

DESCENT 2™



MANUALE

Parallax
Software

Interplay

DESCENT 2™

INDICE

REQUISITI DI SISTEMA	3
INSTALLAZIONE DI DESCENT 2	3
INIZIARE A GIOCARE	5
Musica e Filmati	5
Menu	5
IL MENU PRINCIPALE	6
MENU OPZIONI	7
MENU CONTROLLI	8
MENU LIVELLO DI DETTAGLIO	9
MENU OPZIONI AGGIUNTIVE	10
TASTI	11
Selezione delle armi	14
Altri tasti	14
Controlli dell'automappa	15
GIOCARE A DESCENT 2	16
Robot	16
Guide-Bot	16
Armamenti	18
Potenziamenti	19
Porte	22
Pannelli di Controllo	22
Reattore Principale	22
Prigionieri	23
Automappa	23
Livelli Segreti	23
Centri Energetici	24
Campi di Forza	24
Generatori di Robot	24
Segnalatori	24
Punteggio	25
Cockpit e dati HUD	25
Vista dal Missile	26
Telecamere Ausiliarie	26
Cockpit attivato/disattivato	26
Vista Posteriore	26
DEMO & SCHERMATE	27
JOYSTICK & DISPOSITIVI DI CONTROLLO	27
INFORMAZIONI SUI DISPOSITIVI VR	28
MODALITA' MULTIGIOCATORE	28
Tasti speciali	28
Regole speciali/caratteristiche	29
Parlute via modem/cavo seriale	30
Giochi sotto Network IPX	31
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	36
Problemi generici	36
Problemi del modem/cavo seriale	37
Problemi del gioco via rete	37
CREDITI	38
SERVIZIO CLIENTI	38
GARANZIA LIMITATA	40

*1996 Parallax Software. Tutti i diritti riservati. Descent II è un marchio registrato della Interplay Productions. Tutti i diritti riservati.

REQUISITI DI SISTEMA

NECESSARI: IBM/Tandy o 100% compatibile 486-DX50 o superiore, con 8 MBdi RAM (16 MB per il funzionamento sotto Windows95), hard disk e MS-DOS versione 5.0 o successive.

FORTEMENTE CONSIGLIATI: processore Pentium, 16 megabyte di RAM, scheda sonora a 16 bit con supporto General MIDI, un buon joystick e un sacco di tempo libero.

PERIFERICHE SUPPORTATE: mouse Microsoft compatibile. Schede sonore: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32) e compatibili, Media Vision Pro Audio Spectrum (Plus, 16, Studio), Gravis Ultrasound/Max, Roland SCC-1 (solo musica MIDI). 1 o 2 joystick come Thrustmaster WCS/FCS/FLCS/QQS, Gravis Game Pad/Phoenix, Logitech Cyberman/Wingman Extreme, CH Flightstick Pro/Throttle, Microsoft Sidewinder Pro. Sistemi VR: Forte VFX-1, Cybermaxx, Virtual I/O i-glasses, 3D Max.

INSTALLAZIONE DI DESCENT II

Per il funzionamento ottimale del gioco non installatelo sotto Windows 3.x. Se dovete farlo necessariamente, riferitevi al file README.TXT presente nella directory di Descent II per istruzioni.

Se avete meno di 16 megabyte di RAM sul vostro sistema è vivamente raccomandato che installiate e utilizzate esclusivamente la versione DOS del gioco.

Installazione da DOS:

- Inserite il CD all'interno del lettore CD-ROM.
- Al prompt dei comandi C> battete la lettera di identificazione della vostra unità CD-ROM seguita dai due punti, quindi premete INVIO. A questo punto scrivete INSTALL e premete nuovamente INVIO.

Esempio:

```
C:\>D: <INVIO>
D:\> install<INVIO>
```

- Continua di seguito dopo le istruzioni per Windows 95.

Installazione sotto Windows 95:

Inserite il CD di Descent II nel vostro lettore CD-ROM, e cliccate sull'opzione 'Install' che apparirà nel menu di esecuzione automatica oppure cliccate sull'icona 'Install' presente sul CD.

Continuazione dell'installazione (sia DOS che W95)

- Il programma d'installazione di Descent II eseguirà un breve filmato di prova per testare le caratteristiche del vostro sistema. Una volta concluso, suggerirà la risoluzione migliore per i filmati presenti nel gioco (alta o bassa).

ATTENZIONE: se scegliete la risoluzione alta anche se il programma consiglia di selezionare quella bassa, incontrerete quasi certamente problemi audiovisivi durante l'esecuzione dei filmati.

- Dopo il filmato di prova, il programma d'installazione vi permetterà di scegliere tra i diversi tipi d'installazione disponibili, mostrando anche lo spazio su hard disk richiesto da ciascuna di queste opzioni, che sono le seguenti:
 - SMALL - Copia il minimo numero di file sul vostro hard disk. Selezionando quest'opzione ci saranno tempi morti a ogni avvio del gioco e tra un livello e l'altro.

INSTALLAZIONE DI DESCENT 2

- MEDIUM - Copia tutti i dati relativi al gioco su hard disk, lasciando su CD tutti i filmati. Questo è il tipo d'installazione raccomandato.
- LARGE - Copia tutti i dati relativi al gioco e i filmati tra i vari livelli sul vostro hard disk. I filmati dell'introduzione e del finale restano su CD.
- CRAZY - La mega-installazione! Tutti i dati del gioco e tutti i filmati vengono copiati su hard disk. Attenzione: avrete ugualmente bisogno del CD originale di Descent II per far partire il programma!

NOTA: se il programma d'installazione consiglia filmati in bassa risoluzione potete provare a selezionare quella alta scegliendo i modi d'installazione 'Large' e 'Crazy'. Dal momento che così facendo i filmati saranno copiati sull'hard disk la resa del sistema dovrebbe raggiungere un livello accettabile.

- Una volta scelto il tipo d'installazione desiderato, vi verrà mostrata una lista degli hard disk disponibili e dello spazio libero su ciascuno di essi.
- La directory standard per l'installazione del gioco è \GAMES\DESCENT2 sull'hard disk selezionato. Potete comunque immettere un nuovo percorso d'installazione scrivendolo al posto di quello già presente.
- SOLO PER DOS: una volta terminata l'installazione del programma, vi verrà mostrata la schermata di Setup, che vi permetterà di definire la musica e gli effetti sonori del gioco. Se non siete sicuri della configurazione del vostro sistema potrete selezionare 'Auto-detect Sound Hardware'. Descent II rileverà automaticamente le impostazioni migliori per il suo funzionamento.

Usate le opzioni 'Test digital' e 'Test music' per assicurarvi che funzionino alla perfezione tanto gli effetti sonori quanto la musica.

ATTENZIONE: se utilizzate Descent II in ambiente DOS e si verifica un conflitto hardware, l'opzione 'Auto-detect' potrebbe bloccare il computer. Se dovesse capitarvi, resettate e configurate la scheda sonora manualmente.

Da Windows 95:

Se state utilizzando Descent II sotto Windows95, effettuate un doppio click sull'icona di Descent II, oppure cliccate sull'opzione 'Run Descent II' che appare quando inserite per la prima volta il CD del gioco.

Se il vostro sistema dispone di meno di 16 MB di memoria è consigliabile l'utilizzo della versione DOS di Descent II.

Da DOS:

Andate nella directory dove è stato installato Descent II. Se avete scelto quella standard durante l'installazione dovreste scrivere:

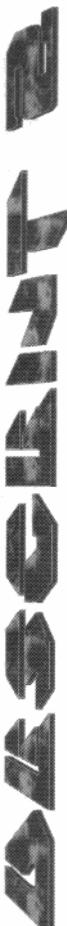
CD \GAMES\DESCENT2.

Battete D2 e premete INVIO.

Inizierà a scorrere il filmato d'introduzione. Questo vi narrerà tutti gli eventi che sono accaduti dopo la conclusione di 'Descent: First Strike'.

NOTA: se il filmato introduttivo appare scattoso o se il suono si sente solo a tratti, consultate la sezione 'Risoluzione dei problemi' che trovate alla fine di questo manuale.





INIZIARE A GIOCARE

Se giocate a Descent II per la prima volta dovrete inserire il nome che utilizzerete nel gioco, che verrà usato per salvare la vostra configurazione di gioco e per identificarvi nelle partite multigiocatore.

A questo punto, vi verrà chiesto di scegliere un metodo di controllo. Usate i tasti freccia su-freccia giù della vostra tastiera per selezionare la vostra configurazione di gioco e per identificarvi nelle partite multigiocatore.

Ora vi trovate nel Menu Principale di Descent II.

Per iniziare subito il gioco, premete INVIO per selezionare 'New Game' e scegliete un livello di difficoltà (Rookie è raccomandato a tutti coloro che giocano per la prima volta). Dopo un breve filmato, assisterete al briefing della missione del PTMC e vi troverete all'inizio del primo livello.

Musica e filmati

Descent II offre scene cinematografiche a pieno schermo accompagnate da colonne sonore digitali. Possono essere visualizzate in VESA 640X480 o in 320X200 (vedere le note d'installazione a inizio manuale). Il gioco, basandosi sul test iniziale, vi suggerirà la modalità migliore da usare. Se incontrate dei problemi durante la visione dei filmati, fate riferimento alla sezione 'Risoluzione dei problemi' che trovate in fondo al manuale.

Descent II ha anche tracce musicali Redbook, che comprendono brani originali da Ogre (di Skinny Puppy), Type o Negative e altri artisti. I brani Redbook sono essenzialmente normali tracce audio presenti sul CD di Descent II, e possono essere ascoltate con un qualsiasi lettore CD.

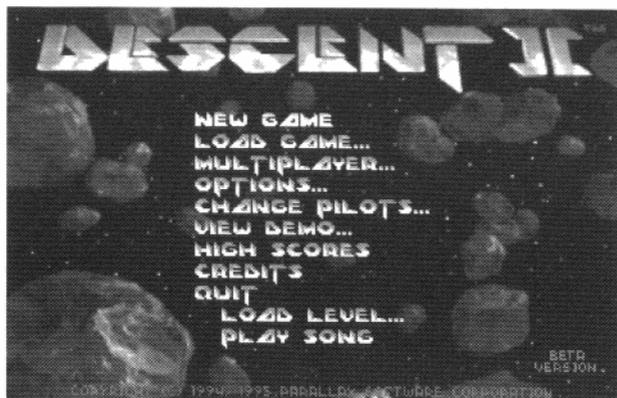
Se incontrate difficoltà nell'ascoltare i brani audio Redbook durante le partite a Descent II, contattate il supporto tecnico Interplay (714-553-6678).

Menu

Usate i tasti freccia per muovervi all'interno dei menu di Descent II. A meno che non sia specificato diversamente, la pressione del tasto ESC farà tornare al menu precedente, accettando tutte le opzioni selezionate in quello attuale. Alcuni menu contengono dei box e degli interruttori che possono essere attivati premendo la barra spaziatrice. Gli indicatori a scorrimento sono azionati con i tasti freccia a destra e a sinistra.

Durante il gioco, premendo F1 verrà mostrata una lista dei comandi da tastiera. Premendo F2 apparirà il menu delle opzioni di gioco. Alcuni menu hanno tasti di controllo particolari; per informazioni più dettagliate andate alla sezione relativa a questi menu.

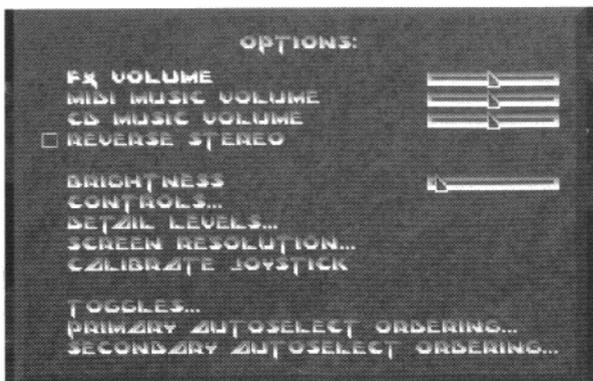
MENU PRINCIPALE



Il Menu Principale contiene le seguenti opzioni:

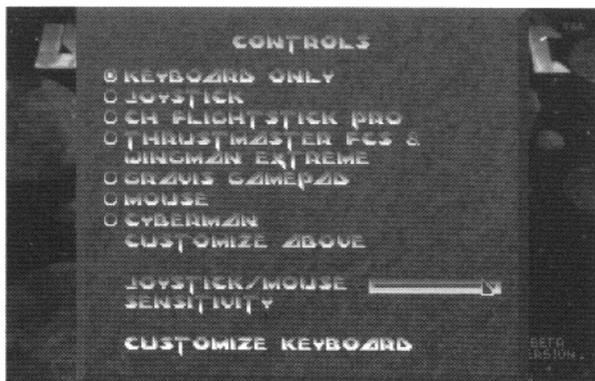
- | | |
|----------------------|--|
| NEW GAME | Inizia una nuova partita a Descent II. Potrete iniziare da un qualsiasi livello raggiunto in una precedente partita. |
| LOAD GAME | Ripristina un gioco salvato in precedenza. Le partite salvate si trovano nel file del pilota, per cui assicuratevi di aver selezionato il pilota corretto. |
| MULTIPLAYER | Vi permette di iniziare una partita multigiocatore a Descent II, usando un modem, un cavo seriale o un network IPX. Per informazioni vedere la sezione 'Gioco Multigiocatore' piu' avanti nel manuale. |
| OPTIONS | Consente l'accesso al Menu delle Opzioni (vedere piu' avanti) |
| CHANGE PILOTS | Vi permette di selezionare un altro pilota o di crearne uno nuovo. Il settaggio dei controlli di gioco e la configurazione corrente sono salvati nei file dei piloti. |
| VIEW DEMO | Mostra uno spezzone di gioco pre-registrato. |
| HIGH SCORES | Visualizza i migliori punteggi di Descent II. |
| CREDITS | Mostra una lista con i nomi di tutte le persone che hanno collaborato alla realizzazione di Descent II. |
| QUIT | Selezionando quest'opzione uscirete da Descent II, tornando al DOS o a Windows. |

MENU OPZIONI



- FX** Modifica il volume degli effetti sonori.
- MIDI MUSIC VOLUME** Controlla il volume della musica MIDI.
- CD MUSIC VOLUME** Controlla il volume della musica eseguita direttamente dal CD di Descent II.
- REVERSE STEREO** Permette di scambiare i canali stereo. Questo è a volte necessario a causa di cuffie, altoparlanti e cavi vari collegati non correttamente.
- BRIGHTNESS** Alcuni monitor sono più scuri di altri. Se incontrate delle difficoltà nel distinguere gli oggetti durante il gioco provate a modificare questo valore. L'opzione 'Brightness' non influenza i filmati.
- CONTROLS** Permette l'accesso al menu Controlli (vedere più avanti).
- DETAIL LEVELS** Controlla il livello di dettaglio di Descent II (vedere più avanti)
- SCREEN RESOLUTIONS** Cambia il tipo di risoluzione video usata. Per risoluzioni superiori a 320X200 consigliamo vivamente un processore Pentium (o migliore).
- CALIBRATE JOYSTICK** Se il vostro joystick è impreciso probabilmente dovete calibrarlo. Quest'opzione è attivabile anche durante il gioco premendo SHIFT+F7.
- TOGGLES** Questo menu contiene molte funzioni attivabili o meno per Descent II.
- PRIMARY/SECONDARY AUTOSELECT ORDERING** Questa serie di menu permettono di preparare la lista di preferenze per la selezione automatica delle armi. Quando vi impadronite di un'arma durante il gioco, questa verrà utilizzata se il suo nome comparirà più in alto di quella in uso attualmente in questa lista. Le armi che sono elencate più in basso di 'Never Autoselect' non saranno mai selezionate automaticamente, dovrete farlo manualmente. Per modificare la posizione di un'arma in questa lista usate i tasti freccia per selezionarla, quindi tenete premuto il tasto SHIFT e usate gli stessi tasti freccia per spostarla. Rilasciate lo SHIFT quando l'arma si trova nella posizione desiderata.

MENU CONTROLLI

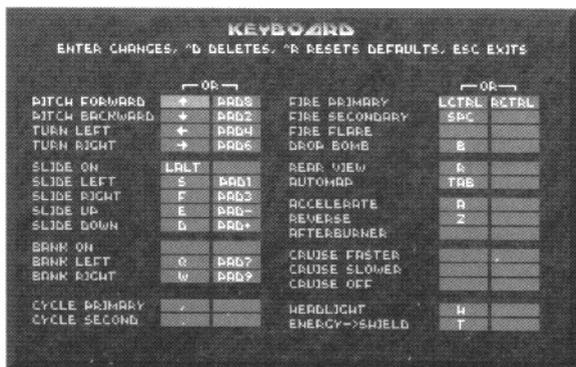


Usate questo menu per selezionare e configurare il vostro metodo di controllo preferito. In Descent II potrete scegliere di utilizzare la tastiera, il mouse oppure un joystick. Esistono poi molti joystick speciali, ognuno con le sue funzioni. Tutti i cambiamenti che effettuate vengono salvati nei file delle vostre partite, per un utilizzo futuro.

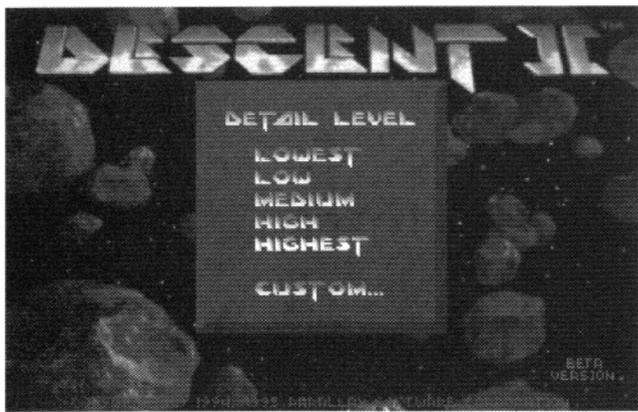
Selezionate il tipo di controllo che volete, premendo la barra spaziatrice. Dopo aver fatto questo, potete scegliere l'opzione 'Customize Above' per cambiare le funzioni dei vari pulsanti del dispositivo di controllo selezionato. Ricordate che la tastiera resta sempre attivata. Per ripristinare l'assetto standard dei comandi, scegliete 'Customize Keyboard'.

Se avete un Thrustmaster WCS, un Gravis Phoenix o un qualsiasi dispositivo di controllo programmabile, consultate il file README.TXT per ulteriori informazioni.

Per cambiare un dato nei menu 'Customize Above' e 'Customize Keyboard', selezionatelo e quindi premete INVIO. A questo punto, premete il tasto o il pulsante che volete assegnare a quella funzione. Per il joystick, premete INVIO e quindi muovete il joystick lungo i suoi assi.



MENU LIVELLO DI DETTAGLIO



Selezionate uno dei cinque livelli di dettaglio disponibili. I livelli più bassi garantiscono una velocità di gioco più elevata; quelli più alti consentono una resa grafica migliore.

Potete anche scegliere l'opzione 'Custom Settings'. Nel menu che comparirà potrete modificare sei differenti tipi di settaggi:

OBJECT COMPLEXITY: varia il numero di poligoni da cui sono composti oggetti come i robot, l'astronave del giocatore e altri oggetti in 3D. Valori bassi aumentano la velocità, ma semplificano le forme presenti nel gioco.

OBJECT DETAIL: determina a quale distanza un oggetto viene ricoperto dalle texture e a quale rimane non mappato. Settando questo valore a livelli bassi, i robot saranno privi di texture anche quando vi saranno vicini.

WALL DETAIL: determina a quale distanza un muro viene ricoperto dalle texture e a quale rimane non mappato. Influenza anche la velocità e l'accuratezza dell'engine grafico del gioco. Un basso valore potrebbe causare 'salti' e stranezze nell'aspetto dei muri.

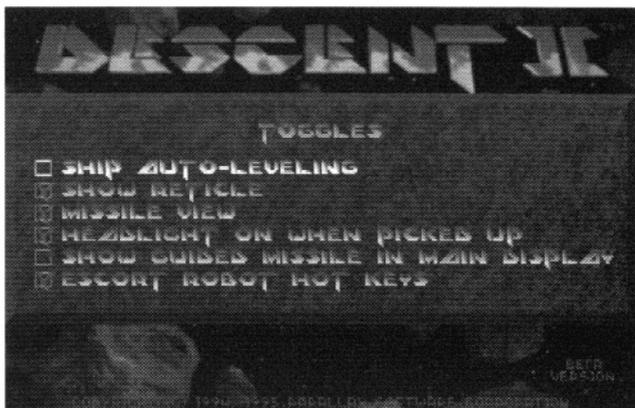
WALL RENDER DEPTH: indica la massima distanza a cui sarete in grado di vedere. Valori bassi aumenteranno la velocità di gioco, ma faranno apparire dei 'muri' colorati in lontananza. Questi 'muri' non hanno comunque alcun effetto sugli oggetti o sugli armamenti di Descent II: limitano soltanto la vostra visuale.

AMOUNT OF DEBRIS: cambiando questo valore, cambierà il numero di frammenti in cui si dividerà un robot una volta distrutto. Settando questo indicatore a livelli bassi, l'azione su schermo ne beneficerà nei combattimenti più intensi.

SOUND CHANNELS: anche il suono, oltre alla grafica, può influenzare la velocità di gioco. Questo valore consente di scegliere il numero massimo di suoni riproducibili assieme.



MENU OPZIONI AGGIUNTIVE



Questi box di controllo contengono molte impostazioni di gioco.

SHIP AUTOLEVELING: se il box è attivo, la vostra nave PyroGX si allineerà automaticamente con le curvature dei tunnel minerari. Quest'opzione è molto utile per i neofiti di Descent II, ma dovrebbe essere disattivata una volta che avrete acquisito la piena padronanza dei controlli del mezzo.

SHOW RETICLE: permette di attivare o disattivare il reticolo di puntamento.

MISSILE VIEW: quando attivato, visualizza nel display secondario una 'telecamera dal missile'. Quando non c'è nessun missile lanciato, il display funzionerà normalmente. Questa opzione è solitamente attivata, ma può essere spenta per ottenere minimi vantaggi sulla velocità di gioco.

HEADLIGHT ON WHEN PICKED UP: quando è attivato, il faro principale si accenderà ogni volta che raccoglierete un potenziamento. Potrete quindi spegnerlo e riaccenderlo manualmente.

SHOW GUIDED MISSILE IN MAIN DISPLAY: se attivato, mostra la vista del missile guidato nello schermo principale (la vista dalla vostra astronave passa nella finestra più piccola). Se disattivato, la vista del missile guidato verrà mostrata nella finestra più piccola.

ESCORT ROBOT HOT KEYS: quando è attivato, potete comandare il Guide-Bot usando i tasti chiave da SHIFT+1 a SHIFT+0, invece della serie di comandi del menu Guide-Bot.



TASTI

Questa sezione descrive i tasti che sono attivi durante il gioco. Molti di questi possono essere configurati nelle schermate delle opzioni, dei controlli e in quella 'Customize Keyboard'. Questi tasti ridefinibili sono contrassegnati da un asterisco (*). I loro valori standard sono elencati di seguito.

Per informazioni sull'uso dei tasti nei menu vedere le pagine precedenti.



Termina il gioco



Salva la partita



Schermo degli aiuti



Carica una partita salvata



Opzioni



Mette il gioco in pausa nella modalità a un giocatore. Nel gioco multigiocatore mostra una schermata di informazioni sul gioco



Attiva/disattiva il cockpit



Cambiano le dimensioni della finestra di gioco



Sgancia boa di segnalazione



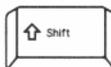
Salva su disco una schermata (in formato .PCX)



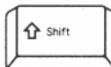
Registra il demo



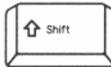
Calibra il joystick



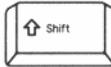
Cambia la visuale nella finestra di sinistra



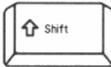
Cambia la visuale nella finestra di destra



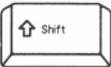
Mostra il menu di comando del Guide-Bot



fino a



Comandi Guide-Bot



Rinomina Guide-Bot



TASTI

I tasti seguenti sono attivi soltanto nelle partite multigiocatore:



Permette al giocatore di accedere a un gioco riservato



Passa tra i vari modi HUD della modalità multigiocatore



Invia un messaggio



fino a



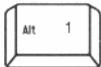
Invia macro Taunt



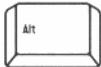
fino a



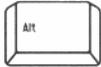
Definiscono le macro Taunt da F9 a F12



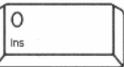
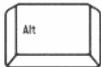
Seleziona la squadra del nuovo giocatore



Attiva l'elenco dei nomi dei giocatori sull'HUD



Modifica l'elenco dei nomi dei giocatori sull'HUD



Deposita la bandiera (solo nella modalità di gioco Bandiera)

I tasti seguenti possono essere ridefiniti nel menu Opzioni/Controlli. Quelli che seguono sono i valori standard.

Controlli di volo:



o



Gira a sinistra, a destra



o



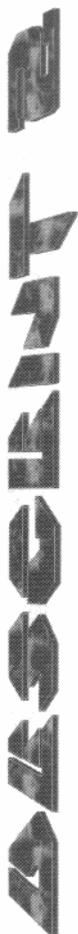
Inclina in su, in giù



Scorrimento



Scivola a sinistra, destra



TASTI



Scivola su, giù



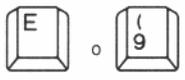
Avanti



Indietro



Vira a sinistra

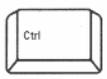


Vira a destra



Postbruciatore (con potenziamento)

Armamento:



Attiva armamento primario



Attiva armamento secondario



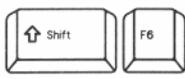
Sgancia una mina di prossimità o una smart bomb



Sgancia un flare



Abbandona arma primaria selezionata



Abbandona arma secondaria selezionata



Scorre tra le armi primarie e secondarie

Selezione delle Armi

Ogni tasto di selezione opererà un cambio tra le due armi che gli sono assegnate. Descent II tiene sempre in memoria l'arma selezionata e la ripristina ogni volta che il tasto corrispondente viene premuto.

<u>Tasto</u>	<u>Arma 1</u>	<u>Arma 2</u>
1	Laser/Superlaser	(utilizzati come laser di livello 5 e 6)
2	Cannone Vulcan	Cannone Gauss
3	Cannone Spreadfire	Cannone Helix
4	Cannone al Plasma	Cannone Phoenix
5	Cannone a Fusione	Cannone Omega
6	Missile a Concussione	Missile Flash
7	Missile a Ricerca	Missile Guidato
8	Bomba di Prossimità	Smart Bomb
9	Missile Smart	Missile Mercury
0	Mega Missile	Missile EarthShaker
[.]	Scorre tra le armi primarie	
[,]	Scorre tra le armi secondarie	

NOTA: i due tasti di scorrimento selezioneranno la prima arma di quel tipo disponibile. L'ordine di lista delle armi può essere cambiato nel menu Opzioni/Autoselect Ordering.

Altri Tasti:



Passa alla visuale posteriore



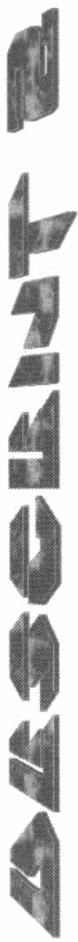
Trasferisce energia agli scudi.
Funziona solo se l'energia è sopra 100



Attiva o disattiva il faro principale,
se si dispone di questo potenziamento



Attiva l'automappa



TASTI

Controlli del'Automappa:

- Per ruotare la mappa, usate i tasti di rotazione dell'astronave.
- Per muovere la mappa, usate i tasti di scivolamento dell'astronave.
- Per entrare e uscire dalla mappa, usate i tasti A e Z.
- Per ingrandire o rimpicciolire la mappa usate i tasti + e -.
- Per tornare al modo mappa originario, premete il tasto dell'arma principale.
- 1-9 selezionano i segnavia.
- [Ctrl-D] cancella il segnavia selezionato.

I tasti seguenti sono attivi durante l'uso di alcuni dispositivi VR. Consultate il manuale più avanti per informazioni sull'uso di tali sistemi.



Attiva il modo VictorMaxx



Scorre tra le risoluzioni VR



Scambia i visori occhio destro/sinistro



Modifica la sensibilità del dispositivo



Scorre tra i sistemi disponibili



Attiva/disattiva l'HUD

GIOCARE A DESCENT 2

Qui di seguito troverete una descrizione di quello che incontrerete in Descent II, e del modo in cui utilizzarlo.

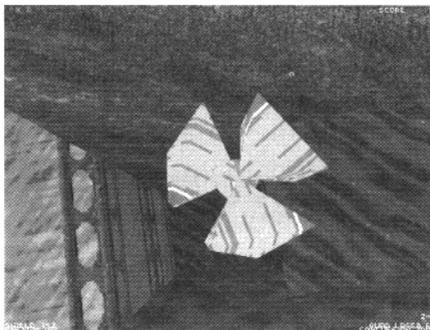
Quando giocherete a Descent II vi troverete immersi in un mondo alieno, popolato da pericolosi robot determinati a distruggervi. La vostra missione è di farvi largo attraverso orde di questi robot fino a raggiungere il reattore principale di ogni miniera. A questo punto dovrete distruggerlo e scappare prima che tutto salti per aria.

Ora troverete delle brevi descrizioni di tutti i tipi di robot, armi, potenziamenti, ostacoli e altre sfide che incontrerete lungo il vostro cammino.

Robot

Le miniere di Descent II sono infestate da una serie impressionante di robot, tutti con la ferma intenzione di eliminarvi. Contro di voi useranno una varietà di armi e difese diverse, impiegate con gradi d'intelligenza variabili. Alcuni punteranno dritti su di voi, altri si nasconderanno e cercheranno di cogliervi alle spalle. Certi robot trasporteranno armi che voi potrete riutilizzare, una volta che li avrete distrutti, proprio come per i normali potenziamenti. Attenzione, però: ci sono robot che potranno addirittura rubarvi le vostre armi!

Il Guide-Bot



Un nuovo tipo di robot presente in Descent II è il Guide-Bot. Si tratta di un robot da esplorazione, completamente automatizzato, che è stato inviato nelle miniere con il compito di aiutarvi. È piccolo, blu, e si trova in tutti i livelli normali - non è invece presente in quelli segreti. Di solito si trova imprigionato in una piccola cella vicino all'ingresso di ogni miniera. Sta a voi scegliere se liberarlo facendo saltare la porta della sua prigione per poi inviarlo in avanscoperta o se lasciarlo a marcire in prigione (non influirà sul gioco).

Una volta che il Guide-Bot è stato liberato, potete attivare il suo menu di comando premendo SHIFT+F4. I comandi disponibili sono i seguenti:

0. Trova il prossimo obiettivo
1. Trova un potenziamento di energia
2. Trova un centro energetico

GIOCARE A DESCENT 2

3. Trova un potenziamento degli scudi
4. Trova un potenziamento
5. Trova un robot
6. Trova un ostaggio
7. Stai lontano dall'astronave
8. Trova i potenziamenti dispersi dopo la distruzione dell'astronave
9. Trova l'uscita
- T. Cancella i comandi

Il tasto 0 farà dirigere il Guide-Bot al prossimo obiettivo che dovrete conseguire per terminare il livello. Potrebbe trattarsi di trovare una chiave, trovare il reattore o individuare la via di fuga dalla miniera.

Tutti i comandi numerati possono essere inviati durante il gioco premendo il tasto corrispondente, unitamente allo SHIFT. Per esempio, SHIFT+F1 equivale a 'trova un potenziamento di energia'.

L'opzione 'cancella i comandi' evita che i messaggi del Guide-Bot appaiano sul vostro HUD. Quando i messaggi sono disattivati, l'opzione cambia in 'mostra i comandi', che può essere selezionata per ripristinarli. Non ci sono tasti di scelta rapida per questi due comandi.

Una volta che avete impartito un ordine, il Guide-Bot tenta di eseguirlo fino a quando non viene impartito un nuovo ordine o voi non raggiungete l'obiettivo. Se non inviate alcun comando, il Guide-Bot procederà automaticamente, trovando prima le chiavi necessarie per completare un livello, poi il reattore e quindi l'uscita.

Il Guide-Bot farà del suo meglio per portare a termine il compito assegnatogli, ma non sarà in grado di farlo se si troverà davanti una porta chiusa o una porta nascosta. Una volta che voi avrete aperto questa porta, il Guide-Bot riprenderà il suo cammino.

Anche se il Guide-Bot è piccolo e veloce, verrà distrutto se lo invierete in zone pesantemente difese.

Se vi distanziate troppo dal Guide-Bot, questi tornerà indietro alla vostra ricerca. Tenete presente che il Guide-Bot non può aprire porte segrete e nascoste per raggiungere un obiettivo, ma è in grado di farlo quando è alla vostra ricerca.

Potrete sempre osservare quello che vede il Guide-Bot premendo i tasti SHIFT+F1 e SHIFT+F2 (rispettivamente finestra video di sinistra e di destra). Ogni volta che premete questi tasti, selezionate una visuale diversa: premeteli fino a quando non appare quella del Guide-Bot.

Potete anche dare un nome al vostro Guide-Bot, premendo la combinazione di tasti ALT+SHIFT+F4 durante il gioco. Vi sarà richiesto di inserire un nome, che verrà utilizzato per i messaggi su schermo da e per il Guide-Bot.

Armamenti

Il vostro Pyro-GX è equipaggiato con sistemi di armamento primari e secondari. Ci sono dieci diverse armi di questi due tipi. Quando entrate per la prima volta nel primo livello, siete forniti di cannoni laser e di missili a concussionione. Procedendo nell'esplorazione delle miniere, troverete armi nuove e più potenti da usare. Consultate la sezione Potenziamanti per una completa descrizione di ognuna di queste armi.

Molti sistemi d'arma primari richiedono energia per il loro funzionamento. I cannoni Vulcan e Gauss usano munizioni che si possono trovare sparse per le miniere. Le armi secondarie sono di solito missili, che si possono trovare in scatole che ne contengono da uno a quattro.

Se l'armamento primario o secondario selezionato è privo di energia o di munizioni verrà selezionata automaticamente l'arma successiva. La posizione in lista delle varie armi può essere modificata nel menu Opzioni/Autoselect Ordering.

Le armi vengono selezionate premendo i tasti da 1 a 0. La pressione di questi tasti azionerà una delle due armi che gli sono assegnate. Un' ulteriore pressione dello stesso tasto passerà all'altra arma. Descent II tiene sempre in memoria l'arma selezionata e la ripristina ogni volta che il tasto corrispondente viene premuto.

<u>Tasto</u>	<u>Arma 1</u>	<u>Arma 2</u>
1	Laser/Superlaser	(utilizzati come laser di livello 5 e 6)
2	Cannone Vulcan	Cannone Gauss
3	Cannone Spreadfire	Cannone Helix
4	Cannone al Plasma	Cannone Phoenix
5	Cannone a Fusione	Cannone Omega
6	Missile a Concussione	Missile Flash
7	Missile a Ricerca	Missile Guidato
8	Bomba di Prossimità	Smart Bomb
9	Missile Smart	Missile Mercury
0	Mega Missile	Missile EarthShaker
[.]	Scorre tra le armi primarie	
[,]	Scorre tra le armi secondarie	

È possibile abbandonare tanto un'arma primaria quanto un'arma secondaria selezionata. Questo può essere utile in una partita multigiocatore, dal momento che il vostro compagno potrà così raccogliere l'arma che gli serviva ma che non aveva. Nel gioco singolo, potrete lasciare delle armi in alcune locazioni strategiche, come l'inizio di un livello, in modo da sapere dove le potrete trovare quando ne avrete bisogno. Mettere da parte alcune armi è una buona idea: se verrete distrutti non sarete costretti ad avventurarvi alla ricerca di nuove armi virtualmente indifesi.



GIOCARRE A DESCENT 2

Potenziamenti

Nelle miniere troverete degli oggetti che potrete raccogliere, e che vi forniranno nuove armi, nuove capacita' e una carica di energia e di scudi.

CHIAVI D'ACCESSO: Queste chiavi vi consentono l'accesso ai diversi livelli di sicurezza della miniera. Sono dello stesso colore della porta che possono aprire.

CARICA D'ENERGIA: Fornira' alla vostra astronave una salutare iniezione di energia, fino a un valore massimo di 200. I Centri Energetici possono fornire ricariche solo fino a 100 unita'.



SCUDI: Aumentera' brutalmente la potenza dei vostri scudi. Raccogliendo questo potenziamento, potrete portarli fino a un valore massimo di 200 unita'.



MIMETISMO: Rendera' quasi invisibile la vostra nave per un periodo di tempo limitato. Quando siete mimetizzati per gli altri (robot o umani) e' molto difficile vedervi, e armi a puntamento automatico (come i missili guidati) non saranno in grado di tracciarvi per colpervi. Il mimetismo durera' per un periodo di 30 secondi.



INVULNERABILITA': Rende la vostra astronave invincibile per 30 secondi.



VITA EXTRA: Vi regala una vita in piu'.



POSTBRUCIATORE: Fornisce all'astronave un motore-booster ultrapotenziato. I postbruciatori attingono energia da una loro batteria speciale, che si ricarica utilizzando quella normale della nave. Quando tenete premuto il tasto del postbruciatore la vostra astronave si muove a velocita' doppia rispetto al normale, fino a quando non rilasciate il tasto o non si esaurisce la riserva di energia. Una volta spento il postbruciatore, la batteria si ricarichera' automaticamente. Il tasto standard per il postbruciatore e' S; puo' comunque essere ridefinito nel menu Controlli.



FARO PRINCIPALE: Aiuta nell'illuminazione dei cunicoli delle miniere, anche se rende contemporaneamente la vostra astronave piu' visibile ai robot e agli altri giocatori umani. Il tasto standard per attivare il faro e' H. Quando raccogliete per la prima volta il Faro Principale, questo sara' acceso o spento a seconda dell'opzione selezionata nel menu Pulsanti. NOTA: quando il faro e' acceso, consumera' parte della vostra energia. Il faro non entrera' in funzione se le vostre unita' di energia saranno inferiori a 10.



GIOCARE A DESCENT 2

CONVERTITORE

Vi permette di inviare le unita' energetiche oltre

ENERGIA-SCUDI:

il valore 100 agli scudi della nave. Tenete premuto il tasto di trasferimento (quello standard e' T) per attivarlo. Ogni unita'-scudo costa 2 unita'-energia.

LASER:

I cannoni laser hanno in tutto 6 livelli di potenza. Questo potenziamento migliorerà i vostri laser fino al livello 4.

SUPERLASER:

Questa bellezza manderà i vostri laser fino al livello 6. Il primo potenziamento di questo tipo che troverete attiverà il livello 5, il secondo il livello 6.

LASER QUADRUPLIO:

Questo potenziamento modificherà l'arma laser standard, rendendola in grado di sparare quattro colpi d'energia contemporanei invece dei soliti due.

CANNONE VULCAN:

Quest'arma spara, ad alta cadenza, proiettili esplosivi blindati.

CANNONE GAUSS:

Simile al Vulcan, questo cannone spara più lentamente. I suoi colpi sono però molto più potenti e devastanti, anche se utilizza le stesse munizioni del Vulcan.

MUNIZIONI VULCAN:

Fornisce munizioni per i cannoni Vulcan e Gauss.

CANNONE SPREADFIRE:

Spara dei lampi di energia in direzione del bersaglio.

CANNONE HELIX:

Ultimo modello della linea Spreadfire, sparge una distruzione tremenda su di un'area ancora più vasta.

CANNONE AL PLASMA:

Spara raffiche di plasma supercaricato.

CANNONE A FUSIONE:

Emette mortali scariche energetiche direttamente dal reattore a fusione dell'astronave. E' in grado di perforare le corazze di molti robot prima di perdere potenza.

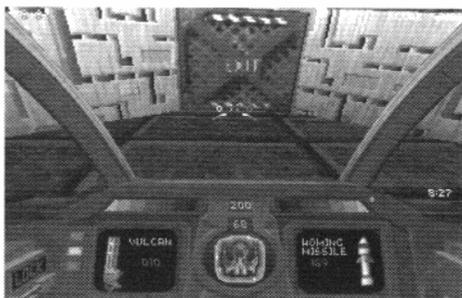
CANNONE PHOENIX:

Una versione superpotenziata del cannone al plasma: l'energia emessa dal Phoenix farà fondere i muri.

GIOCARE A DESCENT 2

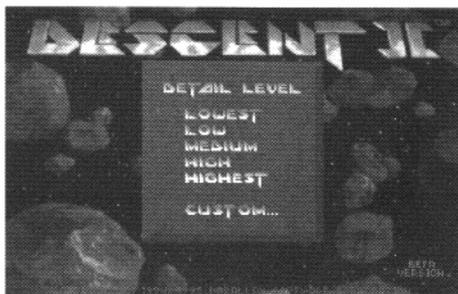
Porte

Nelle miniere PTMC incontrerete svariati tipi di porte. Molte si possono aprire sparandogli contro o semplicemente andandoci addosso, ma ce ne sono alcune che vi lasceranno passare solo se avrete con voi la chiave appropriata. Altre ancora si apriranno solo una volta che certe azioni saranno state compiute, o che il reattore avrà iniziato il procedimento di autodistruzione (come l'uscita d'emergenza). Le porte delle celle degli ostaggi possono essere distrutte solo con la forza. Esistono anche delle porte segrete, nascoste, che a volte possono essere aperte solo dopo aver distrutto il pannello di controllo, che si trovano nei tunnel circostanti in muri speciali. Alcune porte una volta aperte resteranno tali, mentre altre si chiuderanno di nuovo dopo pochi secondi. Ci sono, infine, porte che si possono aprire una volta sola.



Pannelli di Controllo

Attraverso le miniere di Descent II troverete dei pannelli di controllo luminosi. Questi pannelli possono essere distrutti per provocare vari eventi. Per esempio, un pannello di controllo potrebbe controllare un campo di forza, un muro mobile, una porta. Potrebbe persino comandare l'apparizione di un gruppo di robot ostili. Il completamento di alcuni livelli si può anche basare sulla distruzione dei pannelli di controllo giusti.



Reattore Principale

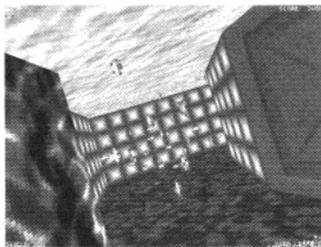
Il reattore è la sorgente di energia dell'intera miniera. Solitamente è situato in un'area di massima sicurezza, ben lontana dai luoghi di utilizzo comune della miniera. Quando un reattore viene pesantemente danneggiato, inizia un processo che porterà alla distruzione dell'intero complesso minerario. Una volta che il conto alla rovescia è iniziato, si aprirà l'uscita di emergenza dal livello e avrete un periodo di tempo limitato per raggiungerla, prima che salti tutto per aria.



Generatori Energetici

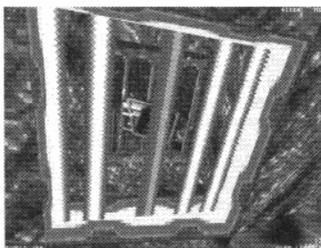
Progettati per consentire ricariche 'al volo' delle cellule energetiche dei robot, questi centri hanno lo stesso effetto sulla vostra astronave (fino a 100 unità d'energia).

In precise locazioni di ogni miniera potrete trovare questi centri energetici, in grado di aumentare il vostro livello di energia. Anche se in questi luoghi il livello massimo raggiungibile è di 100 unità, ricordate che la vostra nave può arrivare a 200 unità raccogliendo le cariche energetiche che si trovano sparse all'interno dei livelli. I centri energetici si riconoscono per degli speciali muri color oro e per le scariche di energia di cui è saturata l'aria al loro interno.



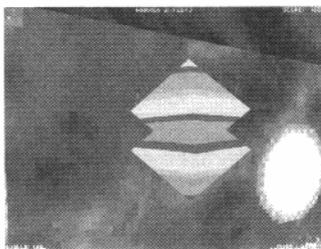
Campi di Forza

I campi di forza sono formati da potenti raggi energetici, usati per impedire l'accesso a certe zone delle miniere. Attenzione, perché vi causeranno danni al semplice contatto e respingeranno i raggi di qualsiasi arma a energia. Solitamente li incontrerete 'a guardia' delle chiavi o dei potenziamenti: cercate di trovare un percorso alternativo per raggiungere il vostro bersaglio, oppure dovrete scovare il pannello di controllo che disattiva il campo di forza.



Generatori di Robot

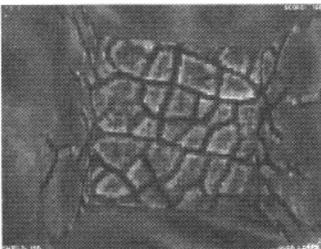
Sono centri completamente automatizzati che tengono sotto controllo la presenza robotica nella miniera e, in caso di necessità, assemblano nuovi robot usando i minerali e i metalli circostanti. Molto, molto pericolosi.



Segnalatori

Per aiutarvi nella vostra esplorazione delle miniere di Descent II è possibile lasciare dietro di voi dei segnalatori. Una volta che avete trovato il luogo giusto dove depositare il segnalatore, premete il tasto F4.

Vi sarà richiesto di immettere un breve testo di descrizione per quel segnalatore. Premete INVIO una volta che avrete finito. Ogni volta che voi (o un altro giocatore) ritroverete quel segnalatore, il messaggio verrà mostrato sull'HUD dell'astronave. Nelle partite singole disponete di 9 segnalatori, mentre in quelle multi-giocatore i segnalatori sono due a testa.



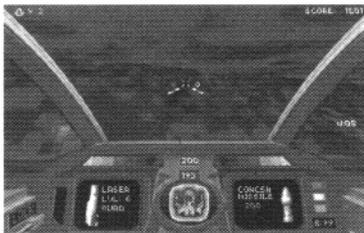
GIOCARRE A DESCENT 2

I segnalatori appaiono sull'Automappa come circoletti rossi con all'interno il numero del segnalatore. Potete leggere la descrizione di tutti i segnalatori premendo il tasto da 1 a 9 che corrisponde a quello che volete esaminare, facendo così apparire la descrizione sullo schermo. Per eliminare il segnalatore selezionato premete CTRL+D.

Nelle partite multigiocatore potete usare i tasti SHIFT+F1 e SHIFT+F2 per attivare una vista dalle videocamere dei segnalatori, che non sono invece disponibili nel gioco singolo.

Punteggio

Il raggiungimento di punteggi sufficientemente elevati vi permetterà di guadagnare vite extra. I punti vengono assegnati per la distruzione di robot, per il salvataggio di prigionieri e per la conclusione del gioco con delle vite ancora disponibili. Alla fine di ogni livello, si può ricevere un bonus speciale per la precisione se il proprio livello di bravura è almeno 'Hotshot'. Il punteggio determinerà la vostra posizione all'interno della tabella dei punteggi migliori (se riuscirete a entrarci!).



Cockpit e Dati HUD

- 1) Reticolo di mira
 - 1A) Armamento primario
 - 1B) Armamento secondario
- 2) Schermo dell'armamento primario. Mostra anche le munizioni per i cannoni Vulcan e Gauss e la carica del cannone Omega (1-100%)
- 3) Schermo dell'armamento secondario
- 4) Barra di stato dell'energia delle armi
- 5) Indicatore dell'energia degli scudi
- 6) Indicatore delle condizioni dell'astronave
- 7) Allarme blocco missile nemico
- 8) Indicatore delle chiavi
- 9) Punteggio
- 10) Astronavi rimaste
- 11) Indicatore dell'energia del postbruciatore
- 12) Bombe/Mine rimaste

GIOCARE A DESCENT 2

Vista dal Missile

In Descent II, ogni volta che lanciate un missile, apparirà una visione dalla sua testata nello schermo situato nella parte destra del vostro cockpit (o all'interno dello schermo principale). Per disabilitare la vista dal missile potrete usare il menu Opzioni/Pulsanti.

Telecamere Ausiliarie

I due schermi nel cockpit, normalmente utilizzati per l'armamento primario e per quello secondario, possono essere settati in modo da mostrare viste addizionali della miniera. Premendo SHIFT+F1 e SHIFT+F2 potrete scorrere tutte le viste disponibili nelle due finestre (rispettivamente di sinistra e di destra). I tipi di telecamere disponibili nel gioco singolo sono la visuale posteriore e quella del Guide-Bot. Nel gioco multigiocatore la scelta è tra vista posteriore, vista del compagno e viste dei segnalatori.

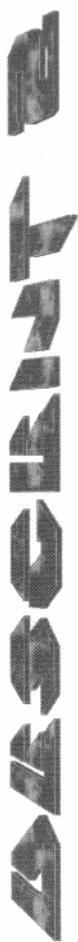
Cockpit Attivato/Disattivato

Usate F3 per passare dalla modalità cockpit a quella di gioco a tutto schermo con soltanto le barre di stato (notate che il cockpit e le barre in alcune risoluzioni non sono disponibili). Quando siete in modo barre di stato, potete anche usare i tasti + e - per ingrandire o rimpicciolire la finestra di gioco. Con la grandezza maggiore le barre di stato scompaiono, mentre grandezze minori garantiscono una velocità di gioco più elevata.

Vista Posteriore

Per controllare quello che succede alle spalle della vostra astronave, premete il tasto R (potete ridefinirlo nel menu Controlli). Se tenete premuto il tasto, vedrete questa vista fino a che non lo rilascerete. Per passare per un tempo indefinito alla visuale posteriore, premete semplicemente il tasto. Questa vista può essere attivata anche usando le telecamere ausiliarie con i tasti SHIFT+F1 e SHIFT+F2.





DEMO & SCHERMATE

Ci spiace, ma i demo di Descent I non sono compatibili con Descent II.

Descent II ha un sistema integrato di registrazione di demo e di visione degli stessi. Questo sistema funziona tanto nel gioco singolo che in quello multigiocatore, così potrete conservare per sempre i filmati in cui fate a pezzi i vostri amici.

La registrazione viene attivata premendo F5 durante il gioco. Una nuova pressione del tasto la fermerà, e farà apparire una linea di comando dove dovrete immettere la descrizione di quanto appena registrato. Se premete ESC in questa fase, il demo NON verrà salvato. I demo registreranno anche i passaggi di livello: comunque le sequenze di fuga da un livello non verranno registrate.

I file demo sono salvati nella directory di gioco di Descent II e hanno un'estensione .DEM. Logicamente siete liberi di dare a chi volete i vostri file .DEM.

NOTA: i file .DEM di Descent II possono occupare molto spazio su HD, specialmente quando vengono registrati combattimenti molto pesanti. Assicuratevi di avere lo spazio necessario prima di registrarli. Se avete meno di 500K liberi su disco non vi verrà permesso di registrare un demo.

Per vedere un demo registrato in precedenza, scegliete 'View Demo' dal menu di Descent II. Durante la proiezione del demo sono attivi i seguenti comandi:

[freccia su]	PLAY
[freccia giù]	STOP
[freccia sinistra]	INDIETRO DI UN FRAME
[freccia destra]	AVANTI DI UN FRAME
[shift + freccia sinistra]	INDIETRO VELOCE
[shift + freccia destra]	AVANTI VELOCE
[ctrl + freccia sinistra]	VA ALL'INIZIO DEL DEMO
[ctrl + freccia destra]	VA ALLA FINE DEL DEMO

Alcuni oggetti non saranno riprodotti perfettamente nei demo, per ridurre lo spazio su disco richiesto.

Premendo il tasto STAMP, potete 'catturare' delle immagini di gioco di Descent II, che verranno immagazzinate nella directory di gioco con il nome convenzionale 'SCREENxx.PCX'. Il numero xx inizia da 00 e viene incrementato automaticamente a ogni immagine salvata successivamente. Il contatore torna a zero ogni volta che ricaricate Descent II. Potete salvare fino a 100 schermate diverse.

Le schermate salvate sono in formato .PCX. Nella directory di Descent II è presente un piccolo programma DOS, chiamato PCXVIEW, che permette di visualizzare queste immagini.

JOYSTICK & DISPOSITIVI DI CONTROLLO

UTILIZZO DI JOYSTICK E DISPOSITIVI DI CONTROLLO SPECIALI

I dispositivi Thrustmaster, Gravis Phoenix, CH e Logitech sono pienamente supportati in Descent II. I file di controllo di questi dispositivi (DESCENT2.ADV, DESCENT2.M50, D2WCS.M50, D2TQS.M50, DESCENT.PHX e DESCENT.KEY) sono situati nella sottodirectory \CONTROLS del vostro CD di Descent II.

INFORMAZIONI SUI DISPOSITIVI VR

INFORMAZIONI SUI DISPOSITIVI VR

Descent 2 supporta pienamente la maggior parte dei dispositivi per la Realtà Virtuale. Per abilitare il supporto di un dispositivo VR, utilizzate il programma SETUP. Durante il gioco i tasti seguenti vengono utilizzati per i settaggi VR:

ALT-F5

ALT-F6

ALT-F7

ALT-F8

ALT-F9

ALT-F10

Attiva il modo VictorMaxx

Scorre tra le risoluzioni VR

Scambia i visori occhio destro/sinistro

Modifica la sensibilità' del dispositivo

Scorre tra i sistemi disponibili

Attiva/disattiva l'NUD

MODALITA' MULTIGIOCATTORE

MODALITA' MULTIGIOCATTORE

Questa sezione contiene informazioni specifiche per le partite multigiocatore. Descent II supporta questo tipo di gioco via modem, via collegamento seriale diretto e via network IPX.

Tasti speciali

Ci sono molti tasti che acquisiscono funzioni speciali durante una partita multigiocatore.

ACCETTA INGRESSO GIOCATORE (F6): disponibile solo nei giochi ad accesso limitato. Quando un nuovo giocatore cerca di entrare, a uno di quelli che stanno già giocando compare un messaggio su video, insieme alla possibilità di premere F6 per accettarlo/a. Se F6 non viene premuto entro 5 secondi, l'accesso al gioco viene negato.

SCEGLI SQUADRA NUOVO GIOCATORE (ALT+1 o ALT+2): quando un nuovo giocatore cerca di entrare in un gioco 'Capture-the-flag' o 'Team anarchy' a uno di quelli che stanno già giocando è chiesto di decidere con quale squadra si schiererà il nuovo arrivato. Premete ALT+1 per scegliere la squadra 1, ALT+2 per la squadra 2. Se non premete alcun tasto entro cinque secondi, il nuovo giocatore non può entrare in gioco.

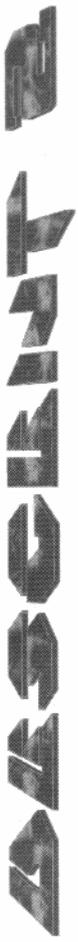
IDENTIFICAZIONE COMPAGNI (ALT+F6): solo nei modi 'Network team' e 'Cooperative'. Se attivato, questo comando mostra il nome di un vostro compagno nel caso che questi entri nel vostro campo visivo. Se quando è iniziato il gioco era già attivata l'opzione 'mostra tutti i giocatori', i nomi mostrati non saranno solo quelli dei compagni. Quest'opzione si attiva e disattiva premendo ALT+F6.

BERSAGLI TERMINATI (F7): attiva e disattiva la lista delle eliminazioni. Nelle partite 'Network' scorre la lista tra: vittime del giocatore, vittime della squadra, percentuale d'efficienza, nessuna lista. La percentuale d'efficienza è calcolata come segue: $VITTIME/(VITTIME+MORTI)$. Per esempio, un giocatore con 5 vittime e 0 morti avrà un grado d'efficienza perfetto, del 100%, mentre un altro con 5 vittime e 2 morti avrà un grado pari al 71%.

INVIA MESSAGGIO (F8): vi permette di inviare un messaggio a un altro giocatore (o ad altri giocatori). Potete indirizzare un messaggio a un giocatore particolare, iniziando il messaggio stesso con parte del suo nome (o tutto) seguito dai due punti. Per esempio, inviando il messaggio "DA: ora ti faccio saltare!" questo verrà ricevuto da tutti i giocatori il cui nome è DA o inizia con queste due lettere (per esempio, Davide e Daniela). Se non inserite un nome specifico, il messaggio viene indirizzato a tutti i giocatori. Se inserite un nome errato, il messaggio non viene inviato.

Nel gioco 'Team anarchy', inviando messaggi iniziati per "1:" o "2:" questi verranno ricevuti rispettivamente dai membri della squadra uno e da quelli della squadra due.





MODALITA' MULTIGIOCATORE

È possibile sostituire il nome di un giocatore con il carattere '\$'. Ogni carattere di questo tipo verrà sostituito dal nome del giocatore che leggerà il messaggio. Per esempio, se state giocando contro Pippo e Timoteo e inviate il seguente messaggio "Hey, \$, sei veramente buffo!" Pippo lo leggerà come "Hey, Pippo, sei veramente buffo!", e Timoteo come "Hey, Timoteo, sei veramente buffo!".

MACRO TAUNT (F9-F12): questi tasti mandano quattro messaggi predefiniti con la loro semplice pressione. Usando il tasto SHIFT+F9-F12 potrete ridefinirne il significato. Per esempio, premendo SHIFT+F10 avrete la possibilità di rieditare il messaggio inviato dal tasto F10. Anche con queste macro potrete inserire messaggi indirizzati a giocatori specifici (vedere sopra per spiegazioni riguardo alla procedura da seguire). Le macro Taunt sono salvate nel file del pilota, in modo da essere riutilizzate nelle partite seguenti.

TELECAMERE SEGNALATORI (F4): nel gioco multigiocatore, i segnalatori possono essere usati come telecamere di sorveglianza. Dopo aver rilasciato un segnalatore, usate i tasti SHIFT+F1 e SHIFT+F2 per selezionare la vista dal segnalatore medesimo. Questo tipo di telecamere può essere disabilitato tramite i menu 'Start Netgame/More Options'.

POSIZIONA BANDIERA (ALT+0): nei giochi 'Capture-the-flag' potete posizionare la bandiera (se ce l'avete) premendo ALT+0.

INFO SUL GIOCO MULTIGIOCATORE (PAUSA): premendo il tasto PAUSA durante un gioco multigiocatore verrà mostrata una schermata contenente una serie di notizie sul gioco in multigiocatore, come vari tipi di gioco, statistiche e controllo della partita. Premete ESC per uscire da questa schermata. Attenzione: mentre consulterete queste informazioni sarete sempre vulnerabili agli attacchi avversari.

Regole Speciali/Caratteristiche

Alcune regole e caratteristiche speciali sono attive quando Descent II è in modalità multigiocatore.

- **Handicap multigiocatore:** un giocatore può autopenalizzarsi premendo il tasto F8 per inviare il seguente messaggio "handicap:XXX", dove XXX è un numero da 10 a 100. Da questo momento in poi, dopo ogni morte il giocatore in questione riapparirà con gli scudi caricati al valore XXX. Quando un giocatore cambia il suo handicap, un messaggio apposito informa tutti gli altri dell'avvenuto cambiamento.
- Quando i giocatori sono distrutti, lasciano sul terreno le loro armi e i loro potenziamenti. Questo significa anche che, se in un dato livello è presente un solo cannone Spreadfire, lo può avere soltanto un giocatore. Se desiderate una certa arma, pertanto, dovrete battere la concorrenza.
- Quando sparate con la vostra arma secondaria in una partita multigiocatore, in un punto (casuale) del livello compaiono nuove munizioni di quel tipo. Questo serve a mantenere costante il quantitativo di armi nel livello. Se, pertanto, vedete un'arma comparire dal nulla proprio davanti alla vostra astronave, consideratevi fortunati! I potenziamenti Mimetismo e Invulnerabilità vengono creati quando quelli usati esauriscono la loro efficacia. I missili a concussionione non vengono rimpiazzati.
- L'apertura di un menu in un gioco multigiocatore NON ferma l'azione. La vostra nave può sempre essere attaccata. Se avete bisogno di utilizzare un menu, trovate prima un posto dove nascondervi. Se doveste venire assaltati mentre usate un menu, il gioco ritornerà automaticamente alla visuale da combattimento, in modo da consentirvi di difendervi. La stessa cosa succederà se il reattore entrerà nella fase critica.
- Quando uscite da una partita multigiocatore, tutti i vostri potenziamenti sono abbandonati al suolo prima che la vostra nave scompaia.
- Quando premete il tasto PAUSA in un gioco multigiocatore, vi verrà mostrata una schermata informativa sul tipo di gioco, sul modo e su altre opzioni attive nella partita.

MODALITA' MULTIGIOCATORE

Partite Via Modem/Cavo Seriale

NOTA: se incontrate dei problemi, consultate il file README.TXT per consigli sulla loro risoluzione, oppure chiamate il Supporto Tecnico della Interplay.

SETTAGGIO DEL MODEM/SERIALE

Prima di iniziare una nuova partita via seriale, entrambi i giocatori dovrebbero controllare il menu 'Com Settings' per controllare che le opzioni selezionate siano compatibili. Tutti i cambiamenti vengono salvati per partite future.

NOTA: giochi condotti tramite un cavo NULL-MODEM richiedono un identico baud rate da parte dei due computer. I giochi via MODEM, invece, non hanno questa condizione.

Se il vostro computer è dotato di un 16450 UART, dovreste scegliere 9600 o 19200 baud. Più il numero di baud è elevato, più Descent II verrà eseguito velocemente. Se il vostro computer ha un 16550 UART potrete usare un baud rate pari a 38400, che fornirà prestazioni ottimali. Se non siete sicuri del tipo di UART della vostra macchina, provate a selezionare 38400 baud: Descent II vi informerà nel caso non trovi l'UART 16550 richiesto.

Per utenti di modem: notate che cambiando il baud rate nel menu 'Com Settings' modificherete la velocità di comunicazione tra il computer e il modem. Anche se molti modem non supportano baud rate superiori a 14400 è sempre consigliabile scegliere 38400 in questo menu. Questo farà sì che Descent II passi meno tempo a comunicare con il modem, velocizzando il gioco.

Le partite via modem di Descent II richiedono come minimo un modem da 9600 baud con correzione d'errore (preferibilmente v.42). La compressione dei dati è molto utile, e dovrebbe essere attivata sul modem (preferibilmente v.42bis). Il modem dovrebbe reagire a una caduta nella linea di controllo DTR riaggianciando. Fortunatamente, quasi tutti i modem moderni sono costruiti in maniera tale da permettere di giocare senza problemi a Descent II.

Se il vostro modem a 9600 baud vi offre buone prestazioni nei servizi in linea e altre cose del genere, probabilmente non vi servirà alcuna stringa d'inizializzazione (ATZ andrà benissimo). Se, al contrario, avete qualcosa di più 'esotico', potreste dover usare una stringa come 'AT&F' per tornare ai valori standard, che dovrebbero funzionare perfettamente con Descent II.

CONNESSIONE

NOTA: se utilizzate una porta seriale con IRQ non standard, dovreste usare l'opzione 'Custom' nel menu 'Com settings'. Premendo INVIO su questa opzione, potrete modificare i settaggi.

L'inizio di una partita via seriale a Descent II è un procedimento in due tempi. Per prima cosa, bisogna stabilire il collegamento tra le due macchine. Questo si può effettuare in modi diversi, a seconda del tipo di partita che volete giocare.

Se intendete collegarvi con un cavo NULL-MODEM, entrambi i giocatori dovranno selezionare 'Establish Null-Modem Link' dal menu del gioco seriale. Dopo che il collegamento sarà stato portato a termine, tornerete al menu, dove dovrebbero essere comparse delle nuove opzioni.

Se il collegamento non riesce, controllate le specifiche seriali di entrambe le macchine. Il baud rate deve essere identico perché il collegamento possa riuscire. Una volta effettuato il collegamento, una macchina è identificata come primaria e l'altra come secondaria. Questo non è visibile dal menu ma quando inizierete la partita, solo uno dei due computer mostrerà lo schermo delle opzioni di gioco. Per ulteriori informazioni vedere, più avanti, 'Iniziare una partita'.



MODALITA' MULTIGIOCATTORE

Se vi volete collegare via modem, una persona dovrà selezionare 'Dial' nel menu seriale e l'altra 'Answer'. Una volta stabilito il collegamento, tornerete al menu, dove dovrebbero essere comparse delle nuove opzioni.

INIZIARE UNA PARTITA VIA MODEM/SERIALE

Dovreste ora vedere l'opzione 'Start Game' all'interno del menu. La linea blu indica la presenza o meno della connessione. Una volta selezionato 'Start Game', a uno dei due giocatori verrà presentato un menu di opzioni di gioco (come livello di partenza e modalità). La descrizione di queste opzioni la trovate più avanti, nella sezione 'Giochi sotto Network IPX'. Se state usando un modem, le opzioni saranno scelte dalla persona che ha chiamato: l'altra dovrà solo aspettare. Se siete collegati con un cavo seriale, le opzioni appariranno casualmente a uno o all'altro giocatore. Una volta scelte le opzioni, i giocatori sono posizionati nella miniera e il gioco inizia.

Una volta finita la partita o quando uno dei giocatori abbandona, tutti ritornano al menu seriale. Notate che la linea di comunicazione è ancora attiva. Se volete giocare un'altra partita (magari con delle impostazioni diverse) selezionate semplicemente di nuovo 'Start Game'. Se volete interrompere il collegamento via modem o scollegare il cavo null-modem, selezionate 'close link'.

Un'altra caratteristica del gioco via modem è la possibilità di inviare messaggi a tutti i giocatori, ancora prima dell'inizio della partita. Potete fare questo selezionando 'Send Message' dal menu 'Serial Game'. Quest'opzione è disponibile solo a collegamento avvenuto, ed è molto utile nei casi in cui non disponiate di una linea telefonica a voce per concordare, per esempio, i parametri di gioco. Descent II avvisa automaticamente tutti dell'imminenza dell'avvio di una partita.

Se un giocatore seleziona 'Start Game' e l'altro no, chi non lo ha fatto viene informato che l'altro è ormai pronto. Se quest'ultimo non può ancora cominciare a giocare verrà inviato un avviso al primo giocatore. Una volta finito di giocare, assicuratevi sempre di selezionare 'Close Link' o di uscire dal menu 'Serial Game', altrimenti il vostro modem resterà collegato con quello dell'altro giocatore.

RUBRICA TELEFONICA

Nel menu 'Dial' del menu 'Serial Game' trovate una piccola rubrica telefonica, dove potete immagazzinare fino a otto numeri telefonici, presumibilmente quelli dei vostri avversari abituali. Per inserire un numero, entrate nel menu 'Dial' e selezionate 'Edit Phonebook'.

GIOCHI SOTTO NETWORK IPX

Un'importante nota su Descent II e KALI:

KALI è un programma di uso comune che permette il gioco sotto network IPX in un network TCP/IP (come Internet). Anche se Descent II non supporta ufficialmente KALI, alcune caratteristiche del gioco lo rendono facilmente utilizzabile in questa maniera. Anche se connessioni ad alta latenza sotto KALI risulteranno sempre un po' problematiche, l'azione di gioco di Descent II sarà più fluida. Opzioni utili includono 'Small Packets', l'indicatore 'Max Players' e il modo 'Restricted Game'. Inoltre c'è un sistema di controllo per la produzione dei potenziamenti, cosa che creava molti problemi in molti giochi sotto KALI. Interplay e Parallax non possono fornire informazioni su KALI e programmi simili, ma queste possono essere trovate all'home page ufficiale di KALI, il cui indirizzo è <http://www.axxis.com/kali>.

MODALITA' MULTIGIOCATTORE

Requisiti per il Gioco in Rete

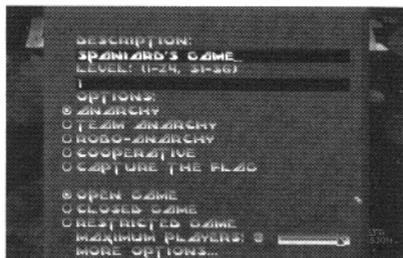
Descent II è stato programmato per funzionare in network che utilizzano il protocollo IPX. Per utilizzare questo protocollo sul vostro PC -LAN dovrete caricare il driver IPX.COM, prodotto dalla Novell, oltre a una serie di driver specifici richiesti dal vostro particolare network.

Settaggio del Gioco in Rete

Descent II supporta fino a 12 partite in rete su di un singolo socket. Se avete bisogno di gestire più di 12 partite su un solo LAN, i giocatori dovranno usare l'opzione 'Socket' nel menu 'Netgame/More Options'. I nuovi giocatori dovranno usare lo stesso numero di socket nel menu 'Join Netgame'. Descent II usa un numero di socket standard di 5110(Hex). Questo numero garantisce dall'insorgenza di conflitti con altre applicazioni del network. Resta il fatto che, se vi trovate su un network molto grande con parecchie partite in esecuzione, potrete cambiare questo numero per far partire il gioco. Premendo PagSu e PagGiù dal menu 'Join', potrete trovare questo numero.

Un giocatore deve selezionare 'Start Netgame' dal menu 'Multiplayer'. Il giocatore dovrà anche scegliere la missione a cui verrà legato il gioco via rete (tutti i giocatori devono avere il file della missione scelta). Una volta scelta la missione, appare una lista di opzioni per il gioco in rete. I parametri iniziali sono spiegati di seguito:

Iniziare il Gioco in Rete



MENU INIZIARE IL GIOCO IN RETE:

DESCRIZIONE: il nome della partita, letteralmente. Questo è il nome che vedranno le persone che scorreranno la lista delle partite a cui è possibile accedere.

LIVELLO: il livello da cui parte il gioco; durante la partita si potranno raggiungere altri livelli.

MODALITÀ: determina il tipo di gioco. Dovrete scegliere uno dei seguenti:

ANARCHY: una megabattaglia tutti contro tutti fino alla morte, solo tra umani. Lo scopo è eliminare quanti più nemici possibile.

TEAM ANARCHY: la stessa cosa, ma con i contendenti divisi in squadre.

ROBO-ANARCHY: ancora la stessa cosa, ma stavolta anche i robot sono della partita. L'obiettivo è sempre distruggere i giocatori umani, ma cercate di stare attenti ai robot... che si rivelano comunque un'ottima fonte di potenziamenti.

COOPERATIVE: umani contro robot. Salvate l'umanità!

CAPTURE THE FLAG: è una variante della modalità Team Anarchy. Quando le squadre sono state formate e il gioco è iniziato l'obiettivo dei giocatori è il recupero della bandiera della squadra avversaria (situata da qualche parte nel complesso minerario e del colore degli avversari). Una volta catturata la bandiera, il giocatore dovrà riportarla nella propria base, che si trova

MODALITA' MULTIGIOCATTORE

SHORT PACKETS: riduce la dimensione dei blocchi di dati inviati tramite il network durante una partita IPX. Questo migliora le prestazioni su network particolarmente trafficati, ma causa una diminuzione di fluidità nei movimenti delle astronavi.

SET OBJECTS ALLOWED: questa schermata permette alla persona che inizia il gioco di impedire l'uso di qualsiasi arma od oggetto di Descent II. Tutti gli oggetti disabilitati saranno sostituiti da potenziamenti per gli scudi.

NETWORK SOCKET: vi permette di iniziare il gioco via rete con un diverso numero di socket. **NOTA:** i giocatori che entreranno in gioco dovranno inserire lo stesso numero di socket nel menu 'Join Netgame'.

PACKETS PER SECOND: modifica il numero di descrizioni della posizione di un giocatore che il computer invia in un secondo. Se il vostro gioco via network è lento o presenta problemi per posizioni perse (giocatori che saltano di qua e di là, colpi svaniti nel nulla, porte che non si aprono) provate a diminuire questo valore, le cose dovrebbero migliorare. Potete incrementare il numero di pacchetti (fino a un massimo di 20) se tutti i giocatori sono nello stesso subnet e volete un gioco più fluido. Il valore standard è 10.

Quando avete settato tutti i parametri che volete per la vostra partita premete INVIO dal menu 'Start Netgame'.

Lo schermo che appare a questo punto serve per selezionare i giocatori per la vostra partita. Mano a mano che questo verrà scelto dagli altri nel menu 'Join Game', il loro nome apparirà in questa lista. In condizioni normali tutti coloro che vogliono giocare sono selezionati, ma voi potrete sempre escluderli premendo la barra spaziatrice nella loro casella. Premete INVIO per iniziare la partita. In questo menu possono essere visualizzati fino a 12 giocatori. Potrete selezionare fino a 8 di questi per un gioco Anarchy e fino a 4 per un gioco Cooperative.

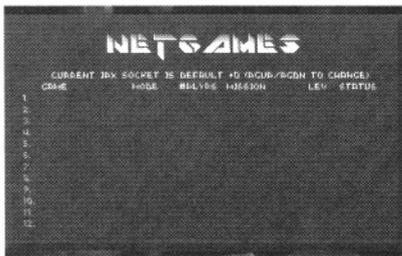
Selezione delle Squadre

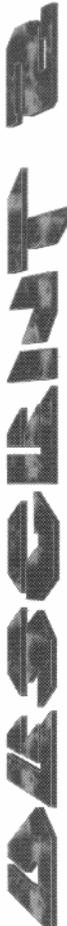
Se avete scelto un gioco 'Team' o 'Capture the flag' il prossimo schermo che vedrete sarà quello di selezione delle squadre, i nomi delle quali possono essere modificati nei loro riquadri. Premendo INVIO sul nome di un giocatore lo invierete nell'altra squadra. Le astronavi della squadra 1 sono colorate di BLU, quelle della squadra 2 di ROSSO. Premete ESC per accettare la composizione delle squadre e per iniziare il gioco.

Entrare in un Gioco via Network

Scegliete 'Join Netgame' dal menu 'Multiplayer'. La schermata che appare vi mostra i giochi via rete attivi al vostro numero di socket. Sotto il nome di ogni gioco compaiono il numero del livello attuale, il numero di giocatori e le condizioni di gioco.

NOTA: ci potrebbero essere giochi sotto numeri di socket non standard. Usate i tasti PagSu e PagGiu' per trovarli.





MODALITA' MULTIGIOCATTORE

La condizione di una partita via rete sarà una delle seguenti:

FORMING: la partita è nella fase di selezione dei giocatori. Chiunque può tentare di entrare in una partita in formazione.

OPEN: significa che la partita è in corso e che voi potete entrarci in qualsiasi istante.

CLOSED: la partita è in corso, ma non sono permessi nuovi ingressi.

RESTRICT: la partita è riservata. Quando tenterete di entrare in gioco uno dei giocatori già in partita avrà il compito di accettare o meno il vostro ingresso.

FULL: la partita è in corso con il maggior numero di giocatori possibile. Per entrare dovrete aspettare che qualcuno la abbandoni.

BETWEEN: la partita è in corso, ma i giocatori sono in viaggio verso l'uscita da un livello. Se attendete che il livello avanzi, cambierà in JOIN e potrete finalmente entrare. Le partite chiuse non mostreranno mai questo messaggio.

Rientrare in un Gioco via Network

Se per qualsiasi ragione avete abbandonato un gioco via network, potrete sempre rientrare nello stesso gioco, quando sarete di nuovo pronti. Anche se perderete tutti i vostri equipaggiamenti, conserverete il colore della vostra nave e il conteggio delle vostre vittime (a meno che, mentre eravate via, qualcuno non abbia preso il vostro posto). Assicuratevi di rientrare dallo stesso computer e con lo stesso nome, in modo che il gioco vi riconosca come un giocatore già abilitato. Se da quando siete usciti sono entrati in gioco molti nuovi giocatori è possibile che il conto delle vostre vittime sia andato perduto.

Sommario dei Giochi Anarchy

Alla fine di ogni livello, in un gioco di tipo Anarchy, verrà mostrata una schermata di sommario, con indicazioni su chi ha ucciso chi e per quante volte lo ha fatto. Nella colonna più a destra troverete il conto totale delle vittime e la percentuale di accuratezza, che viene definita come vittime/(vittime+morti). Per esempio, un giocatore con 5 vittime e 0 morti avrà un grado d'efficienza pari a un perfetto 100%, mentre uno con 5 vittime e 2 morti avrà un'efficienza pari al 71%. I giocatori che non hanno eliminato nessuno hanno N/A in questa colonna.

MONITORARE LE PRESTAZIONI DEL NETWORK (PING)

Quando siete in una partita multigiocatore è possibile verificare il tempo che le informazioni impiegano per andare da voi a un altro giocatore. Premendo F8 e scrivendo "ping:<giocatore>" (dove 'giocatore' è il nome di qualcuno) il gioco invierà un messaggio al computer di quel giocatore, e misurerà il tempo trascorso prima della risposta (in millisecondi). Questo tempo verrà mostrato sul vostro HUD. In un LAN dovrete vedere un valore sotto i 100 millisecondi. Su di un WAN (come Internet) sono accettabili valori sotto i 300 millisecondi. I giocatori con tempi di risposta molto lenti riusciranno a fare ben poco in una partita multigiocatore.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Indipendentemente dalla configurazione, non dovrete avere problemi nel far girare Descent 2. Ma se doveste incontrarne, consultate questa sezione. Date un'occhiata anche al file README.TXT per delle risposte più aggiornate.

Problemi Generici

D: IL FILMATO INTRODUTTIVO VA A SCATTI E LA MUSICA 'SALTA'. CHE C'E' DI SBAGLIATO?

R: Probabilmente il vostro computer può visualizzare solo filmati in bassa risoluzione. Provate a lanciare SETUP e a cambiare il settaggio dalla risoluzione alta a quella bassa.

D: PERCHE' DURANTE IL GIOCO NON SENTO NESSUNA MUSICA?

R: Il vostro cavo audio Redbook potrebbe non essere collegato in maniera corretta. Se non riuscite a sentire la musica del test durante il SETUP, consultate i manuali della vostra scheda audio sull'installazione del cavo o chiamate il Supporto Tecnico.

D: IL SONORO NON FUNZIONA COME DOVREBBE SOTTO WINDOWS95.

R: Assicuratevi di avere una scheda sonora installata sotto Windows95. Controllate il Pannello di Controllo o l'icona Multimedia (se quest'icona non c'è Windows95 non vede la vostra scheda audio).

D: GLI EFFETTI SONORI DI DESCENT II NON MI SEMBRANO BELLI COME DOVREBBERO ESSERE. PER ESEMPIO, I MIEI FLARE FANNO LO STESSO RUMORE DEI LASER.

R: Se ci sono meno di 5 megabyte di memoria fisica libera, Descent II 'ricicla' degli effetti sonori per risparmiare memoria. Aumentate la memoria disponibile e tutti gli effetti saranno utilizzati. Un'altra soluzione è lanciare il gioco con la linea di comando -NoLowMem, che obbliga Descent II a usare in ogni caso tutti gli effetti sonori. Tenete presente che in questo modo Descent II potrebbe risultare rallentato.

D: DESCENT II E' LENTO SUL MIO COMPUTER, SPECIE DURANTE I COMBATTIMENTI PIU' 'MASSICCI'. CHE POSSO FARE?

R: Provate una delle seguenti soluzioni:

- usate F3 e +/- per ridurre la grandezza della finestra di gioco
- diminuite uno o tutti i livelli di dettaglio nella schermata Options/Detail Level
- usate i tasti SHIFT+F1 o F2 per rimuovere le viste secondarie eventualmente in uso
- se state giocando sotto Windows95 su un computer con meno di 16 megabyte di memoria provate a installare e usare la versione DOS di Descent II

D: USO UNA FINESTRA PICCOLA E UN LIVELLO DI DETTAGLIO BASSO, MA IL GIOCO E' ANCORA MOLTO LENTO.

R: Controllate il settaggio della vostra scheda audio nel SETUP. Dei valori errati possono causare rilevanti rallentamenti di Descent II.



RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- troppi giocatori. Anche se il massimo consentito da Descent II è di 8 giocatori è possibile che il vostro network LAN (o il vostro computer) supporti solo 4 o 6 giocatori.
- pessima scheda network. Alcune di queste perdono dati anche se il traffico non è intenso. Se sospettate della vostra scheda, provate a scambiarla con quella di un altro computer.
- conflitti software. Ci potrebbero essere altri driver che vanno a intralciare il lavoro della scheda network. Questi errori potrebbero non essere rilevati quando si usano altri programmi LAN che non usano IPX o hanno dispositivi di controllo degli errori. Provate a rimuovere i driver non necessari dai vostri CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT.
- problemi di linea. Giocare Descent II con persone molto distanti tra loro può provocare ritardi o perdite di dati. Non è neanche consigliabile giocare in questo modo, perché si creerebbe un sacco di traffico che disturberebbe gli altri utenti LAN.

CREDITI

Direttore del Controllo Qualità
Jeremy S. Barnes

Assistente Direttore del CQ
Jim "Nephilim" Boone

Coordinatore IS
Darren "Gothmog" Monahan

Coordinatore Compatibilità
John Werner

Capo Collaudatore
Kyle "Viper" Shubel

Collaudatori
Glenn "Palehorse" Murray
Phuong "Norman" Nguyen
Chris "Chaos" Keenan
Bill "Red-5" Field

Tecnici IS
John "BigRed" McGinley
Bill "So-Lo" Delk
Aaron "Saut" Meyers

Tecnici compatibilità
Dan Forsyth
Marc Duran
Aaron Olliaz
Jack Parker
Derek Gibbs

Design grafico
Ulises Geraldo
Salma Asadi

Traduzione manuale
Synthesis



LEADER
SERVIZIO CLIENTI

SERVIZIO CLIENTI

SUPPORTO TECNICO LEADER

e SERVIZIO CLIENTI

167-821177

Potete chiamare il Servizio Assistenza Clienti Leader, che funziona 24 ore su 24 con servizio di segreteria telefonica, al numero verde riportato qui sopra. Tutti i messaggi verranno riscolti e sarete richiamati dai nostri responsabili il più presto possibile.

Potete scrivere a:

LEADER Distribuzione S.p.A.

Servizio Assistenza Clienti

Via Adua, 22

21045 Gazzada Schianno (VA)

Se avete un modem, ci potete trovare nella:

BBS Interplay

Abbiamo una banca dati per fornire patch, supporto ai clienti e altre informazioni, aperta 24 ore al giorno 7 giorni la settimana. Il numero è 714-252-2822. I settaggi del modem devono essere da 300 a 28.8k baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Potete anche accedere alla nostra BBS da Internet, connettendovi a bbs.interplay.com. Questo servizio è gratuito.

Internet

Potete raggiungere Interplay inviando E-Mail a 'support@interplay.com'. Nei siti FTP di Internet sono disponibili molti patch e demo di prodotti Interplay. Per visitare il nostro sito World Wide Web recatevi a '<http://www.interplay.com>' oppure eseguite FTP in '[ftp.interplay.com](ftp://ftp.interplay.com)'.

GARANZIA LIMITATA

DUPPLICAZIONE VIETATA

Questo prodotto software e il manuale sono coperti da copyright: tutti i diritti relativi sono riservati alla Interplay e sono coperti dalle leggi relative al copyright del software per computer. Il CD-ROM non ha una protezione contro la copia. Questo però non vuol dire che potete copiarlo tutte le volte che volete.

Attenzione: *Interplay si riserva il diritto di apportare modifiche o miglioramenti a quanto descritto in questo manuale in qualsiasi momento e senza darne notizia.*

DESCENT 2

SITO WORLD WIDE WEB INTERPLAY

Benvenuti al Web Interplay! Dal momento che siamo una compagnia che cerca sempre di produrre software innovativo e di elevata qualità, siamo sempre attenti a restare quanto più vicino possibile alle più avanzate tecnologie. Questo sito Web è l'ultimo esempio del nostro sforzo continuo per fornirvi sempre le notizie più dettagliate sulle nostre produzioni.

Noi siamo una ditta di appassionati giocatori, e amiamo l'idea che altri giocatori da tutto il mondo facciano un salto nel cyberspazio per vedere, toccare e provare i nostri ultimi giochi. Nessun obbligo, nessuna campagna pubblicitaria: semplicemente grandi giochi. Per ottenere questo manteniamo il nostro sito sempre aggiornato e accessibile, in modo che sia un posto dove VOI potete dire a NOI che cosa vi piace dei nostri giochi... e che cosa c'è in loro che non vi piace. Perciò utilizzate queste pagine, e lasciate un segno del vostro passaggio.

Divertitevi visitando il nostro sito Web, esplorate tutte le aree differenti che siamo in grado di offrirvi, a tornate spesso. Fateci un salto nelle settimane e nei mesi a venire; di sicuro saranno comparse nuove ed eccitanti aree ancora inesplorate.

Una volta di più, benvenuti!

Brian Fargo

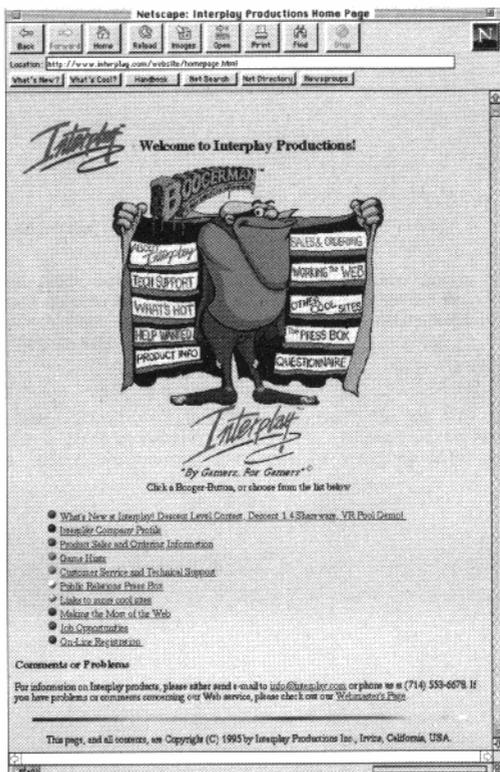
**COME
RAGGIUNGERCI**

Il sito World Wide Web di Interplay è un servizio Internet progettato per fornirvi le informazioni più recenti sull'Interplay stessa e sui suoi prodotti.

Nel sito troverete demo, aggiornamenti, informazioni sui prodotti e su come ordinarli.

Dal vostro server Internet, recatevi a:

http://www.interplay.com





Distribuito da:

LEADER DISTRIBUZIONE S.P.A.

Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

Tel. (0332) 87.41.11

Interplay™

**Interplay Productions Ltd., Harleyford Manor, Harleyford,
Henley Road, Marlow, Bucks. SL7 2DX.**

Tel: +44 (0) 1628 423 666 Fax: +44 (0) 1628 423 777