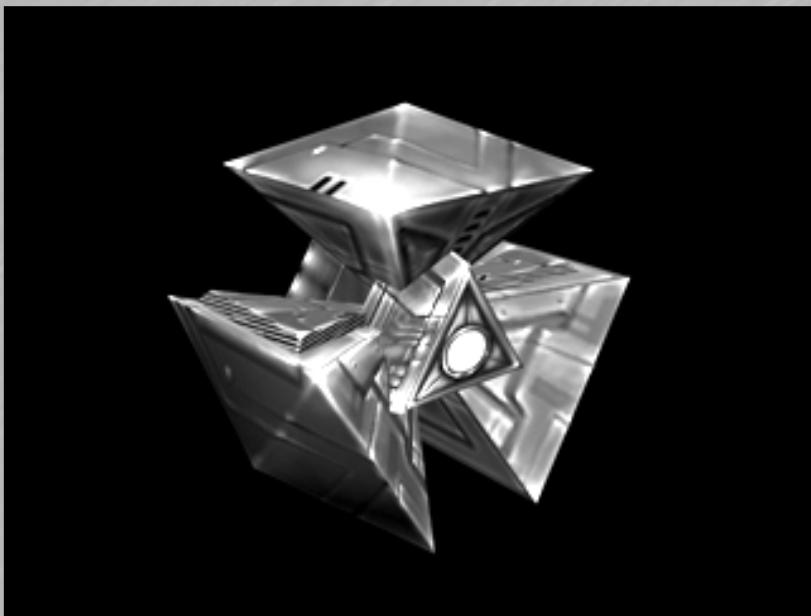
**Massentreiber-Runde:**

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 Schutzsilde, um den Guide-Bot zu reparieren, wenn er beschädigt ist.

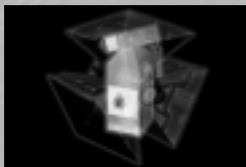
**Guide-Bot umbenennen** Ermöglicht Ihnen, den Guide-Bot umzubennen.

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

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

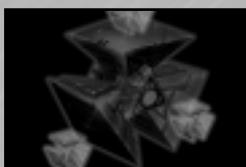
Sobald sie entwickelt sind, stellen wir zahlreiche Guide-Bot-Funktionen zur Verfügung, die Ihnen bei Ihrer Missionen behilflich sein können. Diese Funktionen sind speziell für Ihren Guide-Bot und können nicht von Ihrem Schiff oder anderen Spielern angewendet werden. Der Guide-Bot wird automatisch alle 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.



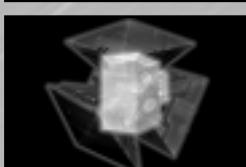
### Beschützer

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.

# TELCOM-SYSTEM

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 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 Spiels 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 Abschüsse (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 Spiels 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 Spiels 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 serielles Spiel zu spielen, daher können Windows NT-Benutzer diese Option nicht wählen.

Nachdem Sie ein direktes serielles 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 Baudate auf beiden Computern zu erhöhen. Der Standard ist Baudate 38400, um langsameren Computern entgegenzukommen. Sie können die Baudate erhöhen, und dadurch ein schnelleres Spiel spielen. Stellen Sie sicher, daß Sie auf beiden Computern dieselbe Baudate 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 serielles Kabel (Es gibt auch Nullmodem-Adapter, die Sie an ein direktes serielles 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:

<b>Pfeil hoch:</b>	Nach oben bewegen, um voriges Menüelement hervorzuheben
<b>Pfeil runter:</b>	Nach unten bewegen, um nächstes Menüelement hervorzuheben
<b>Pfeil nach rechts:</b>	In ein Untermenü wechseln
<b>Pfeil nach links:</b>	In ein Untermenü wechseln
<b>Eingabetaste:</b>	Hervorgehobene Option im Menü aktivieren
<b>ESC Taste oder F6:</b>	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 Abschuß 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 soviele 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 Gegnerteams beschützen und gleichzeitig versuchen, die gegnerische Flagge zu ergreifen. Wenn ein Spieler die Flagge des Gegnerteams 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 herausspringen 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 Schutzschilder 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 Gegner 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 herunterzusetzen, 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

Zeitrahmen, 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 Schutzschilder 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 plaziert 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 verschwenden. 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 Zielpeilgeschoß 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 Zielpeilgeschoß. 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 Schutzschilder 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 Zielpeiler 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 Zielpeiler 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) Cockpitanzige

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) Ausschluß

Dieser Befehl wird einen Spieler aus dem Spiel werfen und ausschließen. Dieser Ausschluß 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) Ausschluß 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 Spielschiffen 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 Spielernummer, 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 Abschuß 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-Multispieler-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 Ausschlußnummer, die verwendet werden kann, um den Ausschluß 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 Abschlußnachrichtenfilter 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>"

## **\$statmsgs**

Aktiviert/deaktiviert zufällig ausgewählte statistische Meldungen.

Anwendung: "\$statmsgs <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 Abschüsse, 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:

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

<b>Permissible &lt;Zahl&gt;</b> -	Auf 1 gesetzt, verwendet der dedizierte Server die zulässige Client-Server-Netzwerkarchitektur, wie im Abschnitt ‚Multiplayer-Optionen‘ beschrieben.
<b>AllowRemoteConsole &lt;Zahl&gt;</b> -	Auf 1 gesetzt, kann der Server mit Telnet fernverwaltet werden.
<b>RemoteConsolePort &lt;Zahl&gt;</b> -	Spezifiziert die TCP-Portnummer, um einen Server fern zu verwalten. Der Standardport ist 2092.
<b>ConsolePassword &lt;string&gt;</b> -	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.
<b>AllowMouselook &lt;Zahl&gt;</b> -	Auf 1 gesetzt, können Spieler die Mouselook-Steuerung verwenden.
<b>PXOHostingLobby &lt;string&gt;</b> -	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>`-Kommandozeilenoption 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 Moulios

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



## 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 Spielwelt.

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 pauschalierte 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 Spiels 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 Softwarereprodukt 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, Dekomprimieren, 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:

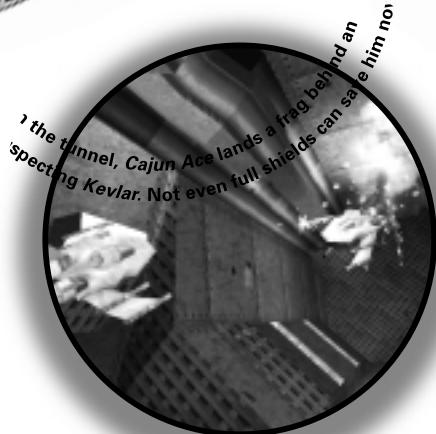
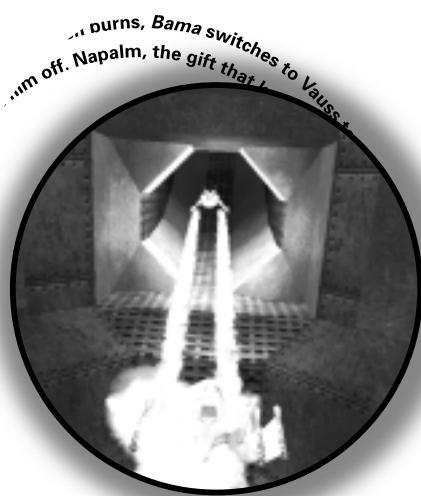
[www.interplay.com](http://www.interplay.com)

# DESCENT<sup>3</sup>

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?**



**SIE WERDEN IHRE FREUNDE  
ABSCHIESSEN, NA UND?  
MIT 50.000 US\$  
KAUFEN SIE SICH EIN PAAR NEUE.**

WEITERE INFORMATIONEN UND ANMELDUNGEN ZUR MEISTERSCHAFT GIBT 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

## NOTIZEN



A Division of Interplay Productions



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.