

Descent Documentation

Jesus Reyes Martinez

Copyright © CopyrightÂ©1998 Christian Sauer

| |
|----------------------|
| COLLABORATORS |
|----------------------|

| | | | |
|---------------|---|------------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> Descent Documentation | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | Jesus Reyes Martinez | January 19, 2025 | |

| |
|-------------------------|
| REVISION HISTORY |
|-------------------------|

| | | | |
|--------|------|-------------|------|
| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Descent Documentation | 1 |
| 1.1 | Bienvenido a Descent I V1.5 r0.54 | 1 |
| 1.2 | Algunas palabras de Parallax | 1 |
| 1.3 | Lo necesario para cargar Descent | 4 |
| 1.4 | Lo que se puede hacer con él | 5 |
| 1.5 | Cómo instalar y usar | 5 |
| 1.6 | Cómo usar Descent | 5 |
| 1.7 | Lo que ha cambiado | 6 |
| 1.8 | Lo que el tiempo dará | 10 |
| 1.9 | ¿Qué, Cómo, Cuándo...? | 10 |
| 1.10 | Gracias por las flores | 10 |
| 1.11 | Sobre mí | 11 |

Descent Documentation

 I\I\I\I_/_\/_M\I\I\I\I_/_\
 I\I\I\I_I\I\I\I\I_I\I\I\I
 I\I\I\I_I\I\I\I\I\I\I\I\I\I
 I\I/_/I\I_I\I\I_I\I\I\I
 I_/_/I_/_\I_/_/I_/_\I\I\I\I1.5
 \I\I0.54

Portado por Christian 'Ville9' Sauer

Aspectos Legales.....Algunas palabras de Parallax

Requerimientos.....Lo necesario para cargar Descent

Peculiaridades.....Lo que se puede hacer con él

Instalación.....Cómo instalarlo

Uso.....Cómo usarlo

Historia.....Qué ha cambiado

Futuro.....Lo que el tiempo traerá

FAQ.....Qué, Cómo, Cuándo...

Agradecimientos.....Gracias por las flores

Contacto.....Sobre mí

Aspecto Legal:

EL CODIGO INFORMATICO CONTENIDO AQUI ES TOTALMENTE PROPIEDAD DE PARALLAX SOFTWARE CORPORATION ("PARALLAX"). PARALLAX, AL DISTRIBUIR EL CODIGO A TERCEROS USUARIOS, Y OBJETO DE TODOS LOS TERMINOS Y CONDICIONES AQUI.

OTORGA UNA LICENCIA PERPETUA A DICHOS TERCEROS USUARIOS PARA USO POR DICHOS USUARIOS EN USAR, MOSTRAR Y CREAR TRABAJOS DERIVADOS, SEA COMO SEA DE LARGO EL USO, EL MOSTRAR O LA CREACION PARA PROPOSITOS NO COMERCIALES, REALES O REMUNERADOS DE FORMA TOTALMENTE GRATIS. DE NINGUNA MANERA ESTOS TERCEROS USUARIOS DEBERAN USAR EL CODIGO PARA PROPOSITOS DE LUCRO. EL USUARIO COMPRENDE Y ACEPTA LOS TERMINOS AQUI EXPUESTOS Y ACEPTA EL MISMO EL USO DE ESTE FICHERO. COPYRIGHT 1993-1998 PARALLAX SOFTWARE COROPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

No damos garantías de que este código pueda ser correcto o usable.

Sobre el Código Fuente:

Incluye casi todo el código fuente hasta Descent 1, ver. 1.5. Hemos quitado todo el código del que no teníamos el copyright. Esto es básicamente la parte del sonido a bajo nivel y el código del modem.

Kevin Bentley, maintainer of the Descent Developer Resources and author of Kahn, has agreed to support this code base through his website at www.ladder.org/ddr. If you have questions or comments about the code, please go there. Please do not contact Parallax Software, its employees or its affiliates.

Las siguientes utilidades fueron usadas en el desarrollo de Descent:

Watcom C/C++, versión 9.5

Microsoft Macro Assembler, versión 6.1x

Opus Make, versión 6.01

¡Diviértase con el código!

Parallax Software Corporation

12 de Enero de 1998

Apuntes de Kevin Bentley:

De tal manera que se incluye en este fichero zip, el fuente debería compilar y cargar con lo siguiente:

Watcom 10.6

Microsoft Macro Assembler 6.11

Utilidad de Make GNU (o compatible, como Microsoft o Borland)

Para crear el ejecutable, debería de poder cargar maked1.bat

Descentr.exe debería ser creado y de la misma manera el subdirectorio principal.

Cuando descomprima el archivo, asegúrese de usar la opción -d para expandir los subdirectorios, o de otra manera no compilará.

El código compilado funcionará bien sin sonido y sin funcionalidad del puerto serie.

(Esto significa que no funcionará el equipo de VR que use dicho puerto y ni el modem ni partidas por serie).

Si porta esto a otra plataforma por, favor envíeme un mensaje a:

kevinb@stargatenetworks.com. Me gustaría poner una copia de su port en el espacio web.

POR FAVOR intente hacer el código existente compilable (p.e. usar #IFDEFs)

de manera que otras personas se beneficien de su trabajo.

Para crear el editor, cambie la variable CCFLAGS en todos los ficheros makefile a

"CCFLAGS = /dNETWORK /dEDITOR" y recompile todos los ficheros. Necesitará los ficheros en editdata.zip (incluidos en este fichero) para cargar el editor. También solo pude conseguir que el editor funcionara con el argumento -nobm en la línea de comandos.

Entrevista con Matt Toshlog y Mike Kulas en el momento de sacar el código fuente de Descent:

P: ¿Por qué publicais el código fuente?

Mike: La razón principal es que nos figurábamos que mucha gente que aspira a trabajar en la industria de juegos les gustaría ver producciones con código "de calidad". Hay dos razones por esto. Una, que puedes aprender un montón mirando el código trabajado. Dos, la gente podrá ver que se puede escribir un juego decente sin tener un bonito código.

Matt: ¿Es eso bueno?

Mike: No realmente, excepto que puede hacer que la gente se de cuenta de que escribir el código para una producción no es tan difícil.

Matt: ¿Eso es bueno?

Mike: Bien, no realmente, a menos que hayan aprendido que tienen que centrarse en el diseño de un juego brillante, en vez de escribir un código brillante.

Matt: ¡Ah! Eso sí que es bueno.

Mike: Sí, no pienso que lo hayamos comprendido hasta que empezamos a trabajar en Descent. Al principio todo lo que nos importaba era escribir técnicamente un buen código.

Matt: Entonces nos quedamos sin dinero y de lo único que nos preocupábamos era de terminar nuestro juego.

Mike: Exacto. Nuestro código quedó feo, pero el juego se acabó.

Matt: Escribir un programa es fácil. Acabarlo es difícil.

P: ¿Hay alguna parte del código que particularmente esteis orgullosos de ella?

Matt: No.

Mike: No.

Matt: Siempre he estado atontado por el código de intersección de vectores.

Mike: Sí, es bastante malo.

Matt: El código AI de Mike es lo peor que he visto nunca.

Mike: Solo porque programas con los ojos cerrados.

Matt: Estoy orgulloso de que conseguimos finalizar el juego sin ir a bancarrota.

Mike: Sí, se acabó todo. ¿Quién lo dijo?

P: En serio, ¿qué es lo que la gente debería mirar?

Matt: No lo sé. No es como un montón de código reutilizable. Parte del material de bajo nivel seguramente será usado. La librería vector-matrix es bastante instructiva.

Mike: El AI es un ejemplo de como NO se debe escribir un sistema de AI.

Matt: Estás haciendo lo mismo en FreeSpace, ¿verdad?

Mike: Sí.

Matt: El texture mapper es digno de ver, no está muy allá de lo que se necesitará en un texture mapper pos software durante mucho tiempo.

P: Se incluirá el editor, ¿no?

Mike: Sí, la gente podrá usar nuestro editor. En su totalidad, dudo que sea mejor que DMB2. Y no funciona bajo Windows.

P: ¿Qué mejoras desearías que la gente hiciera?

Matt: Si alguien lo mejora mucho estaremos muy contentos. La gente pregunta sobre un montón de cosas que no hemos tenido tiempo suficiente de añadir.

Mike: La gente puede ser que aproveche las posibilidades del D2 en multijugador sin demasiada dificultad.

Matt: No creo que podamos adivinar lo que la gente hará. No teníamos idea de lo cuanto se haría a niveles de terceras partes.

P: La licencia obliga a que el código no puede usarse para fines comerciales. ¿Qué pasaría si alguien desarrolla algo y quiere obtener algo usando el costo a través de shareware?

Mike: En principio no nos oponemos a ello. Sin embargo necesitan un permiso escrito de nosotros. Y, debe de ser después de que esté acabado de manera que sepamos que permitimos que sea comercializado, si deseas llamarlo así claro.

P: ¿Hay planes para publicar el código fuente de Descent 2?

Matt: No hay planes definitivos. Aunque creo que veremos mucho de nuestro código fuente eventualmente publicado.

Mike: Yo también. Pierde valor comercial en un par de años. Y, si lo publicamos acerca mucho más a los compradores, que es algo muy bueno.

Q: ¿Algún comentario final?

Mike: Sí, pasároslo bien con el código.

1.3 Lo necesario para cargar Descent

Necesitará al menos lo siguiente para jugar con Descent:

- 68020+ (68040+ recomendado)
- AGA, CyberGraphX o Picasso96
- AmigaOS 3.0
- alrededor de 8MB FastRAM o 2MB FastRAM & VMM
- Descent I PC V1.5 REGISTRADO : ficheros ".pig" y ".hog"

Nada más.

1.4 Lo que se puede hacer con él

Actualmente incluye:

- Completamente Multitarea
- Soporta AGA con rutinas de C2P muy rápidas
- Soporte de acceso directo de video CyberGraphX/Picasso96
- Soporte para diferentes modos gráficos incluyendo I-glasses!
- Sonido estéreo de 16 canales
- Soporta tarjetas de sonido usando AHI
- Soporta Memoria Virtual (VMM)
- Soporta Teclado/Ratón
- Tooltypes
- Catálogos

Vea También **Futuro**

1.5 Cómo instalar y usar

Primero, obtenga una copia de Descent I V1.5 para PC.

El CD-ROM "DESCENT I and II - THE DEFINITIVE COLLECTION" aún está disponible en tiendas de informática.

Copie el directorio de Descent del Disco Uno a su disco duro y descomprima el archivo sobre él.

Eso es todo - bastante fácil, ¿verdad?

1.6 Cómo usar Descent

Descent puede ser cargado vía el Icono del Workbench o desde una Shell.

Asegúrese de que el 'stack' es suficientemente grande, ya que no he compilado el programa con código de extensión para cualquier 'stack'. Un tamaño de 60Kb debería ser suficiente (si el juego se cuelga intente incrementar el 'stack').

Una cosa sobre el teclado:

F11 es la tecla DEL y F12 es la tecla HELP.

Esto es así debido a que todas las teclas de función son usadas por el juego, y quería mantener F11/F12 cerca de F10... Espero que pueda vivir con ello.

Algunos de los comandos son:

<R AMIGA><F> Activa el contador de fotogramas

<R AMIGA><C> Muestra el menú de cheat

Los argumentos por línea de comandos que han sido añadidos/probados son:

(Se pueden especificar también mediante tooltypes)

-verbose Muestra los pasos de la inicialización

-fpu Activa las rutinas de uso de Coprocesador

Debería usarse en un 68060 con Coprocesador

-smgame <screenmode> Modo gráfico a usar durante el juego

-smmenu <screenmode> Modo gráfico a usar en el menú
-smap <screenmode> Modo gráfico a usar en el mapa
-amfx <audiomode> Modo de audio AHI a usar por Descent.
Si no se indica modo de audio aparecerá una ventana
para seleccionar el modo de audio.
Si se omite esta opción el audio.device será usado
-directgfx Hace uso del acceso directo a memoria de video en
pantallas AGA/CyberGraphX/Picasso96
Si no se especifica se usará WritePixel#?()
-iglasses Activa visión para I-Glasses!
Se debe tener cargado el monitor NTSC.
-volume <porcentaje> El volumen máximo de sonido entre 0 y 100
-lowmem Disminuye el detalle de las animaciones
-nolowmem No disminuir el detalle de animaciones nunca
-nosound Desactiva el sonido
-nomemcheck Desactiva el chequeo de memoria
-nomouse Desactiva el ratón
-notitles Salta las pantallas de título
-noscreens Salta las pantallas de misiones
-autodemo Cargar la demo al arrancar el juego
-text <textfile> Cargar un fichero de texto alternativo
-piggy <pigfile> Cargar un fichero .PIG alternativo

1.7 Lo que ha cambiado

Comencé el 30 de Enero de 1998 portando el fuente de PC directamente ya que no deseo hacer un port de un port...

0.00 - 0.05 12/02/98

- reescritos los Makefiles para el make de GNU y se cambian un poco las estructuras de directorio
- reemplazado todo el material DOS/conio con llamadas a dos.library
- cambiado el ensamblador x86 a código C gracias al fuente de Mac
- nombradas todas las uniones/estructuras sin nombre
- reducidas al mínimo casi todas las estructuras ya que este es el modo que Watcom C/C++ las maneja
- añadidas TONELADAS de byteswappes, alineándolos y cambiándolos a ensamblador
- quitado el cambio de byte en las cadenas de texto de ID en el código cargador de IFF ;-)
- portadas las rutinas de manejo de errores
- portado el mini-sistema de depurado (se desactiva exec.library/Debug() para Int3() en esta versión)
- portado el temporizador de interrupciones vía lowlevel.library/TimerInt
- portadas las rutinas de interrupción del teclado vía lowlevel.library/KBInt
- portadas las rutinas de IO para ficheros comprimidos y se cambian algunas partes para usar asyncio.library

- porte rápido del código de inicialización gráfico, es bastante malo ya que hago 'blits' directamente a memoria de video
- propios fixmul(), fixdiv(), fixmuldiv() y sqrt() para mejor rendimiento
- se reemplazan todos los rand()'s y RAND_MAX's por rutinas propias que retornan 'short' en vez de 'int'
- se limpia un poco el código y se añaden un par de prototipos perdidos
- se hacen un montón de cambios más en casi cada fichero, más bien cambios de apariencia ...
- se hace un pequeño icono y se crea esta documentación

0.06 - 0.07 17/02/98

- código del cargador reescrito y se han quitado todas las etiquetas del tipo __attribute__((packed))
- portados los controladores de errores críticos
- portada el punto de entrada al programa en main()
- añadido soporte para diferentes modos gráficos (aunque aún no hay AGA)
- portado el código de inicialización gráfico y arreglado el bug en el mapa

0.08 - 0.10 20/02/98

- reescrito y portado la mayoría del material canvas/bitmap para soportar AGA ;-)
- se introduce un nuevo bug en el mapa (por favor, no usarlo de momento) :-(
- desactivado temporalmente Cybergfx directo

0.11 - 0.15 27/02/98

- se reemplazan las instrucciones FPU (copro) por rutinas rápidas de enteros en 32 Bits
- arreglados algunos bugs en gráficos
- encontrado un Enforcer hit causado por fix_fastincos()
- añadido el soporte para video directo en pantallas CyberGraphX/Picasso96
- finalmente se ha portado el material de ModeX en el modo mapa
- pequeñas optimizaciones en el código

0.16 - 0.20 06/03/98

- arreglado un pequeño bug en el código de la paleta
- arreglado un bug en el código que muestra la demo
- se hace autoscroll del mapa cuando no hayan modos disponibles a 320x400
- se añade una opción para desactivar el puntero del ratón
- se pasa la librería fixedpoint a ensamblador, usando enteros de 64Bits en

68020-40 e instrucciones FPU (copro) en 68060

0.21 - 0.25 12/03/98

- ¡ups!, el acceso directo a video nunca era usado en el juego - arreglado
- arreglado un bug en una tabla hash en el automapeado y se caambia el algoritmo a uno más rápido que hay en el port de Mac
- los teclados de PC no crean el código CERO, pero los de Amiga sí.

De esta manera, si se toma el código CERO como un error no sería muy buena idea - arreglado

- se añaden rutinas c2p de Aki Laukkanen, modificandola para que sea capaz de funcionar en direcciones pares
 - se cambia el tamaño de paso al redimensionar la ventana a 32, para un mejor funcionamiento con la memoria chip-mem
 - se pasa la librería vector/matrix a ensamblador, de nuevo se usan enteros de 64Bit en 68020-40 e instrucciones de FPU en 68060
 - se añade el modo extra baja resolución
-

- un montón de pequeñas cosillas que he olvidado

0.26 - 0.30 22/03/98

- se cambia un poco la posición del contador de fotogramas
- se pone el método de interpolación después de cada nivel de nuevo a lineal
- se arreglan algunos bugs molestos en la versión en ensamblador de la librería vector/matrix
- se simplifican las rutinas c2p para escrituras con máscara
- reactivadas las ventanas de petición de modo gráfico
- los bitmaps ahora siempre son alocados bajo CyberGfx/P96 cuando se accede directamente
- arreglados bugs en el canvas en los fuentes originales!!
- algunas rutinas 2d se pasan a ensamblador
- se recompila con EGCS
- se desactiva el doublebuffering - no es necesario en Amiga
- se añaden tooltips
- se añade sonido (tipo de...)

0.31 - 0.34 04/04/98

- se depura el sonido y se pasa de funciones API a la unidad API de AHI ya que no es posible acceder al hardware del sonido con diferentes tareas al mismo tiempo
- se escriben algunas rutinas de mezcla rápidas que llegan hasta 16 canales en estéreo para los efectos
- se arreglan algunos bugs en el código del cargador/grabador de los ficheros de configuración

0.35 - 0.39 23/04/98

- se reescribe de nuevo el sistema de sonido otra vez - pero ahora estoy más satisfecho: ;)
- se usa de nuevo el API a bajo nivel de AHI (es simplemente MAS rapido)
- ahora se usan interrupciones de sonido con -directsfx
- se mejora la calidad del sonido un montón con -directsfx
- se añade una opción para desactivar el filtro de sonido
- se quita el asyncio (incrementando el tamaño del buffer de la partición se hace lo mismo)
- se arreglan un montón de bugs en la carga/grabación
- la carga de PCX no es aún lineal en algunos lugares
- arreglado la visión trasera con -directgfx
- se quita la interrupción por temporizador - no se necesitará más
- ahora se usa timer.device para temporizar en vez de lowlevel.library
- ...

0.40 - 0.43 11/05/98

- se quita la interrupción del teclado, ahora se usa IDCMP y no requerirá más lowlevel.library
 - se cambia el código de las unidades de VR ya que estaba un poco j**ido hasta V1.5 en mi opinión
 - modo I-glasses! se abre ahora siempre en modo NTSC
 - el juego se colgaba si no habían modos gráficos disponibles - arreglado
 - patrones son ahora #? en vez de *
 - se optimiza el sistema de sonido y se incrementa el tamaño del buffer de DMA
-

- se quita un montón de código de PC que no se usa
- no se usa más lock() en los bitmaps con directgfx - es simplemente más rápido y corto y también el C2P ahora requiere directgfx
- se añade soporte de ratón
- se cambian las opciones de teclado por defecto un poco para ser como en el código original
- se quita el chequeo de versión del SO ya que estoy usando la librería auto ahora con la particularidad de libnix
- no aparece más la ventana de shell cuando se arranca desde workbench
- se desactiva el uso de <CTRL>-<C> y se añade cadena de versión

0.44 - 0.50 28/05/98

- ¡ups!, el grabar la pantalla en uso no funcionaba - arreglado
- se quita la limitación de pantalla de 640x480 (muy buen espectáculo en 1600x1200 ;))
- se hace que el juego use texturemapping perspectivo en lugar del lineal
- se convierten los bucles de la librería de texturemapping a ensamblador
- se arreglan todos los bugs que he encontrado en las versiones en C del mapeador
- se arregla un pequeño bug en la librería vector/matrix
- afinada la librería fixedpoint y vector/matrix para evitar problemas en el 68060
- quitado -directsfx ya que es obsoleto: simplemente no especifique -amsound
- quitado -nofilter porque solo uso 2 canales y siento como si esto fuera un hack
- quitado -nopointer, pronto sabreis por qué...
- añadidos NewIcons por Luca 'Hexaä' Longone

0.51 - 0.54 02/07/98

- ahora -fpu puede ser usado incluso en un 68060, ya que en el futuro habrán aceleradoras que no tengan FPU
 - se cambia -amsound a -amfx (no preguntéis por qué...)
 - al pasar argumentos podía producir Enforcer hits - arreglado
 - el juego se podía colgar si el uso de sonido fallaba - arreglado
 - el aspecto de los pixels era erróneo, incluyendo r0.50 - arreglado
 - intercambiados los canales izquierdo y derecho para ser los mismos que en AHI
 - el sistema de sonido puede usar ahora cualquiera de las cuatro combinaciones de canales en estéreo
 - se incrementa el sonido del volumen con menos de 16 canales
 - depurado y optimizado el texture mapper fuera de los bucles (aún en C...)
 - se convierten partes de la librería de 3d y de dibujado a ensamblador
 - dimensionado de imagen es ahora posible en pantallas PAL también
 - se añade soporte de catálogos
 - se arreglan bugs en longjmp()
 - recompilado con EGCS 1.0.2
 - se añaden iconos por Jürgen Urbanek
-

1.8 Lo que el tiempo dará

- hacer una versión con aceleración 3d para Virge (está en marcha, aunque no tiene prioridad)
- soporte de joystick
- soporte de ECS
- música
- soporte de red y modem
- pasar la rutina de 3D a ensamblador de nuevo (ya hecho parcialmente)
- portar el editor
- hacer una versión para PowerPC (lo siento, esto tendrá que esperar ya que no tengo dinero suficiente ahora)
- muchas otras cosas que podrían ser implementadas, como Descent en una ventana de WB

"¿Dónde está el fuente?" se podría uno preguntar.

Bien, posiblemente lo incluiré en una de mis versiones posteriores, tan pronto como esté un poco en mejor estado (más que nada quitar los terribles avisos al compilar y quitar todo el código sin usar de PC...).

1.9 ¿Qué, Cómo, Cuándo...?

P: ¡Descent sale con "Not enough strings in text file" o algo parecido!

R: Está usando un versión anterior a V1.5 o ficheros shareware que actualmente no funcionan con Descent.

P: ¿Por qué tienen las paredes ese aspecto tan curioso cuando vuelo cerca de ellas?

R: ¡Esto está arreglado en r0.50!

P: Las ventanas de petición de modo gráfico no aparecen, ¿qué es lo que va mal?

R: Descent necesita modos gráficos de 8-bits en 320x200 y 320x400. Asegúrese de que los tiene.

(Hay un fichero para ser usado como monitor en el directorio Goodies con CVision 3D y M1764).

P: ¿Cuándo habrá una versión para PPC?

R: Tan pronto como tenga dinero suficiente para comprar una tarjeta PowerUp.

Pero primero sacaré a la luz mis fuentes con r1.00, por si hay alguien que quiera hacer esto.

P: ¿Por qué está el sonido tan bajo?

R: Es la naturaleza de mezclar el sonido, y hay que mezclar 16 canales de sonido al mismo tiempo.

Amplificación de sonido sería posible, pero se distorsionaría en grandes batallas...

P: ¡Descent se cuelga en mi aceleradora Apollo '060!

R: La libería 68060.library que viene con Apollo tiene algunos bugs serios, use la de Phase5 en su lugar.

1.10 Gracias por las flores

Desería agradecer a las siguientes personas y compañías (en ningún orden en especial):

- Parallax Software por sacar el fuente del susodicho gran juego
- Phase5 por enviarme valiosa información sobre Virge
- Paul Bartlett y su buen 'Amiga Porting Resource' en <http://homepages.which.net/~bartlett> (CERRADO)
- Andreas Kürzinger por el icono de la carpeta y el logo de Descent en lo alto de este guide

- Aki Laukkanen por las rutinas más rápidas que he visto de C2P
 - Jan Britsch por su ayuda al poner una página web :-)
 - Martin Jeppesen por el File_Id.diz, la traducción en Sueco y el proveerme algunos ficheros shareware
 - Nigel Milnes por hacer un mirror en <http://www.southcom.com.au/~nigelm/descent/index.html>
 - Luca 'Hexää' Longone por enviarme algunos NewIcons
 - Jürgen Urbanek por algunos iconos alternativos y la traducción en Alemán (Sí, era demasiado vago para hacerla yo mismo... ;-))
 - Jesús Reyes Martínez por la traducción al Español
- y muchos otros usuarios de Amiga que me han enviado ideas y/o informes de bugs

1.11 Sobre mí

Si encuentra algún fallo, tiene nuevas ideas o algo más, puede enviarme un e-mail a sauer@informatik.uni-wuerzburg.de

Para obtener la versión más reciente de Descent para Amiga, eche un vistazo a mi página web de Descent:

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/7398/>

Alternativamente, puede usar el mirror en Australia:

<http://www.southcom.com.au/~nigelm/descent/index.html>
