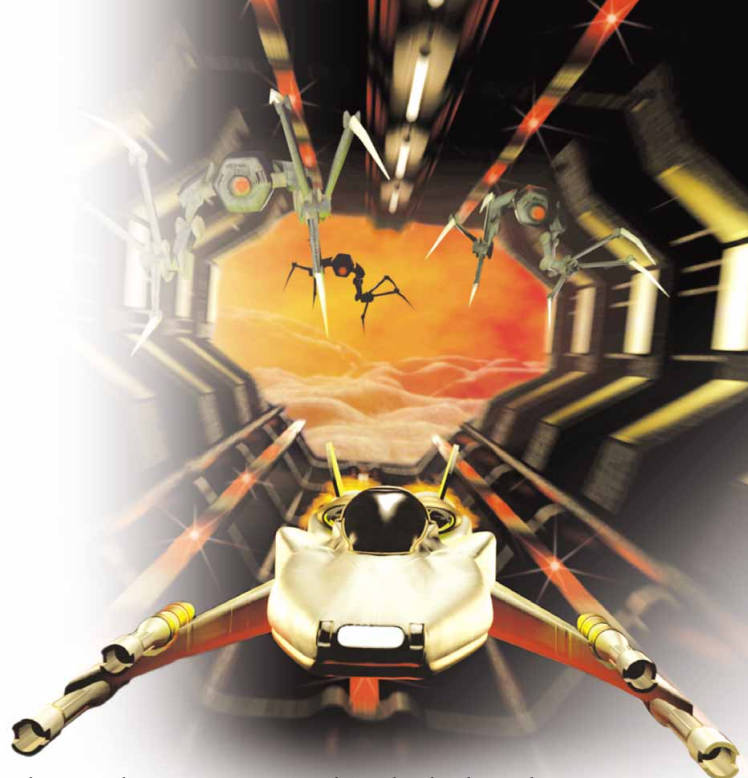


Da fetzen die Flieger

# Descent 3

Feuer frei für Kampfflieger: Ein Klassiker des Actiongenres geht mit frischen Ideen und raffinierten Robotergegnern in eine neue Runde.



## Facts

- 16 Missionen
- 3 Kampfflieger
- 10 Schußwaffen
- 10 Raketentypen
- 30 Robotergegner
- 5 Mehrspieler-Levels

**D**er Metallmann funkt den Stahlkrieger an. »Hey, da kommt einer dieser Schwebegleiter. Den knöpfen wir uns vor. Du von links, ich von oben.« Nichtsahnend saust der Kampfflieger in die Höhle, die Falle der Roboter schnappt zu. Mit Energiestrahlen und Laserschüssen nehmen die beiden

den wackeren Helden ins Kreuzfeuer. Doch der reagiert sofort und taucht unter den Geschossen hindurch. Eine elegante Drehung, zusammen mit einem plötzlichen Steigflug (auch bekannt als das gefürchtete »Steinlechner-Manöver«), ein paar Schüsse mit der Gauss-Kanone, gleich noch Raketen hinterher, und schon schwebt er triumphal durch qualmende Roboterreste. Nach drei Jahren des Wartens dürfen

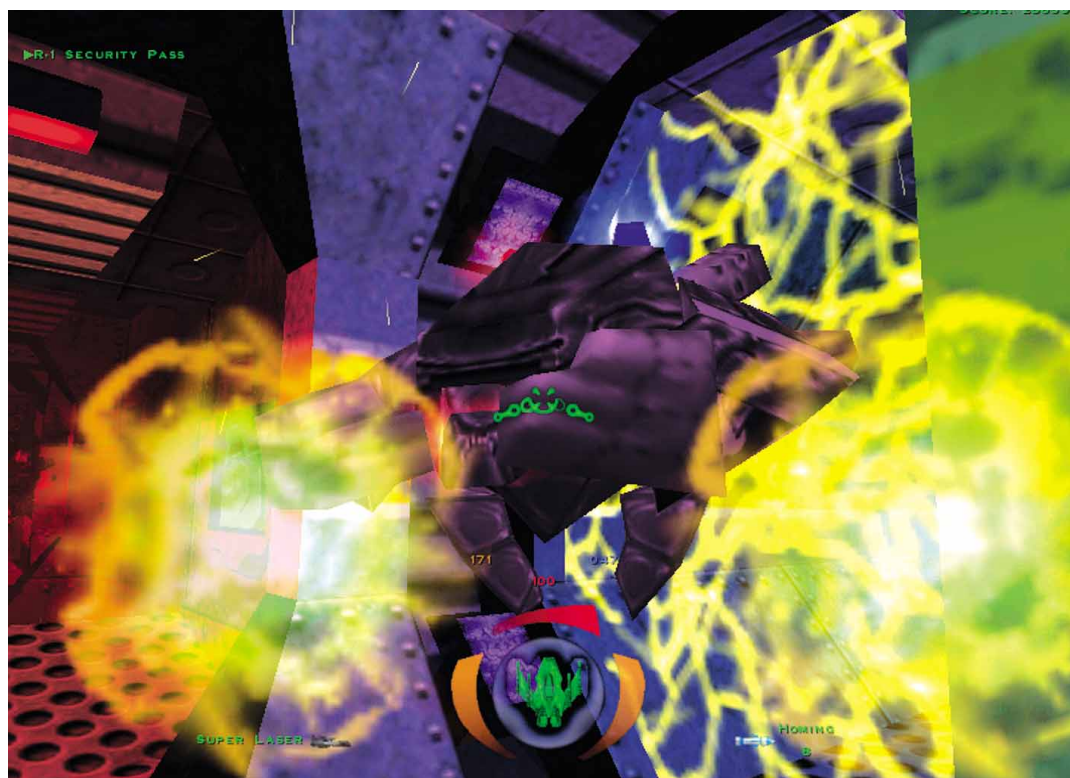
sich Fans der Action-Serie wieder in hochgerüsteten Gleitern mit Roboterfeinden anlegen: **Descent 3** ist da!

## Kämpfen und Knobeln

Schießen steht zwar im Vordergrund, aber in einem Punkt unterscheidet sich **Descent 3** von anderen 3D-Actionspielen: Sie kleben nicht am Boden, sondern schweben in teils aberwitzig konstruierten Levels völlig

schwerelos durch Horden von feindlichen Stahlkriegern. Die Hintergrundstory geht detailliert darauf ein, was mit den früher friedlichen Robotern geschah: Eine hinterlistige Firma hat ihnen per interstellarem Datenverbund ein schlimmes Computervirus ins elektronische Gehirn geladen. Die Blechkameraden wurden wild, und Sie sollen die Bedrohung stoppen und die Drahtzieher überführen. Ein paar längere Rendersequenzen und die Missionseinführungen treiben die Handlung weiter voran.

Gegenüber den Vorgängern hat sich viel in Sachen Missionsdesign getan. Statt deren schlichter Aufträge ist in Teil 3 viel Abwechslung angesagt. Klassische Ballerschlachten ohne Schnickschnack gibt's auch noch – aber zwischendurch tut sich jetzt was. Sie flitzen etwa unter Zeitdruck zwischen mehreren Reaktoren hin und her, während Horden von Angreifern durch die Gänge fliegen und die Kraftwerke in die Luft jagen wollen. Vor den späteren Einsätzen haben Sie sogar die Wahl zwischen drei Gleitern. Außer Ihrem vertrauten Standardflieger dürfen Sie in ein schnelleres oder ein dicker gepanzertes Vehikel klettern.



Der bullige **Boxer-Bot** rückt Ihnen auf die Pelle und haut dann mit geballter Faust sehr schadensträchtig zu.





Fiese Gegner in riesigen Gwölben sind das Markenzeichen von Descent 3. Die Roboter greifen hier übrigens von unten an; Sie selbst sind an der Decke.



Neue Waffen, von oben: Omega-Kanone, Mikrowellen-Knarre und Flammenwerfer.

In einigen Levels sind nicht nur ein fixer Triggerfinger, sondern auch die Denkerstirn gefragt. Dann müssen Sie Rätsel lösen und etwa draufkommen, daß man einen ferngesteuerten Fabrikroboter per Schalter über einem Faß mit Sprengstoff abwerfen kann, und sich nur so der weitere Weg öffnet. Die Rätsel sind logisch, tauchen aber arg unvermutet auf – es ist nicht immer klar, ob Sie sich den Weg durch eine Energiesperre schießen können oder grübeln müssen.

### Buntes Levelwirrwar

Das bunte Treiben in der nagelneuen Grafik-Engine verfolgen Sie aus der Ich-Perspektive, gesteuert wird vorzugsweise mit einer Kombination aus Joystick und Tastatur; wer mag, braut sich eigene Konfigurationen. Wie in den Vorgängern flitzen Sie durch

Röhren, Raumstationen und ähnliche Räumlichkeiten. Der Levelaufbau übertrifft locker mittelalterliche Labyrinthgärten – und kostet zudem die drei Dimensionen voll aus. Damit Sie sich nicht verirren, hilft neben einer Übersichtskarte der Guidebot. Diesem Navigationsroboter befehlen Sie beispielsweise, Sie zum nächsten Missionsziel, zu einer Waffe oder Schilden zu bringen, und er saust fröhlich zwitschernd voran. Seine Wegfindungsroutinen sind – anders als in der offiziellen OEM-Version – ausgezeichnet, nur sehr selten kommt es vor, daß er an Vorsprüngen hilflos steckenbleibt.

### Gescheite Gegner

Natürlich können die feindlichen Roboter in Descent 3 nicht miteinander in Kontakt treten – aber die KI der Stahlkrieger ist so fortgeschritten,

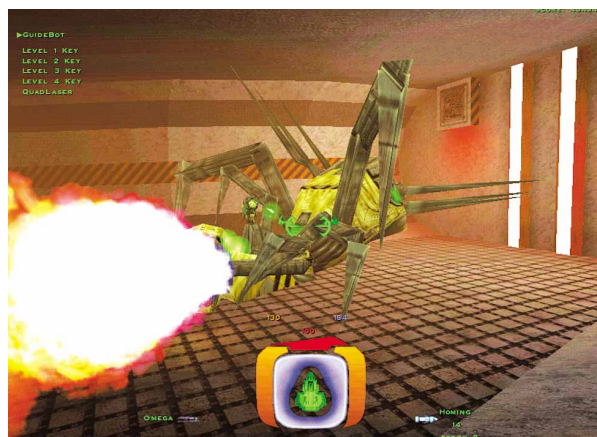
### Wußten Sie, daß...

- Descent 1 (1995) das erste 3D-Actionspiel überhaupt mit dynamischen Lichteffekten war?
- das erste Descent noch auf einem Intel 386 mit 4 MByte RAM lief?
- der beliebteste Leveleditor für Descent 2 (1996) den Namen Devil (für »Descent Editor for Vertices, Items, and Levels«) trug?
- Interplay mit der Descent-2-Engine einen völlig mißglückten Ableger ins Rollenspiel-Genre namens Descent to Undermountain produzierte?
- in Amerika bislang zwei Bücher zur Descent-Reihe veröffentlicht wurden?
- einer der wichtigsten Cheat-Codes (Levelsprung) für Teil 2 »Freespace« hieß, und das Descent-Team zwei Jahre später ein gleichnamiges Weltraumspiel veröffentlichte?
- der Programmierer des (damals sehr guten) Netzwerk-Codes von Descent 2 von LucasArts für X-Wing versus TIE Fighter abgeworben wurde?





In der Außenwelt finden Sie originelle Objekte wie das **Inka-Steintor**.



Ein Spinnen-Zwischengegner brät uns mit seinem **Flammenwerfer**.

daß man den Boliden menschliche Regungen zutrauen mag. Die Biester verstecken sich, greifen je nach

Modell mit individuellen Taktiken an, schießen aus der Ferne oder verprügeln Sie auf kurze Distanz. Einige hängen sich an Ihren Fluggleiter, schlagen mit dem einen Greifarm zu und ziehen mit dem anderen Extras heraus. Wie im Vorgänger gibt es einen Diebesroboter, der nicht kämpft, sondern Ihre Ausrüstung klaut und dann die Flucht ergreift; allerdings müssen Sie sich mit dem Langfinger nur in wenigen Levels herumschlagen. Ein paar Gegner fliegen nicht, sondern rumpeln über den Boden oder krabbeln, wie die Stahlskorpione, an Wänden und Decken. Sogar einem zweibeinigen Metallkämpfer begegnen Sie – zum Glück aber nur selten. Denn er ist dermaßen schauerlich schlecht animiert, daß Ihre tränenden Augen das Zielen erschweren.

schlachten arbeitet der Flammenwerfer effektiv. Damit verschmoren die Schaltkreise zwar langsam, aber zuverlässig. Allerdings ist selbst der Standardstrahler verhältnismäßig kräftig und taugt spätestens nach dem Update auf Vierfach-Feuer (gibt's schon im ersten Level) gegen größere Feinde.

Wer gerne im Verbund spielt, findet in **Descent 3** die üblichen Features: Sie treten gegen bis zu 15 Mitstreiter im lokalen Netz oder im Internet an; der Hersteller bietet als kostenlose Anlaufadres-

se einen eigenen Server. Wenn die fünf mitgelieferten Mehrspieler-Levels nicht reichen, der soll bald mit einem Level-editor eigene Karten basteln können. Dieser sollte eigentlich in der Verkaufsversion mit drin sein, wurde aber nicht rechtzeitig fertig. **PS**

## Peter Steinlechner



### Action für Denker

Die Frischzellenkur beim Missionsdesign hat Descent 3 gutgetan. Durch so abwechslungsreiche Einsätze

darf ich nur selten fliegen, die stellenweise tollen Ideen haben mir das eine oder andere »Wow!« entlockt. Für die neue Grafik-Engine gilt das allerdings nicht. Die ist zwar auf der Höhe der Zeit – Unreal sieht aber noch immer einen Zacken besser aus. Richtig gut gefallen mir die Roboterfeinde. Ich bin sonst kein Fan derartiger Metallgegner, aber die in Descent 3 sind gelungen und können in Sachen Erschreck-Effekt halbwegs mit fleischlichen Bestien mithalten.

### Keimfreie Kampfhandlungen

Trotzdem hat Descent 3 immer noch das Problem, das schon die Vorgänger plagte: Das bunte Treiben wirkt arg steril. Da hilft die Story nicht viel weiter – wenn's kein Test gewesen wäre, hätte ich die öden Zwischensequenzen übersprungen. So manchem Descent-Fan dürfte außerdem angesichts der knackigen Puzzles der Joystick vor Schreck aus der Hand fallen. Ich habe nichts dagegen, in Ballerorgien nachzudenken – aber in Descent 3 haben sich Rätsel verirrt, bei denen man nur mit Glück weiterkommt. Eine Empfehlung ist das Programm dann, wenn Sie eher auf tückelige Action als auf Dauerfeuer stehen.

### Pyrotechnik für Profis

Action ist gut, Taktik ist besser: Mit dem passenden Schießprügel kämpft es sich gleich viel leichter. Die Gauss-Kanone beschädigt Gegner nicht nur, sondern wirft sie auch ein paar Meter zurück und verschafft Ihnen so Platz für Fluchtmanöver. Im zweiten Schußmodus zoomt sich das gute Stück wie ein Scharfschützengewehr an Gegner heran. Besonders in Massen-



Außenlevel: Fast an ein **Weltraumspiel** erinnern der feindliche Fluggleiter und der Sternenhimmel.

## Descent 3

**Genre:** 3D-Action  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 90 Mark

**Hersteller:** Parallax  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 210 bis 980 MByte

**Spieler:** Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)  
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☒ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/266	Pentium II/450
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Gelungene Fortsetzung eines 3D-Klassikers.



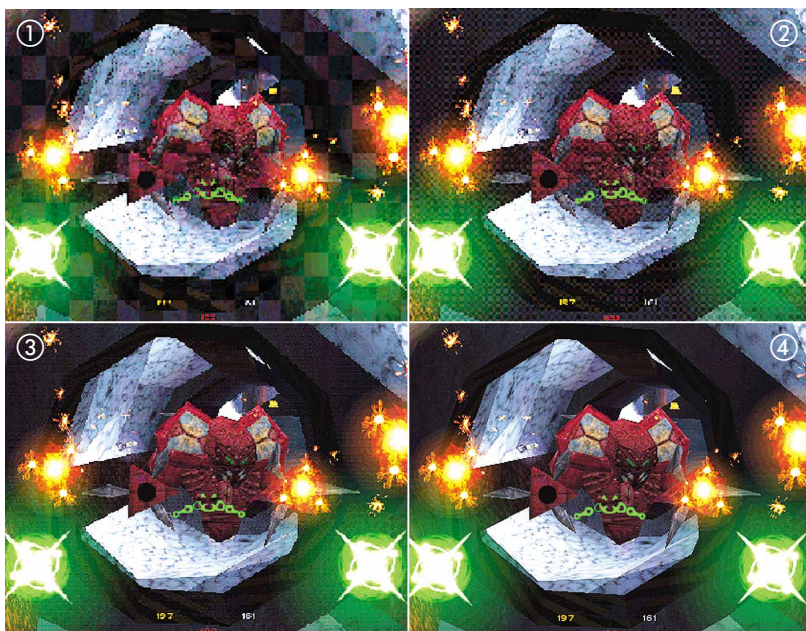
# Technik-Check

# Descent 3

Die wichtigsten Fakten zur Performance der neuen Fusion-Engine.

## Grafik-Check:

- ① 512 mal 384,
- ② 640 mal 480,
- ③ 800 mal 600,
- ④ 1280 mal 1024



Der Roboter greift auch auf langsameren Rechnern ohne allzu spürbare Ruckeleien an. In der niedrigsten Auflösung – die bei 512 mal 384 Pixeln liegt – reicht zur Not sogar ein Pentium 200.

Für **Descent 3** hat Hersteller Parallax eine brandneue 3D-Engine namens Fusion entwickelt. Eines der wichtigsten Merkmale ist die Möglichkeit, ohne spürbares Nachladen aus einem dunklen und engen Gang in helle und große Außenwelten zu fliegen.

**Descent 3** folgt dem Trend zum 3D-Karten-Zwang. Insgesamt benötigt das Programm aber nicht die allerschnellste Hardware. Ab mittelschnellen Intel- oder AMD-Prozessoren und etwa einer Voodoo-2-Karte lässt sich das Spiel in Auflösungen wie 800 mal 600 Pixel ohne größere Schwierigkeiten betreiben. Das Programm nimmt die nötigen Einstellungen zwar selbst vor, im Test funktionierte die Auto-Konfiguration allerdings nicht sehr zuverlässig. Sobald etwa ungewöhnlich viel Speicher im Rechner steckt, wird das System überschätzt – es kommt zu unvermeidlichen Rucklern. **PS**

## Die Performance-Tabelle

### Legende

- nicht möglich
- unspielbar langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar
- nur im SLI-Modus möglich

		Rage 128	Riva 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1
P200 MMX, AMD K6/300	512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300 AMD K6-2/300	512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●

## Technik-Facts

**GRAFIKSCHNITTSTELLE:** Descent 3 unterstützt 3D-Karten per Glide, Open GL und Direct 3D. Die Testversion lief problemlos mit allen gängigen Beschleunigern; allerdings wollten auf bestimmten Karten einige technisch mögliche Auflösungen nicht laufen. Das Programm hat keinen Software-Modus.

**LANDSCHAFT:** Die Umgebung ist vollständig dreidimensional aufgebaut, was auch massiv genutzt wird. Sie kämpfen kopfüber in extrem großen Hallen, aber auch in verwinkelten, engen Gängen oder weitläufigen Freiluftgebieten.

**FIGUREN:** Die Polygon-Robotergegner sind sichtlich liebevoll aufgebaut und animiert. Es gibt zahlreiche Modelle, gelegentlich bekommen Sie es mit größeren Endgegnern zu tun.

**SOUND:** Das Programm hat in den Missionen kurze Sprachsamples, etwa wenn Sie per Funk neue Befehle bekommen. Die Waffengeräusche wirken überzeugend, die Musik nervt.

**TEXTUREN:** Die Wandverkleidungen sind längst nicht so detailliert wie etwa in Unreal, können letztlich aber überzeugen.

**SPEZIALEFFEKTE:** Explosionen besitzen dreidimensionales Volumen, wirken stellenweise aber dennoch flach. Die meisten Schüsse und Detonationen sind relativ bunt.

**STEUERUNG:** Vorgegeben ist eine Mischung aus Joystick und Tastatur. Aber auch Maus-Kombinationen sind möglich.

**MULTIPLAYER:** Bis zu 16 Mitspieler können mitfliegen. Descent 3 unterstützt das IPX- sowie das TCP/IP-Protokoll.



Addon: Return to Na Pali

# Unreal

Ein Weltraumheld gibt nie auf:  
Im Addon zu Unreal machen Sie  
einen altbekannten

Planeten sicher.



Peter Steinlechner



## Spannende Rückkehr

Das Wichtigste zuerst: Die Atmosphäre stimmt. Return to Na Pali spielt sich wie Unreal, und das ist gut so.

Mehr bietet diese Missions-CD nicht, immerhin auch nicht weniger. Die meisten Texturen kenne ich schon, die überwältigende Mehrzahl der Gegner auch.

Daß sich da ein paar Neuzugänge im Alien-zoo tummeln, fällt kaum auf. Und auch die zusätzlichen Waffen verschieben das taktische Gleichgewicht in keiner entscheidenden Weise. Insgesamt bieten die Levels zwar nicht ganz so viele Highlights wie Unreal selbst, aber dafür haben die Entwickler die Stärken der Grafik-Engine etwas besser im Griff. Wer das Hauptprogramm durchgespielt hat und neue Abenteuer sucht, verbringt mit Return to Na Pali ein paar spannende Wochenenden.

**K**aum hat er die Skaarj-Königin niedergestreckt und ist ins All entfleucht, da steckt der Protagonist des 3D-Action-hits **Unreal** schon wieder mitten im Ärger. In der offiziellen Missions-CD **Return to Na Pali** sollen Sie in seiner Haut nach dem Raumschiff Prometheus suchen. Wieder marschieren Sie über die nur scheinbar idyllische Planetenoberfläche, legen sich in Höhlen und Raumkreuzern mit interstellaren Monstrositäten an und beschützen gelegentlich per Laserkanne und Granatwerfer die Eingeborenen.

## Heimelige Siedlungen

Noch immer ist die **Unreal**-Engine bei der Darstellung großer Räume ungeschlagen. **Return to Na Pali** nutzt das noch konsequenter als das Hauptprogramm, vor allem anfangs gibt's mehr Außengebiete und Dörfer. Insgesamt ist das Missionsdesign etwas gradliniger als in **Unreal**, Sie können sich weniger leicht verlaufen. Zwischen den Landschaftsabschnitten, wenn das Programm neue Daten in den Speicher schaufelt, erzählt der Held jetzt in deutscher Sprachausgabe die



Sie entdecken wieder eine alte **Nali-Burg** und prügeln sich mit Krall-Kriegern.

Story. Im Spielverlauf finden Sie drei zusätzliche Waffen, neben einem weiteren Raketen- und einem Granatwerfer gibt es ein nagelneues Schnellfeuerwehr.

## Tödliches Trio

Ob Krall, Skaarj oder Titan – mit den meisten Biestern aus **Unreal** feiern Sie im Addon ein feindliches Wiedersehen. Neu sind lediglich drei Gegnertypen, schön animierte Spinnen stellen dabei noch den harmlosesten dar. Gefährlicher ist da eine Reptilienart, die pfeilschnell auf Sie zurast und nur im Rudel angreift. Als

harte Nuß erweisen sich die Marines. Die in Schutzanzüge gekleideten Terraner begegnen Ihnen nur an einigen Stellen im Spiel, sind aber stabil wie Robocop und feuern schneller als Clint Eastwood – kein Wunder, haben die Designer doch kurzerhand zur leicht abgeschwächten Bot-KI gegriffen. **PS**



Die dick vermummten **Terraner** kämpfen fast wie die computergesteuerten Bots.

## Unreal – Return to Na Pali

**Genre:** 3D-Action-Addon  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 40 Mark

**Hersteller:** Epic Games  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 300 MByte

**Spieler:** Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	P 166, 32 MByte, 4x CD, 3Dfx oder P 233, 32 MByte, 4x CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut

Frische Levels, gewohnte Qualität.



# Savage Arena

## Mord statt Sport für Couch-Potatoes.



Zwei Teams kämpfen mit wirklich **allen Mitteln** um den Sieg.

**F**air geht nicht vor – jedenfalls nicht im Action-Sportspiel **Savage Arena**. Was auf den ersten Blick an den

Klassiker **Speedball 2** erinnert, entpuppt sich als wilde Orgie, in der es vor allem ums Hauen und Bomben geht. Unter anderem rücken Sie den Kontrahenten mit Motorsäge und Lasergewehr zu Leibe. Zwei Teams aus je acht Teilnehmern müssen einen Ball ins Tor bringen. Also befördern Sie die gegnerische Mannschaft nach und nach auf die Ersatzbank, bis Sie schließlich ungehinderten Schuß auf den Kasten haben. Gesteuert wird jeweils der Spieler, der dem virtuellen Leder am nächsten steht. Mit Tastatur, Joystick oder Gamepad können Sie passen, schießen und den Turbo einwerfen. **PS**

PS

# Peter Steinlechner

## Klarer Absteiger

Alle Jahre wieder versucht sich jemand an einem Ableger von Speedball 2, ebenso regelmäßig geht der Versuch daneben. Savage ist da leider keine Ausnahme, und wie so oft ist die Steuerung der Knackpunkt. Wenn man in Rechnung stellt, daß man hier eine ganze Mannschaft aus mehreren Teilnehmern lenkt, ist sie zwar einigermaßen gelungen. Das hilft aber nichts: Letztlich ist es mir immer noch zu kompliziert.

## Savage Arena

**Genre:** Actionspiel      **Hersteller:** Rage  
**Anspruch:** Fortgeschrittene      **System:** Windows 95  
**Sprache:** Deutsch      **Anleitung:** Deutsch  
**Preis:** ca. 80 Mark      **Festplatte:** ca. 70 MByte

**Spieler:** Einer bis zwei (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)

**3D-Karten:** ☐ Direct 3D    ☒ 3Dfx    ☐ Open GL    ☐ Power VR    ☐ Rendition

Hersteller: Rage  
System: Windows 95  
Anleitung: Deutsch  
Festplatte: ca. 70 MByte

Pentium 166  
16 MByte RAM, 4fach CD  
3D-Karte

Pentium 200  
32 MByte RAM, 4fach CD  
3D-Karte

Pentium II/266  
32 MByte RAM, 8fach CD  
3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

Mißlungene Kreuzung aus Action und Sport.