TREND

Bestseller Games

GOLD-EDITION

14,99 DM

Ausgabe 8
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,–

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

Viren geprüft

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



Inklusive:
Level-Editor
Cheats
Patches

So urteilt die Fachpresse:
PC PLAYER (3/95): 90%
PC Games (3/95): 92%
PC Games Award, Spiel des Monats.
Power Play (3/95): 81% – „SUPER"

DESCENT™

UNEINGESCHRÄNKTE VOLLVERSION

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

DESCENT – VOLLVERSION AUF CD-ROM! BG GOLD

08
4 344161 514997

Produktion: STYLE OF THE ARTS GMBH · Tel. 0180 - 307 11 88

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da?



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach **achtjähriger Forschung** – entwickelt mit einer **Invession von rund 70 Millionen US$** – präsentiert Ihnen **FUJITSU Interaktive** ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebensechtheit. „Fin Fin" ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin **zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier**, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen,. reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist **erstaunlich lernfähig**. Auf Pfiff kommt Fin Fin angeflogen und zeigt auf Zuruf sogar akrobatische Kunststückchen. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO bezaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten **Smart Sensor™** erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der **SmartSensor™** wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.

Ohne SmartSensor™
Best.-Nr. PK-360, nur **98,80 DM**

Inklusive SmartSensor™
Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

HatchACookie



Ein **allerliebstes Hühnchen** wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatelang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz.** Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

- **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).
- **Animierte 3D-Grafik**
- **digitale Soundeffekte**
- **erscheint gegebenenfalls auch selbsttätig** am Bildschirm.

Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Win. 95,
Bestell-Nr. PK-359
18,80 DM

Dangmashinchi

Der Renner aus Asien!

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich" und wird auch Sie in Verzückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, rundlichen Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit fordert.**



Abb. ähnlich

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit.** Ein **LCD-Display** bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen **verschiedene Funktionen ausgelöst** werden können.

Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi" verschiedenste Bedürfnisse: Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süssigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch **Erziehung** ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit…

18,80 DM

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben…

Dangmashinchi,
Bestell-Nr. SD-125

当妈新奇

Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

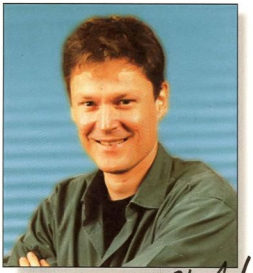
www.pearl.de

Telefon: 0180/555 82 · Fax: 07631/360-444

PEARL
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen
CompuServe: GO PEARL · BTX: *PEARL#
PEARL Handels GmbH
Tel: +41-61-333 11 40
Fax: +41-61-333 12 22
PEARL Österreich
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung. Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

HER MIT DEM ZASTER



Peter Steinl

Wenn ich mal spekulieren darf: Die Leser der Bestseller Games zählen vermutlich nicht zu den Großverdienern im Lande. Erstens dient den Leuten mit den unnatürlich angeschwollenen Brieftaschen ein PC vorrangig zum Betreiben von Tabellenkalkulationen und Vermögensverwaltungen, und zweitens hätten sie sich unsere Programme schon für den Hunderter geleistet, den erstklassige Spiele nun mal kosten, wenn sie frisch auf den Markt kommen. Sehen wir der Wahrheit ins Auge, unsere Stammkundschaft wird sich nur in Ausnahmefällen entscheiden müssen, ob sie die jüngste Dividendenausschüttung lieber in Luxemburg anlegen oder für eines unserer Magazine verprassen soll. Und wißt Ihr was, Leser? Da haben wir, neben der Vorliebe für gute Spiele, schon wieder was gemeinsam, denn die geschickte Lenkung umfangreicher Finanzströme gehört nur dann zu den Hauptbeschäftigungen des Redakteurs, wenn er vor einer Wirtschaftssimulation sitzt.

Im wirklichen Leben fragt er sich, warum seine Bank die Kontoauszüge nicht gleich mit Trauerrand verschickt, wenn sie ihm schon regelmäßig mitteilt, daß das arme kleine Guthaben mal wieder weit vor Ende des Monats von uns gegangen ist. Von Beileidsbezeugungen bitten wir abzusehen, Kontoführungsgebühren und Überziehungszinsen werden automatisch abgebucht...

Keine Sorge, noch streiten wir uns nicht jeden Morgen darum, wer den Bettelstab kriegt und wer am Hungertuch nagen muß, doch das Phänomen des schlanken Kontos, wie wir Ökonomen sagen, ist uns durchaus bekannt. Vor dem Hintergrund dieser Erfahrung und im Vollbesitz meiner geistigen Kräfte gebe ich Euch hiermit folgenden Rat: Gebt Geld aus! Es lohnt sich!

Wie das? Nun, Ihr alle habt, hoffentlich, knapp 15 Mark für ein Spiel hingeblättert, das jeden Pfennig wert ist. DESCENT ist ohne Übertreibung eines der besten Action-Spiele und ein gutes Beispiel für ein gelungenes Spieledesign, das monatelang fesseln kann: nicht so leicht, daß es schnell langweilt, aber auch nicht so schwer, daß man einen Pilotenschein braucht, dabei extrem spannend und variabel, Taktiker kommen ebenso auf ihre Kosten wie Joystick-Rambos. Ihr merkt schon, ich komme ins Schwärmen, doch ich wollte eigentlich auf etwas anderes hinaus: Der Spaß läßt sich noch einmal gewaltig steigern, wenn menschliche Gegner ins Spiel kommen, denn DESCENT ist auch eines der besten Multiplayer-Spiele und kann mit jedem Deathmatch der indizierten Konkurrenz mithalten. Wenn wir abends länger am Arbeitsplatz bleiben, um auf dem Redaktionsnetz noch das eine oder andere Stündchen DESCENT zu spielen, will das schon was heißen.

Ja, höre ich Euch sagen, Redaktionsnetz, aber wer hat schon ein Netzwerk zu Hause? Und wer kann am Arbeitsplatz spielen, wenn er nicht gerade Spieleredakteur ist? Schnickschnack! Das einzige, was wirklich benötigt wird, ist ein zweiter Spieler mit einem zweiten Rechner. Ein Nullmodemkabel ist für ein paar Mark fuffzich zu haben, und jeder, der schon mal eine Maus angeschlossen hat, kann es in die serielle Schnittstelle stöpseln. Zugegeben, mehr als zwei Mitspieler erfordern etwas höhere Investitionen, aber andererseits werden heutige Standard-PCs mit einem netzwerkfähigen Betriebssystem ausgeliefert, auf dem DESCENT hervorragend läuft; die Kosten für ein Mini-Netz reduzieren sich folglich auf den Preis einer Netzwerkkarte pro Rechner und ein paar Meter Kabel – Peanuts, wie wir Ökonomen sagen.

Ach ja, eine Kleinigkeit wäre da noch, aber die steht im Kleingedruckten.

cu in the mines!

Das Kleingedruckte

In einem Multiplayerspiel braucht, rechtlich gesehen, nicht technisch, jeder Teilnehmer seine eigene Lizenz und damit sein eigenes Heft. Da ist es gut zu wissen, daß unsere ehrlichen und gesetzestreuen Leser eher dreimal täglich gen Heitersheim beten, als sich einer Urheberrechtsverletzung schuldig zu machen. Und damit niemand den Rücken in die falsche Richtung krumm macht, wollen wir den Huldigungen mal die Richtung weisen:

Wo die kleinen Bestseller Games herkommen



INHALT

Blitzstart 5

DESCENT

Installation und Programmstart 6

Spielanleitung 9
- Das Hauptmenü
- Das Optionsmenü

Die Steuerung 10
- Die Funktionstasten
- Standardsteuerung
  - Joystick
  - Tastatur
- Andere Steuergeräte
  - Gravis Phoenix
  - Thrustmaster FCS und WCS

Ansichtssache 13
- Cockpitansichten
- Das Head Up Display (HUD)
- Der Schulterblick
- Die automatische Karte

Waffen und andere nützliche Dinge 14
- Ihr Schiff als Waffe
- Power-Ups
- Erschöpfen von Waffen
- Aufladen von Waffen

Der Weg und das Ziel 15
- Türen
- Der Reaktor

Roboter 16
- Roboter-Modelle
- Generatoren

Testdurchlauf 18

Demos aufzeichnen und ansehen 20

Bildschirme fotografieren 21

Einstellbare Detailgenauigkeit 22

Wichtige Befehlszeilenoptionen 23

Spieltips

Kleine Flugschule 24

Multiplayer-Spiele

Gruppendynamik

IPX-Netzwerk 25
- Start eines Netzwerkspiels
- Einstieg in ein Netzwerkspiel
- Netzwerk-Features
- Regeln für das Netzwerkspiel
- Netzwerkproblemlösungen

Spiel über Modem-Direktverbindung 29
- Spielstart
- Herstellen einer Direktverbindung
- Modemspiel-Features
- Problemlösungen für das Modemspiel

Patches 32

Der neueste Stand

Cheats und Tricks 33

Ehrlich stirbt am schnellsten

Descent Tools und Zubehör 34

Handwerkszeug
- DEVIL – Der Leveleditor
- Descent Manager
- Descent Master
- Descent Fonts und Cursor

Descent Online 35

CU in the Mines

SPIELVORSTELLUNGEN

Jagged Alliance 2 – Deadly Games
Rückkehr der Söldnerseelen 38

Der Industriegigant
Und immer droht der Baggerzahn 40

Star Trek: Generations
Die Kraft der zwei Captains 42

Pandemonium
Chaostage am Computer 44

Vorschau auf kommende Ausgaben 45

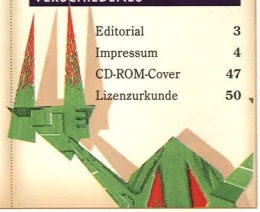
VERSCHIEDENES

Editorial 3

Impressum 4

CD-ROM-Cover 47

Lizenzurkunde 50



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage

Mitarbeiter: Andreas Hett (ah), Hans Hohmann (hh), Michael Zolg (mz)

Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4–6, 79423 Heitersheim

Compuserve: GO PEARLSUP

E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Egon Weisenseel

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-449

Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360338, Fax: (07631) 360444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Tel.: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 250.000 Exemplare

Druck: Umschlag: Marco, Turin; Innenteil: Leykam, Graz

Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 76,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BEST-SELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info:
http://www.hyperionics.com

BLITZSTART

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6–8. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 386DX33 mit 4 MB RAM
- 24 MB Festplattenplatz
- VGA-Ausstattung
- MS-DOS ab V. 5.0 oder Windows 95
- empfohlen: Soundkarte, Joystick

DESCENT muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Darauf werden Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert. Nach Abschluß der Installation wird automatisch das Sound-Setup aufgerufen. Lassen Sie Ihre Soundhardware vom Programm identifizieren (Auto-Detect) oder geben Sie alle Werte von Hand ein. Gestartet wird das Spiel im DESCENT-Verzeichnis auf der Festplatte durch Eingabe von *DESCENT*.
Nähere Angaben und Hilfe bei Problemen finden Sie auf den Seiten sechs bis acht.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um DESCENT zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft mit einer Demo-Version des besprochenen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.
Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *START* eingeben.

Online-Software

Die Heft-CD enthält die Zugangsoftware großer Online-Anbieter wie Compuserve oder T-Online. Auch zu diesen Vollversionen erhalten Sie Installationsanweisungen und Anleitungen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

DESCENT-Zubehör

Neben dem offiziellen Patch auf V.1.5 (\PATCHES) finden Sie im Verzeichnis \MATERIAL eine Fülle von Zusatzprogrammen zu Descent, darunter ein Level-Editor und Truetype-Fonts. Näheres auf den Seiten 32–36.

Shareware

Einige beliebte Packprgramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Das Verzeichnis \HEXWORKS enthält einen Shareware-Hexeditor für Windows 3.1/95.
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 50) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

DESCENT läuft unter MS DOS ab Version 5.0 und Windows 95, vom Start unter Windows 3.1 wird abgeraten. Auch OS/2 gilt als DESCENT-Plattform, wurde aber nicht von uns getestet. OS/2-User sollten den Abschnitt *Problemlösungen* beachten. Wenn in der Anleitung von „Klicken" oder „Doppelklicken" die Rede ist, bezieht sich das immer auf Windows 95.

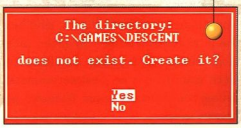
Installation und Konfiguration

DESCENT muß zunächst auf der Festplatte installiert werden und belegt dort etwa 16 MB Speicherplatz. Während der Installation müssen mindestens 24 MB frei sein.

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Hauptverzeichnis. Geben Sie *INSTALL* ein oder doppelklicken Sie auf *INSTALL.EXE*.
2. Das Installationsprogramm zeigt eine Übersicht der Festplattenlaufwerke und den jeweils verfügbaren Speicherplatz. Wählen Sie eine Festplatte aus, indem Sie den entsprechenden Buchstaben eingeben.
3. Geben Sie das Zielverzeichnis für DESCENT ein oder übernehmen Sie die Vorgabe. Schließen Sie die Angaben mit RETURN ab.

Wenn die Sharewareversion von DESCENT schon installiert war und Sie den gleichen Programmpfad angegeben haben (z. B. die Standardvorgabe C:\GAMES\DESCENT), werden Sie gefragt, ob Sie die Shareware mit der Vollversion überschreiben wollen. Da diese auch die Shareware-Levels umfaßt, gibt es nur zwei Gründe, das nicht zu tun: Sie wollen mit anderen Shareware-Besitzern ein Multiplayer-Spiel starten, oder Sie haben in der Shareware Demos aufgezeichnet, die mit der Vollversion nicht abgespielt werden können. Wenn eine dieser Bedingungen zutrifft, sollten Sie den Markierungsbalken auf „Re-enter directory" bewegen, RETURN drücken und ein neues Verzeichnis eingeben. In allen anderen Fällen drücken Sie einfach RETURN, und DESCENT wird installiert. Dabei bleiben die Spielerdaten und die Konfiguration der zuvor installierten Shareware erhalten.

Falls keine Sharewareversion installiert war oder ein anderer Pfad angegeben wurde, werden Sie gefragt, ob das neue Verzeichnis angelegt werden soll. Antworten Sie mit Ja, indem Sie RETURN drücken.



4. Wenn Sie die Sharewareversion von DESCENT in einem separaten Verzeichnis behalten haben, können Ihre Spielerdaten und die Konfiguration dennoch von dort übernommen werden. Wenn Sie das wollen, beantworten Sie die folgende Frage mit „Copy data files":



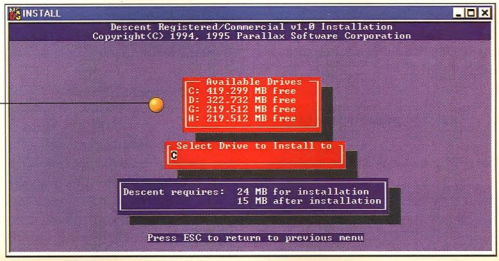
Danach müssen Sie den kompletten Pfad angeben, in dem die Sharewareversion zu finden ist. Wenn keine Sharewareversion vorinstalliert war, bewegen Sie die Markierung auf „Don't copy data files" und drücken RETURN.

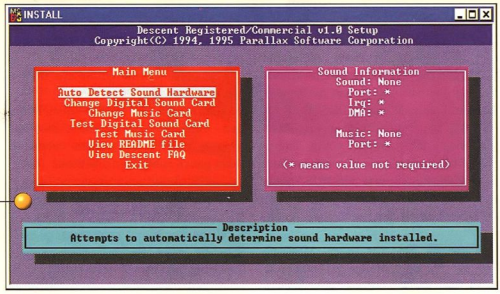
5. Darauf folgt eine letzte Sicherheitsabfrage: Wählen Sie „Install Descent", wenn alle Angaben korrekt waren, oder „Re-enter all information", wenn Sie die Prozedur wiederholen wollen.

Soundkonfiguration

Die Soundkonfiguration wird nach der Installation automatisch aufgerufen. Ist in Ihrem Rechner keine Soundkarte eingebaut, können Sie das Setup sofort wieder mit EXIT verlassen.
Wenn Sie eine Soundkarte besitzen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Sie lassen das Programm versuchen, die richtige Hardware einzustellen. Das funktioniert recht zuverlässig, kann aber auch zum Rechnerabsturz führen. Starten Sie den Computer in diesem Fall neu, wechseln ins DESCENT-Verzeichnis und geben *SETUP* ein, um die Konfiguration neu zu starten.





2. Sie wählen die korrekte Hardware selbst aus, indem Sie die Markierung nacheinander auf „Change Digital Sound Card" und „Change Music Card" bewegen und aus der erscheinenden Liste Ihre Karte auswählen. In den meisten Fällen müssen auch *Portadresse, Interrupt* und *DMA-Kanal* angegeben werden. Haben Sie alle Angaben für Sound und Musik gemacht, markieren Sie „Test Sound Card" bzw. „Test Music Card" und drücken RETURN. Falls Sie nichts hören oder der Rechner abstürzt, müssen Sie die Prozedur wiederholen.
3. Wenn sowohl Sound- als auch Musiktest funktionieren, ist die Konfiguration abgeschlossen. Verlassen Sie das Menü mit EXIT und beantworten Sie die Speicherabfrage mit „Yes".

Um die Soundkonfiguration erneut aufzurufen, geben Sie im DESCENT-Verzeichnis *SETUP* ein oder doppelklicken auf *SETUP.EXE*.

TIP Falls Ihre Soundkarte nicht in der Auswahlliste aufgeführt ist, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* ans Ziel. Nahezu alle Karten können diesen Standard emulieren, allerdings müssen einige erst entsprechend initialisiert werden. Ziehen Sie das Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate.

Achten Sie darauf, daß die angegebenen Werte mit den tatsächlich verwendeten übereinstimmen. Meist liegen der Soundkarte Konfigurations- oder Testprogramme bei, die Sie dazu verwenden können.



Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte – z.B. mit dem Befehl
   `CD C:\GAMES\DESCENT`.
2. Geben Sie *DESCENT* ein oder doppelklicken Sie auf *DESCENT.BAT*.



Nach kurzer Ladezeit sehen Sie zunächst die Firmenlogos von Parallax und Interplay – sie verschwinden schneller, wenn Sie ESCAPE drücken. Danach haben Sie den Startbildschirm von DESCENT vor sich. Alles weitere erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite neun.

TIP Falls Ihr Computer sich an der unteren Grenze der Systemanforderungen bewegt, lesen Sie bitte unter *Problemlösungen/Geschwindigkeit* nach, wie das Spiel mit einer Startoption angepaßt werden kann.

TIP DESCENT verfügt über zahlreiche weitere Befehlszeilenoptionen, die an den Startbefehl angehängt werden können. Eine vollständige Übersicht erhalten Sie mit dem Befehl
`DESCENT -help`
Auch die Datei README.TXT im Descent-Verzeichnis enthält eine Komplettliste, eine Auswahl finden Sie im Heft auf Seite 23. Falls Sie den Patch installieren (Seite 32), kommen einige mehr dazu, auch sie sind in der Textdatei dokumentiert.

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration

Ob DESCENT korrekt abläuft, hängt, wie bei vielen DOS-Programmen, nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken, sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
In unserem Testbetrieb hat sich folgende Konfiguration bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=70
BUFFERS=30
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur das REM wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:
`DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024`
Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

TIP Wenn Ihr Rechner nur mit 4 MB RAM ausgerüstet ist, sollten Sie den gesamten Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen. Da zur Bedienung nur Joystick und/oder die Tastatur nötig sind, können Sie in den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT alle Treiber und Programme mit REM deaktivieren – außer HIMEM.SYS. Da die CD-ROM nach der Installation nicht mehr benötigt wird, gilt das auch für die CD-Treiber in der CONFIG.SYS und MSCDEX.EXE in der AUTOEXEC.BAT.

Bootdiskette mit BOOTME

Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für DESCENT ist der Menüpunkt 4, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.



Windows 95



DESCENT ist kompatibel zu Windows, auf einem gut konfigurierten Win95-PC sollte es auf Anhieb und problemlos starten. Dennoch wurde DESCENT für MS-DOS programmiert, Inkompatibilitäten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus und starten Sie DESCENT von der DOS-Befehlszeile aus.

HIN WEIS Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

Programmabsturz

Wenn sich DESCENT unplanmäßig verabschiedet, liegt das meist entweder an der Speicherkonfiguration oder an den Soundeinstellungen. Stellen Sie sicher, daß kein Speichermanager in der CONFIG.SYS geladen wird! Starten Sie Descent mit dem Befehl

```
DESCENT -nosound -nomusic
```

Führt das zum Erfolg, müssen Sie das Sound-Setup wiederholen.
Um Treiberkonflikte zu vermeiden, ist der Einsatz einer Bootdiskette zu empfehlen.

Geschwindigkeit

Geschwindigkeitsprobleme sind allenfalls auf sehr alten Systemen zu erwarten. DESCENT bietet verschiedene Möglichkeiten, sich an schwächere Rechenleistung anzupassen:

- Start-Option *LowMem*:
  `DESCENT -LowMem`
  Dieser Startbefehl reduziert von vornherein die Detailgenauigkeit, die Animationen laufen auch auf langsamen Geräten flüssig ab.
- Bei nur 4 MB Arbeitsspeicher sollten Sie ein Cache-Programm wie SMARTDRIVE einsetzen.
- Reduzieren Sie die Detailgenauigkeit im Optionsmenü.
- Lassen Sie das Cockpit immer eingeblendet, das reduziert die Zahl der neu zu berechnenden Bildpunkte.
- Verändern Sie die Größe des Bildfensters (Tasten [8] [-] [+])
- Überprüfen Sie die Soundeinstellungen. Falsche Werte können das Programm stark verlangsamen, wenn sie nicht gleich zum Absturz führen.

FEHLER

Bildschirm bleibt schwarz: Fast immer auf falsche Soundkonfiguration zurückzuführen. Siehe oben, *Programmabsturz*.

Not enough memory: Entfernen Sie alle unnötigen Treiber aus den Startdateien oder benutzen Sie eine Bootdiskette. Stellen Sie sicher, daß mindestens 10 MB freier Festplattenplatz zum Auslagern vorhanden sind.

„Blinkendes" Menü: Möglicher Konflikt mit dem Joystick-Port, v.a. wenn kein Joystick angeschlossen ist. Benutzen Sie den Startbefehl DESCENT -nojoystick!

Can't open file...: Der Wert für FILES und BUFFERS in der CONFIG.SYS ist zu niedrig. Folgen Sie der Empfehlung unter „Speicherkonfiguration" weiter oben.

Einige Sounds sind nicht zu hören: Z.B. splitterndes Glas, Ventilatoren oder Leuchtgeschosse; zu wenig konventioneller Speicher vorhanden. Vergewissern Sie sich, daß wenigstens 560 KB zur Verfügung stehen. Entfernen Sie unnötige Treiber oder benutzen Sie eine Bootdiskette.

Spiel läuft langsam und ruckelig: Siehe oben, „Geschwindigkeit".

Falsche Farben: Tritt bei einigen Computermodellen auf, z.B. beim Gateway 2000 P75. Booten Sie neu und stellen Sie im BIOS die Option VGA PALETTE SNOOP auf „Disabled".

Joystickprobleme unter Windows 95: Benutzen Sie die Startoption DESCENT -Joypolled.

Descent und OS/2: Wenn sich DESCENT unter OS/2 nicht installieren läßt, kopieren Sie das gesamte DESCENT-Verzeichnis auf die Festplatte. Um das Spiel unter OS/2 betreiben zu können, sollten Sie das DPMI_MEMORY_LIMIT auf 8 MB oder mehr setzen. Wenn sich der Joystick merkwürdig verhält, probieren Sie die Startoption -JOYPOLLED.

GLEITER IN DER GRUBE



DESCENT – dieser Name bedarf keiner Einleitung. Als das Spiel vor zwei Jahren erschien, war das Publikum begeistert: beeindruckende 3D-Grafik mit tollen Lichteffekten, schnelle Action, geniale Steuerung und ein äußerst gelungener Sound – kaum eine Wertung lag unter 90%. Das lag vor allem daran, daß erstmals in einem 3D-Action-Spiel volle Bewegungsfreiheit in alle Raumrichtungen gegeben war, und daß die Computergegner in DESCENT sich höchst intelligent verhielten. Das Spielprinzip ist zwar fast identisch mit dem der indizierten „Verwandten", aber DESCENT kommt völlig ohne Blut aus, ist spannender und schneller als alle damaligen Konkurrenten und wird dem Namen des Genres tatsächlich gerecht: DESCENT ist so dreidimensional, daß Ihnen des öfteren schwindlig werden wird!

Das geniale Spielprinzip, die ausgedehnten Levels und die hohe Intelligenz der Gegner machen jeden Schnickschnack, mit dem andere Spiele sich oft interessant machen wollen, überflüssig. Die Story ist kurz: Im späten 3. Jahrtausend haben einige Bergbauroboter sich selbständig gemacht und die Minen und Bergleute auf einigen Planeten in ihre Gewalt gebracht. Nun müssen Sie diese Geiseln befreien und die Blechkameraden unschädlich machen. Die Handlung ist einfach: zerstören Sie alle mutierten Minenroboter, befreien Sie die Geiseln, finden und zerstören Sie den Reaktor und verlassen Sie dann schnell das Bergwerk. Kein Problem...

HINWEIS

Die meisten Bilder aus dem Spiel in diesem Heft haben eine Auflösung von 640 × 480 Bildpunkten. Dieser SVGA-Modus wird durch den Patch V1.5 möglich, den wir auf der Heft-CD mitliefern, entspricht aber nicht dem Originalspiel in VGA. Ein direkter Vergleich von VGA- und SVGA-Spielbildschirmen findet sich im Kapitel *Patches* auf Seite 32.



Wenn Sie Descent zum ersten Mal starten, werden Sie aufgefordert, Ihren Pilotennamen einzugeben („Enter your pilot name"). Danach werden Sie gebeten, ein Eingabegerät zu wählen. Bewegen Sie jetzt die Markierung mit Hilfe der Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur, und drücken Sie die Eingabetaste RETURN, um die markierte Option zu wählen. Nachdem Sie Ihr Eingabegerät angegeben und gegebenenfalls einen Joystick kalibriert haben (Siehe: *Die Steuerung*, S. 10) gelangen Sie ins Hauptmenü.



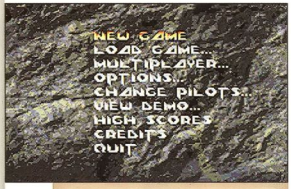
TIP

Der Pilotenname ist wichtig. Sie haben später nur unter dem gleichen Namen Zugriff auf die von diesem Piloten gespeicherten Spielstände.

Das Hauptmenü

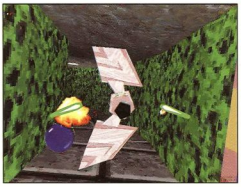
Sie können hier aus einer Liste von Optionen wählen. Um ein neues Spiel zu starten, wählen Sie „New Game" und anschließend den gewünschten „Starting Level" (nur, wenn dieser Pilot schon einige Missionen bewältigt hat) und den „Skill Level" (Schwierigkeitsgrad). Jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel beginnen, haben Sie die Möglichkeit, sich mit einem Vertreter der Post Terran Mining Corporation zusammenzusetzen und mehr über die Hintergründe Ihrer Mission zu erfahren. Kennen Sie Ihre Einsatzziele bereits und möchten diese Sitzung überspringen, dann drücken Sie die ESC-Taste, um zu Ihrem Gleiter zu gelangen, oder die Leertaste, um im Schnellverfahren durch die Einsatzbesprechung zu gehen.





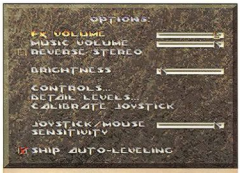
New Game	Neues Spiel starten.
Load Game	Spiel laden.
Multiplayer	Öffnet ein Menü, in dem Sie ein Spiel über Netzwerk, Modem oder eine Direktverbindung starten bzw. in ein solches Spiel einsteigen können.
Options	Öffnet den Optionsbildschirm.
Change Pilots	Wahl eines anderen oder Eingabe eines neuen Pilotennamens.
View Demo	Menü zum Abspielen der selbst aufgezeichneten oder der mitgelieferten Demos.
High Scores	Der Bildschirm mit den Statistiken der besten Piloten wird aufgerufen.
Credits	Hier können Sie nachlesen, wer an der Entwicklung von DESCENT mitgewirkt hat.
Quit	Spiel beenden und zu DOS oder Windows 95 zurückkehren.

TIP Falls Sie neugierig sind, können Sie sich in den mitgelieferten Demos schonmal anschauen, was Sie in höheren Levels des Spiels erwartet.



Das Optionsmenü

Im Optionsmenü können verschiedene Sound- und Steuerungseinstellungen geändert werden. Markieren Sie die Option, die Sie ändern möchten, mit den Pfeiltasten *auf* und *ab*, und bedienen Sie die Schieberegler mit den Pfeiltasten *links* und *rechts*.



FX Volume
Mit diesem Regler stellen Sie die Lautstärke der Soundeffekte ein.

Music Volume
Hier können Sie die Lautstärke der Musik ändern.

Reverse Stereo
Vertauscht den rechten und linken Kanal des Stereo-Sounds.

Brightness
Stellt die Helligkeit des Spielbildschirms ein.

Controls Ruft den Konfigurationsbildschirm für die Steuerung auf (siehe *Die Steuerung*).

Detail Levels
Hier wird die Detailgenauigkeit der Spielgrafik bestimmt. Spielen Sie Descent auf einem sehr langsamen Gerät, ist eine niedrige Detailstufe anzuraten.

Calibrate Joystick
Kalibriert den Joystick für das Spiel.

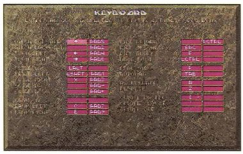
Joystick/Mouse Sensitivity
Bestimmt die Wendigkeit Ihres Gleiters.

Ship Auto-Leveling
Schaltet die automatische Steuerung der Lage des Schiffes an oder aus. Ist diese Option eingeschaltet, richtet Ihr Gleiter automatisch seinen Bauch parallel zur nächsten ebenen Fläche aus.

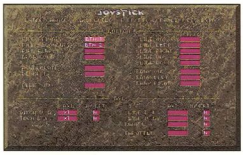
Die Steuerung

Mit Hilfe des Steuerungsbildschirms kann das Eingabegerät angepaßt werden. Etwaige Änderungen werden für die spätere Wiederverwendung in Ihrer Pilotendatei gesichert. Die Anpassung der Steuerung kann auch während des Spiels vorgenommen werden. Um den Steuerungsbildschirm zu erreichen, wählen Sie entweder im Hauptmenü *Options* oder drücken während des Spiels die Taste F2 und wählen dann *Controls*. Das Menü zur Auswahl des Eingabegerätes bedienen Sie mit den Pfeiltasten und bestätigen mit der Leertaste, um das markierte Gerät auszuwählen. Anschließend können Sie die Tasten- und Richtungsbelegung ansehen oder auch ändern.





Um eine Tastenfunktion zu ändern, wählen Sie *Customize Keyboard*. Bewegen Sie die Markierung einfach mit Hilfe der Pfeiltasten auf die zu ändernde Funktion, drücken Sie die Eingabetaste RETURN und betätigen dann die neue Taste, die diese Funktion übernehmen soll. Bei der Neufestlegung der Joystick-Achsen im Menü *Customize Above* drücken Sie ebenfalls RETURN und bewegen dann den Joystick in die gewünschte Richtung.



TASTATURBELEGUNG

Standardsteuerung

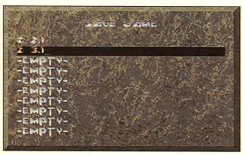
Die folgenden Funktionen von Joystick und Tastatur sind voreingestellt, können aber jederzeit über das Options- und das Steuerungsmenü geändert werden.

Die Funktionstasten

Außer den Tasten und Eingabegeräten, mit denen Sie Ihren Gleiter lenken, gibt es in DESCENT eine Reihe von wichtigen Funktionstasten. Sie dienen z.B. zum Aufruf des Optionsmenüs, zum Speichern des Spiels oder zur Änderung der Bildschirmdarstellung.

Spiel-Optionstasten

- ESC — Spiel abbrechen
- F1 — Hilfebildschirm
- F2 — Optionen
- F3 — Cockpit ein/aus
- F4 — Joystick kalibrieren
- F5 — Eigenes Demo aufzeichnen
- Alt – F2 — Spielstand speichern
- Alt – F3 — Spielstand laden



Das Speichermenü bedienen Sie mit den Pfeiltasten und der Eingabetaste.

- Pause — Spiel unterbrechen (Nicht bei mehreren Spielern)
- ? ß – ` — Größe des Spielbildschirms verändern
- Print Screen / Druck — Screenshot sichern (siehe *Bildschirme fotografieren, S. 21)*

Flugsteuerung

- ↑ → ↓ ← — Drehung des Schiffs
- A — Vorwärts
- Y — Rückwärts
- Q oder 7 Pos 1 — Nach links um die eigene Achse drehen
- E oder 9 Bild↑ — Nach rechts um die eigene Achse drehen
- 1 Ende — Nach links gleiten (Ziffernblock)
- 3 Bild↓ — Nach rechts gleiten (Ziffernblock)
- \- — Nach oben gleiten (Ziffernblock)
- \+ — Nach unten gleiten (Ziffernblock)
- R — Sicht nach hinten
- F — Leuchtkörper verschießen

Mehrspieler-Tasten

- F7 — Zwischen HUDs hin- und herschalten
- F8 — Schriftliche Nachricht senden
- F9 – F12 — Vordefinierte Nachrichten-Makros verschicken
- Shift – F9 — F9–F12 Nachrichten-Makros definieren

Cypermax VR-Tasten

- Alt – V — Zwischen NTSC- und VGA-Signal hin- und herschalten
- Shift – F6 — Bildseiten tauschen

Automatische Karte

- TAB — Automatische Karte aufrufen
- Alt – ↑ — oder Joystick: Karte verschieben (Es sei denn, Sie haben die Gleitfunktion auf andere Tasten konfiguriert)
- ↑ — oder Joystick: Karte drehen
- A – Y — Karte zoomen (Es sei denn, Sie haben die Vorwärts- und Rückwärtsbewegung auf andere Tasten konfiguriert)
- ? ß – ` — Kartenelemente aus- und wieder einblenden

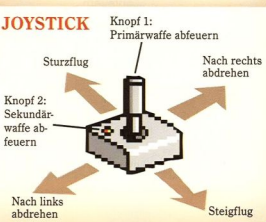
Waffen

- Strg — Primärwaffe abschießen
- Space — Sekundärwaffe abschießen
- B — Bombe mit Näherungszünder (Proximity Bomb) abwerfen

Auswahl

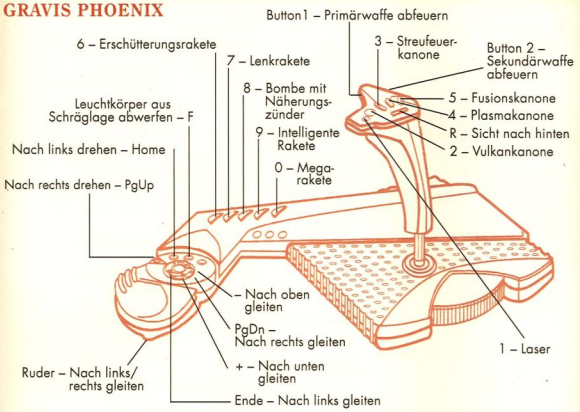
- 1 ! — Laser
- 2 " — Vulkankanone (Vulcan Cannon)
- 3 § — Streufeuerkanone (Spreadfire Cannon)
- 4 $ — Plasmakanone (Plasma Cannon)
- 5 % — Fusionskanone (Fusion Cannon)
- 6 & — Erschütterungsrakete (Concussion Missile)
- 7 / — Lenkrakete (Homing Missile)
- 8 (— Bombe mit Näherungszünder (Proximity Bomb)
- 9) — Intelligente Rakete (Smart Missile)
- 0 = — Megarakete (Mega Missile)

JOYSTICK

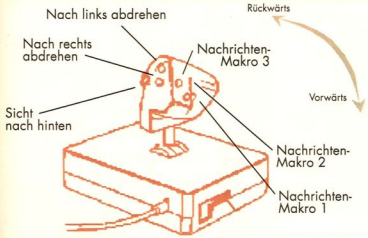


ANDERE STEUERGERÄTE

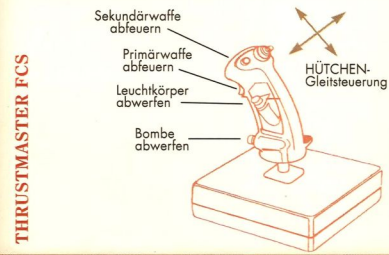
GRAVIS PHOENIX



THRUSTMASTER WCS



THRUSTMASTER FCS



THRUSTMASTER FLCS



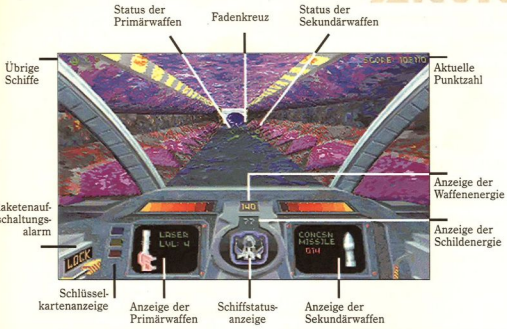
Descent unterstützt die folgen
den Steuervorrichtungen, die
mit Hilfe des Options-/Steue-
rungsmenüs ausgewählt und a
gepaßt werden können:

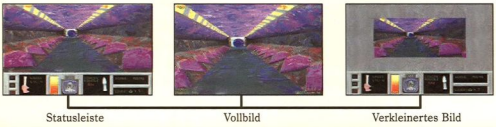
- Maus
- Joystick (oder zwei Joysticks
- Thrustmaster FCS
- Thrustmaster WCS & FLCS
- Logitech Wingman Extreme
- CH Flightstick Pro
- Gravis GamePad
- Logitech Cyberman
- Gravis Phoenix *

HIN WEIS

*Die Konfigurationsdateien DESCENT2.ADV, DESCENT.PHX, DESCENT.B50 und DESCENT.M50 finden Sie in Ihrem DESCENT-Verzeichnis

ANSICHTSSACHE



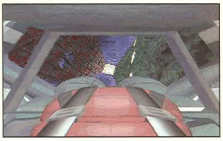


Cockpitansichten

Um die vollständige Ansicht Ihres Cockpits ein- oder auszublenden, drücken Sie F3.
Ist die Cockpitansicht ausgeschaltet, erscheint eine Statusleiste am unteren Bildschirmrand. Um die Vollbildansicht aufzurufen, drücken Sie von hier aus die Taste [-]. Mit der Taste [8] können Sie das Fenster wieder verkleinern und die Spielgeschwindigkeit erhöhen.

Der Schulterblick

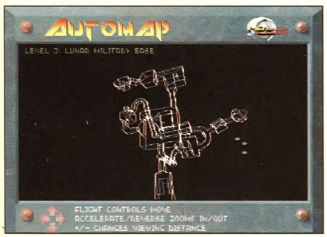
Wenn Sie aus dem Heck Ihres Schiffes hinausblicken möchten, drücken Sie [R]. Halten Sie diese Taste gedrückt, um nach hinten zu sehen und lassen Sie sie los, um wieder nach vorne zu schauen. Wenn Sie unbegrenzt lange nach hinten blicken wollen, tippen Sie [R] nur kurz an.



Die automatische Karte

Die Automatische Karte Ihres Schiffes zeigt Ihnen diejenigen Bereiche der Mine an, die Sie bereits erforscht haben. Während Sie sich durch neue Gebiete bewegen, wird Ihr Fortschritt durch die Automatische Karte aufgezeichnet. Um auf die Karte zuzugreifen, drücken Sie die TAB-Taste. Möchten Sie die Karte wieder verlassen, drücken Sie ESC oder erneut TAB.

- Das zentrale Objekt ist beim Aufruf der Karte Ihr Schiff. Es wird als blauer Fleck mit einem Strich nach oben und einem Pfeil nach vorne dargestellt. Die grünen Objekte, die auch zu sehen sind, wenn Sie in dem Teil der Karte noch nicht waren, stellen Geiseln dar.
- Der Eingang zur Mine, also Ihr Ausgangspunkt, ist durch hell-violette Wände gekennzeichnet.
- Die roten, gelben und blauen Wände sind verschlossene Türen. Um sie öffnen zu können, benötigen Sie die Schlüsselkarten in den entsprechenden Farben.



- Zonen mit gelben Wänden stellen Aufladestationen dar (siehe unten).
- Zonen mit dunkel-violetten Wänden sind Roboter-Generatoren.
- Der rote Bereich ist der Reaktor im Minenzentrum.
- In den Mehrspielermodi „Team Anarchy" und „Cooperative" erscheinen Ihre Kameraden als farbige Objekte mit Richtungspfeilen.

Um die Karte zu drehen, zu verschieben heran- oder wegzuzoomen, benutzen Sie die gleichen Tasten bzw. Joystick-Funktionen wie für die Bewegung Ihres Gleiters. Die genaue Tastenbelegung finden Sie unter *Funktionstasten* auf Seite11.



Waffen und andere nützliche Dinge

Am Anfang eines Spiels sind Sie mit einem zweistrahligen Laser ausgerüstet, der recht schwächlich in seiner Wirkung ist. Außerdem werden Ihnen einige *Concussion Missiles* zugestanden – die Anzahl hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Im Verlauf des Spiels können Sie neue, bessere Waffen finden, Munition für diese einsammeln, die Durchschlagskraft Ihres Lasers erhöhen, Extras wie vorübergehende Unsichtbarkeit entdecken und gelegentlich Ihre Schilde auffrischen.

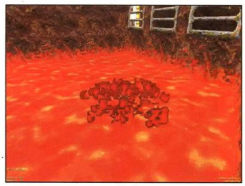
TIP Stand da am Anfang des letzten Satzes „Sie können"? Vergessen Sie das, es sollte heißen „Sie müssen!", denn mit Ihrer Grundausstattung haben Sie schon bald keine Chance mehr. Lassen Sie sich keine versteckte Nische oder Geheimtür mit „Goodies" dahinter entgehen.



Ihr Schiff als Waffe

Sie können alle Objekte in den Minen mit Ihrem Schiff rammen und dadurch unter Umständen eine Reaktion herbeiführen. Die meisten Türen können durch Rammen oder Beschuß geöffnet werden. Geiseltüren müssen allerdings beschossen werden, bis sie völlig zerstört sind, und farbige Türen können erst mit dem entsprechenden Schlüssel geöffnet werden.

Es wäre auch denkbar, daß Sie etwas wiederholt rammen, um es zu zerstören. Wenn das jedoch die einzige Methode ist, die Ihnen übrigbleibt, dann viel Glück...



TIP Beim Rammen normaler Wände nimmt Ihr Schiff kaum Schaden, probieren Sie es ruhig aus. Nehmen Sie sich jedoch in acht vor Lava, sie fügt Ihrem Gleiter bei Berührung sehr schnell Schaden zu. Lava spritzt außerdem nach oben, wenn man auf sie schießt. Das kann äußerst gefährlich sein, läßt sich aber auch gewinnbringend ausnützen.

* POWERUPS



Schlüsselkarten – Durch diese Schlüssel erhalten Sie Zugang zu den verschiedenen Sicherheitslevels der Mine. Sie sind farbkodiert, d. h. die jeweilige Farbe stimmt mit der entsprechenden Tür überein. Die Schlüsselkarten haben eine Hierarchie der Ordnung blau-gelb-rot. Das heißt, Sie müssen oft erst den blauen Schlüssel finden, um den gelben zu erreichen usw. Es sind aber nicht in jedem Level alle drei Türfarben vorhanden.



Energieschub – Durch dieses Powerup wird der Energievorrat Ihrer Primärwaffe erhöht. Maximal können 200 Einheiten erreicht werden. In den Energiezentren (Aufladestationen) kann der Laser nur auf 100 Einheiten aufgeladen werden. Beim Aufladen des Lasers erhalten Sie die Textmeldung: *„Energy boosted to..."*



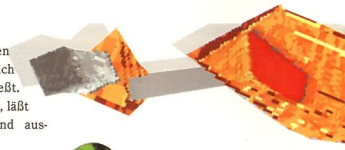
Schildverstärker – Dadurch werden die Schilde Ihres Schiffes verstärkt. Durch Schild-Powerups können Ihre Schilde eine maximale Stärke von 200 Einheiten erreichen. Sie bekommen beim Einsammeln gemeldet: *„Shield boosted to..."*



Tarnvorrichtung – Dadurch wird Ihr Schiff für eine begrenzte Zeit unsichtbar. Sie sehen die Wirkung und deren Nachlassen an der Schildanzeige in der Mitte Ihres Cockpits. *(Cloaking Device)*



Unverwundbarkeit – Nach dem Einsammeln dieses Powerups kann Ihr Schiff für eine kurze Zeit nicht beschädigt werden. Wiederum ist die Wirkung an Ihrer Schildanzeige erkennbar. *(Invulnerability)*





Extraleben – Sie erhalten ein Bonusleben. *(Extra Life)*



Laser – Laserkanonen haben vier Kraftstufen. Durch das Laser-Powerup erreicht Ihre Laserkanone die nächste Stufe. Sie erhalten die Meldung: *„Laser level boosted to..."*



Quadro-Laser – Mit Hilfe dieses Powerups kann Ihr Laser statt zwei Strahlen vier abfeuern. *(Quad Lasers)*



Vulkankanone – Diese Waffe feuert Geschosse mit Sprengköpfen in schneller Abfolge. Im Unterschied zum Laser ist die Flugbahn der Geschosse nicht sichtbar. Das erschwert zwar das Zielen, kann aber vor allem in Mehrspielersitzungen sehr nützlich sein. *(Vulcan Cannon)*



Vulkanmunition – Munition für die Vulkankanone. Die Munition können Sie schon einsammeln, bevor Sie die Kanone selbst finden. Die maximale Kapazität liegt bei 10.000 Schuß. *(Vulcan Ammo)*



Streufeuerkanone – Feuert gestreute Energiestrahlen auf das Ziel ab und erhöht so Ihre Trefferchance. *(Spreadfire Cannon)*



Plasmakanone – Feuert hochverdichtete Plasmaladungen ab. *(Plasma Cannon)*



Fusionskanone – Die vernichtenden Energiestrahlen dieser Waffe stammen direkt aus dem Fusionsreaktor des Schiffs. Wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten, wird die Fusionskanone solange aufgeladen, bis Sie wieder loslassen. Auf diese Weise können Sie Ihre Durchschlagskraft verdoppeln, allerdings auch Ihr Schiff beschädigen, wenn Sie zu lange laden. *(Fusion Cannon)*

Erschütterungsrakete – Diese Allzweckraketen gibt es einzeln oder im Viererpack. *(Concussion Missile)*

Lenkraketen – Diese Flugkörper haben dieselbe Größe wie die Erschütterungsraketen, sind aber mit einem Suchgerät ausgerüstet, das einem Ziel fast überallhin folgen kann. Sie sind einzeln oder im Viererpack erhältlich. *(Homing Missile)*

Bomben mit Näherungszünder – Diese Bomben werden hinten aus Ihrem Schiff abgeworfen und explodieren, wenn sich irgend etwas nähert (das gilt auch für Sie selbst!). Sie können als Sekundärwaffen mit dem zweiten Feuerknopf oder durch Drücken der Standardtaste [B] abgeworfen werden. *(Proximity Bombs)*

Intelligente Rakete – Bei der Detonation dieser Rakete werden kleine Bomben aus erhitztem Plasma freigesetzt, die die umliegenden Ziele zerstören. *(Smart Missile)*

Megarakete – Halten Sie sich gut fest, wenn Sie diesen Raketenhammer abfeuern, und kommen Sie der Detonation nicht zu nahe! *(Mega Missile)*

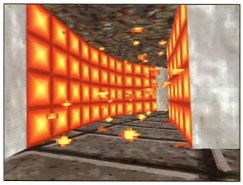
TIP Passen Sie bei der Verwendung von Raketen auf, daß Sie nicht zu nahe am Detonationspunkt sind. Sie beschädigen sonst Ihr eigenes Schiff. Den größten Zerstörungsradius hat die Megarakete. Die Plasmaladungen der intelligenten Rakete werden Ihnen hingegen nicht gefährlich.

Erschöpfen von Waffen

Ist die Feuerkraft einer Waffe erschöpft, wird automatisch die nächstbeste Waffe gewählt, für die noch Munition vorhanden ist. Sie sollten jedoch zusehen, daß Ihnen die Laserenergie möglichst nicht ausgeht, denn die anderen Waffen sind dann meist auch schnell geleert.

Aufladen von Waffen

Auf Ihrem Weg durch die Gänge und Schächte finden Sie immer wieder Energiepacks für den Laser, Raketen, Minen und Vulkanmunition, die Sie einsammeln können, um Ihren Vorrat aufzustocken. An bestimmten Stellen in der Mine finden Sie Energiezentren, an denen Sie die Energie Ihres Schiffes aufladen können, die Sie für die meisten Primärwaffen (Laser, Plasmakanone etc.) benötigen. Sie können den Energielevel



Ihres Schiffes dort wieder auf den Anfangsstand von 100 bringen. Es ist jedoch möglich, ein Maximum von 200 zu erreichen, indem Sie die „Energiepakete" sammeln, die überall verstreut sind (S.14). Die Energiezentren sind an Ihren goldenen Wänden und dem funkelnden Kraftfeld erkennbar. Auf der Karte sind sie durch gelbe Wände gekennzeichnet.

Der Weg und das Ziel

Das Ziel jeder Mission ist es, sich Zugang zum Hauptreaktor zu verschaffen, ihn so zu beschädigen, daß die Selbstzerstörung eingeleitet wird, und dann vor Ende des Countdowns die Mine zu verlassen. Um das zu erreichen, müssen Sie allerdings erst die Schlüssel finden, die Ihnen den Weg in bestimmte Minenteile öffnen. Es existiert außerdem in jeder Mine ein Raum, in dem einige Arbeiter als Geiseln festgehalten werden. Für ihre Befreiung gibt es einen Sonderbonus, sobald Sie auch den Rest des Auftrags erledigt haben. Sollte Ihr Schiff jedoch mit den Geiseln an Bord zerstört werden, sind die Geiseln verloren und mit ihnen der Bonus.



Befreien Sie die Geiseln

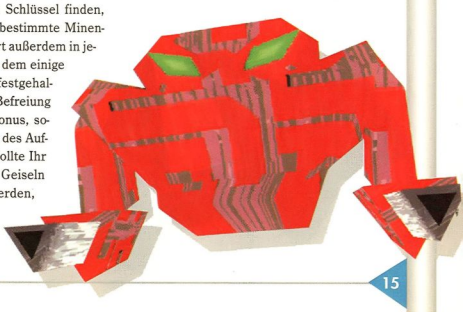
Türen

In den Minen treffen Sie auf verschiedene Arten von Türen. Die meisten sind sofort erkennbar und können geöffnet werden, indem Sie dagegen fliegen oder sie unter Beschuß nehmen. Andere Türen sind versteckt und öffnen sich entweder auch, wenn Sie sie berühren oder auf sie schießen, oder sie öffnen sich nur, wenn Sie etwas Bestimmtes tun, wie z.B. einen Schlüssel einsammeln. Die letztere Art enthält oft eher unangenehme Überraschungen.



Gewöhnliche Tür

Es gibt allerdings auch einige gesicherte Türen, die Sie nur öffnen können, wenn Sie den entsprechenden Schlüssel bei sich tragen. Welche Schlüssel Sie schon gefunden haben, wird links in Ihrem Cockpit angezeigt. Maximal sind es drei dieser Codekarten, die Sie benötigen.





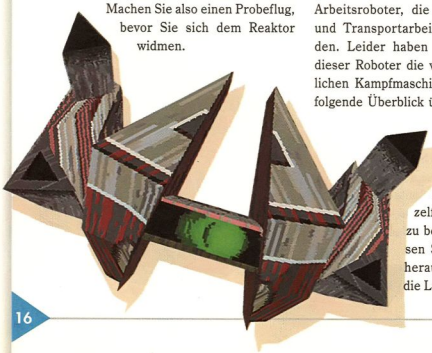
Für diese Tür brauchen Sie dann den blauen Schlüssel

Wie sie aussehen, können Sie im Kapitel *Waffen und andere nützliche Dinge* nachschlagen.
Eine ganz besondere Art von Tür ist der Ausgang, beschriftet mit EXIT. Er öffnet sich erst, wenn Sie den Reaktor zerstört haben. Sie sollten unbedingt wissen, wo



er sich befindet, bevor Sie den Reaktor zerstören, denn danach bleibt nur wenig Zeit, um die Mine zu verlassen. Der Ausgang befindet sich immer in der Nähe des Reaktors, ist aber nicht immer im selben Raum.

TIP Der Weg vom Reaktor zum Ausgang ist wirklich nicht immer leicht zu finden, vor allem, sobald man unter Zeitdruck steht. Machen Sie also einen Probeflug, bevor Sie sich dem Reaktor widmen.



Der Reaktor

Die zentrale Energieversorgung der Mine befindet sich meistens in einem abgelegenen Winkel des Gangsystems. Um Zugang zu bekommen, werden Sie den roten Schlüssel benötigen. Der Reaktor wird generell von einer ganzen Anzahl Roboter verteidigt und wehrt sich außerdem auch selbst gegen Angriffe. Um einen Level zu beenden, müssen Sie den Reaktor zer-



Der Reaktor wehrt sich

stören bzw. seine Selbstzerstörung einleiten. Ist Ihnen das gelungen, haben Sie nur noch 30 bis 45 Sekunden Zeit, die Mine zu verlassen. Die genaue Länge des Countdowns hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, den Sie gewählt haben. Sollten Sie es nicht schaffen, die Mine vor der Explosion zu verlassen, erreichen Sie zwar auch den nächsten Level, aber Sie haben jegliche eingesammelte Zusatzausrüstung verloren, und Punkte bekommen Sie auch keine. Das ist am Anfang noch nicht so schlimm, aber versuchen Sie mal auf Level 12 mit Lasern der Stufe 1 und fünf Concussion Missiles zu überleben...

Roboter

In den Minen der *Post Terran Mining Corporation* gab es viele verschiedene Arbeitsroboter, die für Bohr-, Sprengund Transportarbeiten eingesetzt wurden. Leider haben sich auf der Basis dieser Roboter die verschiedensten tödlichen Kampfmaschinen entwickelt. Der folgende Überblick über die Gegner, die Sie zu erwarten haben, sollte Ihnen anfangs weiterhelfen. Wie die Blechkameraden im Einzelfall am günstigsten zu bekämpfen sind, müssen Sie allerdings selbst herausfinden. Auch ist die Liste vermutlich nicht vollständig. Es ist zu befürchten, daß noch einige weitaus gefährlichere Roboter in den Minen lauern...

* ROBOTER-MODELLE



Class 1 Drone – oder auch *Joshes* genannt. Schon ein oder zwei Treffer mit dem gewöhnlichen Laser machen sie zu Altmetall. Allerdings treten sie gerne in Rudeln auf, schießen relativ schnell und verfolgen ihr Schiff, sobald sie es gesichtet haben. Eine besondere Taktik zu ihrer Bekämpfung ist nicht erforderlich.



Class 2 Drone – genannt *Fi-Bots*. Sind den *Joshes* ähnlich, verhalten sich aber weniger aggressiv und lauern eher hinter Ecken oder schleichen sich von hinten an. Sobald man sie gesichtet hat, sind sie leicht zu zerstören, auch wenn sie ein oder zwei Treffer mehr einstecken können als die *Joshes*.



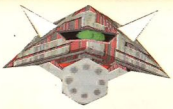
Medium Lifters – Spitzname: *Slashers*. Diese Roboter sind nicht mit Schußwaffen ausgestattet, stattdessen benutzen sie ihre großen Greifarme zum Schlagen und Kratzen, was Ihrem Schiff einen nicht unerheblichen Schaden zufügen kann. Die *Slashers* bewegen sich recht schnell, sind aber dumm genug, geradeaus auf Ihren Gleiter zuzufliegen, obwohl sie nicht schießen können. Da sie in Rudeln auftreten, empfiehlt sich meistens die Streufeuerkanone. Gelegentlich sind die Medium Lifters getarnt, achten Sie also auf das schrille Quietschen.



Small Hulks – auch *Baby Hulks* genannt. Sie schießen mit ihren Lasern zwar langsamer als die Dronen, haben aber mehr Zerstörungskraft, sind stärker gepanzert und weichen unter Beschuß etwas geschickter aus. *Baby Hulks* sind besonders empfindlich gegen die Vulkankanone und dumm genug, Sie ohne Deckung anzugreifen.



Medium Hulks – oder auch *Brown Hulks*. Diese Fieslinge schießen mit Erschütterungsraketen und verstekken sich dabei in Nischen und hinter Ecken. Sie können auch getarnt sein, achten Sie also auf Raketen im Anflug. Wie bei ihren kleineren Kameraden zeigt auch bei den *Brown Hulks* die Vulkankanone gute Wirkung.



Class 1 Driller – Spitzname: *Vulcan Dude*. Diese Jungs sind zwar nur leicht gepanzert und mit einem einzigen Raketentreffer zu erledigen, aber ihre Taktik macht sie äußerst gefährlich. Erstens sind sie mit einer Vulkankanone bewaffnet, die viel Schaden anrichtet und deren Schüsse keine Spur zeichnen, zweitens kommen sie meist plötzlich aus der Deckung, verschießen eine Salve und gleiten wieder aus dem Schußfeld. Für ihre Bekämpfung empfehlen sich Lenkraketen. Vorsicht, auch diese Kerle gibt's in unsichtbar, und das macht sie dann wirklich ungenießbar.



Heavy Hulks – alternativer Name: *Red Hulks*. Auf Grund ihrer Bewaffnung mit Lenkraketen und ihrer starken Panzerung gehören sie zu den lästigeren Gegnern. Mit ein bißchen Geduld sind sie aber fast ohne eigene Verluste zu erledigen. Es sind zwei Bekämpfungstaktiken möglich:

1) Sie verstecken sich hinter einer Ecke, gleiten heraus, landen ein paar Treffer und verschwinden wieder hinter der Ecke, sobald eine Rakete im Anflug ist. Machen Sie dies richtig, bleiben die Raketen von Mr. Hulk an der Ecke hängen. Allerdings müssen Sie den Vorgang ziemlich häufig wiederholen.
2) Sie rasen einfach direkt auf den Blechbubi zu und beharken ihn mit der Vulkankanone. Das bringt ihn aus dem Konzept, und Sie fangen sich vermutlich höchstens einen Raketentreffer ein.



Class 1 Heavy Driller – schwer gepanzert und mit einer Plasmakanone bewaffnet. Benutzen Sie alles außer der eigenen Plasmakanone, sonst kommt Verwirrung auf. Nehmen Sie sich in acht, ein Heavy Driller kann Sie blitzschnell erledigen.



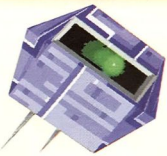
Secondary Lifter – diese Kerle sind mit mittelstarken Lasern ausgerüstet, gut gepanzert und bewegen sich schnell. Sie sind lästig, gehören aber nicht zu den ernsteren Gegnern.



PTMC Defense Prototype – kommt ab Level 13 vor. Diese Kollegen schießen mit Quad-Lasers und sind schwer gepanzert. Benutzen Sie Ihre Plasmakanone oder ein paar Raketen.



Processing Robots – oder auch *Spiders*. Diese roten Biester scheinen zunächst halb so schlimm zu sein und sind relativ schnell erledigt. Leider hinterlassen sie beim Explodieren einige „Babys", die sind zwar auch harmlos, aber lästig. Am besten feuern Sie auf einen Spider mit dem Quad-Laser oder mit der Streufeuerkanone und ballern einfach weiter, sobald er explodiert. Auf diese Weise müßten Sie auch die meisten Babys erwischen.



Supervisor Robots – genannt *kleiner Feigling*. Diese süßen kleinen Kerlchen scheinen völlig ungefährlich zu sein, sie sind nämlich unbewaffnet und suchen beim Anblick Ihres Schiffs schnellstens das Weite. Aber Sie müssen ein Schwein sein in dieser Welt und die armen kleinen Dinger trotzdem abknallen, denn der *kleine Feigling* ruft sofort alle seine großen Brüder zu Hilfe, die sich gerade in der Nähe befinden.



Advanced Lifter – unangenehme Typen. Sie hängen oft zusammen mit ein paar Secondary Lifters in langen Gängen rum, bewegen sich wenn aufgestöbert ziemlich schnell und sind gut gepanzert. Sie tragen zwar keine Schußwaffen, fügen Ihnen aber mit ihren Greifern schnell Schaden zu. Gegen Advanced Lifters sollten ein Quad-Laser oder Höheres eingesetzt werden – keine Raketen, Sie bekommen bei der Geschwindigkeit der Dinger sonst meistens einen Teil der eigenen Ladung ab.



Class 2 Platform Robot – schnell! Sehr schnell! Und sie sind mit einer langsam fliegenden Variante von Erschütterungsraketen bewaffnet, die sie gleich in ganzen Salven verschießen. Erledigen Sie sie mit Lenkraketen oder Quad-Lasers, für Plasma- oder Fusionskanone sind die Platform Robots zu schnell.



Fusion Hulk – auch *Purple Hulk* genannt. Zwei Ladungen aus seiner Fusionskanone reichen aus, um Sie schrottreif zu schießen. Zum Glück sitzt die Waffe der *Purple Hulks* in der Mitte. Sie können sich also hinter einer Ecke positionieren und einen der lila Knaben mit einer Seite Ihres Lasers bearbeiten, während er selbst gegen die Wand ballert und irgendwas zu sagen scheint.



Gopher Robot – nervtötende kleine Bastarde. Werden sie gejagt, werfen sie Minen ab, die Ihr Schiff bei einer Kollision sofort zerstören. Versuchen Sie also, die Gophers schon frühzeitig aus größerer Entfernung zu erledigen.

Generatoren

Automatisierte Anlagen, die die Situation in der Mine überwachen und aus den Mineralien und Metallen der Umgebung Roboter herstellen. Diese extrem gefährlichen Vorrichtungen beginnen, Roboter zu produzieren, sobald sich Ihr Schiff nähert. Bewegen Sie sich also auf Wände der abgebildeten Struktur nur mit äußerster Vorsicht zu.



Die Generatoren produzieren so lange neue Roboter, wie ihnen Energie und Material zur Verfügung steht. Sie werden sich also ein Weilchen damit beschäftigen müssen, sämtliche entstehenden Gegner zu beseitigen, bevor Sie eine Generatorzone gefahrlos passieren können.

Testdurchlauf

Material Defender, hier spricht PTMC Security One. Bereiten Sie sich auf Ihren Einsatz in Level 1 vor.

PTMC Security One, bitte geben Sie vor Beginn der Mission die Konfiguration des Flugsystems und Einsatzbesprechung durch.

Mit Ihnen wurde keine Einsatzbesprechung durchgeführt?!

Nein, PTMC Security One.

Wie viele Missionen haben Sie bereits geflogen?

Siebenunddreißig... am Simulator.

Großartig... ausgerechnet ich! Immer kriege ich die Anfänger. Nimm's mir nicht übel, Kleiner.

Nein, Sir.

Du brauchst mich nicht Sir zu nennen, ich heiße Russ. Und du?

Nitron, Sir.. äh Russ.

Also, ganz ruhig. Wie sieht deine Konfiguration aus? Kannst du dein zentrales Steuerpult beschreiben?

Ich sehe mehrere Tastenblöcke vor mir. In meinen Simulationen hatte ich immer einen Steuerknüppel, Russ.

Okay. Du fliegst ein älteres Syssyx-Modell. Keine Sorge, es hat mindestens genauso viel drauf wie die ganz neuen. Ich bin zwanzig Jahre lang mit so einem geflogen.

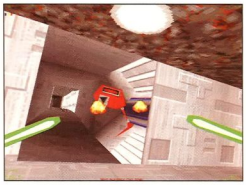
Wow...

Du wirst es ganz schnell lernen. Siehst du den Ziffernblock mit den Pfeiltasten vor dir? Das ist deine Hauptsteuerung. Fast wie ein Steuerknüppel: Pfeil oben neigt den Bug nach unten, Pfeil unten zieht ihn nach oben. Mit den Pfeilen links und rechts wendest du in die entsprechende Richtung.

Klingt einleuchtend.

Gut. Siehst du die Bild hoch- und die Pos1-Taste im Ziffernblock? Damit rollst du das Schiff im Uhrzeigersinn und entgegengesetzt um seine Längsachse. Gut zu gebrauchen, wenn du bei einem Manöver die Orientierung nach oben und unten verloren hast.

Okay... aber wozu dienen Tasten [1] bis [0] oben auf dem Steuerpult?



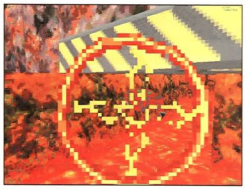
Von 1 für Laser...

Damit wählst du deine Waffen. Die ersten fünf sind deine Primärgeschütze. Mit Taste [1] wählst du deine Laser, die Primärwaffen der Syssyx. Außerdem kannst du an verschiedenen Stellen zusätzliche Waffen aufnehmen: [2] ist die

Vulkankanone, [3] die Streufeuerkanone, [4] die Plasmakanone und [5] die Fusionskanone.

Welche Funktion haben Tasten [6] bis [0]?

Die sind für deine Waffen mit größerer Reichweite, die Raketen. Die Syssyx ist standardmäßig mit Erschütterungsraketen als Sekundärwaffensystem ausgerüstet. Diese werden mit Taste [6] gewählt. Weitere Raketen, die das Schiff an Bord nehmen kann, sind Lenkraketen [7], sofern welche zur Verfügung stehen, Bomben mit Näherungszünder [8], intelligente Raketen [9] und die guten alten Megaraketen [10], die den Boden erzittern lassen.



...bis 0 für Megaraketen

Mann, das ist ja eine ganze Menge!

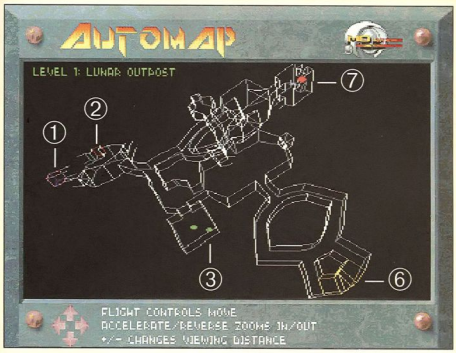
Allerdings. Die Sache hat nur einen Haken: wenn du eine Waffe aufnimmst, die das System in eine höhere Kategorie einteilt als diejenige, die du gerade benutzt, dann schaltet es automatisch auf die neue Waffe. Das kann manchmal etwas problematisch werden.

Wahnsinn... aber wie bewege ich diesen Knaller denn nun umher?

Siehst du die Tasten [A] und [Y] vor dir? Damit kannst du vorwärts und rückwärts fliegen. [A] beschleunigt nach vorn, [Y] nach hinten.

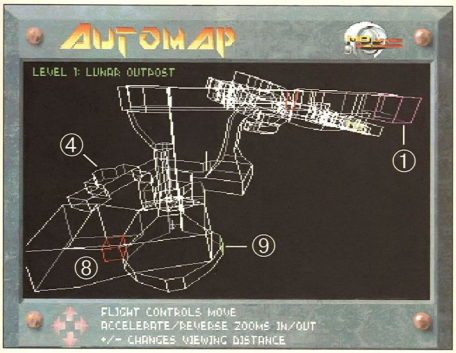
Interessant... und welche Funktionen haben [TAB], [R], [B] und [F]?

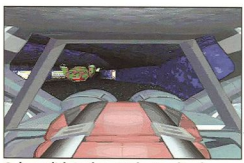
[TAB] ruft die Automatische Karte auf. Diese Aufzeichnungen aus dem Bordcomputer zeigen dir, wo sich dein Schiff im Moment befindet und wo du vorher schon warst. Benutze diese Karte, und verlaß dich nicht auf die Karte der Corporation, die ich dir später zeigen werde. Die Roboter haben in aller Eile für ihre Zwecke, welche das auch immer sein mögen, die Minen neu ausgelegt. Ist die Automatische Karte aufgerufen, dann kannst du sie mit den Pfeiltasten drehen und mit den Tasten [A]/[Y] heran-/wegzoomen.



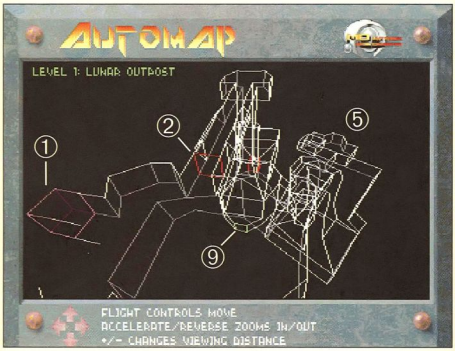
Ich nehme an, daß sich dabei das Schiff nicht bewegt.

Richtig. Weiter: mit [R] rufst du die Sicht nach hinten auf, und [B] wirft die Bomben mit Näherungszünder ab, ohne daß deine Raketen dabei deaktiviert werden. Eine gute Sache; allerdings mußt du vorsichtig sein, wenn jemand auf dich feuert, während du eine Bombe abwirfst. Sie könnte hochgehen, und wenn dies in der Nähe deines Schiffes passiert, kannst du dir den Rest vorstellen. [F] setzt die Laser-Leuchtkörper oder Flares ein. Diese bleiben an Mauern hängen, leuchten etwas länger als normales Laserfeuer und verbrauchen weniger Ener-





Gelegentlich in den „Rückspiegel" schauen



gie. Eine ausgezeichnete Beleuchtung in den dunklen Gängen der Mine.

Alles Klar. Die Syssyx scheint sich ziemlich leicht fliegen zu lassen.

Deshalb hab' ich sie ja auch 20 Jahre lang behalten, mein Junge. Und nun schau dir mal die Mondbasis 1 an:

***Punkt 1:** Dies ist der Punkt, an dem deine erste Mission beginnt.*

***Punkt 2:** Die Sicherheitstür zum Reaktorraum. Du brauchst dafür einen roten Sicherheitspaß.*

***Punkt 3:** Hier werden einige PTMC-Bergleute von den Robotern festgehalten. Wir wissen nicht, warum sie gefangengehalten werden, doch du solltest versuchen, sie zu befreien und mitzunehmen. Die Firma hat einen Haufen Geld und Zeit in die Ausbildung investiert – und wenn du sie einfach mit dem Reaktor in die Luft jagst, werden dir die Herren in den feinen Anzügen garantiert die Hölle heiß machen. (Siehe S. 19)*

***Punkt 4:** Dies sind zwei inoffizielle Gänge, die auf den normalen Minenkarten nicht eingezeichnet sind. Die Sicherheitsabteilung hat sie für Notfälle vorgesehen. Sie lassen sich öffnen, wenn sie beschossen oder angestoßen werden, und sie führen zu Punkt 5.*

***Punkt 5:** Wie schon gesagt, die Jungs von der Sicherheitsabteilung bunkern hier ihre Ersatzausrüstung für Notfälle.*

***Punkt 6:** Dies ist das Energiezentrum, das du immer zuerst ausfindig machen solltest, wenn du in eine neue Mine kommst. Dort kannst du die Kondensatoren für deine Energiewaffen und die Laser aufladen.*

***Punkt 7:** An dieser Stelle bewahrt der Geheimdienst zur Zeit den Paß für die Sicherheitstür an Punkt 2 auf.*

***Punkt 8:** Das ist der Reaktor. Du brauchst etwa 10 Schuß, um die Selbstzerstörung des Reaktors auszulösen, und hast dann noch 30 bis 45 Sekunden Zeit, um dich aus dem Staub zu machen. Eine Warnung: Die Roboter haben die Reaktorsicherheitsanlagen so eingestellt, daß sie auf jedes Objekt der Corporation, also auch auf dein Schiff, schießen.*



Kinderspiel

***Punkt 9:** Der Notausgang. Er öffnet sich nur, wenn die Selbstzerstörung des Reaktors beginnt. Mit Beginn des Countdowns ist dies der einzige Weg zurück an die Oberfläche. Schaffst du es nicht nach draußen, dann werden du selbst, dein Schiff und die geretteten Bergleute in tausend Stücke gerissen. Sei vorsichtig: Der Ausgang in der ersten Mission ist leicht zu finden, doch es gibt andere, die besser versteckt sind. Ich habe schon viele Männer sterben sehen, die den Reaktor zerstört hatten, aber den Ausgang nicht finden konnten. Du solltest also immer erst nach dem Notausgang suchen, bevor du die Selbstzerstörung auslöst.*

Alles klar, Russ – Kinderspiel.

Reiß den Mund nicht so weit auf, Junge. Genau das hat dein Vorgänger auch gesagt.

Und was ist mit ihm passiert?.

Keine Ahnung, er kam nie zurück...

Oh...

Viel Glück, Nitron. Zeig den Mistrobotern, daß du es mit Ihnen aufnehmen kannst.

Mach dich bereit für den Einsatz auf Level 1!

Demos aufzeichnen und ansehen

Ein Demo aufzeichnen

Descent bietet Ihnen ein voll integriertes Demo-Aufzeichnungs- und Abspielsystem, mit dem Sie sich immer wieder ansehen können, wie elegant Sie Ihre Gegner aus dem Weg räumen. Diese Funktion ist sowohl in Einzelspielen als auch bei Spielen mit mehreren Teilnehmern verfügbar.

Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels [F5], um die Aufnahme zu starten, und erneut [F5], um sie zu beenden. Wenn Sie die Aufnahme beenden, werden Sie aufgefordert, einen Dateinamen für das aufgezeichnete Demo einzugeben. Möchten Sie das Demo nicht speichern, dann drücken Sie beim Erscheinen dieses Dialogfensters die ESC-Taste.

Ein Demo ansehen

Um ein aufgezeichnetes Demo abzuspielen, wählen sie die Option „View Demo" im Hauptmenü. Markieren Sie ein Demo



auf der „Select Demo"-Liste, und drücken Sie [ENTER] oder klicken Sie einen Steuerknopf an, um die Datei zu öffnen. Möchten Sie eine Datei löschen, markieren Sie sie, und drücken Sie [STRG] + [D].

Währen des Abspielens stehen Ihnen die folgenden Tasten zur Verfügung:

↑	Abspielen
↓	Stop
←	in Einzelbildern zurück
→	in Einzelbildern vor
Strg + ←	zum Anfang des Demos
Strg + →	zum Ende des Demos
Shift + ←	Schnellrücklauf
Shift + →	Schnellvorlauf

Die Demos zeichnen auch den Übergang von einem Level zum nächsten auf, die Fluchtsequenzen werden beim Abspielen jedoch übersprungen.
Demo-Dateien werden im DESCENT-Verzeichnis mit der Erweiterung .DEM gesichert. Demo-Dateien können nach Belieben weitergegeben werden.

TIP Einige hilfreiche Demos finden Sie im Verzeichnis \MATERIAL\DEMOS auf der Heft-CD.

Bildschirme fotografieren

Print screen

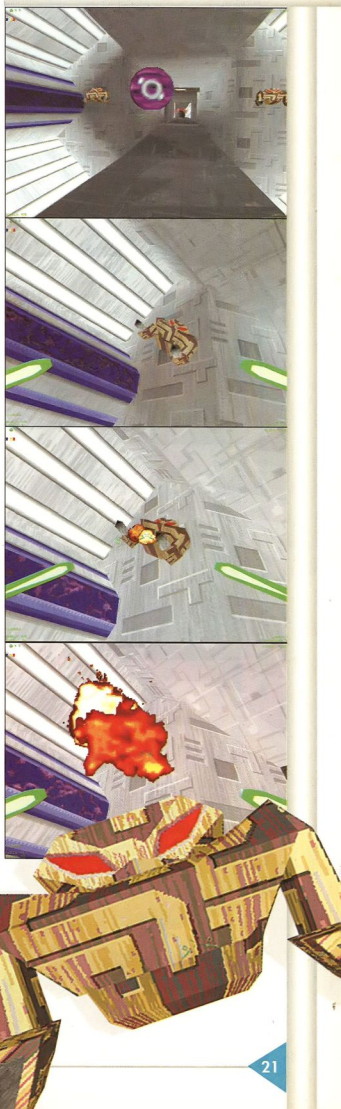
Sie können jeden beliebigen Bildschirm in Descent fotografieren, also einen sogenannten *Screenshot* machen. Sie brauchen dafür nur die Taste *Druck* (bzw. PrintScreen) zu betätigen und erhalten dann eine Meldung, daß der aktuelle Bildschirminhalt gespeichert wird. Jeder Bildschirm, den Sie auf diese Weise festhalten, wird in einer PCX-Datei in Ihrem DESCENT-Verzeichnis gespeichert. Wenn Sie die Taste *Druck* drücken, flackert das Lämpchen Ihrer Festplatte kurz auf, um anzuzeigen, daß der Bildschirm gespeichert wird.

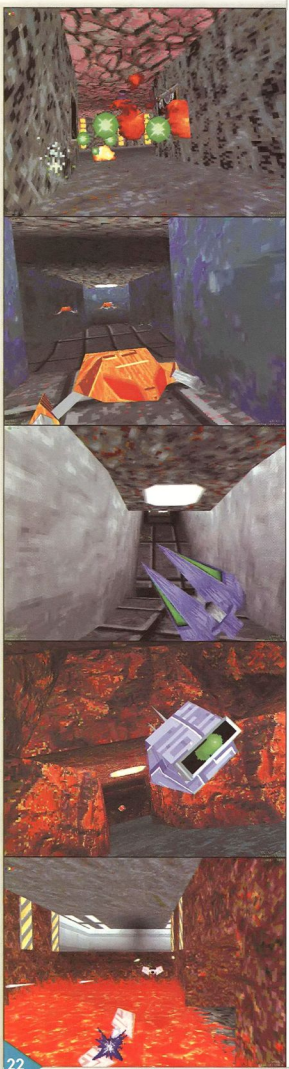


Ein Portrait

Um einen aufgenommenen Bildschirm anzusehen, müssen Sie Descent verlassen. Laden Sie dann ein Mal- oder Zeichenprogramm und öffnen die gewünschte PCX-Datei. Jeder Bildschirm wird unter dem Dateinamen SCREEN*.PCX gesichert (* = 00 oder eine höhere Zahl; z.B. SCREEN00.PCX, SCREEN01.PCX, SCREEN02.PCX, etc.).

HINWEIS Wenn Sie sich Ihre Bildschirmaufnahmen ansehen möchten, müssen Sie Descent verlassen und ein Programm zum Malen oder Zeichnen laden, das PCX-Dateien lesen oder sie in einen anderen Dateityp umwandeln kann, der für das Programm lesbar ist. Ein einfaches DOS-Programm zum Anzeigen von PCX-Dateien wird bei der Installation von Descent mitgeliefert. Geben Sie in Ihrem DESCENT-Verzeichnis PCXVIEW ein, und suchen Sie in dem dann erscheinenden Bildschirm die Screenshots aus, die Sie ansehen möchten. Bearbeiten können Sie die Bilder mit PCXVIEW allerdings nicht. Viele Mal- oder Zeichenprogramme wandeln die PCX-Dateien automatisch in ein Format um, das sie lesen können. Manchmal müssen Sie jedoch die PCX-Dateien selbst konvertieren. Mal- oder Zeichenprogramme enthalten oftmals ein separates Konvertierungsprogramm, mit dessen Hilfe Sie Dateien von einem Typ in einen anderen umwandeln können. Wenn Sie also weitere Informationen zum Konvertieren und Ansehen von PCX-Dateien benötigen, die Sie in Descent aufgenommen haben, schlagen Sie bitte in den Unterlagen zu Ihrem Mal- oder Zeichenprogramm nach. Suchen Sie dort nach Hinweisen zum Lesen und Konvertieren von PCX-Dateien.





TIP Zum Betrachten und Drucken von PCX-Dateien reichen auch die Zubehörprogramme *Paint* (Windows 95) oder *Paintbrush* (Windows 3.x) völlig aus. Der Betrachter des Norton Commanders (Taste: F3) kann PCX-Dateien ebenfalls anzeigen.

Einstellbare Detailgenauigkeit

Um die Spielgeschwindigkeit von Descent auf langsameren Rechnern zu erhöhen, kann es sinnvoll sein, das Spiel nicht auf der höchsten Detailstufe zu betreiben. Die grafische Detailgenauigkeit des Spiels kann individuell eingestellt werden, indem Sie zunächst *Options* (entweder im Hauptmenü oder durch Drücken von [F2] während des Spiels) und dann *Detail Levels* wählen. Individuelle Einstellungen sind möglich, wenn Sie sich für „Custom" entscheiden.



Object Complexity: Die *Objektkomplexität* beeinflußt die Zahl der Polygone, die für Roboter, Spielerschiffe und andere 3D-Objekte benutzt wird. Bei niedrigen Werten steigt die Spielgeschwindigkeit; die Form vieler Objekte erscheint jedoch stark vereinfacht.

Object Detail: Die Einstellung *Objektdetail* legt fest, ab welcher Entfernung ein Objekt von einer flachen Schattierung (flat-shaded) zu einer Form mit strukturellen Einzelheiten (texture-mapped) wechselt. Wenn Sie diese Gleitleiste niedriger einstellen, erscheinen die Roboter selbst auf geringe Entfernung noch relativ zweidimensional.

Wall Detail: Auch bei den *Mauereinzelheiten* geht es um den Unterschied zwischen *flat-shaded* und *texture-mapped*. Außerdem wird das Verhältnis Genauigkeit/Geschwindigkeit des Texture-Mappers beeinflußt. Wenn Ihnen bei einer gewissen Entfernung „gleitende" oder „hüpfende" Strukturen auffallen, ist der Wert zu niedrig eingestellt.

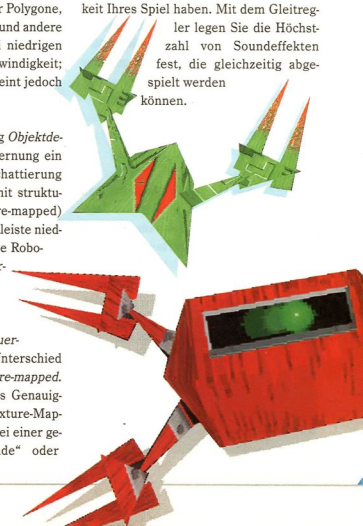


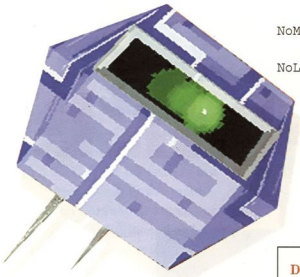
Der gleiche Bildausschnitt in niedrigster und höchster Detailstufe

Wall Render Depth: Mit der *Renderingtiefe der Mauern* verändern Sie die maximal erkennbare Entfernung. Bei niedrigen Werten steigt die Geschwindigkeit von Descent, doch es erscheinen dann einfache „Mauern" in langen Gängen. Diese Hindernisse haben keinen Einfluß auf Waffen oder andere Objekte, sondern nur auf Ihre Sicht.

Amount of Debris: Mit der Gleitleiste für die *Trümmermenge* legen Sie fest, wie viele Trümmer entstehen, wenn ein Roboter explodiert. Wählen Sie ein niedrigen Wert, um in harten Gefechten weniger „Müll" anzuhäufen.

Sound Channels: Neben den Abbildungsarten kann auch die Anzahl der *Soundkanäle* für die Soundeffekte eine gewisse Auswirkung auf die Geschwindigkeit Ihres Spiel haben. Mit dem Gleitregler legen Sie die Höchstzahl von Soundeffekten fest, die gleichzeitig abgespielt werden können.





Wichtige Befehlszeilenoptionen

Descent bietet eine ganze Reihe von DOS-Befehlszeilenoptionen *(Command Line Switches)*, die Sie verwenden können, um das Spiel mit bestimmten Einstellungen und Konfigurationen zu starten. Hier werden nur einige besonders interessante aufgeführt, eine vollständige Liste finden Sie in der Datei README.TXT in Ihrem DESCENT-Verzeichnis. Geben Sie im Spielverzeichnis hinter DESCENT die jeweilige Option ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste (RETURN), um das Spiel zu starten (z. B.: `DESCENT -NoMusic`).

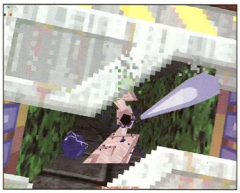
Befehlszeilenoptionen

`VFX`	aktiviert den VFX-Helm
`Volume`	stellt Sound-Lautstärke auf v ein (v = Wert zwischen 1 und 100)
`LowMem`	Reduziert die Detailgenauigkeit der Animationen, um bei langsameren Geräten eine bessere Leistung zu erzielen.
`Verbose`	Zeigt Initialisierungsschritte beim Programmstart an, um mögliche Probleme beim Start von Descent zu erkennen.
`NoSound`	Deaktiviert den Sound.
`NoMusic`	Deaktiviert die Musik, die Soundeffekte bleiben eingeschaltet.
`NoMemCheck`	Deaktiviert den Speicheranforderungstest.
`NoLoadPats`	Deaktiviert das Laden bestimmter Programmteile bei Gravis Ultra Sound.
`NoDosCheck`	Ignoriert Ergebnisse des DOS-Versions-Checks. (z. B. für Benutzer von DR DOS)



Descent in SVGA

Sobald Sie die Patches installiert haben, die wir auf der Heft-CD mitliefern, können Sie Descent wahlweise auch in hoher Auflösung spielen – bis zu 640x480 Bildpunkte. Schlagen Sie auf Seite 32 nach, um zu erfahren, wie die Patches installiert werden und welche neuen Befehlszeilenoptionen Ihnen dann zur Verfügung stehen.



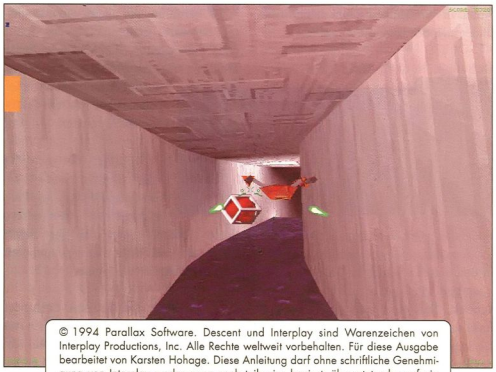
HINWEIS

Um DOS-Befehlszeilenoptionen zu verwenden, können Sie Descent natürlich nicht durch einen einfachen Doppelklick auf DESCENT.BAT starten, da Sie dann keine Gelegenheit zur Eingabe einer Option haben. Die folgenden Wege, Descent zu starten, ermöglichen die Verwendung von Befehlszeilenoptionen:

1) Sie verlassen Windows/Windows 95 zum MS-DOS-Modus oder rufen ein MS-DOS-Fenster auf und starten Descent aus der DOS-Befehlszeile.

2) Sie starten Descent über das Startmenü von Windows 95 mit dem Eintrag *Ausführen*. Geben Sie hier den Pfad des Spiels (z.B. C:\GAMES\DESCENT\DESCENT) und die gewünschte Befehlszeilenoption ein.

3) Sie erstellen sich eine oder mehrere Batch-Dateien zum Start von Descent, die häufig benutzte Optionen enthalten. Sie können dann Verknüpfungen zu diesen Batches auf Ihrem Windows-Desktop ablegen. Falls Sie mit diesen Arbeitsschritten keine Erfahrung haben, ziehen Sie bitte Ihr MS-DOS- und Windows-Handbuch zu Rate.



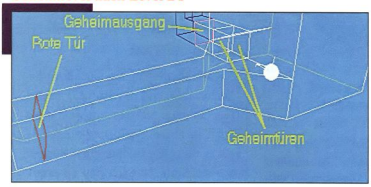
© 1994 Parallax Software. Descent und Interplay sind Warenzeichen von Interplay Productions, Inc. Alle Rechte weltweit vorbehalten. Für diese Ausgabe bearbeitet von Karsten Hohage. Diese Anleitung darf ohne schriftliche Genehmigung von Interplay weder ganz noch teilweise kopiert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in ein maschinenlesbares Format übertragen werden.

KLEINE FLUGSCHULE

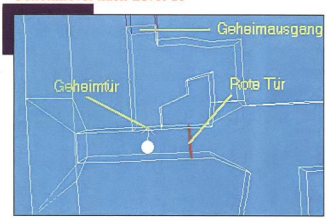
Geheimlevels

In DESCENT gibt es 27 reguläre und drei geheime Levels. Existieren in einem Level zwei verschiedene Ausgänge aus der Mine, so führt einer zur nächsten regulären, der andere zur geheimen Mission. Mittels der folgenden Lagepläne sollte es kein Problem sein, die Zusatz-Levels zu finden.

Geheimlevel nach Level 24

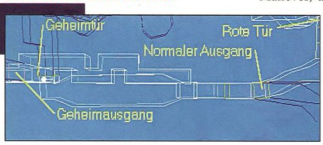


Geheimlevel nach Level 10



Fliegen Sie zurück zur roten Tür, sobald der Reaktor zerstört ist. Fliegen Sie durch die rote Tür und öffnen Sie direkt dahinter die Geheimtür an der rechten Wand. In dem kleinen Raum dahinter befindet sich der geheime Ausgang.

Geheimlevel nach Level 21



Fliegen Sie vom Reaktor aus zum normalen Ausgang, aber an diesem vorbei und in den unteren Gang. Sie sollten jetzt in einem grauen Gang sein, der im Zickzack verläuft. Nach dem zweiten Knick nach links müssen Sie sich umdrehen und zur Decke schauen. In der Ecke befindet sich der Zugang zum geheimen Ausgang.

Verlassen Sie den Reaktorraum zum großen zentralen Raum. Suchen Sie die linke Seite entlang ihrer Unterkante ab. Sie sollten dort eine Geheimtür mit einer Megarakete dahinter finden. Die Rückseite dieses Geheimraums läßt sich ebenfalls öffnen und gibt dann den Zugang zum letzten Geheimlevel frei.

Spieltaktik

Lernen Sie, Ihr Schiff zu kontrollieren und vor allem, wie man gleitet. Seitwärts gleiten, ohne das Schiff dabei zu drehen, ist das wichtigste Manöver, um eine Deckung zu verlassen und sie dann schnell wieder aufzusuchen bzw. um Schüssen auszuweichen.

Legen Sie sich die Gleitfunktionen – zumindest die für das Seitwärtsgleiten – auf gesonderte Tasten, damit Sie ihr Schiff gleichzeitig seitwärts bewegen und (mit dem Joystick) drehen können.

Üben Sie das Kreisen. Damit ist gemeint, daß Ihr Schiff sich im Kreis um einen Gegner bewegt, Sie diesen aber trotzdem immer im Visier behalten. Um das zu erreichen, müssen Sie aber gleichzeitig in eine Richtung gleiten und sich in die andere Richtung drehen. Diese Technik erfordert viel Übung – nicht aufgeben!

Bleiben Sie immer in Bewegung. Vor allem in Multiplayer-Spielen sind Sie sonst eine willkommene Zielscheibe.

Der Endgegner in Level 7

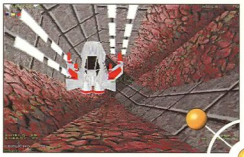
In Level 7 (wie auch später in Level 27) wird der Reaktor durch einen großen, sich tarnenden und teleportierenden Roboter vertreten, der *Smart Missiles* verschießt. In Level 7 läßt sich die rote Tür außerdem nur von außen öffnen, so daß Sie dem Biest ausgeliefert sind. Sie haben nun zwei Möglichkeiten:

1) Falls Sie noch nicht gelernt haben zu kreisen, müssen Sie sich jetzt Zeit nehmen. Pirschen Sie sich vorsichtig zur Öffnung des kurzen Ganges hinter der roten Tür vor. Lauschen Sie dabei auf das Ticken des Endgegners, um abzuschätzen, wo er sich befindet. Sobald Sie ihn oder ein anderes Ziel sehen, feuern Sie ein paar Schuß oder eine Rakete ab und verschwinden wieder in dem Gang, um das Ganze dann zu wiederholen – nur Geduld.

2) Sie haben bereits gelernt zu kreisen und fliegen in den Hauptraum hinein, nachdem Sie einige der minderen Gegner aus der Deckung erledigt haben. In dem Raum beginnen Sie, entlang einer der Wände zu kreisen, ohne je die Wand zu verlassen oder stehenzubleiben. Auf diese Art werden fast alle Raketen Sie verfehlen, und Sie können bei jeder Begegnung mit einem Roboter eine Salve auf ihn abfeuern – viel Glück.

GRUPPENDYNAMIK

DESCENT allein macht Spaß, aber DESCENT gegen menschliche Gegner potenziert ihn. Jedem, der über die technischen Voraussetzungen verfügt, sei ein Multiplayer-Spiel dringend ans Herz gelegt, zusammen mit einem simplen Motto: „Was du nicht willst, das man dir tu, das füge möglichst andern zu!“
Als da wären: in Hinterhalten lauern, Köder auslegen, in Minenfelder locken, von hinten anpirschen...







Wenn zwei sich streiten...



Die lieben Mitspieler

Netzwerke gehören zum Kompliziertesten, was die Computerwelt zu bieten hat. Zwar ist das Netzwerkspiel selbst sehr leicht zu starten, aber es setzt ein funktionierendes Netz voraus. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir dessen Aufbau hier nicht dokumentieren können; in der Regel wird jedes Netz von einem kundigen Spezialisten betreut, meist Supervisor genannt. Wenden Sie sich also an ihn, wenn Sie Probleme mit den technischen Voraussetzungen haben. Einige Probleme im Zusammenhang mit Netzwerken werden später besprochen (Kapitel *Netzwerk-Problemlösungen).*

TIP Wer sich privat ein Descent-Netzwerk aufbauen will, dem sei Windows 95 als Betriebssystem empfohlen. Es hat zwar klare Nachteile bei der Leistung und der Sicherheit, ist aber relativ leicht zu konfigurieren, die Netzwerkfähigkeit ist bereits eingebaut, und kein Treiber belastet den knappen konventionellen Arbeitsspeicher. Das IPX-Protokoll wird anstandslos unterstützt, und der typische Windows-Rechner (Pentium) bietet genügend Leistungsreserven für DESCENT. An zusätzlichen Kosten fallen somit nur eine Netzwerkkarte pro Rechner und die Verbindungskabel an.

IPX-Netzwerk

Je nach Spielmodus und Leistung des Netzwerks können sich im IPX-Netz bis zu acht Spieler in der gleichen Mine tummeln.
DESCENT wurde für den Betrieb auf einem Novell-Netzwerk mit IPX-Protokoll entwickelt. Um das IPX-Protokoll auf Ihrem an ein Lokalnetz (LAN) angeschlossenen PC zu nutzen, müssen Sie neben den Treibern für Ihre spezielle Netzwerkkarte den IPX.COM-Treiber von Novell laden. Um optimale Leistung zu erzielen, sollten die Spieler über dasselbe lokale Netzwerk verbunden sein, damit Ihre Datenpakete ohne Zwischenschaltung von Routern weitergeleitet werden können. Befinden sich alle Spiele auf demselben Subnetzwerk, werden Router und Server wahrscheinlich kaum benötigt.

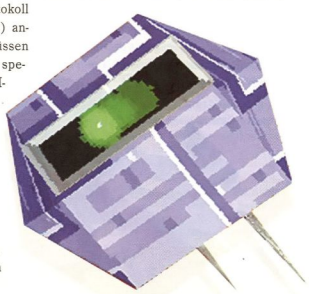
TIP Obwohl DESCENT für Novell-Netzwerke entwickelt wurde, ist Novell Netware nicht (mehr) Voraussetzung für ein zünftiges Netz-Shootout. Windows 95 oder NT können ebenso wie OS/2 das IPX-Protokoll nutzen und bieten darüber hinaus Vorteile wie bessere Speicherverwaltung.

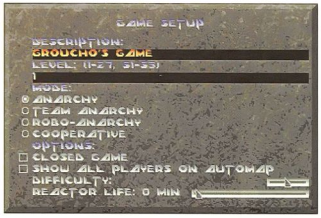
Start eines Netzwerkspiels

Um ein Netzwerkspiel vorzubereiten, wählen Sie „Multiplayer“ (Mehrere Spieler) im Hauptmenü.



Ein Spieler muß vom Multiplayer-Menü die Option „Start A Network Game“ (Netzwerkspiel starten) wählen, um die Parameter für das Spiel einstellen zu





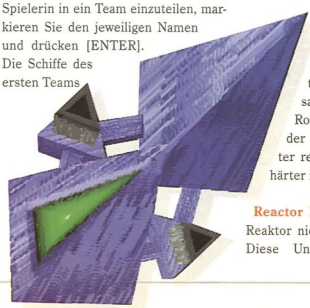
können. Danach muß er sich für eine *Mission* entscheiden, dann wird das Netzspiel konfiguriert. Das Game-Setup-Menü erscheint bei dem Spieler, der das Spiel startet. Er legt alle Parameter fest, die restlichen Teilnehmer können nur ins laufende Spiel einsteigen.

Description (Beschreibung) enthält den Namen, unter dem das Spiel den Mitspielern angeboten wird, wenn sie „Join A Network Game" (An einem Spiel teilnehmen) wählen.

Level kann jeder gültige Level der geladenen Mission sein. Das Spiel beginnt auf dem gewählten Level und kann auf andere Level übergehen.

Mode (Modus) legt fest, welche Art von Spiel gestartet wird:

- *Anarchy* (Anarchie) ist ein Kampf gegen die anderen Spieler, bei dem es darum geht, möglichst viele auszuschalten (bis zu 8 Teilnehmer).
- *Team Anarchy* wird gespielt wie „Anarchy", jedoch in Teams. Der nächste Bildschirm nach der Wahl dieser Option ist der Teamauswahlbildschirm (Team Selection). Die Teamnamen können in den Textfeldern geändert werden. Um einen Spieler oder eine Spielerin in ein Team einzuteilen, markieren Sie den jeweiligen Namen und drücken [ENTER]. Die Schiffe des ersten Teams sind blau, die des zweiten rot. Drücken Sie [ESC], wenn Sie mit den Teams einverstanden sind und das Spiel beginnen wollen (bis zu 8 Spieler).
- *Robo-Anarchy* (Anarchie mit Robotern) ist dem „Anarchy"-Modus sehr ähnlich, jedoch mit Robotern angereichert, die jeden Spieler umbringen, den sie finden können. Das Ziel: möglichst viele Gegenspieler vernichten (bis zu 4 Spieler).
- *Cooperative Mode* (Kooperation/Zusammenarbeit): Alle Spieler gegen alle Roboter. Hier sammeln Sie Punkte, indem Sie Roboter vernichten, Geiseln befreien und aus der Mine fliehen, nachdem Sie die Steuerzentrale des Levels vernichtet haben (bis zu 4 Spieler).



TIP Robo-Anarchy ist der ideale Modus, wenn sich nur wenige menschliche Spieler mobilisieren lassen. Sich zu zweit durch leere Schächte zu jagen wird schnell langweilig.

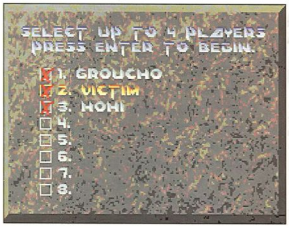
Closed game (geschlossenes Spiel) legt fest, ob nach Spielbeginn noch Teilnehmer einsteigen können. Ist die Option eingeschaltet, sind nur die Spieler zugelassen, die von Anfang an dabei waren. Sie können das Spiel sogar zwischendurch verlassen und später wieder einsteigen.

Show all players on automap (alle Spieler auf der automatischen Karte) bestimmt, ob die anderen Spieler auf der Automap sichtbar sind. Macht Deathmatches langweilig, ist aber nützlich im Teammodus.

Difficulty (Schwierigkeitsgrad) bestimmt mehrere Faktoren, wie z. B. die Aufmerksamkeit und Gefährlichkeit der Roboter und die Countdowns vor der Zerstörung der Mine. Je weiter rechts der Regler steht, desto härter ist das Spiel.

Reactor Life legt fest, wie lange der Reaktor nicht beschädigt werden kann. Diese Unverwundbarkeit verhindert, daß erfahrene Spieler sofort den Reaktor zerstören, durch den nur ihnen bekannten Ausgang fliehen und die anderen in der Mine verdampfen lassen. Dieser Menüpunkt erscheint erst, nachdem das Spiel mit Hilfe des Patches auf V. 1.5 gebracht wurde (s. Seite 32).

Nachdem alle Parameter festgelegt sind, drückt der erste Spieler die [ENTER]-Taste. Daraufhin erscheint bei ihm ein Bildschirm, auf dem die Mitspieler gewählt werden können. Der Name jedes Netzwerkspielers, der auf dem „Join A Network Game"-Schirm Ihr Spiel wählt, erscheint auf der Liste, mit einem Kreuz versehen. Der erste Spieler kann Teilnehmer ausschließen, indem er das Kreuz entfernt. Nachdem die Spieler ausgesucht sind, kann der erste Spieler starten, indem er [ENTER] drückt.



Einstieg in ein Netzwerkspiel

Alle anderen Spieler steigen in ein Netzwerkspiel ein, indem Sie vom Hauptmenü *Multiplayer* und im Multiplayer-Menü *Join A Network Game* wählen.



Daraufhin erscheint ein Menü mit laufenden Netzwerkspielen. Unter jedem Spiel sind momentane Level, die Zahl der Teilnehmer und der *Spielstatus* aufgeführt:

Sport- und Strategiespiele jetzt zum Hammerpreis



CYBERIA:

Die Welt von morgen ist schon Schnee von gestern... Machen Sie sich bereit für ein atemberaubendes **Zukunftsabenteuer** mit unglaublich realistischen Action-Sequenzen und „lebensechten" Schauspielern. Die Zukunft wird von weltweit operierenden Terroristen beherrscht, und die Menschheit steht am Rande des Untergangs. Unter dem Codnamen „Cyberia" droht eine furchtbare Vernichtungswaffe, alles Leben auf der Erde auszulöschen... (D/CD)

nur DM **14,99**

Best.-Nr. TGG-07

TORNADO & MISSION DISK



Nehmen Sie Platz im Cockpit – als Pilot oder Navigator und Waffenoffizier – und erleben Sie selbst, was es heißt, den hochmodernen **Jagdbomber** der **Royal Air Force** zu fliegen. Der Tornado wurde im Golfkrieg zur Zerstörung der irakischen Flugplätze eingesetzt – er kann selbst bei extrem niedriger Flughöhe und bei Nacht seine Bomben treffsicher ins Ziel bringen. Diese **umfassende, absolut realitätsnahe, hochdetaillierte Flug- und Kampfsimulation** bietet Ihnen Optionen vom Simulatortraining über Einzelkämpfe bis hin zu Kampfmissionen mit mehreren Maschinen. Die ebenfalls auf der CD-ROM enthaltene **Mission Disk** läßt Sie die Kampfeinsätze im Golfkrieg 1992 hautnah im Cockpit „live" miterleben. (DA/CD)

nur DM **19,80**

Best.-Nr. TBC-112

COMANCHE



Die komplette **COMANCHE-Trilogie** von NovaLogic auf einer CD-ROM: **Comanche Maximum Overkill, Mission Disk 1 und Comanche Over The Edge, plus weitere 10 Bonus-Missionen.** Erleben Sie das faszinierende Gefühl, einen der modernsten Kampfhubschrauber der Welt zu fliegen – den RAH-66 Comanche. Diese grandiose Mischung aus **Hubschraubersimulation** und Strategiespiel bietet Ihnen atemberaubende Action in einer hyperrealen Umgebung, wie sie bisher nur auf teuren Großrechnern machbar war. Wohl noch nie zuvor wurde Ihnen ein derart echtes und packendes Fluggefühlvermittelt. (DA/CD)

nur DM **14,99**

Best.-Nr. TGG-05

HARPOON CLASSIC



Die wohl **beste neuzeitliche Marine-Simulation** mit bisher unerreichtem Realitätsgrad, gleichzeitig die wohl vollständigste Datenbank zur modernen Marinetechnik auf CD, entstanden unter Mitarbeit von Tom Clancy und amerikanischen Marine-Institutionen, auf einer Hybrid-CD für Macintosh und PC-Windows mit allen vier Battle-Sets, drei Designer Series und 48 neuen Szenarien, insgesamt mehr als 200 Szenarien plus Szenarien-Editor. Diese CD enthält das gesamte offiziell herausgegebene Material zu Harpoon, einstmals nur für mehr als DM 250 einzeln erhältlich, jetzt zum unglaublich günstigen Preis im Jewelcase. Alle Original-Handbücher im Acrobat-Format auf CD. Für Windows und Mac! (DA/CD)

nur DM **19,80**

Best.-Nr. PK-125

WITCHAVEN



Furioses, voll animiertes 3D-Actionspiel in einer Fantasywelt im Stil bekannter ID- und Apogee-Produkte. Fantastische Grafik im 320 x 200 oder 640 x 480, SVGA-Modus. Versuchen Sie, als mittelalterlicher Held ein Labyrinth von Monstern zu säubern. „Erst schlagen, dann fragen" lautet das Motto, wenn Sie überleben wollen! Viele mittelalterliche Waffen aller Brutalitätsklassen zur Auswahl, fünf Zaubersprüche, Heiltränke u. ä. Einstellbarer Gewaltlevel, vier Schwierigkeitsgrade. (DA/CD)

nur DM **29,80**

Best.-Nr. RK-49

PERFECT RACING



Totales Fahr-Erlebnis auf 2 und 4 Rädern! **CYCLEMANIA:** Motorradrennen absolut realitätsnah! 400MB Videosequenzen, haarsträubende Kurse, Fullscreen-Darstellung, schweißtreibende, dram. Rennverläufe, unterstützt Modem und Netzwerk! **NETWORK Q RAC RALLY:** Fahren Sie die britische Rallye-Meisterschaft oder einz. Kurse mit den schärfsten Superautos. Alle 35 akt. Rally-Abschnitte, heiße Wagen, realistische digit. Grafiken, tolle Landschaft, Tag- und Nachtrennen... (DA/CD)

nur DM **49,90**

Best.-Nr. RG-562

MADE IN GERMANY



Drei absolute Kultspiele – für viele Spielefreaks die „Creme de la Creme" unter den deutschen Mega-Spielehits der letzten 2 Jahre: **BATTLE ISLE 2:** Das überwältigende Strategiespiel von BlueByte! PC Games Award, PC Player 84%!* **STERNENSCHWEIF:** Das wohl erfolgreichste deutsche Rollenspiel aus der Serie „Das schwarze Auge" – mit vielen nat. und internat. Preisen und als „Bestes Spiel des Jahres" ausgezeichnet! * **ANSTOSS:** Die totale Fußball-Simulation, PC Player 85%!* CD-Sampler inkl. 3 Original-Handbüchern u. Karten! Schnell ZUGREIFEN – nur noch wenige Stück am Lager! (D/CD)

nur DM **29,90**

Bestell-Nr. RG-550

MAXIMUM ROAD RACE

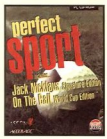


Willkommen beim härtesten **Motorradrennen des 21. Jahrhunderts:** Wer bremst, verliert! Wer zurückzieht, auch! Da heißt es Aug um Auge, Stiefel um Stiefel, Auspuff um Auspuff! Acht individuell frisierbare Maschinen für das entspannte Feierabend-Inferno, 10 hindernisreiche 3D-gerenderte Rennkurse, Netzwerk- und 2-Player-Option. Pures Adrenalin für Biker-Freaks! (DA/CD)

nur DM **39,90**

Best.-Nr. RG-560

PERFECT SPORT



Zwei perfekte **Sportsimulationen** von Accolade: **JACK NICKLAUS GOLF** – Signature Edition vom Meister des Golfsports mit brillanter Grafik und Design-Modus. So schön wie auf dem richtigen Golfplatz! **ANSTOSS – WORLD CUP EDITION:** Komplett deutsche Version der detaillierten Fußball-Managementsimulation mit zusätzlichem WM-Turniermodus, PC Player 86%! (DA/D/CD)

nur DM **29,90**

Best.-Nr. RG-554

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 1



CD-Sampler mit drei ultimativen Top-Spielen: **SILENT SERVICE 2:** Die U-Boot-Simulation, die Maßstäbe gesetzt hat! Jagen Sie die Yamato als Kommandant im Pazifik. **ISHAR 3:** Brillantes Rollenspiel-Grafikabenteuer, das Monate in Atem hält. **COLOSSUS COLLECTION:** 3D-Schach, Dame, Backgammon und Bridge! (D/CD)

Best.-Nr. RG-544

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 2

CD-Sampler mit drei bekannten Top-Games: **INTERNAT. SPORTS CHALLENGE:** Realist. Sportsimulation mit Tauchen, Schießen, Schwimmen, Reiten, Radfahren uvm. **CAMPAIGN 2:** Hautnahe Military-Simulation mit über 150 milit. Fahrzeugen. **SHADOWLANDS:** Faszinierendes Rollenspiel-Abenteuer in einer düsteren Welt voll faszinierender grafischer Effekte. (D/CD)

Best.-Nr. RG-545

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 3

CD-Sampler mit drei Bestsellern: **PACIFIC ISLANDS:** Erobern Sie mit einer Panzerbrigade das Yama-Atoll zurück! Ein superaktives, supergutes Echtzeit-Strategiespiel! **EMPIRE SOCCER 94:** Fußball total – 32 Teams, 3 Spielmodi, Videomodus usw. **ROBINSON'S REQUIEM:** Fesselndes Grafik-Abenteuer – überleben Sie einsam auf einem Gefängnisplaneten (D/CD)

jedes Spiel nur DM **29,90**

Best.-Nr. RG-546

D = komplett deutsche Version • E = englischsprachige Version • DA = deutsche Anleitung • CD = CD-ROM-Version • * = Unverbindlicher ehem. empf. Listenpreis des Herstellers

Benutzen Sie bitte den gegenüberliegenden Bestellschein für Ihre Bestellungen.



- Ist ein Spiel als *Forming* (im Aufbau) markiert, heißt das, daß der startende Spieler sich auf dem Spielerauswahlbildschirm befindet und Sie noch einsteigen können.

- Ist ein Spiel mit der Angabe *Open* (Offen) versehen, dann hat es zwar schon angefangen, Sie können sich jedoch trotzdem noch am Spiel beteiligen, da es sich entweder nicht um ein geschlossenes Spiel handelt oder aber Sie zuvor bereits angeschlossen waren und wieder einsteigen können.

- Ist ein Spiel *Closed* (Geschlossen), gibt es keine Möglichkeit, noch daran teilzunehmen. Es handelt sich entweder um ein geschlossenes Spiel, oder die maximale Anzahl an Teilnehmern ist bereits erreicht.

- Bei einem Spiel mit dem Vermerk *Between Levels* (zwischen Levels) eilen die Teilnehmer gerade zum Rettungstunnel. Sie können nicht in ein Spiel einsteigen, das sich zwischen zwei Levels befindet. Sie haben jedoch die Möglichkeit zu warten, bis der Spielmodus zu *Open* wechselt und Sie sich anschließen können.

Falls Sie ein Netzwerkspiel verlassen, können Sie normalerweise später wieder einsteigen. Sie verlieren zwar gesammelte Gegenstände, behalten jedoch Ihre Schiffsfarbe und Punktzahl, es sei denn, jemand hat inzwischen Ihren Platz eingenommen. Achten Sie darauf, daß Sie das Spiel von demselben Computer aus wieder aufnehmen und denselben Pilotnamen verwenden, damit das Spiel Sie als früheren Teilnehmer erkennen kann. Der Spieler, der das Spiel gestartet hat, kann ebenfalls aus- und wieder einsteigen. Es gibt keine besondere Beschränkung für diese Person, abgesehen von der anfänglichen Auflage, die Parameter des Spiels festzulegen.

Netzwerk-Features

Dem Netzwerkspieler stehen einige Funktionen zur Verfügung, die es im normalen Spiel für einen Teilnehmer nicht gibt. Sie werden im folgendem kurz beschrieben:

Kameraden-Identifikation [F6]: Diese Funktion blendet den Namen eines Kameraden ein, der sich in Ihrer Sichtweite befindet. Mit [F6] schalten Sie die Funktion ein oder aus.

Abschußliste [F7]: Sie können die Liste Ihrer Abschüsse im unterem Abschnitt des Bildschirms anzeigen lassen. Bei einem Netzwerkspiel in Teams wechselt die Anzeige zwischen den Abschüssen des Spielers selbst, seines Teams und dem deaktivierten Status. Im kooperativen Modus erscheint statt dessen die Punktzahl.

Netzwerknachricht senden [F8]: Wenn Sie F8 drücken und einen Text eingeben (sowie zum Abschicken [ENTER] drücken), wird diese Nachricht an alle Mitspieler gesendet. Beginnen Sie Ihre Nachricht mit einigen Buchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt, wird sie nur an Mitspieler mit dem entsprechenden Namen gesendet. Möchten Sie beispielsweise eine private Nachricht an „Geronimo" schicken, dann geben Sie folgendes ein: „Gero: Deine Zeit ist gekommen!". Wenn Sie jedoch „G: Du bist so gut wie tot!" eingeben , wird die Nachricht an alle Spieler weitergegeben, deren Namen mit „G" anfängt (z.B. Geronimo, Georg, Gabi, Günther etc.). Existiert ein eingegebener Name nicht, wird die Nachricht nicht abgeschickt. Im Modus „Team Anarchy" können Sie Nachrichten mit „1:" oder „2:" beginnen und so an Team 1 (blau) oder Team 2 (rot) schicken.

Nachrichten-Makros [Shift]+[F9] bis [F12]: Mit Hilfe der Makro-Tasten können Sie provozierende Sprüche an Ihre Gegner festlegen. Um ein Makro erstellen oder zu ändern, drücken Sie [Shift]-[F9] bis [Shift]-[F12], geben eine Nachricht ein und drücken [ENTER], um sie zu speichern.

Nachrichten-Makros senden [F9] bis [F12]: Um eine Provokation abzuschicken, drücken Sie eine der vier Tasten. Die Makros werden für jeden Spieler separat gespeichert, so daß Sie sie nur in Ihrem ersten Spiel festlegen müssen. Auch bei den Makros besteht die Möglichkeit, mit Hilfe eines Doppelpunktes Nachrichten an bestimmte Spieler zu adressieren.

TIP Nachrichten-Makros lassen sich nur eingeben, während ein Netzwerkspiel läuft, der Spieler also normalerweise Besseres zu tun hat... Diesem Mangel hilft der *Descent-Manager* ab, siehe Seite 34. Mit seiner Hilfe lassen sich Makros offline vorbereiten.

Regeln für das Netzwerkspiel

Beim Spiel mit mehreren Teilnehmern gelten einige zusätzliche Regeln:

- Wenn Sie in einem Netzwerkspiel eine Sekundärwaffe abfeuern, wird irgendwo in der Mine willkürlich ein neues Power-Up dieser Art erstellt, so daß die Gesamtzahl dieser Waffen im Spiel immer konstant bleibt. Taucht also vor Ihrem Schiff plötzlich eine Waffe auf, haben Sie einfach Glück gehabt. Ersatz-Power-Ups werden auch geschaffen, wenn die Wirkung einer Unverwundbarkeits- bzw. Tarnvorrichtung nachläßt. Die einzigen Sekundärwaffen, die nicht ersetzt werden, sind Concussion Missiles. Diese Regel gilt nicht für kooperative Spiele.

- Wenn Sie in einem Netzwerkspiel ein Menü aufrufen, wird die Handlung nicht (wie beim Spiel mit einem Teilnehmer) unterbrochen. Während Sie sich im Menü befinden, kann Ihr Schiff angegriffen werden. Es empfiehlt sich daher, sich ein ruhiges Plätzchen als Versteck zu suchen, wenn Sie die Karte

studieren oder Ihre Steuerung neu konfigurieren müssen. Werden Sie angegriffen oder tritt ein anderes wichtiges Ereignis ein, wird das Menü sofort abgebrochen, damit Sie sich dem Problem widmen können.

Nachdem Sie ein Level abgeschlossen haben, gibt es eine Wartezeit, während die anderen Spieler versuchen, aus der Mine zu fliehen. Kein Spieler darf die nächste Mine betreten, bevor alle die vorherige beendet haben, damit niemand den Vorteil hat, als erster die Power-Ups der neuen Level einzusammeln. Wenn Sie während der Countdownsequenz frühzeitig die Mine verlassen, müssen Sie möglicherweise bis zu 60 Sekunden lang auf die anderen Spieler warten, die ebenfalls entkommen, durch den Rettungtunnel fliegen und die Abschußliste betrachten müssen. Wenn Sie nicht so lange warten möchten, können Sie das Netzwerkspiel verlassen, indem Sie auf diesem Bildschirm [ESC] drücken.



Eingesammelte Waffen Power-Ups werden im Netzwerkspiel nicht ersetzt. Falls es beispielsweise nur eine Fusionskanone in der Mine gibt und jemand anderes sie bereits gefunden hat, kommen Sie nur an sie heran, indem Sie diese Person töten. Wenn Sie einen Gegenspieler umbringen, läßt dieser seine Waffen fallen, und Sie können sie an sich nehmen.



Abgeschossene Gegner hinterlassen ihr gesamtes Hab und Gut

Netzwerkproblemlösungen

Mehrere Spiele in einem Netz

Descent unterstützt bis zu vier parellele Netzwerkspiele über einen Anschluß. Wenn Sie mehr als vier Spiele auf einem einzigen LAN betreiben müssen, können die beteiligten Spieler die „-socket"-Option benutzen, um zu einer Anschlußnummer zu wechseln (z. B. DESCENT -socket#). Descent verwendet eine Standard-Anschlußnummer von 5100(Hex). Die „-socket"-Option fügt dieser Grundzahl einen bestimmten Wert hinzu, „-socket1" würde Descent zum Beispiel anweisen, Anschluß 5101(Hex) zu benutzen. Diese Option kann dazu verwendet werden, eventuelle Konflikte mit anderen Netzwerkdiensten zu vermeiden.

IPX Drivers aren't loaded properly

Wenn Sie versuchen, „Start A Network Game" oder „Join A Network Game" zu wählen, und den Fehler gemeldet bekommen, die IPX-Treiber seien nicht korrekt geladen, vergewissern Sie sich, daß Ihr Computer genügend konventionellen Speicher zur Verfügung hat. DESCENT verwendet zwar DOS-Erweiterungsspeicher, um Probleme zu vermeiden, Sie benötigen jedoch ausreichend konventionellen Speicher für Netzwerk-Puffer. Überprüfen Sie auch, ob IPX.COM und die übrigen Netzwerktreiber korrekt geladen sind. Sie können dies testen, indem Sie sich in einem Netzwerk-Server einloggen (falls verfügbar).

Außerdem können Sie es mit einer anderen Anschlußnummer versuchen. Es ist möglich, daß eine andere Anwendung auf Ihrem Computer auf Anschluß 5100(Hex) zugreift und DESCENT seine eigene Netzwerkverbindung nicht öffnen kann. Probieren Sie mit der „-socket"-Option andere Werte aus.

Network card is missing packets

Die Meldung besagt, daß Ihrer Netzwerkkarte Pakete anderer Spieler fehlen. Dies kann durch eine langsame Netzwerkkarte, ein stark beanspruchtes Netz oder Softwarekonflikte innerhalb Ihres Systems verursacht werden. Falls Sie eine solche Meldung erhalten, können Sie zwar wieder in das Spiel einsteigen und es noch einmal probieren, Sie sollten das Problem jedoch nicht völlig ignorieren, da es mit großer Wahrscheinlichkeit erneut auftreten wird. Es gibt folgende mögliche Ursachen für verlorene Pakete bei Netzwerkspielen:

- Lose Kabel, schlecht sitzende Stecker. Überprüfen Sie die Netzanschlüsse an der Rückseite des Rechners.
- Zu viele Spieler. Für Hochleistungsnetzwerke und schnelle Computer liegt das Maximum bei acht Spielern. Ihr eigenes Netz oder Ihre Computerkonfiguration können eventuell nur 4 bis 6 Spieler zuverlässig unterstützen.
- Eine schlechte LAN-Karte. Einige Karten verlieren IPX-Pakete auch ohne Überlastung. Wenn Sie den Eindruck haben, daß Ihre LAN-Karte Probleme verursacht, tauschen Sie sie probehalber gegen die eines anderen Computers aus.
- Softwarekonflikte. Andre geladene Treiber können Probleme mit den Netzwerk-Interrupts verursachen. Diese sind nicht unbedingt offensichtlich, wenn andere LAN-Funktionen genutzt werden, die nicht auf IPX zugreifen oder eine eingebaute Fehlerprüfung bzw. eine Wiederholungsfunktion haben. Deaktivieren Sie nicht benötigte Treiber in Ihrer CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Datei, um festzustellen, ob das Problem damit behoben wird.
- Router-Probleme. Wenn Spieler auf entgegengesetzten Seiten eines Routers an einem Netzwerkspiel teilnehmen, kann das zum Verlust von Paketen und anderen Verzögerungen führen. Wir empfehlen, das Spiel nicht auf diese Art zu betreiben, da dies eine Systemüberlastung des Routers nach sich zieht, die andere Benutzer des LAN stören kann.

Descent und Novells NETX

In einem Novell-Netzwerk wird normalerweise zuerst IPX.COM, danach die sogenannte Netshell NETX geladen. DESCENT benötigt nur IPX, funktioniert jedoch auch mit NETX, sofern genügend konventioneller Arbeitsspeicher vorhanden ist. Allerdings müssen sich

alle Teilnehmer am Spiel einigen: entweder alle haben NETX geladen oder keiner. „Mischungen", in denen einige Spieler NETX geladen haben und andere nicht, führen oft zu merklichen Verzögerungen.

Spiel über Modem-/Direktverbindung

Sie können DESCENT über Modem oder Direktverbindung betreiben. Beiden Varianten ist gemeinsam, daß die Verbindung nicht über eine Netzwerkkarte, sondern über die serielle Schnittstelle hergestellt wird. An diese wird entweder ein Modem angeschlossen, das die Informationen über das Telefonnetz mit einem zweiten austauscht, oder der zweite Computer direkt über ein sogenanntes *Nullmodemkabel*. Diese Kabel sind für wenig Geld im Fachhandel erhältlich, ein Nullmodemspiel ist somit mit Abstand die preisgünstigste Möglichkeit, DESCENT zu mehreren zu spielen. Wie beim Modemspiel ist allerdings die Teilnehmerzahl auf zwei begrenzt.
Dieser Abschnitt beschreibt, inwiefern sich die Modem-/Direktverbindung vom Netzwerkspiel unterscheidet.

Spielstart

Sie finden alle Optionen zum Spiel über Modem-/Direktverbindung im Multiplayer-Menü. Wählen Sie dazu *Modem-/Serial Game* (Modemspiel/ Direktverbindung).



Bevor Sie eine Funktion in diesem Menü (Serial Game) aktivieren, sollten beide Spieler ihre COM-Port-Einstellungen überprüfen. Diese Einstellungen werden für alle zukünftigen Spiele gesichert, wenn Sie das erste Mal festgelegt werden. Wählen Sie dazu *COM Settings*:



HINWEIS: Spielen Sie Descent über ein Null-Modem-Kabel, muß für beide Computer dieselbe Baudrate im Menu „COM-Settings" eingestellt sein. Modemspiele erfordern dies nicht.

Für alle, die mit Direktverbindung vertraut sind, dürfte die COM-Einstellung keine Schwierigkeiten bereiten. Hat Ihr System einen 16450 UART-Chip, sollten Sie eine Baudrate von 9600 bzw. 19200 wählen. Je höher die Baudrate, desto besser läuft das Spiel im seriellen Modus ab. Haben Sie einen 16550 UART-Chip-, können Sie eine Baudrate von 38400 wählen, um die höchste Spielleistung zu erzielen. Diese Wahl legt lediglich die Kommunikationsrate zwischen Ihrem Computer und dem Modem fest, falls ein Modem benutzt wird. Zwar unterstützen viele Modems keine Baudrate über 14400, aber es ist dennoch besser, die Baudrate 38400 zu wählen, da das Programm dann schneller mit dem Modem kommunizieren kann und die Bildfolgefrequenz erhöht wird. Sollten Sie nicht sicher sein, welchen UART-Typ Ihr Computer benutzt, können Sie die Baudrate 38400 einfach ausprobieren; das Programm teilt Ihnen mit, wenn es keinen 16550 UART-Chip findet. Descent erfordert ein Modem mit mindestens 9600 Baud, das ein Fehlerkorrektur-Protokoll unterstützt (am besten V.42bis). Datenkomprimierung ist ebenfalls wünschenswert und sollte im Modem aktiviert werden. Das Modem sollte auf einen Absturz in der DTR-Steuerzeile durch Auflegen reagieren. Bei den meisten moderneren Modems sind diese Einstellungen bereits vorgegeben.
Wenn die Modem-Parameter, die sie für andere Funktionen (z. B. Online-Dienste) nutzen, bei Baudraten von 9600 oder darüber eine gute Leistung erbringen, müßten Sie für Descent ohne besondere Initialisierung auskommen, und ATZ dürfte genügen. Ist Ihr gespeichertes Modemprofil ein wenig ausgefallener, können Sie die Initialisierung AT&F1 benutzen, die bei den meisten Modems die Standardeinstellung neu aktiviert. In den meisten Fällen ist diese geeignet, DESCENT reibungslos zu betreiben.

TIP Wenn Sie keine Ahnung haben,was Baudraten oder ein UART-Chip bedeuten: machen Sie sich nichts daraus! Glücklicherweise funktioniert DESCENT mit den meisten Modems in der Standardeinstellung sehr gut. Schalten Sie das Modem ein, teilen Sie DESCENT mit, an welcher seriellen Schnittstelle es zu finden ist (meist COM2), und setzen Sie die Baudrate so hoch wie möglich. Erst wenn Sie damit nicht weiterkommen, müssen Sie sich mit dem Feintuning beschäftigen.

Herstellen einer Direktverbindung

Schritt 1:
Zunächst muß eine Verbindung zwischen den beiden beteiligten Computern hergestellt werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Direktverbindung über ein Nullmodemkabel oder Modem (Telefonleitung). Wenn Sie eine Nullmodem-Verbindung herstellen, müssen beide Spieler die Option *Establish Null-Modem Link* im Menü *Serial Game* wählen. Sobald die Verbindung zwischen den beiden Computern über das Nullmodemkabel hergestellt ist, gelangen Sie zum Menü zurück, wo Ihnen weitere Optionen zur Verfügung stehen sollten. Falls keine Verbindung erzielt wurde, prüfen Sie die seriellen Parameter beider Rechner. Die Baudrate muß auf beiden Seiten gleich sein, damit die Kommunikation funktionieren kann. Ist die Verbindung hergestellt, muß ein Computer als Sender, der andere als Empfänger benannt werden. Dies ist zwar nicht sichtbar, doch wenn Sie *Start Game* wählen, erscheint nur auf einen Computer die Aufforderung, die Spieleinstellungen vorzunehmen. Falls Sie ein

Modemspiel starten, muß einer der Spieler die Option *Dial Modem* (Modem anrufen) im Menü *Serial Game* wählen, der andere *Answer Modem* (Modem beantworten). Zuvor sollte entschieden sein, wer senden und wer empfangen soll. Der Empfänger wählt dann *Answer Modem* und wartet, bis das Telefon klingelt und DESCENT abnimmt. Nachdem die Verbindung zwischen den Modems hergestellt ist, kehren Sie zum Menü *Serial Game* zurück und finden dort weitere Optionen.

Schritt 2:

Ist die Verbindung über Modem oder Nullmodemkabel hergestellt, kann das Spiel gestartet werden. Ist die Option *Start Game* (Spiel starten) nicht auf dem Menü zu sehen, überprüfen Sie bitte Ihre Einstellungen, und versuchen Sie es erneut. Die blau markierte zweite Zeile des Menüs hilft Ihnen zu erkennen, ob die Verbindung besteht oder nicht. Lautet die Zeile NOT CURRENTLY CONNECTED (momentan nicht verbunden), müssen Sie erst für eine Verbindung sorgen, bevor Sie ein Spiel starten können.



Sobald Sie *Start Game* wählen, wartet einer der Computer darauf, daß der andere das Spiel beginnt. Der Spieler an diesem Computer erhält ein Menü mit Spieloptionen wie *Start Level* und *Game Mode* (s. Kap. IPX-Netzwerk). Wird ein Modem verwendet, nimmt der Spieler, der angerufen hat, diese Einstellungen vor. Bei einem Spiel über eine Direktverbindung wird willkürlich festgelegt, wer die Einstellung wählt. Anschließend erscheinen beide Spieler in der Mine, und das Spiel beginnt.

Ist das Spiel beendet, oder entscheidet sich einer der Spieler, es zu verlassen, gelangen beide zum Menü *Serial Game* zurück. Die Verbindung ist jedoch weiterhin aktiv. Möchten Sie ein anderes Spiel starten, beispielsweise mit anderen Einstellungen oder einem anderen Anfangslevel, wählen Sie einfach erneut *Start Game*. Möchten Sie die Modem- oder Nullmodem-Verbindung abbrechen, wählen Sie *Close Link*.

TIP Abruch einer Direktverbindung: Vergessen Sie nicht, die Option *Close Link* (Verbindung abbrechen) zu wählen oder das Menü *Serial Game* zu verlassen, wenn Sie ein Modemspiel beenden möchten. Andernfalls bleibt die Verbindung zwischen Ihrem Modem und dem Ihres Mitspielers bestehen (und Ihre Telefonrechnung schnellt in die Höhe)!

Modemspiel-Features

- Beim Modemspiel haben die Spieler die Möglichkeit, einander Nachrichten zu schicken, solange Sie verbunden, aber nicht im Spiel sind. Wählen Sie dazu *Send Message* (Nachricht schicken) vom Menü *Serial Game* (diese Option ist nur verfügbar, wenn eine Verbindung besteht). Dies ist besonders nützlich, wenn Sie nur über einen Telefonanschluß verfügen und sich beim Festlegen der Spielbedingungen verständigen müssen.
- Ein weiteres Feature ist die automatische Mitteilung, daß ein Spiel gestartet wird. Wählt Spieler A die Startoption, Spieler B jedoch nicht, wird B darauf hingewiesen, daß sein Mitspieler startbereit ist, und erhält die Option, das Spiel zu beginnen. Ist Spieler B nicht startbereit, wird Spieler A benachrichtigt.
- Das Menu *Dial* (Anrufen) im Menu für serielle Spiele enthält ein kleines Telefonbuch. Darin können Sie Name und Telefonnummer von bis zu acht Ihrer häufigsten Gegner speichern. Um Eintragungen im Telefonbuch zu ändern, öffnen Sie das Menü *Dial*, und aktivieren Sie dort die Option EDIT PHONEBOOK.

Problemlösungen für das Modemspiel

- Ist die Bildfolgefrequenz bei Modemspielen niedriger als bei normalen Spielen, versuchen Sie es im Menü *COM-Settings* mit einer höheren Baudrate. Je niedriger die Baudrate, desto mehr Zeit wendet der Computer dafür auf, Daten an den seriellen Port zu übertragen, und desto niedriger ist die Bildfolgefrequenz des Spiels.
- Wenn Ihr Programm mit der Meldung *Waiting for Opponent* (Warte auf Gegner) hängenbleibt, kann dies auf ein Versagen der Verbindung hindeuten (z. B. Fehler aufgrund von zu hohen Baudraten, Interferenz mit dem Nullmodemkabel oder nicht korrigierte Fehler in der Modemverbindung). Allerdings kann es in vielen Situationen ganz normal sein, daß beim Erscheinen dieses Bildschirmes eine längere Pause eintritt. Dies geschieht beispielsweise nachdem ein Level abgeschlossen worden ist. Verläßt ein Spieler die Mine bei einem Countdown frühzeitig, muß das Spiel warten, bis auch der andere Spieler geflohen ist oder getötet wird, bevor es weitergehen kann. Da der Countdown bis zu 40 Sekunden lang sein kann und die Sequenz des Fluges durch den Rettungstunnel einige weitere Sekunden in Anspruch nimmt, bedeutet eine Wartezeit von 60 Sekunden oder mehr auf diesem Bildschirm noch nicht, daß es Probleme gibt. Wenn Sie jedoch zu Beginn eines Modemspiels oder bei der Herstellung einer Verbindung mehr als 5-10 Sekunden auf Ihren Gegner warten müssen, deutet dies auf Schwierigkeiten hin.
- Falls bei der Direktverbindung mehrere Fehler auftauchen, informiert Sie das Programm durch ein Dialogfenster auf dem Bildschirm. Dies ist ein Hinweis darauf, daß Sie die serielle Hardware in Ihrem Computer wahrscheinlich mit zu hohen Geschwindigkeitsraten betreiben. Behalten Sie nach dieser Meldung die ursprüngliche Baudrate bei, gehen Sie das Risiko ein, wichtige Informationen eines Spielers an den anderen zu verlieren, was zu unvorhersehbaren Reaktionen des Programms führen kann. Es empfiehlt sich daher, die Baudrate im Menü *COM-Settings* zu verringern oder Ihren PC mit einem besseren UART-Chip auszurüsten.

DER NEUESTE STAND

Kaum ein PC-Programm kommt ohne Mängel zur Welt, das gilt auch für DESCENT. Deshalb arbeiten die Programmierer auch nach der Markteinführung noch an ihrem Werk, entweder, um auf Kundenwünsche einzugehen und Fehler zu beheben oder um auf neue Hardware zu reagieren.

Das Ergebnis dieser Feinarbeit wird „Patch" genannt und den werten Kunden heutzutage meist online zur Verfügung gestellt - es sei denn, sie haben sich DESCENT als *Bestseller Game* gekauft. Dann nämlich finden sie die offiziellen Updates auf der Heft-CD und können die Online-Gebühren sinnvoller verbraten.

Patch auf Version 1.5

Die Erstinstallation von DESCENT trägt die Versionsnummer 1.0, wie der Textbildschirm vor und nach dem Spiel belegt. Da wir wie immer das Original vertreiben, gilt das auch für unsere Heft-CD, doch mit Hilfe des offiziellen Patches von Interplay ist das Update auf die neueste Version 1.5 ein Kinderspiel:

1. Installieren Sie DESCENT wie auf Seite 6 beschrieben;
2. Kopieren Sie alle Dateien aus dem Verzeichnis \PATCHES\PATCH_15 der Heft-CD in das Descent-Spielverzeichnis auf der Festplatte;
3. Wechseln Sie in dieses Verzeichnis und geben *PATCH.EXE* ein.

Der Patch verändert einige Dateien und ergänzt die Datei README.TXT, die Sie zur Kenntnis nehmen sollten, denn sie enthält alle Änderungen gegenüber der Ursprungsversion.

HIN WEIS Der Patch auf V. 1.5 umfaßt alle früheren Updates (1.4, 1.4a).

Der Musik-Patch

Leider hat auch die V. 1.5 noch eine Macke - nach dem siebten Level ist plötzlich keine Musik mehr zu hören. Dem ist sehr leicht abzuhelfen: Kopieren Sie die den Inhalt des Verzeichnisses \PATCHES\D15MUSIC von der Heft-CD in Ihr DESCENT-Verzeichnis, und auch die höheren Levels werden beschallt.

Wer braucht die Patches?

Auf V. 1.5 sollten alle updaten, die Descent entweder *im Netz* oder mit *3D-Sichtgeräten* spielen. Auch wer höhere Bildschirmauflösungen nutzen will, muß den Patch installieren. Das Spiel selbst hat nur wenige Veränderungen erfahren, die wichtigste ist wohl, daß sich die *Endgegner* leichter erledigen lassen.

Descent in SVGA

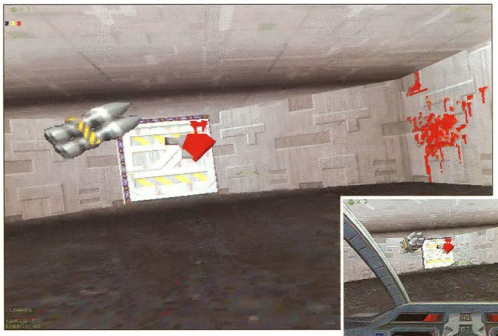
Was heute Stand der Technik ist, war vor zwei Jahren noch wenigen, als Hardwarefresser berüchtigten Programmen vorbehalten: höhere Bildschirmauflösungen in 3D-Spielen. Doch dank des Patches kommen auch DESCENT-Spieler in den Genuß von SVGA-Grafik, allerdings gilt nach wie vor, daß für schönere Optik erheblich leistungsfähigere Hardware aufgeboten werden muß. Andererseits übertrifft ein heutiger Standardrechner schon alles, was vor zwei Jahren als High-End-System verkauft wurde, so daß sich ein Versuch auf jeden Fall lohnt. Die zusätzlichen Bildschirmmodi werden als Parameter an den Startbefehl angehängt, geben Sie also z.B.

```
DESCENT -640x480
```

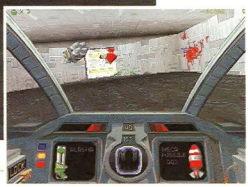
ein, um die höchstmögliche Auflösung einzustellen. Folgende Modi sind möglich:

320 x 100	Sehr grobe Auflösung, geeignet für Spiele im Vollbildmodus auf alten 386ern. Keine Augenweide!
320 x 240	Etwas besser als der Standard (320x200), erfordert mindestens einen schnellen 486er.
320 x 400	Schon deutlich besser, für flüssigen Ablauf wird ein Pentium 90 empfohlen.
640 x 400	Was soll man sagen? Viel besser, aber auch viel anspruchsvoller... Benötigt einen VESA-Treiber.
640 x 480	Das Ende der Fahnenstange, wirklich eindrucksvoll. Die meisten Screenshots im Heft wurden in dieser Auflösung gemacht. Wer einen Pentium 200 besitzt, kann damit experimentieren. Benötigt einen VESA-Treiber.

HIN WEIS In den zusätzlichen Auflösungen ist nur der Vollbildmodus ohne Cockpitansicht möglich, die Taste F3 hat keine Wirkung.



Die gleiche Situation in SVGA 640 x 480...



...und in der Standardauflösung 320 x 200

EHRLICH STIRBT AM SCHNELLSTEN

Wenn Sie auf uns hören, ignorieren Sie diese Seite, denn DESCENT ist so gut, daß es sich wirklich lohnt, auf ehrliche Art und Weise zu spielen, auch wenn das ein bißchen länger dauern mag. Aber wer hört schon auf uns?

Die Cheats

Die einfachste Schummelei ist schon eingebaut: geheime Befehle, sogenannte Cheats, die während des Spiels eingegeben werden. Der erste dieser Befehle, GABBAGABBAHEY, bewirkt selbst noch nichts, macht das Programm aber empfangsbereit für die eigentlichen Codes.

CHEATS

GABBAGABBAHEY	Cheatmodus ein
SCOURGE	WowieZowie Waffen
MITZI	Alle Schlüssel
RACERX	Unverwundbarkeit
GUILE	Unsichtbarkeit
TWILIGHT	Schilde wiederaufladen
FARMERJOE	Direktsprung zu Levels
ALT-F	Vollständige Automap
BIGRED	Super WowieZowie Waffen
BUGGIN	Schnellfeuer-Modus
BRUIN	Zusatzleben
AHIMSA	Roboter sind wehrlos

Nur Version 1.5:

PORGYS	Mega WowieZowie Waffen
ASTRAL	Gespenstermodus (durch geschlossene Türen fliegen)
LUNACY	Probiert's aus...
BIOPSYTOYS or POBOYS	Zerstört den Reaktor sofort

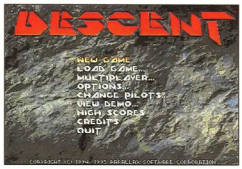
TIP Beachten Sie, daß die Tastatur im Spiel amerikanisch belegt ist: Y und Z sind vertauscht! Jede korrekte Eingabe wird mit „Cheater" bzw. einem eingeblendeten Text quittiert.

Manipulierte Spielstände

Auch diese Betrügerei ist klassisch: einen Spielstand speichern, DESCENT verlassen und die Datei so verändern, daß beim Laden des Spiels plötzlich mehr Leben, Waffen, Schildenergie... zur Verfügung stehen. Am komfortabelsten geht das mit den mitgelieferten Freeware-Programmen – s. Seite 34/35.

Aus Erfahrung gut

Es gibt wohl kein Problem in DESCENT, das nicht schon andere gelöst hätten, und zu unser aller Glück haben einige erfahrene Spieler ihre Lösungen aufgeschrieben oder mit dem eingebauten Demo-Rekorder aufgezeichnet. Wer über einen Online-Zugang verfügt, wird an einer der DESCENT-Adressen (Seite 35) mit Sicherheit fündig, für alle anderen haben wir Hilfe zu einigen bekannt schwierigen Stellen im Verzeichnis \MATERIAL\HILFE zusammengetragen. Dateien mit der Endung TXT sind ASCII-Texte und können mit jedem Editor geöffnet werden, die sehr umfangreiche DESCENT-FAQ (DESC_FAQ.DOC) ist ein WinWord-Dokument. Sie enthält allgemeine Flug- und Strategietips und Karten der drei Geheimlevels, auch für DESCENT 2. Da die internationale Online-Gemeinde englisch spricht, sind alle Dokumente in dieser Sprache verfaßt. Visuelle Anleitung geben die Demos (Verzeichnis \MATERIAL\DEMOS), der zugehörige Text klärt über die Inhalte auf. Um die Demos abzuspielen, müssen sie ins DESCENT-Verzeichnis kopiert werden. Beim nächsten Spielstart stehen sie unter *VIEW DEMO* zur Verfügung.

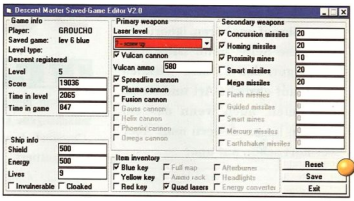


CD-ROM-Sammlungen

Die Auswahl an Hilfsmitteln auf unserer Heft-CD ist begrenzt, wie jeder weiß, der selbst ein wenig in den einschlägigen Foren stöbert. Das kann aber, Internet-Boom hin oder her, noch lange nicht jeder, und selbst wer ans Netz der Netze angeschlossen ist, hat nicht unbedingt Lust, Zeit und Geld, sich von Link zu Link zu hangeln und lange Downloadzeiten zu ertragen. Wozu auch? Genau das haben findige Leute schon getan und das Ergebnis ihrer Suche auf CD-ROM gepreßt. Eine solche Scheibe kann durchaus eine lohnende Alternative zur eigenen Suche sein, die Online-Kosten für eine vergleichbar große Auswahl übersteigen schnell den Preis der CD. Ein gutes Beispiel ist die Nummer 11 der Reihe „Action Ware": Mehr als 300 Zusatzlevel für Descent 1 und 2, die Demoversionen beider Spiele, Patches, Tools aller Art, aufgezeichnete Demos, Software für Online-Spiele... Wer diese CD sein eigen nennt, hat in Sachen DESCENT eine Weile ausgesorgt. Wenn englischsprachige Anleitungen und Texte kein Hindernis sind, schauen Sie doch mal auf die Bestellscheinseite am Ende des Hefts!

HANDWERKSZEUG

Es soll Leute geben, die mit dem Spielen von DESCENT noch nicht ausgelastet sind, und es soll Leute geben, die sind mit nichts zufrieden, was sie nicht selbst gemacht haben. Wer sich zu einer dieser Sorten zählt, sollte aufmerksam weiterlesen, denn hier bekommt er das Werkzeug, mit dem er selbst Hand anlegen kann.





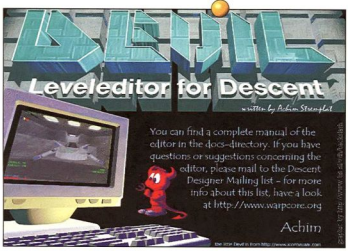
HIN WEIS

Wie in den Online-Tips schon erwähnt, gibt es unzählige Programme rund um DESCENT. Unsere Auswahl wurde zwar nach bestem Wissen getroffen, bleibt aber dennoch subjektiv – auch wir können unmöglich alles kennen, was in den Online-Diensten kursiert.

DEVIL - Der Leveleditor

\MATERIAL\DEVIL22L

Es gibt den „offiziellen" Leveleditor, den Mission Builder von Interplay – der kostet aber. Und es gibt Devil, *den* Freeware-Editor, den sogar Interplay selbst auf der Firmen-Homepage empfiehlt. Nicht ganz unkompliziert, aber das haben gute Werkzeuge halt so an sich... Da wir Devil aus Platzgründen ohnehin nicht dokumentieren können, belassen wir's bei der Beschreibung seines Zwecks: neue Level für Descent 1 (und 2) zu erstellen. Wer sich ernsthaft damit befassen möchte, kommt um das Studium der mitgelieferten Dokumentation ohnehin nicht herum. Auf der Heft-CD befindet sich eine gepackte Version der derzeit (Juli '97) aktuellen Version von Devil. Das Archiv kann entpackt werden mit PKUNZIP (Schalter -d), der Packfunktion des Norton Commanders oder aber Shells wie Winzip. Achten Sie in allen Fällen darauf, die Pfadstruktur zu erhalten, und lesen Sie danach unbedingt die Datei README.TXT. Das Archiv enthält eine ausführliche Anleitung im HTML-Format, im Devil-Verzeichnis der Heft-CD finden Sie außerdem die gesamte Dokumentation (auf englisch) im RTF-Format.



Descent Manager

\MATERIAL\DESCMAN

Das richtige Werkzeug, um DESCENT ganz tief unter die Haube zu schauen – und auch, um hier und da ein wenig zu schrauben, an den verfügbaren Waffen

WAS IST FREEWARE?

Freeware ist Software, die nichts kostet. Der Autor verzichtet auf Lizenzgebühren oder Honorar und stellt die Verbreitung seiner Programme frei, weshalb sie meist online zu haben sind. Alle Programme auf dieser Seite fallen unter diese Kategorie, dürfen also ohne schlechtes Gewissen benutzt, kopiert und verteilt werden. Bitte halten Sie sich dabei an folgende Spielregeln:

1. Geben Sie nur komplette, unveränderte Programmpakete mit allen Dateien weiter!
2. Die Autoren verzichten zwar auf Einnahmen, aber nicht auf ihre Rechte – die meisten schließen Änderungen Ihrer Programme aus.
3. Oft ist der private Gebrauch gestattet, gewerbliche Nutzung dagegen untersagt.
4. Viele Autoren freuen sich über Rückmeldungen der Nutzer.
5. Um all diese Fragen zu klären: Lesen und beachten Sie die Texte, die den Programmen beiliegen, meist als unformatierte Textdatei, gelegentlich auch in die Software integriert.
6. Fragen Sie in Zweifelsfällen direkt beim Autor nach, genau wie wir das auch getan haben, bevor wir die Programme auf unsere Heft-CD übernommen haben. Email- und andere Adressen sind immer in den beiliegenden Anleitungen und Texten zu finden.

z.B... Als Cheater nicht ganz so gut wie der Descent Master, dafür aber wesentlich universeller: So können auch Spielerdaten geändert oder kopiert, die Nachrichten für Multiplayerspiele editiert oder Missionen und Demos im Detail unter die Lupe genommen werden. Machen Sie sich Ihr eigenes Bild, indem Sie das Programm durch Eingabe von *HINSTALL* installieren. Den Autor Heiko Herrmann treffen Sie auf der Homepage des Descent Networks wieder – siehe Seite 36.

HIN WEIS

Sie dürfen den Descent Manager kopieren und weitergeben, aber bitte verwenden Sie dazu nicht die entpackte CD-Version, sondern das Archiv im Unterverzeichnis RETAIL. Diese Variante bietet die gleichen Funktionen *ohne* die BG-spezifischen Vermerke unserer *Bestseller Games-Edition.*

Descent Master

\MATERIAL\D_MASTER

Wollten Sie schon immer mal diese roten Reaktorkugeln verschießen? Bitte sehr, Descent Master macht's möglich. Ein kleiner, aber überaus bedienungsfreundlicher Editor für Spielstände, in einer Version für DOS (DMSGE.EXE) und einer für Windows (DMSGEW.EXE). Eine Kurzanleitung liegt bei, doch das Programm ist weitgehend selbsterklärend.

Descent Fonts und Cursor

\MATERIAL\FONTS
\MATERIAL\CURSOR

Harald Königsperger heißt der DESCENT-Fan, der aus den Menü- und Logoschriften des Spiels Truetype-Fonts gebastelt hat. Um die Schriften zu nutzen, müssen sie installiert werden. Informieren Sie sich im Windows-Handbuch oder in den beiliegenden Textdateien über das richtige Verfahren. Übrigens: Harald ist auf der OPP-Homepage zu Hause (Seite 36). Das Verzeichnis CURSOR enthält drei animierte Mauszeiger für Windows 95 sowie zwei Desktop-Icons mit DESCENT-Motiven.

CD IN THE MINES

Wie viele Spieleklassiker hat auch DESCENT eine große und rege Online-Gemeinde hervorgebracht, deren Mitglieder sich über Stärken, Schwächen und Spezialitäten austauschen, Probleme lösen und nicht zuletzt Mehrspielerturniere organisieren. Auch wenn inzwischen mehr zum Nachfolger angeboten wird – DESCENT 1 wird keineswegs vernachlässigt.

Homepages im WWW

Interplay
http://www.interplay.com/descent/

Parallax
http://www.pxsoftware.com

Descent Network
http://www.delphie.de/descentnet

OPP Page of Descent
http://www.wild-style.com/descent

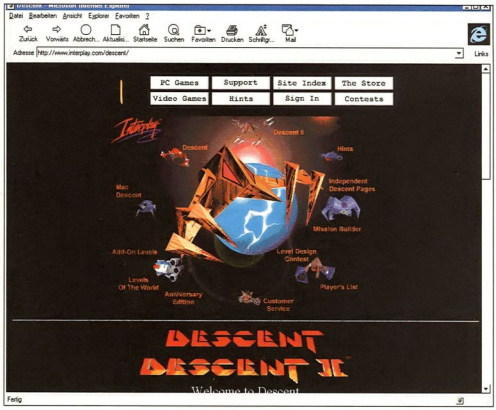
Compuserve

Interplay
GO GAMBPUB

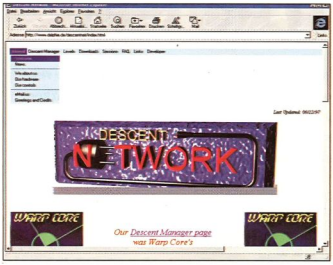
Action Games
GO ACTION

Hier sollte jeder Surfer in Sachen DESCENT einen Zwischenstop einplanen, denn bei Interplay gibt's Informationen direkt vom Erzeuger:
In die Patches brauchen unsere Leser keine Online-Zeit mehr zu investieren, die sind schon auf der Heft-CD zu finden (Seite 32), aber wie wär's denn mit Zusatzlevels, mit Tips, technischer Hifestellung oder etwa einem Level-Wettbewerb? Den Einfallsreichtum der Fangemeinde belegen von Descent inspirierte Kurzgeschichten oder Weihnachtslieder mit Titeln wie „You missed me, stupid mini-boss".
Auch als Sprungbrett taugt die Interplayseite, ein Klick auf *Links* genügt, und schon eröffnen sich Dutzende neuer Verzweigungen auf der Info-Autobahn – selbstverständlich alle mit dem offiziellen Logo und Segen des Herstellers.

Descent-Homepage von Interplay



Descent Network



Das Descent Network ist nur eine von vielen unabhängigen Homepages, aber zweifellos eine der besten, sowohl was den Inhalt als auch was die Darstellung angeht. Jede Menge Tools, Levels und Zubehör zu beiden DESCENT-Versionen, Tips zu taktischen und technischen Fragen, selbstverständlich Links zu weiteren einschlägigen Adressen – hier treffen sich echte Spezialisten. Besonders interessant ist das Network für alle, die sich mit anderen messen wollen, organisiert werden sowohl Online-Multiplayer-Sessions als auch Mehrspieler-Turniere, zu denen die Teilnehmer mit ihrer Hardware anreisen. Ein aktuelles Beispiel ist das Descent Germany Network '97 – siehe Kasten.

OPP Page of Descent



Die zweite große deutsche Descent-Homepage. OPP steht, in leichter Abwandlung eines Rap-Songs von Naughty by Nature (Other People's Problem), für *Other Playaz Problemz*, die Probleme anderer Spieler. Hier ist Harald Königsperger zu Hause, der Autor der DESCENT-Fonts (s. Seite 35). Sie werden natürlich auch hier angeboten, daneben viele Downloads, ein Online-Diskussions-Forum (deutsch und englisch), Descent-Preisrätsel... ein Besuch lohnt sich.

GERMANY NETWORK '97

Vom 3.–5. Oktober 1997 findet in Marktoberdorf bei Kempten (Bayern) eine große Descent-Session statt; sie wird in Form eines Team-Turniers ausgetragen. Gespielt wird DESCENT 2, das die Teilnehmer aber nicht unbedingt selbst besitzen müssen. Die Mannschaften werden aus je 5 Spielern bestehen, von denen immer einer im Wechsel aussetzt. Es winken attraktive Preise (u.'a. 3D Grafikkarten).

Voraussetzung ist der eigene, Descent 2-taugliche Computer mit Monitor, die Teilnahme kostet ca. 40 DM, für Anreise und Unterkunft ist jeder selbst verantwortlich, die Organisatoren bieten jedoch eine Liste mit Hotels und Jugendherbergen an.

INFO-ADRESSEN:

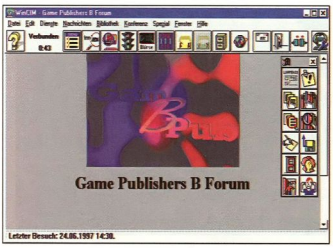
Online:
http://www.delphie.de/descentnet/dgn97/
Maik.Bannasch@koeln.netsurf.de

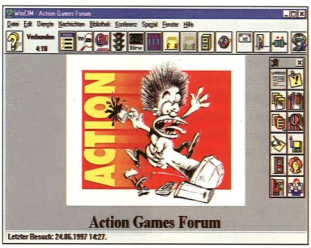
Telefon:
Harald Königsperger (08342) 41735 tagsüber

Post:
Sandra Skarke
Kennwort „DGN '97"
Oppenheimer Str. 2
70499 Stuttgart

Compuserve

Auch CIS-Mitglieder werden in einigen Foren fündig, stellvertretend seien der offizielle Interplay-Support (GAMBPUB) und das Action-Games-Forum (ACTION) genannt. Zwar bieten die Compuserve-Foren weder die grafischen Finessen noch die direkten Links der Web-Seiten, nerven aber andererseits weniger durch lange Aufbauzeiten und entschädigen durch klare Struktur und schnellen Download.





SoundStars

SOUND Link

SV 806 SL
Satte Töne – klein verpackt!
30 Watt PMPO, Lautsrärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil.
Abm.: 130 x 90 x 117 mm
unverb. Preisempfehlung **34,95 DM**





SV 815 SL
Maximale Leistung – minimaler Preis!
90 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil.
Abm.: 220 x 120 x 150 mm
unverb. Preisempfehlung **69,95 DM**



SV 805 SL
Klein aber oho – nicht nur für den Einsteiger, 30 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil,
Abm.: 115 x 90 x 120 mm
unverb. Preisempfehlung **29,95 DM**



SV 840 SL
Optimaler Sound in Surround-Qualität, 2-Wege System
160 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass-/Höhenregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil,
Abm.: 245 x 150 x 250 mm
unverb. Preisempf. **79,95 DM**



SV 845 SL
Klangerlebnis PUR! 240 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige, 3D-Funktion, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil.
Abm.: 285 x 120 x 174 mm
unverb. Preisempfehlung **99,95 DM**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Hint Shop
Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM** / Pro Sammelheft **nur 19,80 DM**.

3 Skulls of the Toltecs
7th Guest/ 11th Hour
Ace Ventura
Afterlife
Albion
Alien Trilogy
Aliens-A Comic Book Adv.
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronomo.
Anvil of Dawn
Ark of Time
Atlantis-D. sagenhafte Aben.
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Battle Arena Toshinden 2
Bazooka Sue
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Bioforge
Blazing Dragons
Bud Tucker i. Double Trouble
Casper
Chewy - ESC von F5
Chronicles of the Sword
Clandestiny
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
C&C 2: Gegenangriff
Creature Shock & Alien Ody.
Crusader-No Regret & No R.
Cyberia 1 + 2 & Wetlands
"D", Evocation & Blown Aw.
Daedalus Encounter
Dark Sun 1 und 2 (je)
Death Gate
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Down in the Dumps
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Keeper
Dungeon Master 1 + 2 (je)
Ecstatica 1 und 2 (je)
Elder Scrolls: Daggerfall
Elk Moon Murder
Evidence
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed (in Planung)
Eye of t. Beholder 1-3 (SH)
Fable
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Gene Machine
Goblins 1 bis 3 (SH)
Golden Gate Killer
Hell und Bureau 13
Hexen (in Planung)
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Ishar 1 bis 3 (SH)
Jagged Alliance 1 und 2
Jewels of Oracle
Journeyman Projekt 1 + 2
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 6 (SH)
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O' Magic
KKND
Knights of Xentar
Koala Lumpur & Neverhood
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Dynasty, The
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1 - 7 (SH)
Lighthouse
Little Big Adventure
Lost in Time - Teil 1 und 2
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Menzaberranzan
Might & Magic 3-5 (SH)
Mission Critical
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Mutation o.J.B. & Alien Incl.
Myst, Nachtopolis, Lost Eden
Normality
Orion Burger
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest 1-4 (SH)
Police Quest: SWAT
Prince of Persia 1 + 2 (SH)
Privateer 1 + 2 & Right. F.
Puppen, Perlen & Pistolen
Quest for Glory 1 bis 4 (SH)
Ravenloft 1 und 2 (je)
Realms of the Haunting
Rebel Assault 1 und 2
Redneck Rampage
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 und 2 (je)
Simon the Sorcerer 1 und 2
Soul Blade
Space Quest 1 bis 6 (je)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1 und 2 (SH)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Strategietips (z.B. Siedler 2)
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2
Terra Nova-Strike Force Cen.
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Time Paradox & Ultimate M.
Timelapse
Titanic & Versailles 1685
Tomb Raider
Toonstruck
Torin's Passage
Touché - S. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Urban Runner
Warcraft 1 und 2 (SH)
W2 - Beyond the Dark Portal
Warhammer
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Woodruff and the Schnibble
"Z"
Zork:Nemesis/ Return to Zork

SH = Sammelheft

Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Sie finden uns auch im Internet
http://www.vo.lu/Hint-Shop

Wir führen über 400 Lösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr.
Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse 12 DM

Hint Shop
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Ständig Neuheiten



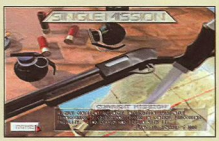
Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien-Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

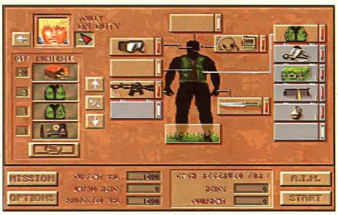
DEADLY GAMES

JAGGED ALLIANCE 2

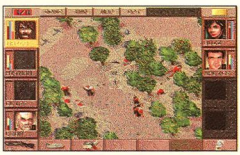
Rückkehr der Söldnerseelen



Wem Kämpfe mit unbenannten Truppen im Terrain zu anonym sind, wer keine ameisenhaft durchs Bild wuselnden Panzerkolonnen mag, der darf sich auf den zweiten Teil des Strategiespektakels Jagged Alliance freuen: In 17 Einzeleinsätzen oder einer 30 Missionen umfassenden Großkampagne führen Sie eine bis zu acht Kopf starke Söldnertruppe mit völlig individuellen Charakteren ins Feld.



Kaum ein Titel brachte soviel frischen Wind in das Strategiegenre wie Jagged Alliance, das Spiel des Jahres '95. Nicht nur, wer mit seinen Kämpfern einem gnadenlosen Drogenbaron nachgestellt hatte, wünschte sich eine Fortsetzung: Auch Einsteiger wollten seither die coolen,



schrägen Typen der Söldnerorganisation A.I.M. kennenlernen. Endlich liegt der Nachfolger komplett auf deutsch vor – mit gestraffter Geschichte, aber mehr Action. Eine bunte Sammlung höchst eigenwilliger Kämpfer, Ärzte und Feldspezialisten wartet nur auf Ihren Einsatzbefehl. Sie können bis zu acht Mann (bzw. Frauen) ins Gelände schicken und mit Hilfe von Aktionspunkten rundenweise lenken. Sie können Ihre Leute stracks zu einem Ziel schicken oder aber sie kriechen, schleichen und, wo angebracht, rückwärts gehen lassen. Selbstverständlich können Ihre Leute auch schwimmen, was allerdings äußerst kräftezehrend wirkt und die Ausrüstung in Mitleidenschaft zieht, Gegenstände sowie die Plätze untereinander tauschen und ihre Blickrichtung ändern. Auch das Öffnen und Schließen von Türen oder Kisten erfordert Aktionspunkte. Sind alle Punkte zufriedenstellend verteilt, ist der Gegner dran. Doch Vorsicht: In Ruhe hantieren können Sie nur, solange der Feind Sie nicht sieht. Hat er Sie jedoch entdeckt, kann er Ihren Zug grob unterbrechen und angreifen.

Zug- und Zeitanzeige sowie die Inventarbildschirme Ihrer Leute sind klar und übersichtlich und bedürfen kaum der Eingewöhnung. Wem die ausführliche Anleitung dennoch zu theoretisch ist, dem sei der Einführungsfeldzug empfohlen. Hier werden in sieben Einsätzen die diversen Spiel- und Handlungselemente eingeführt. Nach der lehrreichen „Trockenübung" dürften Einsteiger sich für den Ernst des Lebens gut gerüstet fühlen.



Ihre Mannschaft sollte nicht nur bezahlbar sein, sondern auch eine ausgewogene Mischung diverser Talente bilden. Jeder



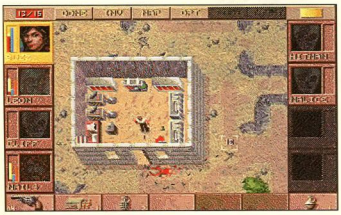
DEADLY GAMES

JAGGED ALLIANCE 2

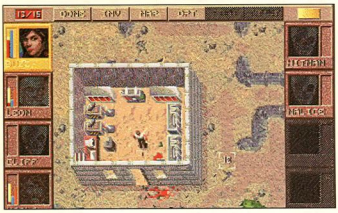
Söldner hat bestimmte Werte für Treffsicherheit, Geschick- und Beweglichkeit, Gesundheit, medizinische Kenntnisse, Allgemeinwissen, Umgang mit Sprengstoffen, Erfahrung und handwerkliche Fähigkeiten. Die individuellen Fertigkeiten sollten natürlich optimal genutzt werden, damit Ihr Team den Einsatz möglichst erfolgreich besteht.

Über Stock und Stein

Vom Wüstensand über den Großstadtdschungel bis zur Eisfestung reichen die Einsatzgebiete Ihrer (immer wieder neu zusammenstellbaren) Truppe. Es gilt, Gebäude im isometrisch (aus der verfälschten Vogelperspektive) gesehenen Gelände einzunehmen, Anlagen zu sabotieren und sich dabei diverse Ausrüstungsteile anzueignen. Neben elf Schußwaffen und dem Spreng-Set gibt es noch eine Reihe äußerst nützlicher Hilfsmittel. Erste-Hilfe- und Arztkoffer, Feldflaschen, Tarn-Sets oder Lauschmikrofone erleichtern das Agentenleben ebenso wie Schlossersätze und Werkzeugkisten, die manchen Weg ebnen und das eigene Gerät reparieren helfen.
Wer sich aufmerksam umschaut, lernt zudem auch bald, Eigenheiten und Inventar des Geländes zu nutzen. So richten herumliegende Sprengstoffe, auf die Sie schießen, größeren Schaden an als eine Granate. Oder ein anderes Beispiel: Mit dem Mörser lassen sich gezielt Löcher in feindliche Gebäude schießen. Der nächste Schuß trifft dann die darin befindlichen Gegner. Daß Ihre Leute wiederum jede Deckung nutzen und im Inneren von Bauten keinen Mörser einsetzen sollten, ist selbstverständlich.

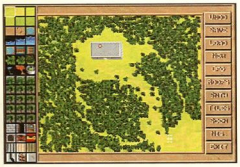


Am Ende jedes Auftrags können Sie mit dem redseligen Waffenhändler Ihrer Organisation um Preise für Ihre Beute feilschen. Ehrensache, daß der geschäftstüchtige Mann Ihnen seinerseits Ausrüstung und Waffen verkaufen möchte. Nach jedem Auftrag werden auch das Abschneiden und die Werte Ihres Trupps errechnet.



Spannende Gruppendynamik

Ob sich Ihr Mannschaftsarzt wieder mit der Scharfschützin streitet oder der Ringer ein höheres Gehalt als der Bombenleger haben will: Ihre Leute sind auch nur Menschen mit Vorzügen und Schwächen und ihren ganz persönlichen Wünschen. Jedes Team, das Sie nach Auftrag zusammenstellen, bildet – titelgerecht – ein brüchiges Bündnis, das Sie mit Fingerspitzengefühl leiten müssen.



Keine endlosen Kolonnen Kanonenfutter, sondern eine gute Handvoll höchst individueller Spezialisten zieht in den Kampf – und macht den unwiderstehlichen Reiz des Spiels aus. Satte 6000 gesprochene Sätze sorgen für Spannung, lockern die Atmosphäre aber auch auf; etwa, wenn Witzbold Wittmann wieder seine Sprüche reißt.
Was Deadly Games gegenüber seinem Vorgänger an Geschichte spart, macht es durch spielerische Vielfalt locker wett. Neben dem Ein- und den Zwei-Spieler-Modi wurde jetzt eine Netzwerkoption für bis zu vier Teilnehmer eingebaut, die sich nach bester Multi-Player-Manier nicht nur die Kugeln, sondern auch freche Kommentare um die Ohren hauen dürfen. Wer schließlich allen Ruhm und sämtliche Reichtümer der Spielwelt eingeheimst hat, darf sich seine eigenen Feldzüge basteln – dank den mitgelieferten Editors auch für Jungstrategen kein Problem.



Daß die Vielzahl der Spieloptionen niemanden überfordert, sondern immer gut steuerbar bleibt und im Gegenteil die Motivation hochschraubt, ist eine große Stärke von Deadly Games. Ein so persönliches, packendes Strategiespiel kann man lange suchen. Unmittelbarer läßt sich der Kampf um Ruhm und Ressourcen wohl kaum erleben. HH

AUF DER HEFT-CD

DEMO

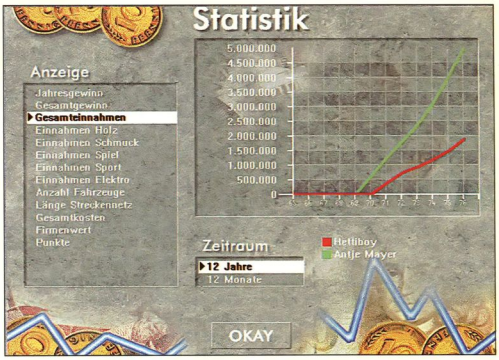
KURZINFO

Name:	Jagged Alliance 2 – Deadly Games
Inhalt:	Strategiespiel
Hersteller:	Sir-Tech
Vertrieb:	Virgin/Avalon
Preis:	ca. 100 DM
System:	486/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM, Soundkarte

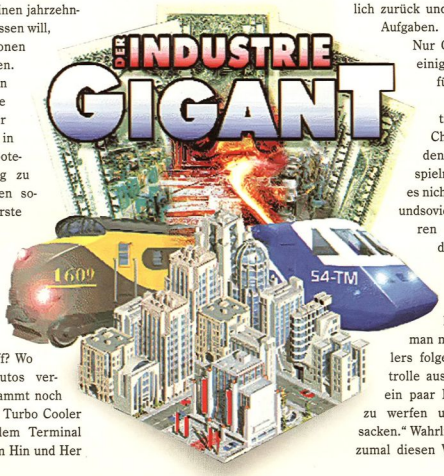
DER INDUSTRIE GIGANT

Und immer droht der Baggerzahn

Motorsägen heulen, Fabrikmaschinen stampfen, Güterzüge rasseln vorbei – schon akustisch wird dem Jungunternehmer schnell klar, daß der Aufstieg in die Führungsetage nur durch harte Arbeit verdient wird. Der Titel der Wirtschaftssimulation gibt das einfache, aber treffende Motto vor: Schnelle Expansion um (fast) jeden Preis. Schon bald macht sich hektische Betriebsamkeit breit, obwohl (theoretisch) schlappe hundert Jährchen zur Verfügung stehen, um den Vorstand von den eigenen Management-Qualitäten zu überzeugen. Der Naturfreund hingegen wird sich mit Grausen abwenden, wenn ein weiteres idyllisches Vorstadtwäldchen dem Baggerzahn zum Opfer fällt.



Wer sich nicht sofort auf einen jahrzehntelangen Machtkampf einlassen will, kann sich in Einzelmissionen oder -karrieren aufwärmen. Kleine Unternehmen sollen angelegt, marode Konzerne saniert werden. Schon hier empfiehlt es sich, gleich in mehreren der sechs angebotenen Industriezweige tätig zu werden. Einsteiger können somit einige Stunden lang erste handwerkliche Erfahrungen in der harten Welt des Industriebusiness sammeln. Wie werden Produktionsketten angelegt? Liefert das Stahlwerk genügend und vor allem preiswerten Rohstoff? Wo soll ich meine Plastikautos verkaufen? Und warum, verdammt noch mal, fährt Lkw UAF D360 Turbo Cooler immer noch nicht aus dem Terminal West heraus? Nach einigem Hin und Her klappt der Dreischritt von Rohstoffliefe-rung, Produktherstellung und -verkauf schließlich doch: Der Sportladen in der Innenstadt spuckt die ersten Inlineskater aus, und die Kundschaft balgt sich um den neuen Renner. In diesem Fall lehnt sich der Jungunternehmer behaglich zurück und liebäugelt mit höheren Aufgaben.



Nur Geduld: Wer sich bereits einige Spielrunden lang als führender Filialleiter behaupten konnte, darf getrost auch mal auf den Chefsessel schielen – sprich den eigentlichen Hauptspielmodus starten. Nun geht es nicht mehr einfach darum, soundsoviel Geld in soundsoviel Jahren zu erwirtschaften, sondern drei Viertel der insgesamt 100 Vorstandsmitglieder auf seine Seite zu bringen. Da zählt nur knallharte Leistung. Oder man muß dem Rat des Herstellers folgen und „die totale Kontrolle ausüben und mehr tun, als ein paar Produkte auf den Markt zu werfen und den Gewinn einzusacken." Wahrlich kein Zuckerschlecken, zumal diesen Weg – je nach Lust und

INDUSTRIE GIGANT



Laune – ein oder mehrere Computergegner erschweren können. Diese treten zwar nicht in direkte Konkurrenz um den Posten des Vorstandsvorsitzenden, aber der Kampf um König Kunde wird spürbar rauher.

Möbel oder Mountainbikes?

Ganze Landschaften werden eingeebnet, Eisenbahnschienen verlegt, Lagerhallen aus dem Boden gestampft. Und das alles nur, um dann festzustellen, daß der Gegner bereits drei Fabriken mehr errichtet hat. Selbst in der größten Stadt gibt es eben nur eine begrenzte Anzahl Kunden, und wer zuerst kommt, walzt seine Gegner meistens nieder. Genauso wird auch mit allem verfahren, was irgendwie im Weg ist – seien das nun Häuser oder Wälder. Daß der Manager von morgen nicht gerade zimperlich mit der Umwelt umgehen darf, dürfte jedem bald klar geworden sein. Wen stört es da, daß sich diese „Echtzeitsimulation" nicht mit Baustellen aufhält: Sobald der Bauauftrag erteilt wurde, steht das Gebäude schon.

Über die Expansion hinaus dürfen die ersten Produktionsketten nicht vergessen werden. „Optimieren" heißt das im Geschäftsdeutsch. Produkte müssen beworben, Transportmittel und -wege erschlossen werden, und von Zeit zu Zeit ändern sich Produkt- und Transportmarkt. Vielleicht ist dann der Umstieg auf einen anderen Industriezweig ratsam. Das Kapitel Marktbeobachtung ist sicherlich eines der interessantesten im Spiel, da hier mehr oder weniger verborgene Einflüsse aufgespürt werden müssen. Zahlen über alle Produktionen und Transportwege lassen sich wie in jeder Wirtschaftssimulation zur Genüge abrufen. Die Frage ist nur, in welchem Detail sich der Fehler verbirgt. Ist die Verkehrsroute zu umständlich? Hat der Kundenstock in der Nachbarstadt abgenommen? Flexibilität ist hier das oberste Gebot: Wenn in der Möbelfirma nunmal der (Holz-)Wurm drin ist, dann müssen Mountainbikes oder Satellitenschüsseln gebaut werden. Und zwar schnell, denn Zeit ist bekanntlich Geld.

So nähert man sich der ersten Million, dann der Milliarde. Doch Vorsicht – je



rascher sich der eigene Geldspeicher füllt, umso wichtiger ist Imagepflege, um nicht vorschnell als eiskalter Bonze abgestempelt zu werden. Spenden an die Stadtväter sind unumgänglich: Wie wär's mit einer neuen Tennisplatzanlage am Stadtrand? Daß man in puncto Tennisschlägerproduktion in der gleichen Stadt mittlerweile die Monopolstellung erlangt hat, ist wohl klar.

Dagobert läßt grüßen

So vergehen viele Stunden, in denen nahezu alle Varianten des Industriebusiness mit ihren Tücken durchgespielt werden. Vermeint der Spieler sie alle zu kennen, können mit einem Editor auch eigene Landschaften entworfen werden. Mit sensationellen neuen Ideen kann der Industriegigant allerdings nicht aufwarten. Erfahrene Simulanten erkennen Elemente aus Capitalism, Civilization, Sim City und Transport Tycoon wieder. Auch wenn man über die ansprechende Grafik und die einfache Steuerung nicht meckern kann – wer den steinigen und durchaus abwechslungsreichen Weg zur



ersten Milliarde geschafft hat, wird sich kaum noch die Erdnußbutter vom Toastbrot nehmen lassen. Deswegen sei an dieser Stelle ein beliebter Rat einmal umgekehrt: Wer die Prototypen der Wirtschaftssimulationen bereits kennen -und schätzengelernt hat, muß schon ein außerordentlicher Liebhaber sein, um sich auch vom Industriegiganten noch die Nächte rauben zu lassen. Wirtschaftseinsteiger jedoch, die mal etwas anderes als Monopoly spielen wollen, werden das ehrgeizige Ziel, bald zum „Dagobert" der Industriebosse aufzusteigen, so schnell nicht wieder fallen lassen. AH

KURZINFO

Name:	Der Industriegigant
Inhalt:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	JoWood Productions
Vertrieb:	Bomico, Kelsterbach
Preis:	99,95 DM
System:	486 DX 100, 8 MB RAM, Windows 95
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM



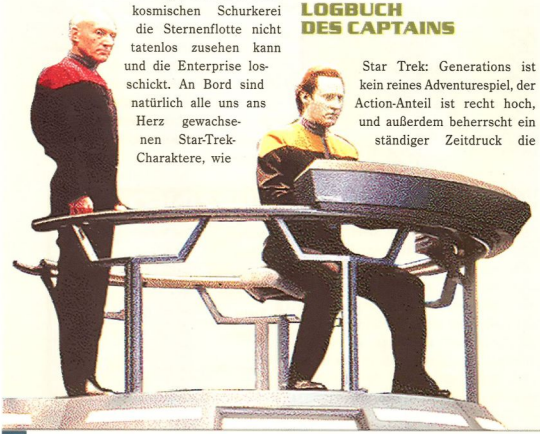
DIE KRAFT DER ZWEI CAPTAINS



James T. Kirk und Jean-Luc Picard vereint in einer Mission – da werden sogar schwarze Löcher blaß, und die Herzen der Fans schlagen mit Warpgeschwindigkeit. Dem gleichnamigen Kinofilm nachempfunden präsentiert Micropose eine Mischung aus Actionspiel und Adventure, die den Nachholbedarf an Star-Trek-Kult am häuslichen PC decken soll.

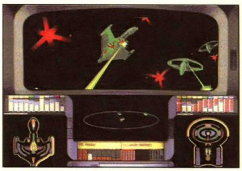


Für alle diejenigen, die den Film im Kino nicht gesehen haben, sei hier kurz die Story von Generations geschildert: Dr. Soran, ein el-aurianischer Wissenschaftler, hat nur ein Ziel vor Augen – er will mit allen Mitteln in den Nexus gelangen, eine faszinierende kosmische Erscheinung, die ihm die Erfüllung all seiner Wünsche verspricht. Um dort hinzugelangen, muß er den Kurs dieses Phänomens verändern, und zwar einfach dadurch, daß er ganze Sonnensysteme zerstört. Keine Frage, daß bei so einer kosmischen Schurkerei die Sternenflotte nicht tatenlos zusehen kann und die Enterprise losschickt. An Bord sind natürlich alle uns ans Herz gewachsenen Star-Trek-Charaktere, wie Picard, Data, Riker, LaForge, Worf, Troi etc., die uns (fast) alle mit ihrer deutschen Synchronstimme beglücken. Auch dem legendären Captain Kirk begegnet man im Laufe des Spiels, denn er hält sich allen Gesetzen von Raum und Zeit zum Trotz munter und fidel im Nexus auf.

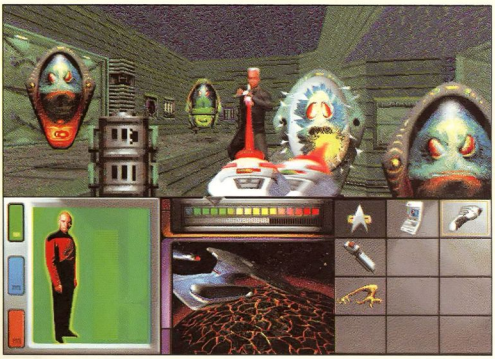


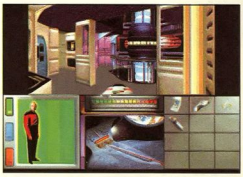
LOGBUCH DES CAPTAINS

Star Trek: Generations ist kein reines Adventurespiel, der Action-Anteil ist recht hoch, und außerdem beherrscht ein ständiger Zeitdruck die Handlung, was natürlich zusätzlich für Spannung sorgt. Die grundsätzlichen Entscheidungen werden in der Stellaren Kartographie getroffen. Dort kann man Data und Picard den Kurs des Nexus simulieren lassen, Kurz- und Langstreckenscans durchführen und eine Übersicht über den gesamten Sektor oder auch nur einzelne Sonnensysteme bekommen. Mit Hilfe der Simulation und bestimmter Hinweise, die gelegentlich per Funk eintreffen, muß nun versucht werden, Sorans momentanen Aufenthaltsort ausfindig zu machen. Hat man ihn lokalisiert, wechselt das Geschehen entweder zu einer Außenmission (wenn sich der verrückte Wissenschaftler auf einem Planeten aufhält) oder zu einem taktischen Gefecht (wenn Soran sich an Bord eines Raumschiffs befindet). Lo-



gisch, daß er trotz aller Bemühungen immer wieder entwischt, denn schließlich sollen 16 Missionen absolviert werden. Aber mit jedem erfolgreichen Einsatz gibt es natürlich neue Hinweise, und das Netz um den kosmischen Rabauken wird enger. Die Bodenmissionen werden aus der Ich-Perspetive der einzelnen Charaktere gespielt und sind auch mehr oder weniger auf ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zugeschnitten: So muß z. B. Riker auf einer Raumstation nach Überlebenden suchen, Troi als Romulanerin getarnt eine romulanische Basis auskundschaften oder Worf seinen klingonischen Landsleuten einen überraschenden Besuch abstatten.



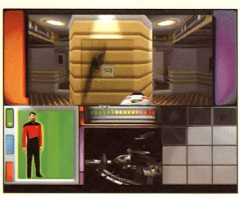


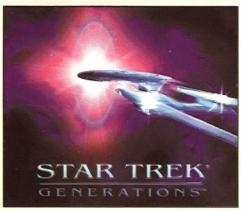


Die graphische Umsetzung ist äußerst gelungen: Die obere Hälfte des Bildschirms zeigt aus der Sicht des jeweiligen Crewmitglieds die Umgebung, in der man sich völlig frei bewegen kann und die durch ein schönes und phantasievolles Design besticht. Auch die Darstellung der Romulaner, Klingonen und anderer Aliens überzeugt und läßt echte Star-Trek-Atmosphäre aufkommen. Wichtigste Instrumente bei diesen Außenmissionen sind Phaser und Tricorder. Deren Funktionen, sowie Gesundheitsstatus, zu untersuchende Objekte und Ausrüstungsinventar werden übersichtlich und detailliert in der unteren Hälfte des Bildschirms angezeigt. Der kluge Gebrauch des Phasers ist oft notwendig, denn so manche Konfrontation läßt sich nicht vermeiden. Aber daneben müssen in bester Adventure-Tradition auch Gegenstände aufgesammelt und richtig benutzt werden. Die Puzzles sind zwar nicht allzu knifflig, aber in Verbindung mit dem permanenten Zeitdruck entsteht ein wirklich packendes Spielgeschehen. Wie bei den Bodeneinsätzen wird übrigens auch bei den wenigen Raumgefechten ein kühler, taktisch kalkulierender Kopf mehr erreichen als ein schießwütiger Cowboy. Als oberste Direktive von Star Trek: Generations gilt: Wie würde wohl Picard an meiner Stelle handeln? Sollten trotzdem zwei Missionen in Folge als Fehlschlag enden, dann wird einem das Kommando unweigerlich entzogen, und eine fähigere Crew kommt zum Einsatz.

LICHTJAHRE VON DER ERDE ENTFERNT

Als besonderes Highlight umrahmen prächtige Video-Sequenzen mit zum Teil unveröffentlichten Szenen die Handlung. Auch die Soundeffekte sind tadellos und tragen das ihre zur einzigartigen Atmosphäre von Star Trek: Generations bei. Nur die Anforderungen der irdischen Technik des Jahres 1997 trüben den Spielspaß etwas: Für ruckelfreien Genuß braucht es schon einen P133 mit 32 MB RAM, reichlich Platz auf der Festplatte und ein schnelles CD-ROM-Laufwerk. Außerdem kam es in der Redaktion auf zwei von fünf bisher jeder Situation gewachsenen Rechnern zu unerklärlichen Abstürzen, die der Support von Microprose auf DirectX schob. Da dieses aber korrekt installiert war und andere Spiele anstandslos damit zu-





rechtkommen, überzeugt die Erklärung nicht so ganz. Aber wer kümmert sich schon um solch lächerliche Dinge, wenn er in den unendlichen Weiten des Weltraums unterwegs ist, „where no man has gone before". In diesem Sinne: live long and prosper! MZ

KURZINFO

Name:	Star Trek: Generations
Inhalt:	Action-Adventure
Hersteller:	Micropose
Preis:	99,95 DM
System:	mind. P75, 16 MB RAM, 75 MB HD, 2xCD-ROM, Win 95, Soundkarte
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM



PANDEMONIUM

Chaostage am Computer

Was richten ein launiger Hofnarr und eine durchgeknallte Akrobatin an, wenn sie unversehens über ein mächtiges Zauberbuch stolpern? Das pure Chaos, natürlich. Die anarchischen Abenteuer der beiden Wirbelwinde bilden eines der schönsten Jump-'n'-Runs, die es je für den PC gegeben hat.



Nikki, Fargus und dessen lebende Handpuppe Sid stürzen kopfüber in ein 3D-Abenteuer voller Tücken, Fallen und traumhafter Landschaften. Das infernalische Trio tobt durch Zauberwälder



voller Riesenpilze, spinnwebenverhangene Höhlen und turnt über Brücken in luftigen Höhen. Natürlich lauert ihnen eine ganze Heerschar phantasievoll gstalteter Polygongegner auf, und jede Menge Geheimabschnitte gilt es auch aufzustöbern. Klar, daß die beiden in der Fantasywelt auch Schätze, Leben und Energieboni verstreut finden.

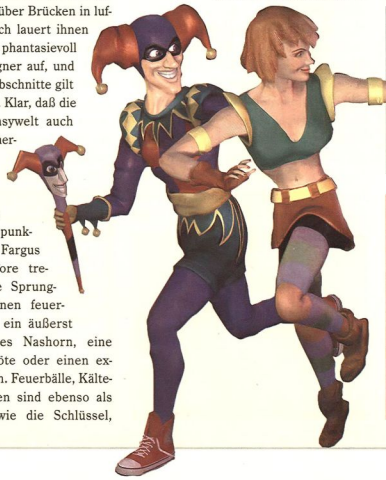
Was wäre ein Hüpfspiel zudem ohne Extras und Rücksetzpunkte? Wenn Nikki bzw. Fargus durch bestimmte Tore treten, verwandeln die Sprungkünstler sich in einen feuerspeienden Drachen, ein äußerst durchsetzungskräftiges Nashorn, eine gepanzerte Schildkröte oder einen extrem wendigen Frosch. Feuerbälle, Kälte- und Schrumpfstrahlen sind ebenso als Extras aufzulesen wie die Schlüssel, ohne die es an manchen Stellen nicht weitergeht. Besonderen Pep erhält das eigentlich klassische Hüpfspiel durch die liebevoll ausgedachten Charaktere und Gegner, die verrückten Sprüche und die eigenwilligen Kameraperspektiven. Die unglaublich saubere, fließende Grafik läuft mit Dauerturbo und erfordert viel mehr Überblick als die seitlich scrollenden Genrevettern.

Das A und O von Pandemonium ist jedoch die vielseitige Landschaft. Wer sich erst einmal mit der Rasanz der Grafik und den ungewöhnlichen Perspektiven vertraut gemacht hat, sollte die vielen Hilfsmittel im Gelände erkunden: Da gibt es Geysire, Teleporter, Rutschen, rollende Felsen, Kanonen und Trampoline. Mit ihrer Hilfe gelangen Sie in sonst unzugängliche Gebiete und dürfen gehörig Schätze abräumen.

Schwindelfreiheit und gute Reflexe sind Voraussetzung, will man sich auf das kunterbunte Chaos am Bildschirm einlassen. Dafür wird man mit einem quirligen Jump-'n'-Run der Extraklasse belohnt. Warnung: Vor Ende der 18 Abschnitte werden Sie kaum noch Ruhe finden. HH







KURZINFO

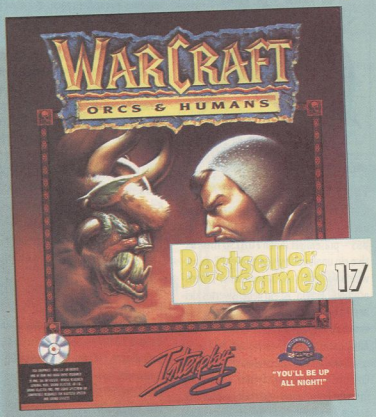
Name:	Pandemonium
Inhalt:	Jump-'n'-Run
Hersteller:	Crystal Dynamics
Vertrieb:	BMG, München
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95, Double-Speed-CD-ROM, Soundkarte

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

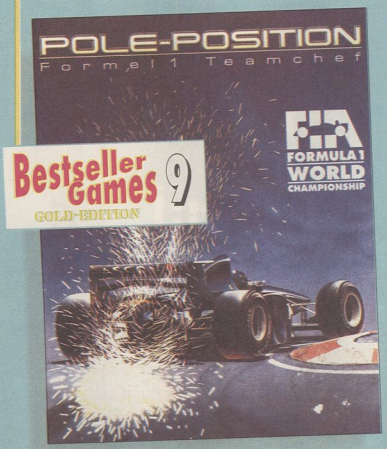
Erscheint September '97



Erscheint November '97



Erscheint Oktober '97



Vorfreude ist die schönste Freude

Wer hat schon gerne eine Katze im Sack? Wir jedenfalls nicht, unsere Leser wohl auch nicht, deshalb haben wir zu jedem der angekündigten Spiele eine spielbare Demoversion besorgt. Benutzen Sie den *Programmstarter*, um die Demos zu starten. Sollte das nicht möglich sein, weil die Programme installiert werden müssen, macht Sie ein Textbildschirm darauf aufmerksam. Der Starter wird durch den Befehl *BGINSTAL* im Hauptverzeichnis der Heft-CD aufgerufen.

HIN WEIS Es handelt sich nur um Demoversionen, die nicht viel mehr als einen ersten Eindruck vermitteln können. Die *Bestseller Games* enthalten wie gewohnt Vollversionen ohne jede Einschränkung! Wir übernehmen die Demos direkt und unverändert von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da?



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach **achtjähriger Forschung** – entwickelt mit einer **Investion von rund 70 Millionen US$** – präsentiert Ihnen **FUJITSU Interaktive** ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebensechtheit. „Fin Fin" ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin **zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier**, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen, reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist **erstaunlich lernfähig**. Auf Pfiff kommt Fin Fin angeflogen und zeigt auf Zuruf sogar akrobatische Kunststückchen. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO bezaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten **Smart Sensor™** erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der **SmartSensor™** wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.

Ohne SmartSensor™
Best.-Nr. PK-360, nur **98,80 DM**

Inklusive SmartSensor™
Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

HatchACookie



Ein **allerliebstes Hühnchen** wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatelang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz.** Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

- **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).
- **Animierte 3D-Grafik**
- **digitale Soundeffekte**
- **erscheint gegebenenfalls auch selbsttätig** am Bildschirm.

Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Win. 95,
Bestell-Nr. PK-359

18,80 DM

Dangmashinchi

Der Renner aus Asien!

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich" und wird auch Sie in Verzückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, rundlichen Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit fordert.**

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit.** Ein **LCD-Display** bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen **verschiedene Funktionen ausgelöst** werden können.



Abb. ähnl

Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi" verschiedenste Bedürfnisse: Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süssigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch **Erziehung** ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit…

18,80 DM

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben…

Dangmashinchi,
Bestell-Nr. SD-125

当妈新奇

Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

www.pearl.de

Telefon: 0180/555 82 · Fax: 0 76 31/360-444

PEARL
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen
CompuServe: GO PEARL · BTX: *PEARL#

PEARL Handels GmbH
Tel: +41-61-333 11 40
Fax: +41-61-333 12 22

PEARL Österreich
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung. Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30.– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4.–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 49

BESTSELLER GAMES GOLD 8 · DESCENT ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–8.

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- 24 MB FP-Platz
- VGA-Grafikkarte
- Joystick empfohlen
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BG/INSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: DESCENT

Freeware: DEVIL – Leveleditor for Descent, Descent-Master, Descent-Manager, Descent TrueType Font (alle in \MATERIAL)

Spielbare Demos: Dungeon Master 2, Earth 2140, Jagged Alliance 2 – Deadly Games, Magic: The Gathering, Pole Position, Terracide

Shareware: ProntoMail (Demo-Version), Packprogramme, Hexeditor

Vollversion: T-Online-Decoder

Patch: Descent V1.5, Musik-Patch

BESTSELLER GAMES GOLD 8 · DESCENT ·

Bestseller Games 8 GOLD EDITION

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 8“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

DESCENT™

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

DESCENT™ ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interplay Productions*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Interplay Productions** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Interplay Productions** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **DESCENT™** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **DESCENT™** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 8“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 386	❑ 486	❑ Pentium
Speicher:	❑ 4 MB	❑ 8 MB	❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bestseller Games 8 GOLD EDITION

Produktion: STYLE OF THE ARTS GMBH · Tel. 0180 - 563 11 88



SHOPPING IM INTERNET

www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für





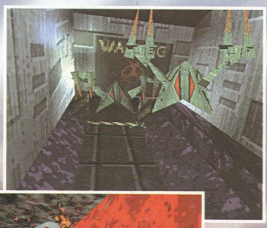
Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Vollversion mit 30 Levels – Keine Shareware!

DESCENT™

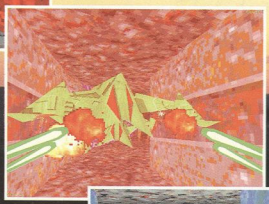


DAS AUFREGENDSTE ACTIONSPIEL ALLER ZEITEN

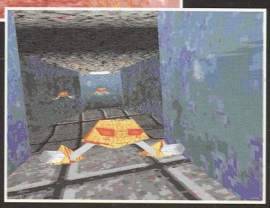




In den Tiefen der Minen auf Pluto hat ein unbekanntes Alien-Volk die terranische Bergbaugesellschaft unter seine Kontrolle gebracht. Die Mitarbeiter werden als Geiseln genommen, und friedliche Arbeitsroboter mutieren zu gefährlichen Kampfmaschinen, schwer bewaffnet und hochintelligent. Alles deutet darauf hin, daß die Aliens die Vernichtung der Erde planen. Nur einer kann sie aufhalten, ein verwegener Pilot, der sich mit seinem Gleiter in die dunklen Schächte wagt, die Roboter bekämpft, die Geiseln befreit und schließlich den Hauptreaktor außer Gefecht setzt... ein Himmelfahrtskommando.



Starten Sie mit DESCENT in die dritte Dimension! Volle Beweglichkeit um 360 Grad, eine echte 3D-Umgebung, hohe Gegnerintelligenz und ein stimmungsgeladener Soundtrack versetzen den Spieler in atemlose Spannung – Nervenstärke, Reaktion und Schwindelfreiheit sind gefragt! Adrenalinsüchtige können die Dosis dank mehrerer Multiplayer-Optionen für bis zu acht Spieler jederzeit erhöhen.



DESCENT ist rasant und actiongeladen, kommt aber völlig ohne die Leichenberge und Blutbäder der Action-Konkurrenz aus.
USK-Empfehlung:
Geeignet ab 12 Jahren

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Parallax Software

- Original-Vollversion, lizenziert von Interplay™
- 30 Levels mit spannender 360°-3D-Action
- 3D-Minenschächte im Texture-Mapping-Design
- Digitale Mehrkanal-Soundeffekte und fetzige Soundtracks
- Mehrere Multiplayer-Varianten im Netzwerk und per Modem
- Unterstützt VR-Sichtgeräte (siehe Systemanforderungen)
- Ausführliche Spielanleitung, Cheats und Tips im Heft
- Level-Editor, Zubehör und Tools rund um Descent auf der Heft-CD

So urteilt die Fachpresse

PC PLAYER (3/95): 90% – „Descent hat sich bei mir mühelos den Spitzenplatz unter den 3D-Actionspielen gesichert." – „Wer nur einen Funken Interesse an 3D-Action hat, kommt an Descent nicht vorbei."

PC Games (3/95): 92% - PC Games Award, Spiel des Monats. „Descent verweist alle bisherigen Topspiele dieses Genres auf die hinteren Ränge..."

Power Play (3/95): 81% – „SUPER"

Systemanforderungen: Minimum: PC 386-33, 4 MB RAM, CD-Laufwerk, MS-DOS 5.0 oder Windows 95. **Empfohlen:** PC 486-DX2/66, 8 MB RAM, Soundkarte, Joystick. **Optimal:** Pentium, 16 MB RAM, 16-bit Stereo-Soundkarte mit General-MIDI, Joystick. **Unterstützt: Soundkarten:** Sound Blaster Pro/16/AWE32/ und kompatible, Pro Audio Spectrum Plus/16/Studio, Gravis Ultrasound/Max, Roland MT-32/LAPC-1/SCC-1. **Joysticks:** Thrustmaster WCS/FCS/FLCS/TQS, Gravis Game Pad/Phoenix, Logitech Cyberman/Wingman Extreme, CH Flightstick Pro/Throttle. **3D-Sichtgeräte:** Forte VFX-1, CyberMaxx, Virtual I/O i-glasses, 3DMax