

## Tips direkt von den Programmierern

# Demonworld

Als Regent hat man's schwer – vor allem, wenn Horden dämonischer Gestalten am Imperium knabbern.

### Optimal AUFSTELLEN

**D**as Taktikspiel Demonworld fordert Freizeit-Taktiker gehörig. Um ihnen unter die Arme zu greifen, hat Ikarions Entwicklerteam für uns aus dem Nähkästchen geplaudert.

**TIP 1:** Berücksichtigen Sie das Missionsziel, wenn Sie Ihre Mannen auf dem Schlachtfeld platzieren. Achten Sie darauf, von wo der Gegner vermutlich kommt – das sieht man auf der Übersichtskarte. Lassen Sie Freiräume zwischen einzelnen Regimentern, damit sie sich nicht ins Gehege kommen. Müssen Sie angreifen, positionieren Sie Reiterei vorne, damit sie nicht durch langsamere Einheiten blockiert wird.

### GESCHÜTZE sichern

**TIP 2:** Sichern Sie Artillerie durch Fußtruppen, da sie im Nahkampf wehrlos ist. Die Falkaune ist ein mächtiges Geschütz, braucht aber freies Schußfeld, um nicht eigene Truppen zu erwischen.

### Einheiten in STEIGUNGEN stellen

**TIP 3:** Stellen Sie Soldaten auf Hügeln »in den Hang«, da sie bergab besser kämpfen. Reservisten und Überraschungstruppen versteckt man in Wäldern oder hinter Anhöhen. Zeigen Sie zu Beginn dem Gegner möglichst nie Ihre gesamte Armee.



Die **Falkaune** braucht ein freies Schußfeld.

## In der Schlacht

### TRUPPEN schonen

**TIP 4:** Schonen Sie Ihre Truppen! Der Computergegner braucht für frische Kämpfer nicht zu bezahlen – Sie schon. Schließlich sind noch weitere Missionen durchzustehen. Bewegen Sie verteidigende Einheiten eine Runde lang nicht, genießen sie Vorteile im Kampf (»Halten +«).

### FERN- KÄMPFER zuerst ziehen

### GESCHÜTZE richtig einsetzen

**TIP 5:** Folgende Zugreihenfolge ist ideal: Erst Geschütze, dann Schützen, Magier, Helden und zum Schluß die Nahkämpfer.

**TIP 6:** Ihre Kanonen sollten bevorzugt die feindliche Artillerie beharken. Feuern sie auf ein Großziel, erleiden auch dessen Nachbarfelder Schäden. Kanonen und Bogenschützen können auch Brandmunition verschießen. Damit läßt sich der Gegner aufhalten und – vor allem in Wäldern – stark dezimieren. Beachten Sie dabei die Windrichtung, die für jede Mission fix vorgegeben ist.

### FLÜCHTENDE verfolgen

**TIP 7:** Setzen Sie fliehenden Gegnern unbedingt nach, da sie bei Berührung vernichtet werden. Eigen-

### HELDEN kön- nen schießen

ne angeschlagene Gruppen faßt man zusammen, sobald sie nahe genug beieinander stehen.

**TIP 8:** Etwa ein Drittel der Helden sind Schützen, sie landen fast immer einen Treffer! Grundsätzlich sollten Sie keine Trupps an den Feind heranziehen, die anschließend nicht mehr kämpfen können (am fehlenden Schwertsymbol zu sehen). Ausnahme: Wichtige eigene Einheiten werden bedroht. Opfern Sie lieber eine Abteilung billiger Kämpfer, bevor der Gegner Ihre Artillerie erwischt.

## Helden und Zauberer

### Helden Regimentern ZUORDNEN

**TIP 9:** Ordnet man Helden einem Trupp zu, bringt das enorme Moralvorteile. Besonders effektiv: Helden an der Spitze von Kavallerie, die in Keilformation anstürmt. Magier sollten Sie durch Infanteristen im Karree schützen. Beachten Sie die Bewegungsreichweite von Truppen und Helden, damit sie sich nicht gegenseitig ausbremsen.

### Feurige ORDENS- MAGIER

**TIP 10:** Die Ordensmagier beherrschen mächtige Feuersprüche und Elementarzauber. Für erstere gelten die oben beschriebenen Tips. Beschwören Sie Elementare, um den Feind zu binden und schwache Gegner im Kampf auszuschalten.

### DRUIDEN verlangsa- men Gegner

**TIP 11:** Druiden können mit verzauberten Wurzeln den Gegner aufhalten. Außerdem beschwören sie Baumelementare (siehe Ordensmagier).

### Doping durch PRIESTER

**TIP 12:** Priester können Ihre Nahkämpfer »tunen« oder die gegnerischen schwächen (»Heilige Stärke« bzw. »Meridas Zorn«). Besonders stark werden sie in der dritten Erfahrungsstufe: Ihr »Sieg des Lichts«-Spruch hilft gegen Dämonen, während »Knochenbann« gegen Untote wahre Wunder vollbringt.

### Schutzzauber der MAGIER

**TIP 13:** Magier beherrschen zwei Schutzsprüche: »Magischer Schild« hilft gegen anfliegende Geschosse, während »Magische Parade« Truppen im Nahkampf schützt. Per »Geistform« macht sich der Magier selbst unsichtbar und kann unerkannt hinter die feindlichen Linien huschen. Allerdings wird er wieder sichtbar, wenn er kämpft. Mit »Blizzard« läßt sich ein Schneesturm erzeugen, der die Sichtweite auf zehn Felder begrenzt.

### TELEPORT- Kniffe

**TIP 14:** Der Teleport-Spruch »Raumloser Pfad« bietet zwei geniale Möglichkeiten: So lassen sich sogar Geschütze »beamen« (ohne sie aufzuladen!) und ansonsten nicht zugängliche Stellen erreichen. In

manchen Missionen gibt es Steinsäulen – teleportiert man Fernkämpfer auf deren Spitze, genießen sie ideale Schußbedingungen und Schutz vor Nahkämpfen.

## Die Gegner

**UNTOTE** **TIP 15:** Im Kampf mit Untoten sollte man sich auf deren Quelle konzentrieren: die Totenbeschwörer. Die erzeugen nämlich ständig neue Angreifer und beschleunigen die Skelette zudem. Setzen Sie vor allem Bogenschützen gegen die Beschwörer ein.

**EISHEXEN** **TIP 16:** Der wunde Punkt der Eishexen ist ihre schwache Panzerung. Wie Ihre Magier beherrschen sie den »Blizzard«-Spruch. Entsteht solch ein Schneesturm, sollten Sie Ihre Kämpfer auseinanderziehen, um trotz des Sturms ein möglichst großes Sichtfeld zu haben.

**DÄMONEN** **TIP 17:** Auch die Dämonen sind schwach gepanzert. Allerdings kennen sie keinen Moralwert, fliehen also selbst bei schweren Verlusten nicht. Gegen Dämonen sollten Sie eine defensive Taktik wählen.

**TIERMENSCHEN** **TIP 18:** Die Tiermenschen gehören zu den schwächeren Gegnern. Hier lohnen sich vehemente Angriffe, auch im Nahkampf.

## Zwischen den Schlachten

**TRUPPENVERWALTUNG** **TIP 19:** Scheuen Sie nicht davor zurück, zwischen Missionen Einheiten aufzulösen. Da die Soldaten in einem Pool landen, können Sie aus zwei billigen Fußtruppen eine kampfstärke Berserker-Abteilung aufstellen. Besonders erfahrene Kämpen werden nicht aufgelöst, sondern mit frischen Rekruten aufgefüllt. Ist der Nachschub knapp, setzt man unterbemannte Gruppen besser nicht in der nächsten Schlacht ein. Werden sie unbedingt gebraucht, sollte man sie mit ebenfalls angeschlagenen Truppen zusammenfassen.

**ARTEFAKTE und HEILTRÄNKE** **TIP 20:** Unterschätzen Sie nicht die Wirkung von Bannern und anderen Artefakten – sie können über Sieg und Niederlage entscheiden. Drücken Sie die wertvollen Gegenstände nur guten Truppen in die Hände. Heiltränke setzt man ein, bevor es zu spät ist. Vor allem bei Helden und Zauberern übersieht man leicht, wenn sie nur noch auf dem Zahnfleisch laufen.

**BONUSMISSIONEN** **TIP 21:** Die verlockenden Bonusmissionen sollten Sie nur angehen, wenn Ihre Armee wirklich gut in Schuß ist. Nimmt man einen Extra-Auftrag an, sollte man vorher den Spielstand speichern – häufig sind die Belohnungen nämlich nicht allzuviel wert. Zur Erfahrungssteigerung (auch Ihrer eigenen) dienen sie allemal, vom Spielspaß ganz zu schweigen.

MD