

Alle Levels gelöst

# Descent 3

Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, sind wir für Sie vorausgeflogen.

**F**ür Interplays Actionspiel Descent 3 brauchen Sie zwar hauptsächlich guten Orientierungssinn und einen flinken Feuerfinger, die zahlreichen Puzzles haben es jedoch ebenfalls in sich. Wenn Sie bei denen hängen bleiben, hilft Ihnen unsere Komplettlösung weiter.

## Level 1

**GUIDEBOT**  
folgen

**TIP 1:** Setzen Sie einfach den Guidebot aus, und lassen Sie sich von ihm zu den einzelnen Räumen bringen. Aufgepaßt: Direkt am Anfang des Levels befindet sich eine Geheimgtür im Boden.

## Level 2

**TÜRME**  
zerstören

**TIP 2:** Um das Kraftfeld, das den Eingang zum Gefängnis versperrt, zu deaktivieren, müssen Sie alle automatischen Geschütztürme auf der Oberfläche des Planeten zerstören.

So verwenden Sie die  
**SCHLÜSSEL**

**TIP 3:** Direkt im Raum hinter dem Kraftfeld befindet sich der erste Schlüssel. Der Guidebot hilft Ihnen, die einzelnen Schlüssel zu finden und zeigt Ihnen den Weg zu den jeweiligen Gebäudekomplexen. Verwenden Sie die Schlüssel folgendermaßen: Den Grünen (g-1) fürs »Minimum Security«-Feld, den Gelben (y-1) fürs »Medium Security«-Feld und den Roten (r-1) fürs »Maximum Security«-Kraftfeld. Der Schlüssel x-1 ist überflüssig.

**ALARM**  
auslösen

**TIP 4:** Wenn Sie den Doktor lokalisiert haben, fliegen Sie zum Servicetunnel und nehmen den rechten Weg, bis Sie in einen Raum mit einem Säurebad und zwei Hebeln kommen. Der linke Hebel erzeugt bei Berührung einen Chemikalienbehälter, den eine Roboterdrohne aufnimmt und abtransportiert. Sobald sich die Drohne über dem Säurebecken befindet, berühren Sie den rechten Hebel, worauf der Behälter in die Säure fällt. Der folgende Alarm löst die Evakuierung Dr. Sweitzers in den Minimum-Security-Level aus, wo Sie ihn erneut in seiner Zelle finden.

Nach ganz  
**OBEN**

**TIP 5:** Fliegen Sie nun noch in den höchsten Raum des Levels. Dort betätigen Sie den Schalter, der das Kraftfeld des Hangars deaktiviert.

## Level 3

**FELD**  
deaktivieren

**TIP 6:** Zur Deaktivierung des Kraftfelds, das den Eingang zum zweiten Tunnelkomplex blockiert, müssen Sie jeweils das dünne untere Ende der vier kleineren Türme zerstören. Dann explodiert der Blitzturm, und der Weg ist frei.

Ein **SECRET**

**TIP 7:** In den an das Tunnelsystem angrenzenden Höhlen finden Sie einen zerstörbaren Steinhäufen.



Zu **Tip 6:** Schießen Sie auf das dünne Ende der Türme.

Dahinter liegt ein nützliches Anti-Virus-Power-up, das am Ende des Levels wichtig ist.

**TIP 8:** An die Oberfläche kommen Sie, wenn Sie den Fels-haufen am Ende des Höhlensystems zerstören. Setzen Sie im Kampf gegen den Superthief

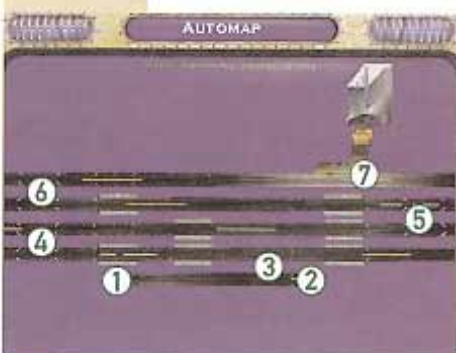
Gegen den  
**SUPERTHIEF**

den Guidebot aus, und aktivieren Sie das Anti-Virus. Nun attackiert der Feind den Guidebot. Rufen Sie den Bot zurück, und greifen Sie den nun zahmen Superthief an. Sollte das Anti-Virus vorzeitig aufgebraucht sein, attackieren Sie ihn mit der Vauss; dann bleibt er auf Distanz.

## Level 4

Die **ZÜGE**  
vermeiden

**TIP 9:** Sie starten bei (1). Sammeln Sie bei (2) den Afterburner-Cooler auf. Entlang der U-Bahn-Strecken



**Tip 9:** Bei (1) starten Sie, bei (2) liegt der Cooler.

(3), (4), (5) und (6) gibt es Haltebuchten, in denen Sie in Ruhe eine passende Lücke zwischen den Zügen abwarten können. Verharren Sie am besten eine Zeitlang am Bahnsteig, um sich die Muster der Züge einzuprägen. Fliegen Sie in

der langen Pause zwischen zwei Intervallen los. »M« steht für eine mittlere, »L« für eine lange und »K« für eine sehr kurze Pause zwischen zwei Zügen. Den Eingang zur Stadt finden Sie bei (7).

Strecke	Intervall
3	M-K-L-M
4	M-K-L-K-M
5	M-K-M
6	M-K-L-M-K-M



## Level 5

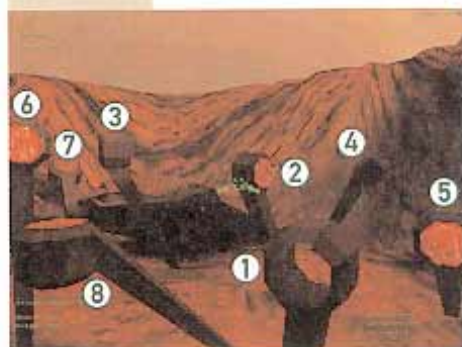
### REAKTOREN sichern

**TIP 10:** Fliegen Sie in Ruhe durch den Level, um sich die Wege einzuprägen, und entscheiden Sie dann, welche drei Reaktoren Sie beschützen wollen. Verteilen Sie alle Ihre Gunboys um die Reaktoren, und benutzen Sie alle Powerups, die der Guidebot zwischendurch eingesammelt hat.

## Level 6

### ICONS einsammeln

**TIP 11:** Zerstören Sie die schwarzen Halterungen der Plattform, um sich Zugang zum Planeteninneren zu verschaffen. Direkt über dem Lavapool ist eine Spalte in der Decke, durch die Sie zurück an die Oberfläche kommen. Sie müssen dann in der richtigen Reihenfolge durch einige »Nadelöhre« fliegen, um das Builder's Icon einzusammeln. Das Collector's Icon schwebt in einem der Schächte und ist durch den Guidebot leicht zu finden.



**Tip 11:** Durchfliegen Sie die einzelnen Nadelöhre an der Oberfläche in der richtigen Reihenfolge.

### Icons EINSETZEN

**TIP 12:** Benutzen Sie beide Icons in den entsprechenden Nischen, um die gegenüberliegende Priest's Door zu öffnen. Um das Priest's Icon zu erhalten, müssen Sie den Säulengang in einer festen Reihenfolge abfliegen. An der Decke sind Pfeile, die Ihnen die Richtung weisen. An einer Stelle zeigen die Pfeile sowohl nach links als auch nach rechts;



**Tip 12:** Die nur im Scheinwerferlicht an der Decke sichtbaren Pfeile weisen Ihnen den Weg.

### PLASMA gegen den Homunculus

gehen Sie beim ersten Mal links und dann rechts. **TIP 13:** Benutzen Sie das Icon in der Nische gegenüber der Tür des Homunculus. Schießen Sie nach dem Ende der Cutscene mit Plasmakanone und Impact Mortars, um ihn auf Distanz zu halten. Versuchen Sie, ihn zu umkreisen, während Sie unablässig weiter feuern. Ein paar ausgesetzte Gunboys halten die kleineren Gegner in Schach.

## Level 7

### Nicht auf TÜRME schießen

**TIP 14:** Verschenden Sie keine Munition auf die unzerstörbaren Raketentürme an der Oberfläche. Bei (1) geht's los. Halten Sie sich immer links, bis Sie zu einem Gebäude mit Generator (2) kommen.



**Tip 14:** Halten Sie sich vom Start (1) aus links, bis Sie zu einem Gebäude mit einem Generator (2) kommen. Bei (3) deaktivieren Sie das Kühlsystem.

Schießen Sie auf die vier Schalter, und zerstören Sie die erscheinende blaue Energiesäule. Damit haben Sie die Oberflächen-Verteidigung und alle Kraftfelder deaktiviert. Fliegen Sie nun in den Turm (3), der sich auf einer Linie mit Ihrem Ausgangs-

punkt und dem zuvor zerstörten Generator befindet. Hinter einer bewachten Tür am Grunde des Schachts finden Sie auf der linken Seite des Raumes das Kühlsystem. Zerstören Sie hier die vier kleineren Würfel, um es zu deaktivieren.

### Zum GENERATOR

**TIP 15:** Lassen Sie sich nun von Ihrem treuen Guidebot zu einem weiteren Generator im Inneren führen. Betätigen Sie die Hebel in den beiden angrenzenden Räumen, um Zugang zu erhalten. Sobald Sie den Generator mit Ihrem Schiff berühren, öffnet sich der magnetische Aufzug, der nach unten fährt.

### Zum VIRUSRAUM

**TIP 16:** Unten finden Sie einen Schlüssel, der es Ihnen ermöglicht, die beiden Kraftfelder zum Virusraum durch Umlegen zweier Hebel abzuschalten.

### STRAHLEN ausschalten

**TIP 17:** Da Sie eingangs bereits das Kühlssystem deaktiviert haben, können Sie den Raum nun durchfliegen, ohne daß Ihr Schiff sofort in Brand gesetzt wird. Postieren Sie sich hinter einer der Säulen, und schalten Sie die beiden Raketentürme aus. Nun können Sie die an beiden Seiten angebrachten rechteckigen Metallplatten zerstören, und so die Feuerstrahlen ausschalten. Nachdem Sie die Proben eingesammelt haben, betätigen Sie den Schalter an der Decke und fliegen durch die entriegelte Tür.

### Die PLATTEN zerstören

## Level 8

### Durch den KAMIN

**TIP 18:** Durch den höchsten Schlot gelangen Sie ins Innere des Planeten. Warten Sie direkt über der Tür, und benutzen Sie den Afterburner, sobald sie sich öffnet. Weiter unten ist eine kreisförmige Nische, in der Sie bleiben können, bis sich die untere Tür wieder schließt. Warten Sie direkt über der Tür, und fliegen Sie dann mit Unterstützung des Afterburners hinein. Zerstören Sie die leuchtenden roten Vierecke am äußeren Rand des Feuerrads auf dem Weg zum Kühlsystemschanter, um es zu deaktivieren.

### Mit NACH-BRENNER

### In die TUNNELS

**TIP 19:** Nun öffnen sich die Heat-Sink-Domes, im letzten führt eine Tür in ein angrenzendes Tunnelgewölbe. In einem Raum finden Sie einen Schalter, der die Kraftfelder deaktiviert. Folgen Sie von dort aus dem vorgeschlagenen Weg, und biegen Sie an der zweiten Kreuzung links ab.

### CARTRIDGE holen

**TIP 20:** Im angrenzenden Gewölbe schwebt links unter der Decke eine Data Cartridge. Wenn Sie die ein-





**Tip 20:** Der Schalter bei (1) deaktiviert das Kraftfeld, so daß Sie die Data Cartridge (2) einsammeln können.

#### So besiegen Sie den JUGGERNAUT

#### KRAFTFELD abschalten

#### Vorsicht KAMERA

#### INFOS sammeln

#### SCHALTER umlegen

#### PLASMA einsammeln

#### LOREN aktivieren

#### GENERATOR zerstören

gesammelt haben, und den Level normal beenden, kommen Sie in den ersten Geheimlevel.

### Level 9

**TIP 21:** Fliegen Sie unterhalb des Pfades, um möglichst unbeschadet durch den zweiten Eingang in das Planeteninnere zu gelangen.

Zerstören Sie umgehend den Juggernaut vor dem ersten Kraftfeld. Bleiben Sie dazu außerhalb der Halle knapp oberhalb des Bodens, so daß Sie gerade noch seinen Kopf sehen können. Aus dieser Position können Sie gut den Kopf des Roboters zerstören und den Raketen ausweichen. Nur an den Stellen, wo bei Treffern Funken sprühen, ist der Roboter verletzlich.

**TIP 22:** Sobald der Roboter zerstört ist, fliegen Sie durch eine der Türen unter der Decke auf die andere Seite des Kraftfelds, und legen dort beide Hebel um. Setzen Sie alle Disruptoren ein, bevor Sie dem Schiff den Weg durch das zweite Kraftfeld freimachen.

### Level 10

**TIP 23:** Sammeln Sie den Security Camera Monitor am Anfang auf. Dieser zeigt jedesmal, wenn Sie einen überwachten Raum betreten, automatisch das Bild der Kamera an. Sie müssen dann die Kamera zerstören, bevor die Abwehrtürme aktiviert werden.

**TIP 24:** Deaktivieren Sie Ihr Headlight, wenn Sie eine Tarnvorrichtung einsammeln, und setzen Sie den Mass Driver gegen die Wachen ein. Sobald Sie im Data Vault angekommen sind, fragen Sie durch Berührung die Info-Interfaces ab. Aus den Logfiles ergibt sich die Reihenfolge der zu erledigenden Aufgaben.

**TIP 25:** Nehmen Sie die Tür in der Decke des Kontrollraums, und fliegen Sie durch den angrenzenden Raum in die Halle mit den drei Schaltern dahinter. Legen Sie nur den Schalter hinter der ersten Strebe auf der linken Seite um.

**TIP 26:** Fliegen Sie dann durch den Raum mit den Plasmazellen zum Memory Plasma, und sammeln Sie es ein. Sollten Sie es nicht innerhalb der nächsten 35 Sekunden zurück zu den Zellen schaffen, warten Sie einfach, bis ein neues Memory Plasma an derselben Stelle erzeugt wurde, und versuchen es erneut.

### Level 11

**TIP 27:** Durch einen unverschlossenen Schacht gelangen Sie direkt ins Planeteninnere. Aktivieren Sie mit den Schaltern die Loren, um auf diese Art versperrte Durchgänge freizumachen.

**TIP 28:** Um das primäre Kraftfeld zu deaktivieren, müssen Sie den Schalter umlegen, der den Hilfsge-



**Tip 28:** Sobald diese Generatoren aktiv sind, können sie zerstört werden, was Kraftfelder deaktiviert.

#### Großes Feld ABSTELLEN

#### So entkommen Sie der FEUERFALLE



**Tip 30:** Geöffnet sind die Zangen zerstörbar.

#### Competitors BESIEGEN



**Tip 31:** Nachdem Sie in der zweiten Arena siegreich waren, haben Sie Zugang zum Raum mit der Data Cartridge für den zweiten Geheimlevel.

#### ENDGEGNER austricksen

generatoren im Raum unterhalb des primären Energiefelds aktivieren. Zerstören Sie diese Generatoren, um das Feld lahmzulegen. Der Passkey entspermt mehrere Türen und macht Ihnen den Weg zum Gefangenen frei. Legen Sie die sechs Schalter um, und zerstören Sie den Generator, um den Häftling zu befreien.

### Level 12

**TIP 30:** Um sich aus der Feuerfalle zu befreien, müssen Sie zuerst die vier kleinen Feuerzangen und dann die mittlere abschießen, sobald sie geöffnet

sind. Dann schießen Sie in einem solchen Winkel auf beide Kraftfelder, daß die abprallenden Energiesalven die Generatoren rechts und links explodieren lassen.

**TIP 31:** Nachdem Sie den vierten Competitor besiegt haben, fliegen Sie

durch die gleiche Tür hinaus, durch die Sie die vierte Arena betreten haben. Gegenüber ist die Tür nun unversperrt. Dahinter befindet sich eine identische

Arena mit einem weiteren Competitor. Nachdem Sie auch ihn besiegt haben, können Sie die Arena durch den zweiten Ausgang verlassen und finden in einem angrenzenden Raum eine Data Cartridge.

**TIP 32:** Den Endgegner können Sie problemlos besiegen, indem Sie ihn

unter die Luke locken, durch die Sie die letzte Arena betreten haben. Sein einziger wunder Punkt ist das Gelenk mit der Laserkanone. Direkt über ihm in der





**Tip 32:** Locken Sie den Boss direkt unter diese Luke – dort können Sie nicht von ihm getroffen werden.

Luke können Sie Ihrerseits nicht getroffen werden.

### Level 13

**TIP 33:** Um sich eine Menge Arbeit zu ersparen, sollten Sie zuerst das Aft Matcen ausschalten. Dazu schießen Sie eine Lenkrakete durch einen der an-

grenzenden Schächte auf den Schalter im dahinterliegenden Raum – schon ist das Matcen Geschichte.

**TIP 34:** Fliegen Sie dann sofort zum Engine Core, da dieser bisher noch nicht aktiviert ist. Sollten Sie zu langsam gewesen sein, müssen Sie sich in den Intervallpausen des Core Schritt für Schritt mit dem Afterburner herantasten und sich beim Energieausstoß an die Wand pressen und gegenlenken, damit Sie nicht zurückgeweht werden.

**TIP 35:** Der Guidebot kann die restlichen Stormtrooper nicht für Sie finden, Sie müssen also jeden Raum sorgfältig abfliegen. Sammeln Sie alle Powerups in der Nähe auf, so daß Sie den Guidebot nach entfernten suchen lassen können, und er Sie so in bisher unbesuchte Bereiche des Levels führt.

### Level 14

**TIP 36:** Zuerst sollten Sie durch den mittleren Schacht an die Spitze des Levels in einen Raum mit drei Schaltern fliegen: Mit denen können Sie die Roboter-Generatoren deaktivieren, so daß Sie gegen weniger Gegner ankämpfen müssen.

**TIP 37:** Nachdem Sie alle Schlüssel eingesammelt haben, stellen Sie im Lower Engineering Room den

Schalter auf »0« und fliegen in den Raum mit dem Forcefield. Das deaktivieren Sie, indem Sie die fünf Schalter in folgender Reihenfolge umlegen: links oben, rechts unten, links unten, rechts oben, Mitte. Die richtige Ausrichtung der Spiegel

erkennen Sie an einem dünnen, konstanten Energiestrahl zwischen Spiegel und Knotenpunkt.

**TIP 38:** Postieren Sie jetzt noch die sieben Gunboys in einem Halbkreis um die Linse auf der dem Roboter-Generator zugewandten Seite, und berühren Sie das Interface darunter. Nun müssen Sie noch einmal die drei Schalter aus Tip 36 umlegen, was neben der

**LINSE**  
verteidigen

Energiezufuhr für den Emitter leider auch wieder die abgeschalteten Roboter-Generatoren aktiviert.

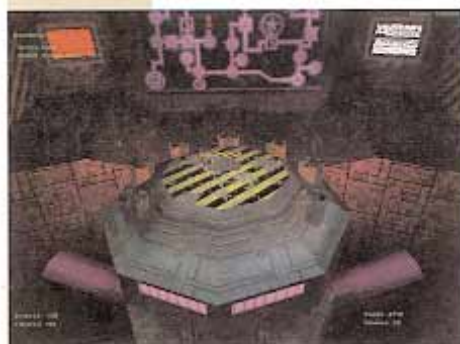
**TIP 39:** Nun geht's mit Tempo schnell zurück in den Emitter-Raum, wo Sie das kleine CED-Schild unter dem Generator berühren, um den Upload zu initialisieren. Der nimmt einige Zeit in Anspruch, in der die Roboter versuchen werden, die Linse zu zerstören. Postieren Sie sich darüber, und verteidigen Sie das Ding. Benutzen Sie im Notfall die Ersatzlinse.

### Level 15

**GENERATOREN**  
abschalten

**TIP 40:** Sammeln Sie soviel Waffen, Shields und Powerups wie möglich ein. Um die Sache zu vereinfachen, können Sie alle Roboter-Generatoren deakti-

vieren. Dazu müssen Sie im Geheimraum hinter einem defekten, kreisförmigen Energy Center die Schalter in dieser Reihenfolge berühren: 5-3-2-7-4 von links nach rechts. Der mittlere Schalter bringt die anderen wieder in Ausgangsposition, falls Sie sich dabei vertan haben.



**Tip 40:** Berühren Sie die Schalter in der richtigen Reihenfolge (5-3-2-7-4), um die Generatoren und das Energiefeld vor der Armory zu deaktivieren.

**LAVABECKEN**  
leeren

**TIP 41:** Der Schlüssel zu Dravis' Stronghold befindet sich hinter dem linken der drei großen Lavabecken. Leeren Sie das Lavabecken durch Berühren des linken Rads im angrenzenden Kontrollraum, und fliegen Sie

durch die Tür am Boden des Beckens.

**TIP 42:** Auf der anderen Seite direkt über der Tür befindet sich der Schalter, der die gegenüberliegende Tür öffnet. Holen Sie den Schlüssel, ehe sich das Becken wieder mit Lava gefüllt hat. Das Kraftfeld, das den Ein-



**Tip 41:** Das linke Rad leert den linken Lavapool im angrenzenden Saal und macht den Weg zum Passkey frei.

**Durch das KRAFTFELD**

gang blockiert, öffnet sich bei Annäherung, schließt sich aber hinter Ihnen. Sie sollten also vorher den Level komplett erkundet haben.

**Der ENDKAMPF**

**TIP 43:** Der Endgegner läßt sich mit dem Guidebot Anti-Virus sehr leicht besiegen. Sobald er kurzfristig außer Gefecht ist, schießen Sie aus sicherer Entfernung alle Black Shark und Mega Missiles auf seinen Kopf. Kurz bevor das Anti-Virus seine Wirkung verliert, stößt der Mech ein Unverwundbarkeit-Extra aus. Sammeln Sie es sofort ein, und geben Sie ihm mit Dauerfeuer aus Missiles und Plasma den Rest. **GUN**

**EXTRA**  
einsammeln



**Tip 37:** Diese Schalter müssen Sie in der richtigen Reihenfolge berühren, um das Kraftfeld auszuschalten.

**GUNBOYS**  
ausrichten