

DINO WARS



MANUAL



MAGIC BYTES



DINOWARS

IMPRESSUM

Artwork byArt V Cestaro, Scott R Lahteine
andSteve Tilton, Ralf Vogel
Code.....Scott R Lahteine
Additional desing.....Scott R Lahteine
Manual layout byRalf Vogel
Illustration byRalf Vogel
Translation bySandra Meier

Thanks to Sandra, George and all the other hard working people.

Copyright and all rights reserved by Digitek Software
Published by Magic Bytes



DINOWARS

Inhalt DinoWars

1. Benötigte Hardware
2. Starten des Spiels
 - a) Ladehinweise
 - b) Hinweise zum Kopierschutz
3. Einleitung: Die Welt von DinoWars
4. Der Spielablauf
5. Die Menue
 - a) Das Hauptmenue
 - b) Der Stat - Bildschirm
 - c) Der Rang Bildschirm
 - d) Das Konfigurationsmenü
6. Die Encyclopädie
7. Der Dinosaurier Krieg
 - a) Wähl deine Schlacht
 - b) Spielregeln
 - c) Das wechselnde Ziehen
 - d) Das gleichzeitige Ziehen
8. Die Schlacht
9. High Score
10. Tips und Tricks

1. Benötigte Hardware

Wenn du einen Amiga besitzt, eignen sich alle Systeme, d.h. Amiga 500, 1000, 2000, 2500 und 3000 mit mindestens 512 K. Ansonsten benötigst du entweder einen Atari ST oder einen C64.

Du brauchst ein oder zwei Laufwerke zum Laden und mindestens einen Joystick wenn du allein spielst oder zwei in der 2-Spieler Option.

2. Starten des Spiels

a) Ladehinweise

Wenn du einen Amiga 1000 besitzt, lade zuerst Kickstart und lege dann die DinoWar Disk 1 in das Laufwerk.

DinoWars laden:

1. Leg zuerst die DinoWars Disk 1 in das interne Laufwerk ein.
2. Wenn du deinen Amiga schon anhattest, drücke die CTRL-Taste zusammen mit den beiden Amiga-Tasten rechts und links von der Leertaste um den vorherigen Speicherinhalt zu löschen.
3. Wenn dein Amiga aus ist, stell ihn einfach an.



Der Bildschirm ist weiß, während die Diskette geladen wird. Du wirst dann das DigiTek Logo sehen und kurz darauf die Titel Sequenz. Du kannst die Einleitung übergehen, indem du die linke Maustaste drückst. Du wirst danach sofort die Schutzabfrage gestellt bekommen. Sollte deine Diskette nicht korrekt laden, schalte deinen Amiga aus und versuch es nochmal.

DinoWars wird auf zwei Disketten geliefert. An einigen Stellen während des Spiels, wird DinoWars Daten suchen, die auf der Diskette außerhalb des Laufwerks gespeichert sind. Werden also Daten von der zweiten DinoWars Diskette benötigt, wirst du aufgefordert die Disketten auszutauschen. Wenn du ein zweites externes Laufwerk zur Verfügung hast, legst du beide Disketten in die Laufwerke ein, in diesem Fall muß du natürlich keine Disketten austauschen.

Du kannst soviele Kopien von Dinowars machen wie du willst. Dazu brauchst du nur ein beliebiges Disketten-Kopierprogramm. Tatsache ist, daß wir vorschlagen, Kopien von den beiden DinoWars Disketten zu machen, bevor du überhaupt

anfängst zu spielen. Wenn du nun die Original Disketten verlierst, hast du immer noch die Kopien. Benutze also die Kopien zum spielen und verwahre die Originale an einem kalten, dunklen Platz, wo sie keinen Magnetfeldern ausgesetzt sind (du mußt sie aber nicht unter deinen Kühlschrank legen).

1. Hinweise zum Kopierschutz

Die Dinosaurier Karte ist auf einem rotem Blatt Papier gedruckt und wird mit in der Spielverpackung enthalten sein. Auch wenn du sonst alles verlierst was dir in die Hände kommt, verlier auf keinen Fall diese Karte. Du brauchst sie, um den Kopierschutz-Test zu bestehen, der gleich nach der Titel Sequenz auf dem Bildschirm erscheint. Wenn du diesen Bildschirm auf deinem Monitor siehst, hol deine rote Karte schon mal raus.

In der Mitte des Bildschirms wirst du ein 3x3 Felder großen Ausschnitt von der mitgelieferten roten Dinosaurierkarte sehen. Um die Karte zu benutzen, muß du die auf dem Bildschirm angegebenen Koordinaten (oben links vom Ausschnitt) auf der Dinosaurierkarte wiederfin-



den. Z.B., die Koordinaten, die auf dem Bildschirm angegeben sind, sind "A" und "O". Du legst deinen Finger auf der Dinosaurier Karte in die senkrechte Reihe "A", mit dem anderen Finger suchst du nun die waagerechte Reihe mit der Bezeichnung "O". Die neun Dinosaurier, die ab diesem Punkt einen Kasten ergeben, mußt du mit den neun Dinosauriern auf dem Bildschirm vergleichen. Du wirst feststellen, daß die neun Dinosaurierschatten des Bildschirms nicht mit denen der Karte übereinstimmen. Klicke nun mit der Maus die Dinosaurier auf dem Bildschirm an, welche NICHT mit denen auf der roten Karte übereinstimmen, wenn du merkst, daß du einen falschen Dinosaurier markiert hast, klick ihn noch mal an, dann kannst du den richtigen Saurier weitersuchen!!! Wenn du dann irgendwann die richtigen vier Dinosaurier gefunden und markiert hast, wirst du kurz darauf in die schaurige Welt von DinoWars eintauchen!!!

3. Einleitung: Die Welt von DinoWars

Ein Steinzeitmensch sucht zwischen vulkanischen Bergen

nach Nahrung für sich und seine Kameraden. Seine Schritte sind ängstlich, denn er weiß, daß sich hinter jeder Ecke ein gigantischer Feind verbergen könnte. Mit einem verzerrten hallenden Schrei registriert er die Wahrheit seiner Vorahnung und wird von einem riesigen Tyrannosaurusfuß in den Boden gestampft. Soviel zu Fred... Aber wart' eine Sekunde... Fred hat niemals diese Erfahrung machen können, denn Dinosaurier und Menschen lebten nie zusammen in einer Zeitepoche. Zu der Zeit als Fred die Welt betrat, waren Dinosaurier schon längst ausgestorben und beerdigt!

Okay, ich gebe zu ein paar Millionen Jahre übersehen zu haben, aber es war doch 'ne gute Idee mit Fred, oder?

Die Handlung

In den Tagen der Dinosaurier Kämpfe wurde es immer schwerer Nahrung zu finden, Lebensbedingungen verschlechterten sich zusehends. Dinosaurier begannen daraufhin sich untereinander anzufreunden. Ähnliche Rassen wurden zu richtigen gesellschaftsgleichen Gruppen, die aus diversen Dinosaurier



Typen zusammengestellt waren. Die Seltenheit von Futter veranlaßte die Dinosaurier ihre verschiedenen Fähigkeiten zu kombinieren um so noch vorhandene Nahrungsreserven aufzuspüren.

Das Spiel berichtet von den Unterschieden der einzelnen Dinosaurier Rassen. Die letzte Hoffnung der Dinosaurier war die Geburt eines neuen Saurier Führers der alle Fähigkeiten der verschiedenen Rassen besitzt. Durch die Trennung der riesigen Dinosauriergruppe, hoffte nun jede Partei alleine mit dem neuen noch ungeborenen Anführer zu überleben. Der Drang des Überlebens war für jede Saurier Gruppe so groß, daß man schließlich die wertvollen Eier gegenseitig entführte, um die andere so zu vernichten. Dies war nur eine Frage des Überlebenswillens, da die Futterreserven nur noch für eine Dinosauriergruppe ausgereicht hätten.

4. Spielablauf

Das Ziel des strategischen Brettspiels ist, sein gekidnaptes Dinosaurierei aus den Händen

der gegnerischen Dino-Armee zu befreien. Die Eier sind auf den sich gegenüberliegenden Seiten plaziert. Jedes Ei ist von der feindlichen Dinosaurier Armee entführt worden, da dieses Ei für jede Rasse das einzige Mittel zum Überleben ist. Jede Dinosaurier Armee versucht mit Hilfe von Strategie, Übung und Kraft sein Ei wieder zu bekommen. Das Ziel ist, Herr seines Ei's zu werden und es dann sicher in die eigenen Reihen zu bekommen.

Wenn zwei gegnerische Dinosaurier auf einem Feld zusammenstoßen, verwandelt sich der Bildschirm in eine Nahaufnahme der beiden Rivalen vor einer wunderschönen Landschaft.

Der Spieler kann nun aktiv mit dem Joystick den Dinosaurier steuern oder sich zurücksetzen, entspannen und dem spannenden Kampf beobachten. Die Dinosaurier Armee, welche als erstes ihr Ei in die eigenen Reihen in Sicherheit gebracht hat, ist der Gewinner. Denn nun wird die Rasse, durch die vereinten Gene im Körper des noch ungeborenen Dinosaurierembryos am Leben erhalten.

Beim Brettspiel können sich die Spieler aussuchen, ob sie abwechselnd oder gleichzeitig zie-



hen. Zieht man abwechselnd, haben beide Spieler soviel Zeit wie sie wollen, um einen Zug durchzuführen. Bei dieser Spielart werdet ihr dann die kühnsten Strategien entwickeln können, Zeit genug habt ihr. Spielt ihr gleichzeitig, kommt es auf gute Nerven und einen klugen Kopf an, denn da ihr gleichzeitig eure Dinosaurier setzt, müßt ihr spontan die richtige Taktik im Kopf haben.

Bei der Schlacht stehen sich zwei Dinosaurier Auge in Auge gegenüber. Hier bestimmen Reflex und Stärke den Gewinner. Deine Punktzahl wird bei der Übungsschlacht angegeben. Beide Kämpfe können von dir gespielt werden und alle Teile des Spiels können von dir oder vom Computer kontrolliert werden.

Die Encyclopädie ist eine lehrreiche Reise in die Welt der Dinosaurier. Sie ist animiert und vollgepackt mit interessanten, aber auch unterhaltenden Informationen über die vorgeschichtliche Ära, Lebensbedingungen und Lebensorte der Dinosaurier.

Beide Teile von DinoWars, also das Brettspiel und der eigentli-

che Kampf können vom Spieler kontrolliert werden. Ebenso ist es möglich alle Teile des Spiels vom Computer spielen zu lassen.

5. Die Menues

Alle Menues werden wie folgt bedient. Bewege die Hand mit dem Joystick oder der Maus auf den Punkt den du anwählen willst. Drücke den Feuerknopf um die Funktion anzuwählen oder abzubereiten.

Da die Spielsequenzen nur mit dem Joystick bedient werden können, ist es ratsam von Anfang an nur mit dem Joystick zu spielen. Spielst du alleine, solltest du einen Joystick zum spielen und eine Maus zum anwählen der Menüpunkte benutzen. Spielt ihr zu zweit solltet ihr nur zwei Joysticks verwenden.

a) Das Hauptmenü

Das Hauptmenü ist die zentrale Kontrolle von Dinowars. Hier kannst du folgende Funktionen anwählen:

1. Spiel Typ

Ganz oben auf dem Bildschirm ist rechts ein kleines Männchen



und links ein Computer zu sehen. Wenn du diese Zeichen anklickst, kannst du wählen, ob du gegen einen Computer oder einen Freund spielst. Wenn du alleine spielst, solltest du Player One auf Computer stellen und Player Two auf Handkontrolle. Dann kannst du deinen Joystick in Port two zum spielen benutzen, während die Maus in Port one bleibt.

2. Kampf Spiel Typ

(Wechselndes oder gleichzeitiges Ziehen)

In der Mitte des Bildschirms erscheint ein Bild des Spielbretts. Wenn du hier anklickst, änderst du den Spielablauf entweder in ein gleichzeitiges Ziehen oder in ein abwechselndes Ziehen. Eine nähere Erklärung hierzu findest du unter 8. Der Dino Kampf.

3. Spieler Status

Unter dem Bild des Spielbretts kannst du drei Kästchen, mit den Inschriften ... (novice, skilled, advanced) sehen. Ein blitzender Pfeil auf beiden Seiten der Kästchen zeigt dir, welchen Schwierigkeitsgrad du für dich oder deinen Mitspieler gewählt hast. Klickst du auf diesen Pfeil, kannst du den Schwierigkeitsgrad wieder ändern.

4. Schlacht/Dino Krieg

In der linken Ecke auf dem unteren Bildrand zeigt dir ein Kästchen den momentanen Spielmodus. Um den Spielmodus zu ändern, klickst du hier mit der Hand an. Du kannst wählen, ob du nur den Action Part, also den eigentlichen Dinosaurier Kampf spielen willst, oder auch den Strategieteil auf dem Brett und die Kämpfe. Wenn du den Action Part gewählt hast, kannst du dir aussuchen, mit welchen Dinosauriern du kämpfen willst. Wenn du EGG für eine Seite gewählt hast, wird diese Seite sozusagen blind spielen. Der Computer wählt sich dann irgendeinen Dinosaurier, um gegen dich anzutreten.

5. Encyclopädie

Wenn du dir die Encyclopädie angucken möchtest, mußt du dieses Kästchen anklicken. Eine Beschreibung der Encyclopädie und ihrer Anwendung findest du unter Punkt 4. Die Encyclopädie.

6. Stat

Dieser Bildschirm gibt dir die Statistik der Dinosaurier. Dies wird genauer unter b) Der STAT Bildschirm erklärt.



7. Rank

Dieser Bildschirm gibt dir den Rang der Dinosaurier. Dies wird genauer unter c) Der RANG Bildschirm erklärt.

8. Con

Wenn du dieses Kästchen anklickst, kannst du die Aufstellung der Dinosaurier ändern. Die verschiedenen Änderungen werden unter d) Das Konfigurationsmenü erklärt.

9. Start

Wenn du hier anklickst, startest du das Spiel.

10. High Scores

Hier kannst du dir die zehn besten High Scores anschauen. Diese gelten allerdings nur für den Arcade Teil.

b) Der STAT Bildschirm

Wenn du mit dem Joystick oder der Maus das STAT Kästchen angeklickt hast, erscheint ein neuer Bildschirm. Jeder Dinosauriertyp hat einen eigenen Satz an Eigenschaften, die bestimmen, wie er sich bewegt und wie effektiv er kämpfen kann. Selbst wenn die Eigenschaften

der Dinosaurier gleich sind, sind sie noch lange nicht gleichstark. Jeder Dinosaurier hat unterschiedliche Bewegungseigenschaften im Kampf und hat so seine eigenen Merkmale. Du hast dreißig Dinopunkte zur Verfügung, um die Dinosaurier stärker, beweglicher etc. zu machen. So kannst du drastische Unterschiede zwischen den Dinosauriern herstellen, indem du einige stärker machst. Folgende Punkte kannst du ändern:

Bretteigenschaften:

Speed..... Mehr Punkte bedeuten, daß der Dino beim gleichzeitigen Ziehen beim Brettspiel schneller zieht.

Range..... Höhere Punktzahl läßt den Dinosaurier beim Wechsel ziehen mehr Felder um seine eigene Achse gehen.

Aquatic..... In dem Brettspiel bedeutet das, ob ein Dinosaurier im Wasser untergeht oder nicht.

Kampfeigenschaften:

Strength..... Wenn ein Dino mehr Stärke Punkte bekommt, kann er seinem Gegner auch schlim-

mer verletzen.

Agility..... gibt an, wie schnell sich dein Dinosaurier auf die nächste Attacke vorbereiten kann.

Armor..... gibt an, wie geschützt dein Dino gegen feindliche Attacken in der Kampf Sequenz ist.

Klick einfach auf die Nummern um den jeweiligen Wert zu ändern. Wenn du mit dem Pointer auf der rechten Seite der Zahl bist und dort den Feuerknopf drückst, erhöht sich die Zahl, befindest du dich mit dem Pointer auf der linken Seite, wird sich der Wert verringern.

Dino Credits

Jedesmal wenn du den Wert der Eigenschaften (Stärke, Beweglichkeit...) veränderst, veränderst du damit auch die Anzahl der Dino Credits, die du oben links auf dem Bildschirm ablesen kannst. Wenn du keine Dino Credits mehr hast und du willst einen Dinosaurier z.B. stärker machen, mußt du eine andere Eigenschaft dafür verringern. Die Dino Credits steigen und sinken proportional mit den Eigen-



schaften die du den Dinosauriern gibst. Je nach dem, ob du Werte erhöhst oder verringerst werden sich auch die Dino Credits erhöhen oder verringern. Bedenke, wenn ein Dinosaurier schwimmen soll, benötigt er 10 Dino Credits. Alle anderen Eigenschaften kannst du mit einem Dino Credit verstellen.

STAT speichern und laden

Wenn du nach einiger Zeit die Eigenschaften deiner Dinosaurier für dich perfekt eingestellt hast, solltest du diese Werte auf Diskette speichern. Dazu drückst du die "S" Taste auf der Tastatur. Ein kleines Fenster erscheint und wird dir sagen, daß du eine Zahl eintippen sollst. Gebe eine Nummer zwischen 0 und 9 ein, um deine STAT Eigenschaften auf der Backup Diskette von Dinowars Disk 1 zu speichern. Guck vorher nach, ob auf der Diskette auch kein Schreibschutz eingestellt ist. Um deine Eigenschaften zu laden, drücke erst "L" und dann die Nummer, die du deinem Setup gegeben hast. Bedenke: Du kannst STAT Eigenschaften nur im STAT Bildschirm speichern oder laden. Auf der DinoWars Diskette sind von Anfang 10 verschiedene



Einstellungen des STAT Bildschirms gespeichert. Willst du deine eigenen Setups speichern, befolge die oben aufgeführten Anweisungen. Das alte Setup der gewählten Nummer wird nun überschrieben. Denke immer daran nur auf dem Back up von Dinowars zu laden und zu speichern. Sollte am Anfang etwas schiefgehen, hast du immer noch die funktionierenden Originale.

c) Der Rang Bildschirm

Nachdem du das RNK Feld angeklickt hast, wirst du den Rang Bildschirm kennenlernen. Auf der rechten und linken Seite wirst du die offenen Felder sehen, wo du Dinosaurier platzieren kannst. Alle Dinosaurier sind in der Mitte des Bildschirms angeordnet und können ausgewählt werden, um die Dinosaurier in der Armee neu zu kombinieren. Im folgenden Text wird dir das neu platzieren eines Dinosauriers erklärt:

1. Du wählst einen Dinosaurier durch anklicken des entsprechenden Feldes in der Mitte des Bildschirms aus.
2. Klicke auf das Feld, in dem du den Dinosaurier platzieren willst.

3. Um einen Dinosaurier von einem Feld zu entfernen, klickst du erst auf das Feld EMPTY und dann auf den Dinosaurier.

Alle Dinosaurier können durch andere ausgetauscht werden, du mußt aber mindestens fünf Dinosaurier in jeder Armee stehen lassen.

4. Klick auf das Ei in der Mitte des Bildschirms um dieses auf den Feldern zu verschieben. Da auf jeder Seite ein Ei stehen muß, kannst du es nicht entfernen oder mehrere Eier in eine Armee stellen. Dafür kannst du es auf jedes beliebige Feld innerhalb deiner Armee platzieren.

Alle Dinosaurier können durch andere ersetzt oder völlig vom Spielbrett entfernt werden. Du kannst nun deine eigene Armee zusammenstellen. Z.B. eine Tyrannosaurus Armee kämpft gegen eine Armee von Brontosauriern. Oder fünf verschiedene Dinosaurier kämpfen gegen eine Armee von Pteranodons. Die möglichen Kombinationen zum zusammenstellen einer Armee sind wahrhaft unbegrenzt.

Rang speichern und laden

Wie beim STAT Bildschirm ist es ratsam, gut ausgetüftelte Armee Kombinationen auf dem



Back up von DinoWars Disk 1 zu speichern. Hierzu drückst du die "S" Taste auf der Tastatur. Ein Fenster erscheint und fragt dich nach einer Nummer. Gebe eine Zahl zwischen 0 und 9 ein, um die Kombination auf dem Back up zu speichern. Um die Kombination wieder zu laden, drückst du die "L" Taste auf der Tastatur und danach die entsprechende Zahl deines Set ups.

Wird eine Rang Kombination gespeichert, speichert DinoWars automatisch die entsprechenden STAT Eigenschaften mit! Wenn du einen neuen Rang lädst, werden also die entsprechenden STAT Werte übernommen. Um unabhängig von einander zu laden, lädst du erst den Rang und danach die gewünschten STAT Werte.

Auf der DinoWars Diskette sind von Anfang an 10 verschiedene Armee Kombinationen gespeichert. Du lädst diese wie oben beschrieben ist. Wenn du deine eigene Kombination speichern willst, gibst du einfach die Nummer der Kombination ein, die du überschreiben willst.

d) Das Konfigurationsmenü

Nachdem du das CON Feld angeklickt hast, wirst du das Konfigurationsmenü kennenlernen. Hier kannst du den Spielablauf von DinoWars beeinflussen, indem du die Zeiten, diverse Handhabungen und Musiken änderst.

Die Schlacht

Zeit: Die Schlacht endet, sobald die Zeit abgelaufen ist. Sollte sich der Kampf bis dahin nicht entschieden haben, gibt es eine Verlängerung von 30 Sekunden. Du kannst die Länge des Kampfes zwischen einer und fünf Minuten einstellen.

Punkte: Die Schlacht endet, wenn einer der Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht hat. Sollten beide Dinosaurier diese Punktzahl gleichzeitig erreichen, gewinnt derjenige, der als nächster einen Treffer erzielt. Du kannst die zu erreichende Punktzahl zwischen 2.000 und 99.000 Punkten einstellen.

Die Brettkämpfe

Ful Control: Im Kampf steuerst du deinen Dinosaurier mit dem Joystick.

Auto Hidden: Der Computer



entscheidet den Gewinner aufgrund der Details im STAT Bildschirm. Der Kampf wird nicht auf dem Bildschirm gezeigt.

Auto Movie: Wie bei Auto Hidden entscheidet der Computer den Gewinner. Diesmal kannst du den Kampf am Bildschirm verfolgen.

Board Grid

Das Brett auf dem die Dinosaurier aufgestellt sind, kann entweder in Felder eingeteilt sein, nur durch Punkte markiert sein oder gar keine Markierung aufzeigen. Obwohl dies nur ein Punkt der individuellen Schönheitsauffassung ist, kann er trotzdem den Spielablauf beeinflussen.

Battle Sound:

Während der Schlacht kannst du Musik und Sound FX hören. Wählst du Musik, werden die Kampfsequenzen schneller eingeblendet, da Sound FX vor jeder Schlacht neu geladen werden.

6. Die Encyclopädie

Was war nochmal ein Dinosaurier? Wie groß war ein Brontosaurus? Was hat Buffalo Bill mit dem Pteranodon zu tun? Diese und tausend mehr Fragen wer-

den in der Encyclopädie beantwortet.

In der Encyclopädie findest du 15 verschiedene Themen über Dinosaurier oder auf Dinosaurier bezogene nützliche Informationen. Du wählst ein Thema durch anklicken des entsprechenden Kästchen mit der linken Maustaste oder dem Feuerknopf des Joysticks. Ein Tip: Am besten benutzt du von Anfang an nur den Joystick zum anwählen einzelner Menüpunkte, da die Kampfsequenzen und das Brettspiel nicht mit der Maus gespielt werden können. Um die Seiten in der Encyclopädie umzublättern, klickst du mit dem Joystick die Pfeiltasten << rechts und >> links am unterem Bildschirmrand an. Wenn du ein Thema verlassen willst, klick auf Exit.

7. Das Brettspiel Der Dino War

a) Wähl deinen Kampf

Es gibt fünf verschiedene Regionen, wo du deine Armee stationieren kannst. Manche sind



bestens für einige Dinosaurier geeignet, die anderen sind in diesem Fall schlechter dran. Wähl deinen Kampfplatz, indem du mit dem Joystick dein Brett wählst und den Feuerknopf drückst.

Fluß:

Die Flußlandschaft ist die geeignetste für schwimmende Dinosaurier, für andere bedeutet sie manchmal den Tod. Zwei Brücken überqueren den Fluß. Für die meisten Dinosaurier ist das die einzige Möglichkeit, auf die andere Seite zu gelangen. Vergeß niemals, wenn ein nicht schwimmender Dinosaurier auf einem Flußfeld steht, wird er sinken und ertrinken. Er wird dir im weiteren Verlaufs des Spiels keine Unterstützung mehr geben können.

Vulkan:

Die Lava fließt langsam abwärts. Dinosaurier, die zu nahe an den sengenden Strom kommen, verbrennen sofort zu Asche. Nur der Pteranodon kann diese gefährlichen Lavamassen überfliegen; die anderen müssen die Brücken benutzen.

Dschungel:

In einer Ecke des Dschungels

bereiten sich die Dinosaurierarmeen auf ihren Kampf vor. Im Norden schimmert ein See. Nimm dich in acht vor Schlamm-lachen, sie warten nur auf unvorsichtige Dinosaurier, um sie mit in die dunkle Tiefe zu reißen.

Wüste:

Der Wind flüstert über den trockenen Sand. Zwei Reihen Dinosaurier werden von der Sonne regelrecht ausgedörnt. Nur die Felder, wo sich der Sand in Treibsand verwandelt hat sind unpassierbar. Der Rest ist flaches, offenes Land. Für jeden Saurier ein leichtes auf die andere Seite zu gelangen, wenn es nur nicht so heiß wäre...

Schach:

Ein flaches Rosenholzbrett mit Schachfiguren-großen Dinosauriern. Auf diesem Brett kannst du dich uneingeschränkt bewegen und deiner Strategie somit freien Lauf lassen.

Das Brettspiel: Beschreibung und Spielregeln

1. Beschreibung

Das Brett

Auf dem Bildschirm vor dir siehst du ein Brett mit zwei sich



gegenüberliegenden Dinosaurierarmeen. Die Dinosaurier sind auf einem der fünf Regionen aufgestellt, je nach dem welchen Untergrund du gewählt hast, welche spezifische Kennzeichen aufzeigen. Diese Untergrundlandschaft beeinträchtigt den Spielablauf. Z.B. blockiert in der Flußlandschaft der Fluß nicht schwimmende Dinosaurier beim Überqueren des Brettes. Diese müssen deshalb die Brücken benutzen. Nach einigen Malen wirst du feststellen, welcher Hintergrund am besten zu deiner Spieltaktik passt.

Die Eier:

Auf jeder Seite mitten unter der Dinosaurier Armee findest du ein einzelnes Ei. Jedes Ei befindet sich nicht da, wo es eigentlich hingehört. Beide sind von der gegnerischen Armee entführt und in die feindlichen Reihen gebracht worden. Unnötig zu erwähnen, daß die Saurier nicht gerade glücklich über diesen Zustand sind. Im Gegenteil!!! Ihr Instinkt befiehlt ihnen das eigene Ei so schnell wie möglich wieder in die eigenen Reihen in Sicherheit zu bringen.

Ziehen:

Jeder Spieler benutzt den Joy-

stick, um die Züge eines Kästchens zu kontrollieren. Der rechte Spieler kontrolliert die grüne Box; der linke die graue Box. Wenn du das Kästchen auf einen Dinosaurier bringst und dann den Feuerknopf drückst, aktivierst du so den angewählten Dinosaurier. Dieser kann nun mit dem Joystick irgendwo platziert werden, aber nur in den begrenzten Schrittkombinationen die er besitzt. Wenn du den Saurier dahin platziert hast, wo er auch hin sollte, drück den Feuerknopf und der Dinosaurier bleibt nun auf diesem Feld. Wenn du deinen Saurier auf einen gegnerischen Saurier platzierst, beginnt der Kampf um das Feld. Der Gewinner darf auf diesem Feld bleiben. (Guck auch unter Kapitel 8. Der Kampf, um zu erfahren wie man kämpft). Jeder im Kampf verwundete Dinosaurier behält seine Wunden. Ein beim letzten Kampf verwundeter Dinosaurier ist natürlich leichter zu besiegen als ein noch frischer gesunder. So kann auch der stärkste Dinosaurier durch mehrere Kämpfe zum verlieren verurteilt sein.

Gewinner:

Es gibt zwei Wege in DinoWars zu gewinnen. Der erste lautet



alle gegnerischen Dinosaurier zu töten. Der zweite ist, dein entführtes Ei durch die gegnerischen Reihen in deine Armee in Sicherheit zu bringen. Für den zweiten Weg bedarf es einer Menge strategischer Überlegungen. Wenn ihr zu zweit spielt, einigt ihr euch am besten vorher, wie ihr gewinnen wollt. Obwohl ihr natürlich auch einfach darauflos kämpfen könnt.

Spielregeln:

- Im "Turns" Spiel, können die Saurier innerhalb ihrer Reichweite gesetzt werden, wie im STAT Bildschirm eingestellt wurde.
- Im "Simultaneous" Spiel, werden die Dinosaurier abhängig von ihrer Schnelligkeit gesetzt, wie im STAT Bildschirm eingestellt wurde. Obwohl einige Saurier schneller gesetzt werden als andere, kann sich jeder Saurier maximal fünf Felder in jegliche Richtung bewegen.
- Unabhängig von der Reichweite können Dinosaurier höchstens fünf Felder weit gesetzt werden, inklusiv Rückwärts setzen. Beim vierten Feld wird sich der Dinosaurier aufhellen, um anzuzeigen, daß nur noch ein weiteres Feld gegangen werden kann, bevor er automatisch auf dem Feld stehen bleibt.

d. Saurier können frei in nicht besetzte Felder gehen.

e. Ein Saurier kann nicht auf oder über ein Feld ziehen, welches bereits durch einen anderen Saurier seiner eigenen Armee besetzt ist. (Außer es ist das Ei, dann natürlich.) Der Pteranodon bildet hier die Ausnahme. Da er fliegen kann, kann er über von seiner Armee besetzte Felder hinwegfliegen, aber er kann nicht auf diesen Feldern landen.

f. Ein Saurier KANN auf das Feld ziehen, welches mit dem Ei seiner eigenen Armee besetzt ist. Wenn der Saurier noch zwei Felder zum ziehen übrig hat, also wenn er nicht aufleuchtet, kann er das Ei auf heben, Feuerknopf und mit sich nehmen. Das Ei kann nur ein Feld weit getragen werden. Wenn du das Ei einmal bewegt hast, wird es automatisch ein Feld weiter wieder stehen bleiben, während der Saurier, welcher das Ei getragen hat auf den ursprünglichen Platz des Eis zieht. Wenn diese Feld bereits durch einen feindlichen Dinosaurier besetzt ist, kommt es zum Kampf.

g. Wenn ein Dinosaurier aus versehen auf ein feindlich besetztes Feld kommt, kann er einen Schritt in die entgegengesetzte Richtung machen. Dies ist



jedoch nur möglich, wenn der ziehende Saurier von vornherein nur ein Feld weit ziehen kann.

h. Schwimmende Saurier können sich frei über das Wasser bewegen. Andere werden auf Wasserfeldern untergehen und ertrinken.

i. Obwohl alle Dinosaurier über Schlammflächen gehen können, können nur schwimmende Saurier auf ihnen stehen bleiben. Andere werden untergehen und ertrinken sobald der Feuerknopf auf dem Feld betätigt wurde, der Saurier also nicht mehr von diesem Feld weg bewegt werden kann.

j. Alle Dinosaurier werden verbrannt, wenn sie auf ein Lavafeld kommen. Da der Pteranodon fliegen kann, kann er als einziger diese Felder überqueren, sobald man ihn aber auf einem Lavafeld stehen läßt, wird er verbrannt.

k. Einige Felder, z.B. die Berge, oder der Vulkankrater können weder besetzt noch überquert werden.

l. Dinosaurier können kein Feld besetzen, das bereits durch das generische Ei besetzt ist. Sie können es höchstens einkreisen und damit verhindern, daß die generischen Dinosaurier zu schnell an ihr Ei gelangen.

b) Das Turns Spiel

Das wechsel-seitige Ziehen ist das traditionelle Konzept vieler Brettspiele (Schach, Dame...). Beide Spieler ziehen abwechselnd ihre Figuren; jeder Zug kann genau durchdacht werden und die Strategie wird Figur für Figur aufgebaut. Es gibt keine Zeitbegrenzungen, du kannst also 24 Stunden täglich spielen. Um diesen Modus einzustellen gehst du zuerst in das Hauptmenü. Wähl mit dem Cursor das Spielbrett in der Mitte des Bildschirms an und drücke dann den Feuerknopf des Joysticks. Am rechten Spielbrettrand erscheint jetzt das Wort Turns. Am Anfang des Turn Spiels muß entschieden werden, welcher Spieler den ersten Zug macht. Bei zwei Spielern, macht derjenige den ersten Zug, der als erster den Feuerknopf drückt. Ist ein Spieler durch den Computer ersetzt, macht der linke Spieler mit dem grauen Kästchen den ersten Zug.

c) Das Simultaneous Spiel

Mit diesem Modus kannst du zusammen mit deinem Mitspieler gleichzeitig Dinosaurier von Feld zu Feld bewegen. Dadurch wird das Spiel sehr schnell, du



mußt sofort entscheiden wohin du deinen Dinosaurier setzen willst und welche Strategie du als nächstes anwendest. Du hast kaum Zeit nachzudenken, denn schon setzt dein Gegner seine Figuren. Hier sind sehr schnelle Reaktionen gefragt.

Um diesen Modus einzustellen, geh in das Hauptmenü und bewege den Cursor auf das Spielbrett in der Mitte des Bildschirms. Drücke nun den Feuerknopf. Wenn der Modus richtig eingestellt wurde, ist auf jeder Seite des Spielbretts ein Joystick zu sehen.

Dinosaurier können so viel Felder weit gehen wie sie wollen, jedoch höchstens fünf. Einige Dinosaurier sind langsamer als andere, sie können also leichter in einen Kampf geraten wenn sie auf feindliches Territorium kommen.

Wichtig bei dieser Spielart ist noch, daß es häufig Zusammenstöße kommt, da bei dieser Variation gleichzeitig gezogen wird. Treffen zwei Dinosaurier auf ein Feld, kommt es zum Kampf. Der Sieger darf auf dem Feld bleiben, der Verlierer wird ganz aus dem Spiel entfernt.

8. Der Kampf

neben dem Strategie Teil in Dinowars, ist der Kampfteil der zweite wichtige Spielteil. Dinosaurier treffen hier in einer prähistorischen Landschaft zusammen, und beißen, kratzen und brüllen sich ihren Weg zum Sieg.

Wie ein Dinosaurier den Kampf überlebt...

Spielst du gegen den Computer, steck den Joystick in Port 2. Wenn ihr zu zweit spielt, kannst du die Maus aus Port 1 entfernen und dafür einen zweiten Joystick anschließen.

Der Joystick ist deine Verbindung zum Nervenzentrum deines Dinosauriers. Wenn du den Joystick nach links oder rechts drückst, bewegt sich dein Dinosaurier über den Bildschirm. Wenn du den Feuerknopf drückst, wird sich dein Dinosaurier auf einiges vorbereiten...

Drück den Joystick in eine der vier Himmelsrichtungen und die Bestie wird reagieren. Wenn du den Joystick in die Richtung deines Gegners bewegst, wird dein Dinosaurier eine Attacke starten. Bewegst du den Joystick in die entgegengesetzte Richtung, wird sich dein Dino-



saurier verteidigen.

TABELLE DER VERSCHIEDENEN ATTACKEN

Das Ziel des Kampfes ist es deinen Gegner zu verwunden oder zu töten. Dazu brauchst du gute Reflexe und ein vorsichtiges Timing um im richtigen Moment anzugreifen oder sich zu verteidigen. Spieler, die keine guten Verteidigungstechniken beherrschen, werden es schwer haben gegen einen starken Gegner anzutreten. Im allgemeinen gibt es unzählige Taktiken, die je nach dem wie gut ein Spieler damit umgehen kann, mehr oder weniger effektiv sind. Konzentriere dich auf jeden Fall auf die Entwicklung einer vielfältigen Strategie und versuch so früh wie möglich die Taktik deines Gegners zu durchleuchten. Der Zaubersatz heißt hier: Bete gegen einen Krampf in deinen Fingern !!!

Kämpfe auf dem Brettspiel:

In diesen Kampf geht es hauptsächlich darum, ein Feld für sich zu beanspruchen. Zwei horizontale Balken zeigen die Lebenslinie deines Dinosauriers. Wenn dein Dinosaurier getroffen wird, wird diese Lebenslinie ein Stück rot markiert. Wenn diese Lebenslinie dann nur noch rot ist, stirbt dein Saurier und die Schlacht ist zu Ende. Der Sieger behält seine Wunden und wird somit geschwächt in den nächsten Kampf gehen.

Nur die Schlacht:

Die Schlacht alleine erlaubt den Spielern sich mehr auf den Action Teil von DinoWars zu konzentrieren als auf das strategische Brettspiel. In dieser Variation müssen Punkte erreicht werden, die sich mit jeder erfolgreichen Attacke erhöhen. Die Punktzahl der jeweiligen Dinosaurier ist oben am Bildschirmrand zusammen mit der noch verbleibenden Zeit zu sehen. Der Kampf ist beendet wenn eine bestimmte Punktzahl oder eine bestimmte Zeit erreicht worden ist. Welche Begrenzung du nimmst ist dir im Konfigurationsmenü freigestellt.

9. High Score



Der High Score erscheint automatisch, nach jedem beendeten Spiel. Der augenblickliche High Score Stand kann auch durch anklicken des High Score Kästchens abgefragt werden.

Am Ende der alleinigen Kämpfe können die Spieler, wenn sie einen neuen High Score erreicht haben, in die Liste der besten DinoWars Spieler eintragen. Wenn die DinoWars Disk 1 nicht schreibgeschützt ist (der Nippel ist unten, also das Loch geschlossen), wird dieser High Score auf Diskette gespeichert. Wenn die DinoWars Diskette schreibgeschützt ist, wird der High Score nur für das Spiel gesichert, aber nicht permanent gespeichert sein.

10. Tips und Tricks

Hier haben wir einige Tips aufgelistet, die dir helfen werden, DinoWars die ersten Male zu spielen:

1. Tips zum Brettspiel

- Die beste Strategie ist, einige Dinosaurier zum Schutz des entführten Eis in den eigenen Reihen zurückzulassen. Die restlichen Dinosaurier wer-

den zum Angriff und zum wiederbeschaffen des eigenen Eis verwendet.

- Viele Spieler versuchen beim ersten Mal sofort auf Angriff zu schalten und sich so den Weg zu ihrem Ei mit Gewalt freizumachen. Besser ist es jedoch, das Brettspiel langsam angehen zu lassen. Bau erst einmal eine Abwehr auf, so daß deine Armee nicht zerschlagen werden kann. Überlege dir in dieser Zeit die richtige Taktik und warte lieber noch ein paar Züge ab, als durch schlechtes Timing zu verlieren.

- Versuch dir auf jeden Fall zu merken, welche Dinosaurier schwimmen können und welche nicht. Du solltest ebenfalls die Eigenschaften der Dinosaurier im Kopf haben um so in Kämpfen besser vorbereitet zu sein.

- Versuche auf jeden Fall Lavaströme und Treibsand zu umgehen. Dinosaurier die beim Kontakt der gefährlichen Masse getötet wurden, werden dir am Ende des Spiels fehlen.

- Benutze in der Flußlandschaft schwimmende Dinosaurier um die Brücken zu umgehen. Geh einfach durch das Wasser. Wenn du prüfen willst welche Dinosaurier schwimmen können, mußt du im STAT Bild-



schirm nachgucken

- Da der Pteranodon als einziger fliegen kann, und so allen Gefahren des Untergrunds ausweichen kann, solltest du ihn immer vor deinen Dinosauriern fliegen lassen. Er ist zwar nicht besonders stark, aber er kann auch schwer verletzen.

- Viel Spaß !!!

- Versuche eine Wand aus Dinosauriern aufzubauen, die geschlossen auf die andere Seite vordringt. Dadurch schreckst du deine Gegner ab, die so Schwierigkeiten bekommen, deine Wand zu durchdringen.

2. Für die Schlacht

- Versuch soviel verschiedene Angriffsschritte wie möglich zu benutzen. Dadurch verwirrst du deinen Gegner und triffst ihn leichter.

- Bist du in eine Ecke gedrängt worden, mußt du sofort einen Treffer landen, sonst hast du keinen Platz für andere Attacken.

- Einige Dinosaurier sind auf dem Rücken stark gepanzert. Versuch diese von unten anstatt von oben anzugreifen.