

Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80

**Das Diskettenmagazin für den AMIGA**



# AMIGA Fun

unverbindliche Preisempfehlung

**DM 19,80**

**Ausgabe 9/91**

ASM-Wertung  
(4/91)  
9 Punkte!

## **DEMON WARS**

**Das raffinierte Boardgame**

**für mehrere Spieler**

Mehr Infos und  
Screenshots siehe  
Rückseite



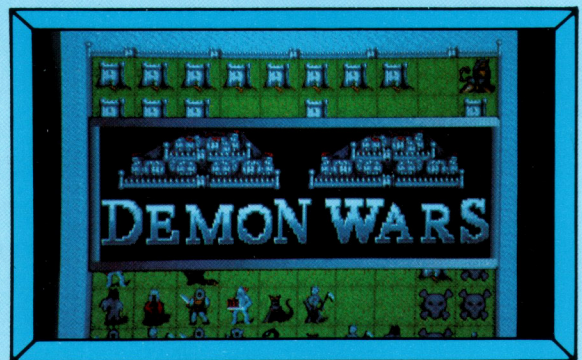
# Demon Wars



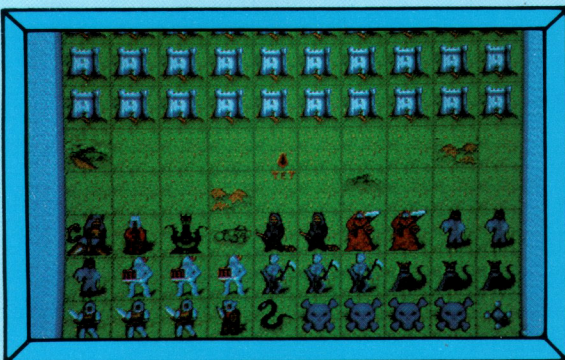
Demon Wars

*Das Boardgame im Stil von Schach, das besonders durch strategische Elemente glänzen und für viele Stunden fesseln kann.*

*Ein spielstarker Computergegner mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen steht als nimmermüder Spielpartner stets zur Verfügung.*



Demon Wars



Demon Wars

*Komfortable Handhabung ist mit einem ausgeklügelten Maus-Menüsystem garantiert. Detaillierte Grafiken und gesammelte Soundeffekte sorgen für die richtige Atmosphäre beim Spiel.*

*Und als Höhepunkt bietet Demon Wars die Option, via Modem bzw. Nullmodem gegen ein weiteres menschliches Westen anzutreten.*



Demon Wars

# DEMON WARS

## Spielstory

...fernab von hier, in einer von Magie und Gefahren geprägten Götterwelt im Jahre 321 nach Parlon geschah es eines Tages...

"Nun reicht es mir!" zürnte der Göttervater Tenom. "Dieses verdammte Gewürm hat das Faß endgültig zum Überlaufen gebracht. Seit dem Tode von Parlon finden wir keine Ruhe mehr. Schon seit 300 Jahren dauert der Krieg der Königreiche Viaroid und Picom nun an. Diese ganze Zeit über flehen mich die Herrscher an, ihnen den Sieg über den Gegner zu bringen."

Noch am gleichen Tage rief Tenom die Herrscher zu sich und sagte: "Der entscheidende Kampf um die beiden Königreiche soll sich auf einer kleinen unbedeutenden Insel zutragen. Ein jedes Reich kann seine besten Kämpfer, Magier, Bestien und Dämonen, 30 an der Zahl, senden und im Kampf um Ruhm, Ehre und letztendlich ein vereinigtes Königreich kämpfen lassen. Der Kampf gilt als gewonnen, wenn dem gegnerischen König der Stein der Macht entrissen werden kann. Nun liegt es an Euch, tapfer und geschickt Eure Heere zu führen, damit sie siegen. Möge der Bessere gewinnen..."

## Spielstart

Nach einlegen der Diskette bootet DEMON WARS automatisch. Sobald Sie das Titelbild sehen, können Sie mit Druck auf die linke Maustaste ins Spiel fortfahren. Der folgende Screen stellt die Spielfläche dar. Betätigen Sie die rechte Maustaste und halten diese gedrückt, so erscheint das Pull-Down Menü, in dem Sie unter Options zwischen verschiedenen Spielmodi wählen können.

Wollen sie DEMON WARS über Modem betreiben, so wählen Sie hier "Modem Call" an. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, die Telefonnummer des zweiten Spielers einzugeben (Beispiel 0238194747). Nachdem die Zeile mit der Return-Taste abgeschlossen wurde, können Sie Ihre Eingabe widerrufen. Bestätigen Sie die Abfrage, ist Ihr Modem aktiviert und betriebsbereit (siehe Kapitel "Spielbeginn"). Der zweite Spieler sollte die Option "Modem Answer" anwählen und mit Return bestätigen (siehe Kapitel "Spielbeginn").

Wollen Sie DEMON WARS per Nullmodem spielen, so überzeugen Sie sich, daß sich das Schnittstellenkabel der beiden Rechner in den seriellen Schnittstellen befinden (siehe Kapitel "Spielbeginn").

Möchten Sie DEMON WARS alleine gegen den Computer spielen, wählen Sie bitte die Option "One Player" an. Es erscheinen 5 Punkte, die die Computerstärke angeben. Die Regeln sind die gleichen wie bei "Nullmodem", jedoch können die Punkte "Call" und "Answer" außer Acht gelassen werden, da der Computer die Rolle des Empfängers übernimmt.

## Spielbeginn

Bevor Sie das Spiel beginnen, sollten Sie sich mit ihrem eventuellen Mitspieler darüber einig werden, wer der Anrufer (Call) und der Empfänger (Answer) ist. Ferner machen Sie bitte eine Zeit aus, in der Sie Ihre Aufstellungen abgeschlossen haben müssen. Hier kommt es besonders darauf an, daß der Empfänger seine Aufstellung beendet hat.

Der Empfänger wählt den Menüpunkt "Answer", worauf seine Spielfiguren von links nach rechts dem Rang nach geordnet auf dem Spielfeld erscheinen. Die Figuren des Gegners sind nur als Türme sichtbar. Um die eigenen Figuren zu verschieben, klickt man mit der linken Maustaste die Figur an, die verschoben werden soll. Mit der rechten Maustaste wird nun das Feld angeklickt, auf das Sie die gewählte Figur setzen möchten. Verschoben wird nur in den eigenen drei Reihen. Alsdann vertauschen die beiden Figuren ihre Plätze. Um die Verschiebe-Phase zu beenden, klicken Sie mit der linken und rechten Maustaste auf das gleiche Feld. Der Anrufer darf seine Verschiebung erst beenden, wenn der Empfänger seine bereits beendet hat. Achtung: Der Anrufer wird bei Benutzung eines Modem dazu aufgefordert, die Return-Taste zu betätigen, wenn die Verbindung hergestellt ist. Dies erkennt der Anrufer an der "Carrier Detect (CD)"-LED an seinem Modem.

## Der Spielverlauf

Der Anrufer beginnt mit dem ersten Zug, indem er wie bei der Aufstellung mit der linken Maustaste eine Figur anklickt und mit der rechten Maustaste ein Zielfeld auswählt, das sich nun jedoch im gesamten Spielfeld befinden kann. Eine Figur kann jeweils ein Feld vertikal oder horizontal, nicht diagonal bewegt werden. Der Spieler erkennt am Blinken einer gegnerischen Figur und an einem akustischen Signal, daß er an der Reihe ist.

Vier Hindernisse auf dem Spielfeld können nicht begangen werden, um die strategische Spannung zu erhöhen.

Eine Figur wird geschlagen, wenn zwei auf einem Feld zusammenstoßen. Die Figur mit dem niedrigeren Rang geht mit Aufschrei vom Feld und ist somit für den jeweiligen Spieler verloren. Wenn die höhere Figur der Angreifer ist, wird diese durch kurzes Aufblinken verraten (Turm wird kurzzeitig zur Spielfigur). Treffen zwei gleichrangige Figuren aufeinander, werden beide vom Spielfeld genommen und gelten als verloren.

## Ziel des Spiels

Ziel ist es, den gegnerischen Stein mit irgendeiner eigenen Figur zu schlagen. Sinnvoll ist es also, seinen eigenen Stein mit Fallen zu umgeben (siehe Beschreibung Fallen), damit eine drohende Gefahr abgewehrt werden kann. Eine gut durchdachte Spielstrategie kann das Spiel meist schon vorentscheiden.

## Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn

- a) einer der beiden Spieler den gegnerischen Stein erobert hat
- b) das gleiche Feld mit der linken und rechten Maustaste angeklickt und die Sicherheitsabfrage mit "Y" beantwortet wird.

## Die Figuren

- Dämon Lord:** Ein vom König beschworener Dämon, der die beste Figur im Spiel darstellt. Bis auf die Astralschlange ist er jeder Figur überlegen.
- König:** Einer der beiden magiebegabten Herrscher eines jeden Reiches. Er ist die zweithöchste Figur im Spiel.
- Drache:** Die dritthöchste Figur im Spiel ist der Hofdrache.
- Blob:** Der Blob ist ein Ungeheuer, das vorwiegend in den Sümpfen von Angorra vorkommt. Er ist die Nummer 4.
- Hexe:** Die Hexen sind in beiden Königreichen weit verbreitet. Die besten zwei wurden erwählt. Sie haben den Rang 5.
- Roter Dämon:** Eine niedere Art von Dämonen, die aber auf Rang 6 stehen. Es sind jeweils 2 rote Dämonen vorhanden.
- Zombie:** Es sind 3 dieser verabscheuungswürdigen Wesen auf Rang 7 vorhanden.
- Ritter:** Aus der Tafelrunde der 123 Kristallritter wurden 3 erwählt um Rang 8 zu vertreten.
- Skelette:** Mit etwas königlicher Magie war es möglich, 3 Skelette zum Leben zu erwecken. Sie gehören dem 9. Rang an.
- Höllenhund:** Auch drei Höllenhunde wurden erwählt, um den Gegner das Fürchten zu lehren. Auch wenn sie nur Rang 10 beherrschen, sollte man sie nicht unterschätzen.
- Soldat:** Es gibt einige mutige Soldaten in der königlichen Garde. Man wählte 3 von Ihnen auf Rang 11.
- Dieb:** Mit dem vorletzten Rang steht der Dieb recht weit unten. Doch er allein versteht sich auf das Entschärfen der Fallen, ohne zu sterben.
- Schlange:** Die Astralschlange ist die kleinste Figur und kann von allen anderen geschlagen werden:  
Besonderheit: Sie allein kann den Dämonlord des Gegners vernichten! Dies funktioniert jedoch nur, wenn die Schlange am Zuge ist.
- Falle:** Jeder Spieler hat vier Fallen, um alle gegnerischen Figuren, bis auf den Dieb aufzuhalten. Nach Auslösung einer Falle ist sie nicht mehr zu verwenden und verschwindet vom Spielfeld.
- Stein:** Den Stein der Macht des Gegners zu erringen ist das Ziel des Spiels. Der Stein und die Fallen sind die einzigen Figuren, die während des Spielverlaufes nicht mehr bewegt werden können.

**Die nächste AMIGA FUN erscheint am 20.09.1991**

# AMIGA

## Fun



# Mitgliedsantrag FUN CLUB

**Ja**, ich will Mitglied im FUN CLUB werden. Ich erhalte jeden Monat das Diskettenmagazin „AMIGA FUN“ und das FUN CLUB-Magazin. Dazu bekomme ich meine persönliche FUN CLUB-Mitgliedskarte sowie das FUN CLUB-Scheckheft - alles für nur DM 17,- pro Monat. Ich gehe ansonsten keinerlei Verpflichtungen ein.

Die Lieferung von „AMIGA FUN“ erfolgt jeden Monat pünktlich und beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe.

## BESTELLUNG ZUM CLUB-BEITRITT:

Bitte schicken Sie mir (nur ein Produkt ankreuzen):

- |   |         |  |        |
|---|---------|--|--------|
| <input type="checkbox"/> DRAGONS LAIR 2       | DM 29,- | <input type="checkbox"/> OIL IMPERIUM                | DM 3,- |
| <input type="checkbox"/> INVEST               | DM 3,-  | <input type="checkbox"/> POPULOUS                    | DM 9,- |
| <input type="checkbox"/> INDIANA JONES 3      | DM 3,-  | <input type="checkbox"/> MANIAC MANSION              | DM 9,- |
| <input type="checkbox"/> LEISURE SUIT LARRY 3 | DM 19,- | <input type="checkbox"/> TEENAGE MUTANT HERO TURTLES | DM 9,- |

Die Auslieferung des Produkts erfolgt erst nach Bezahlung der ersten Rechnung.

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

- halbjährlich       jährlich

- Bequem durch Bankeinzug

Name der Bank \_\_\_\_\_

Kontonummer: \_\_\_\_\_ BLZ (vom Scheck abschreiben) \_\_\_\_\_

- Gegen Rechnung

  X   \_\_\_\_\_ oder   X   \_\_\_\_\_  
Datum, 1. Unterschrift      Unterschrift(en) der/des Erziehungsberechtigten  
(Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:

CP Verlag GmbH, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

  X   \_\_\_\_\_ oder   X   \_\_\_\_\_  
Datum, 2. Unterschrift      Unterschrift(en) der/des Erziehungsberechtigten

*Meine Adresse:*

\_\_\_\_\_  
*Name, Vorname*

\_\_\_\_\_  
*Straße, Hausnummer*

\_\_\_\_\_  
*PLZ*      *Wohnort*

\_\_\_\_\_  
*Vorwahl*      *Telefon*

*Bitte  
mit 60 Pfg.  
freimachen  
Danke!*

*Antwort*

*CT COMPUTEC Verlag  
GmbH & Co.KG  
Vertriebsservice*

*Postfach*

*8500 Nürnberg 1*