

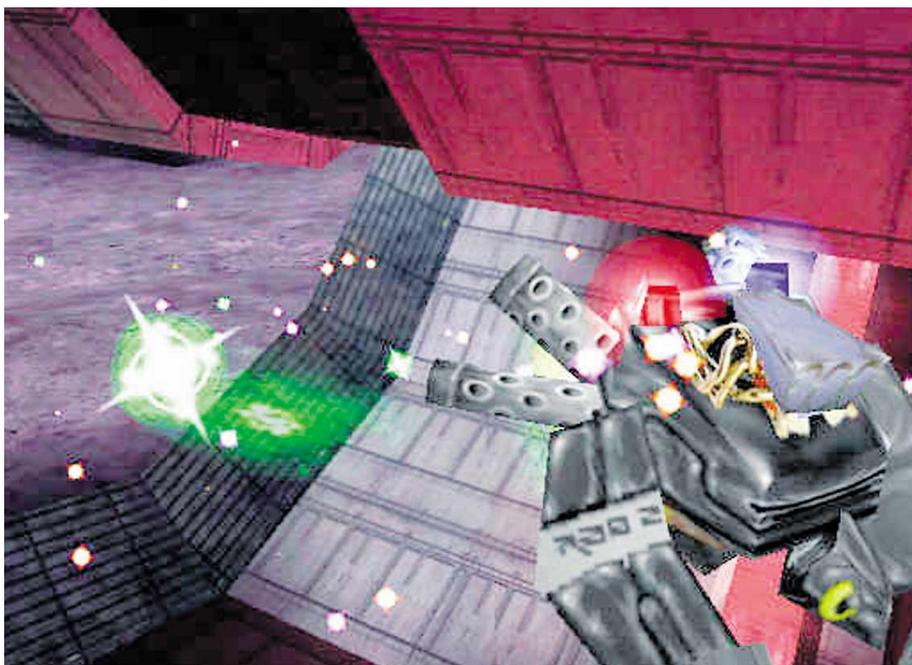
Völlig losgelöst

Descent 3



Anleihen aus anderen Genres erweitern den dritten Teil des 3D-Actionklassikers Descent um neue Features.

Feindliche Roboter offenbaren kurz vor dem Exodus ihr elektronisches Innenleben.



Spannende Zeiten nahen für Fans von 3D-Actionspielen ohne Bodenhaftung. Erst kürzlich konnten sie durch die Hallen und Höhlen

Blechdrohnen. **Descent 3** soll aber deutlich mehr Abwechslung bieten. So werden Sie nach Wichtigkeit gestaffelte Missionsaufgaben erfüllen müssen. Auch die Levels unterscheiden sich drastisch voneinander. Statt immer nur durch Reaktorräume zu düsen, erkunden Sie künftig riesige Industriezonen oder gewaltige Militärlager mit an-

chen Levels flitzen Sie locker und leicht durch die Lüfte, während Sie in anderen kaum vom Boden loskommen. Das Flugverhalten soll auch sonst noch mal ordentlich aufgepöppelt werden. Parallax plant ähnliche Effekte wie im Weltraumspiel **Freespace** – dort wackelt bei Treffern das gesamte Cockpit. Ebenfalls an Action im All erinnert die Schiffsauswahl. Im Spielverlauf finden

Sie drei verschiedene Flitzer mit unterschiedlichen Beschleunigungswerten, Schild- und Waffensystemen. Vor den späteren Missionen müssen Sie entscheiden, welcher für die spezielle Umgebung und die jeweiligen Einsatzziele am besten geeignet ist.

Frische Luft

Mit Ihrem Kampfschiff können Sie künftig zwischen den Innenlevels und den neuen Außenwelten hin- und herflitzen. Die Übergänge sind fließend, neue Daten lädt das Programm nicht nach. Die Designer wollen die Möglichkeit für spannende Effekte nutzen. Stellen Sie sich beispielsweise vor, daß Sie gerade gemütlich durch einen ruhigen Gang schweben. Plötzlich explodiert die Decke, Gesteinsbrocken stürzen herab, Staub wirbelt auf, und helle Sonnenstrahlen flimmern durch die aufgebrochene Erdkruste. Draußen wird nicht immer eitel Urlaubswetter herrschen: Regen oder Staubstürme behindern die Sicht, orkanartige Windböen drängen Sie auf einigen Planeten vom Kurs ab. **PS**

Die bunten Explosionen erinnern an Forsaken.



len von **Forsaken** flitzen, und demnächst soll mit **Descent 3** die Neuauflage des wahren Klassikers völlig losgelöster Ballerorgien erscheinen. Wieder bekämpfen Sie gewaltige Roboter, stählerne Metallmonster und wieselflinke

mierten Räderwerken und stampfenden Maschinen.

Anleihen aus dem Weltraum

Je nach Umgebung herrschen völlig andere Schwerkraft-Verhältnisse. In man-

Descent 3

Genre: 3D-Action

Hersteller: Parallax

Termin: 4. Quartal '98

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Schon das zweite Descent gehört dank sehr guter Gegner-KI zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die Neuerungen wie Außenlevels oder gestaffelte Missionsziele überzeugen mich.«