Dungeon Keeper

Diese Lösung basiert auf der deutschen D3D-Version, die im Dungeon Keeper Gold Paket enthalten ist. Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP mit 2GHz und einer übertakteten GeForce4 Ti4800SE bei aktiviertem DoubleScan-Modus, 4X AA und 4X AF mit dem Tool „Hardcopy“ gemacht und bei 70% JPG-Qualität gespeichert.

Tipps:

- Lesen Sie das Handbuch! Es ist nicht nur informativ (vor allem bezüglich der vielen Details), sondern auch vielfach erfrischend böse ;D
- Um die Grafikqualität etwas zu verbessern empfehle ich ebenfalls den Overscan-Modus auf nVIDIA-Karten zu aktivieren. Dadurch wird dann aber das Intro nicht mehr angezeigt (zumindest bei mir), so dass man dies erst nach dem ersten Start und dem Ansehen des Intros tun sollte
- In der Aufbauphase sollte man unbedingt etwas aus dem Geschehen heraus zoomen um mehr Übersicht zu bekommen. Zusätzlich empfiehlt es sich auch auf der Übersichtskarte etwas heraus zu zoomen, damit man die ganze Karte schnell überblicken kann.
- Kleinere Schläge auf den Hinterkopf erhöhen die Arbeitsmoral! Vor allem die Imps benötigen von Zeit zu Zeit einfach einen Klaps damit sie etwas schneller arbeiten!
- Auch die übrigen Kreaturen zeigen sich danach meist arbeitsfreudiger, man darf es jedoch auf gar keinen Fall übertreiben, denn einige Arten sind sehr schnell verärgert und randalieren dann gerne mal!
- In diesem Fall hilft dann oft etwas Gold und ein Hühnchen..!
- Generell sollten Sie in der ersten Karteikarte des Menüs einstellen, dass Ihre Kreaturen bei starker Verletzung die Flucht ergreifen. Das klappt zwar nicht immer, aber ein totes Vieh ist einfach kein Gutes … äh, also Böses!
- Selbst nach einem Sieg sollte man durchaus noch etwas weiter spielen und die Karte erkunden, vor allem wenn es dort seltsame „Formationen“ an den Kartenrändern zu beobachten gibt..!
- Findet man ein Kreaturen-Transfer-Spezial und wendet dieses auch an, muss man direkt die nächste Mission starten, sonst verfällt das Extra und man hat in der nächsten Mission keine altgediente Kreatur..!
- Wer sich die ganzen „Dorfbeschreibungen“ noch einmal anhören will, muss nur auf der CD den Ordner *german* unter *Keeper\sound\atlas* öffnen und dort eines der guten (vorher) oder schlechten (nachher) Audiofiles öffnen
- Mit Strg und + oder - kann man die Spielgeschwindigkeit zwischen Normal und sehr schnell variieren
- Weiterhin kann man mittels Strg und der Pfeiltasten die Kameraposition verändern, womit man auch zwischen einzelne Regale etc. sehen kann..!
- Editiert man die Verknüpfung zum Spiel und hängt in der Ziel-Angabe hinter die Angabe der Datei noch „-nointro“ (ohne Anführungszeichen), wird bei jedem Start das dann langsam etwas nervende Intro übersprungen, was vor allem bei Nutzung des DoubleScan-Modus praktisch ist,

da man dort leider kein Bild gezeigt bekommt und sich stets nur anhand des Sounds orientieren kann...

- Eine kleine Übersicht der Kreaturen Fix Me!
- Die hier zu findenden Savegames bringen Ihnen jeweils verschiedene Spielstände, da Dungeon Keeper leider nur eine begrenzte Anzahl an Savegames zur Verfügung stellt! Entpacken Sie den jeweiligen Ordner einfach in Ihr DK-Verzeichnis, wo ein bereits bestehender Ordner mitsamt aller Dateien überschrieben werden sollte (Achtung: Eigene Savegames vorher bei Bedarf sichern!) Missionen 6-12.RAR (0.8 MB) - Missionen 11-20 (1 MB)

Level 1: Immergrins



Da die ersten Level natürlich noch sehr einfach gehalten sind und man erst mal die hohe Kunst des Dungeonbaus beigebracht bekommt, muss man hier nicht viel machen, außer die stetig eingeblendeten Nachrichten lesen und die angegebenen Dinge erledigen.
Zuerst gilt es eine Schatzkammer zu bauen (ich bevorzuge hier zunächst den Bau um das Dungeonherz herum, da der Schatzkammerboden so prima zum Dungeonherz passt ;) und das nahe Goldfeld abzubauen.
Geben Sie den Imps dazu ein paar Klapse, damit das auch einigermaßen schnell vonstatten geht. Das neue Gebiet das man dabei entdeckt sollte Sie nicht in Erregung versetzen, dort gibt es nämlich nichts zu holen. Buddeln Sie stattdessen gleich einen größeren Bereich frei, denn nach dem Versteck gilt es alsbald auch eine Hühnerfarm zu errichten. Vorher muss man aber erst mal einen Tunnel zum Eingang buddeln, welchen die Imps dann auch übernehmen.
Weitere Imps muss man hier überdies nicht erschaffen, da es für sie außer dem Befestigen keine Aufgaben mehr gibt!
Hat man erst mal alle Räume gebaut und den Eingang erobert, gilt es nur noch etwas zu warten, bis einige Kreaturen herbeikommen und schließlich auch einige Helden, die sich den Weg zu Ihrem Dungeon bahnen.
Zwar kann man sich hinter den befestigten Mauern ganz gut verstecken, doch irgendwann werden die Gegner doch beim See durchbrechen und den Kampf sollte man eh von selbst suchen.
Erster Ritter Schnappen Sie sich daher direkt alle Kreaturen und lassen Sie notfalls die Imps ein Stück Mauer einreißen um mit den Besuchern Kontakt aufzunehmen. Werfen Sie diesen dann einfach Ihre Kreaturen auf den Kopf und beobachten Sie den Kampf.
Ihre Monster werden die kümmerlichen Zwerge bald vernichtet haben, so dass es schließlich nur noch gilt zu warten bis schließlich der örtliche Ritter kommt. Nach dessen Niederlage ist der erste Level schon gemeistert, so dass man nur noch die Leertaste drücken muss um Immergrins endgültig in Dunkelbach zu verwandeln...

Level 2: Nettstadt



Erneut gilt es hier vor allem etwas weiter in den Dungeonbau einzusteigen. Bauen Sie daher neben Schatzkammer, Versteck und Hühnerfarm auch eine Trainingskammer.
Dort sollte man dann neben den Dämonechsen auch einige Käfer und fliegen rein werfen, damit diese bei Feindkontakt nicht direkt die Fühler einziehen.
Da man in der Nähe auch genügend Gold findet (beim kleineren Feld sogar eine "freie" Schatzkammer!) sollte das Training kein Problem sein, so dass man nur auf die ersten Feinde warten muss. Diese kommen alsbald aus östlicher Richtung.
Fühlt man sich noch nicht stark genug, kann man hier erstmal komplett im Dungeon bleiben, denn es gibt keine Stelle wo der Gegner definitiv durchkommen könnte, wenn Sie denn keine Fehler gemacht haben! Trotzdem sollte man die Vorhut schnell vernichten, damit die Tierchen weiter trainieren können. Vor allem die Fliegen sollten Sie dann in die Trainingskammer werfen, da diese ansonst den "Bach" am Kartenrand erkunden und so auch auf das Heldentor im Süden stoßen, wo schließlich auch der Ritter erscheint.
Warten Sie dann einfach bis die Gegner an Ihren Dungeon heran gekommen sind und werfen Sie ihnen dann einige Kreaturen vor die Füsse. Da es sich wieder nur um einen Level 1 Ritter handelt, wird man auch hier absolut keine Probleme bekommen, so dass man „Dusterwald“ alsbald verlassen kann...

Level 3: Herzlich Hollstein



Bauen Sie zunächst das große Goldvorkommen in östlicher Richtung ab, wo man dann auch großzügig Raum für Versteck, Trainingsraum und Hühnerfarm machen kann.
Die bald zu bauende Bibliothek ist ganz gut im Abbbaubereich des südlichen Goldfeldes untergebracht, da man nicht viele Räume benötigt (nur ein Zauber wird erforscht!). Um die Arbeiten etwas zu beschleunigen, sollten Sie mindestens zwei weitere Imps erschaffen und generell nicht zu karg mit Ohrfeigen sein, denn die kleinen Kerle vergessen recht schnell..!
Die ersten Heldenangriffe kommen aus südwestlicher Richtung, wo auch ein größerer Bereich um ein Heldentor herum zum Forschen einlädt.
Bevor man die Feinde dann aber bekämpft, sollte man einen Weg gen Westen buddeln, wo man in einem geheimen Versteck einen Trainingsraum mitsamt zweier Skelette findet, die sich dann auch direkt zur Mitarbeit anheuern lassen.
Mit deren Hilfe sollte man dann die ersten Angreifer recht gut abwehren können. Vergessen Sie nicht auch die Zauberer zu trainieren, da diese mit den Dämonechsen sehr effektive Fernkämpfer stellen, denen auch der finale Heldentrupp um einen weiteren Level 1 Ritter nicht gewachsen ist ... so dass hier bald nur noch „Gnadenlos“ vorgefunden wird!

Level 4: Blumingen



Noch einmal wird man hier recht viel Zeit haben und absolut keinen Druck verspüren. Buddeln Sie sich daher erstmal zu den drei Diamantenfeldern durch, wo man auch direkt die Schatzkammer errichten sollte, man hier die Quelle für unerschöpflichen Wohlstand direkt vor der Haustür hat. Erzeugen Sie daher dann mindestens drei weitere Imps und beginnen Sie mit dem Dungeon-Ausbau. Alsbald sollten große Verstecke, Hühnerfarmer, Trainingskammer und Bibliotheken die Monster anlocken. Da man keine finanziellen Sorgen hat, kann man sich in aller Ruhe auf den Dungeon-Ausbau und die „Monster-Fürsorge“ konzentrieren.
Dank der Forschungen wird man dann recht bald auch eine Handwerkskammer errichten können, welche hier bereits für die ersten netten Spielchen taugt und trotz schwacher Monster-Bande eine Möglichkeit zum „passiven Angriff“ liefert.
Buddeln Sie sich dazu Richtung Norden durch, wo man beim „goldenen Durchgang“ auf ein Lava-Feld stößt, das zunächst noch einige „Helden“ vom Angriff abhält. Sobald Ihre Imps das Gebiet gepflastert haben, sollte man eine Tür platzieren um dahinter erstmal Ruhe für Ausbaumaßnahmen zu schaffen. Legen Sie dazu zwei Gasfallen aus und blockieren Sie dann den Weg durch eine weitere Tür. Nun kann man eine Brücke zum anderen Ufer errichten und die Gegner so anlocken. Verkaufen Sie die erste Tür, so dass die Helden Bekanntschaft mit den beiden Gas-Fallen machen, die diese auch recht schnell in die Knie zwingen.



Alternativ kann man die Helden auch einfach in die Lava fallen lassen indem man die Brücke unter ihren Füssen verkauft.
Die Offensive kann jedoch schnell ins Auge gehen, Vorsicht ist angesagt! Das ist zwar lustig, richtet aber vergleichsweise wenig Schaden an, so dass man für solche Spielchen schon recht viel Zeit und Geld investieren muss.
Bevor Sie dann weiter vorrücken sollten Sie unbedingt dafür sorgen, dass Ihre Monsterbande fleißig am trainieren ist, denn die Gegner werden nun etwas stärker.
Lassen Sie dann die Tür von einem Monster einschlagen, so dass die neugierigen Imps bald tiefer in den gegnerischen Bereich vorstoßen werden. Das lockt dann auch direkt eine größere Gegner-Masse durch die seitlichen Türen.
Begegnen Sie dieser Gefahr am Besten indem Sie Ihre besten Monster hier absetzen. Wurde der Gegner vernichtet, kann man recht sorglos die Türen eintreten, wobei man auf der östlichen Seite zwei interessante Extras findet.
Wenden Sie taktisch geschickt zuerst den Heldenklaus-Bonus an und steigern Sie dann den Erfahrungslevel durch Aktivierung des zweiten Gegenstandes.
Die Imps erobern nun den weitläufigen Bereich, der zum gegnerischen Dungeonherz (wem das auch gehört...) führt, welches aber hinter einigen Türen verborgen liegt. Je nachdem wie schlagkräftig Ihre Truppe schon ist, sollte man entweder direkt durch die Tür brechen oder den Bereich davor mit Fallen pflastern, so dass man den finalen Heldentrupp um den Ritter (der 20.000 Goldstücke bei sich hat!) schon deutlich dezimieren kann.
Hat man die Helden erstmal vernichtet, bleibt nur noch der Angriff auf das seltsame Dungeonherz, dessen Vernichtung dann endgültig den Sieg markiert. Bevor man dann aber „Feuermoor“ verlässt, sollte man noch etwas in Richtung Norden buddeln, denn dort findet man Kreaturen-Transfer-Spezial und einige Spinnen. Letztere sind ziemlich sinnlos, doch dafür kann man mit dem Ersten eine Kreatur in den nächsten Level übernehmen, was durchaus praktisch ist, so dass man den Ausgewählten durchaus noch etwas trainieren lassen könnte... 😬

Level 5: Rosenburg ob der Zauber



Zum ersten mal steht man hier einem feindlichen Keeper gegenüber, so dass man sich einige Gedanken machen muss. Zunächst sollte man aber den Dungeon aufbauen und die zahlreichen Goldadern in der Nähe wegbuddeln. Wagen Sie sich dabei möglichst nicht nach Norden vor. Dort wird man zwar durch einen Lavastrom vom Gegner getrennt, doch dieser ist schnell mit einigen Brückenelementen überwunden (auch wenn man dort ein Gefängnis mitsamt zweier Spinnen findet)!
Konzentrieren Sie sich zunächst darauf den Dungeon auszubauen und den Eingang zu erobern. Die zahlreichen Goldadern sind zwar recht fein, füllen aber bald die Schatzkammer. Das ist aber nicht schlimm, da dann beim Abbau das Gold einfach liegen gelassen wird und so der Abbau insgesamt schneller geht.
Errichten Sie daher baldmöglichst die wichtigen Räume und beginnen Sie mit dem Training der Kreaturen. Vor allem Spinnen und später Zauberer sollte man hier einspannen.
Fühlt man sich dann einigermaßen gerüstet sollte man dann zum Lavafluss graben. Dort gilt es zunächst das zentrale Gefängnis zu erobern und dann in Richtung Osten und Westen zu buddeln, wo man ein Level-Steigern- und ein Kreatur-Wiederbeleben-Spezial findet, was Ihre Kampfkraft doch deutlich stärken sollte.
Die Konfrontation erfolgt meist recht schnell auf den umkämpften Brücken! Beobachten Sie nun den Gegner, der hier noch sehr ineffizient vorgeht und beim Goldabbau stets große Mengen liegen lässt! Wagt er sich tatsächlich bis zu Ihrer Seite vor (mit einer Brücke), bekommt man die erste Angriffschance. Setzen Sie einen Imp an der Brücke an, welcher diese dann langsam übernimmt. Wird er dabei gestört kommt es dann aber meist direkt zu einem Schlagabtausch, da der gegnerische Keeper stets alle seine Kreaturen versammelt.
Davor muss man jedoch keine Angst haben, da man bei guten Trainingsbedingungen eigentlich stets die Oberhand behält. Denn auch wenn der Gegner später ungefähr gleich viele Monster hat, kann man durch eine mindesten 6×6 Felder große Trainingskammer einen großen Trainingsvorsprung herausarbeiten!



Achten Sie daher auf den Imp der die Brücke übernimmt. Ist dies geschehen sollte man sofort das Endstück auf der feindlichen Seite verkaufen und die Brücke so zurechtstutzen, dass man die gegnerischen Goldvorkommen ausbeuten kann. Anschließend baut man die Brücke wieder komplett ab, damit der Gegner diese nicht erneut übernehmen kann! Warten Sie dann einfach darauf, dass der Gegner eine neue Brücke baut. Da die Zeit für Sie spielt (zumindest so lange man Gold fürs Training hat), kann man gelassen auf dieses Ereignis warten und dann erneut alle Kreaturen versammeln. Erobern Sie die Brücke und lassen Sie

dann einen Imp nach und nach den Weg zum gegnerischen Dungeonherz pflastern. Nutzen Sie hier am besten immer den Zusammenrufen-Zauber, den Sie auf maximaler Stufe immer ein Stück weiter nach vorne setzen (auf Ihrem Gebiet, damit er kein Gold kostet) bis man schließlich beim gegnerischen Dungeon-Herz ist, dessen Vernichtung dann nur noch eine Formalität darstellt.
Da man hier ansonst keine weiteren Geheimnisse entdecken wird, kann man „Keulenschlag“ recht bald verlassen...

Level 6: Lieblich Knuffeltal



Buddeln Sie wieder schnell einen Weg zum Eingang frei und errichten Sie dann Ihren Dungeon. Orientieren Sie sich dabei eher Richtung Süden, denn es gilt den Vorsprung gegenüber dem gegnerischen Dungeon Keeper erneut durch einige Extras auszubauen.
Buddeln Sie daher nach dem grundlegenden Aufbau weiter Richtung Süden, bis man an die Wasserfläche stößt. Dort können nun die Fliegen nach Belieben Aufklärung betreiben, wodurch man dann auch zwei Extras findet (Level steigern, Kreaturen-Transfer & Sichern). Vorsicht ist jedoch angebracht, da man hier auch direkt einige Feen anlockt.
Diese sind zwar nur Level 1, aber für einen gerade erst eröffnet Dungeon vielleicht doch schon zuviel, so dass man warten sollte bis man einige Spinnen und Dämonenechsen zur Verfügung hat.
Schnappen Sie sich dann frühestmöglich die drei Extras (1), (2), (3), wobei es hier egal ist ob man eine Brücke direkt bis zum Spezial baut oder sich durch den Boden bis zur nahsten Stelle durchbuddelt, wo man dann eh wieder einige Brückenelemente errichten muss.
Sobald alle Dungeon-Räume in ausreichender Größe errichtet wurden, sollte man dann direkt das Sicher-Spezial anwenden, dass alle Wände verstärkt. Das Level-Steigern-Spezial sollte dann aber erst später zum Einsatz kommen.
bauen Sie dazu eine Brücke zur Insel in der Mitte und buddeln Sie sich hier bis zur Folterkammer durch, wo drei Eiserne Jungfrauen auf Befreiung harren.
Hat man sie „erobert“, kann man endlich alle Kreaturen mit Erfahrung segnen und nun erstmal in Ruhe abwarten.
Der Gegner ist natürlich etwas langsamer und wird selbst nach dem Durchbruch zum Fluss erstmal keine weiteren Vorstösse wagen.
Trotzdem sollte man den Bereich in der Kartenmitte mit einer Tür absichern und dahinter eine Schatzkammer errichten, wodurch sich dann auch weitere Goldprobleme erledigen sollte.
Warten Sie nun einfach bis der Gegner den Angriff startet. Meist wird er eine Brücke zu Ihrer Seite errichten und irgendwie versuchen durch eine Wand zu kommen. Achten Sie genau darauf wo er das versucht und bauen Sie am besten direkt eine Brücke an seine heran, wo man dann den Zusammenrufen-Spruch auslöst.
Sammeln Sie dort dann die Eisernen Jungfrauen, Dämonenechsen und Spinnen, die zusammen bereits eine schlagkräftige Truppe ergeben. Je nach Trainingsgrad kann man natürlich noch weitere Zauberer hinzuschicken, doch meist werden die Eisernen Jungfrauen bereits eine deutlich überlegene Kampfkraft an den Tag legen.

Ob man die gegnerischen Kreaturen dann einfach tot schlägt oder Gefangen nimmt ist egal, wobei man Letzteres eigentlich nicht braucht und nur zusätzliche Arbeit macht.
Achten Sie daher eher darauf, dass Ihre Imps nicht in den Kämpfen zu Opfern werden und stattdessen fleißig daran sind die gegnerische Brücke zu erobern.
Hat man das erstmal geschafft, kann man die Fahne ein Stückchen weiter erneut ansetzen und so nach und nach hinter einem Imp mit der Kampftruppe in Richtung des gegnerischen Dungeon-Herzes ziehen.
Wurde das erstmal vernichtet, kann man auch direkt den Kreaturen-Transfer durchführen (am besten Eiserne Jungfrau, die meist schon Level 8-10 hat) und dann „Ruinburg“ verlassen.

Level 7: Traumtal



Mit einer übernommenen Kreatur geht es direkt zur Sache! Hier muss man zunächst etwas vorsichtig vorgehen. Zumindest wenn man keine schlagkräftige Kreatur aus dem letzten Level mitgenommen hat. Hat man aber beispielsweise eine Level-10-Jungfrau dabei, braucht man sich hier erstmal keine großen Sorgen machen und kann auch direkt bis zum Rand der mittigen Insel vorbuddeln, wo man dann auf einen Lavastrom trifft, der die ganze Insel umgibt.
Nach Westen hin findet man den anderen Keeper, den man zunächst noch meiden sollte, da eine Level-10-Kreatur dann natürlich doch nicht ganz ausreichen dürfte! Orientieren Sie sich daher zunächst nach Osten, wo es einen wirklich weitläufigen „Heldendungeon“ gibt.
Sobald man dann an einer Stelle zur Lava durchgestoßen ist, werden meist die Fliegen sofort aufbrechen und den Bereich erkunden. Sie treffen dann auch alsbald auf die ersten Helden, was für Ihre Flatterviecher meist tödlich endet, was aber weniger schlimm ist, denn dann hat man wenigstens Ruhe und vielmehr gibt es eh nicht (gefahrlos) zu erkunden!
Warten Sie dann bis die Bibliothek-Gehilfen die Brücke erforscht haben und bauen Sie einen Weg zum „Festland“, wo man direkt einen Imp absetzen sollte, der einige Bodenkacheln legt, so dass man hier direkt Kreaturen absetzen kann.
Nutzen Sie dann die stärkste Kreatur und setzen Sie sie hier ab, da meist auch bald einige Helden vorbeikommen. Ob man dann einfach wartet bis die Helden von alleine herbeikommen, was durchaus etwas dauern kann, oder direkt selbst per Symbiose loszieht um diese niederzuschlagen bleibt Ihnen ganz allein überlassen.



Praktisch sind aber auf jeden Fall einige Türen, die man zur Sicherheit platzieren und abschließen sollte (notfalls auch die Brücke einreißen) damit die Imps nicht ständig Feindkontakt haben und diese auch nicht so einfach in Ihren Dungeon eindringen können.
Tasten Sie sich dann langsam gen Osten vor, lassen Sie dabei einen Imps nach und nach Teile Pflastern, die Sie dann mit Türen absichern, so dass Sie stets die Übersicht haben, wo Ihre Kreaturen im Feindgebiet rumlaufen und dem erwählten Vorkämpfer auch regelmäßig regenerative Pausen gönnen können. Mit der Eroberung des Helden-Dungeons wird man dann einige Zeit beschäftigt sein, so dass die restlichen Kreaturen in Ruhe trainieren können. Um das finanziell durchzustehen, muss man bald die Goldadern auf der eigenen Insel wegschürfen und sich dann auch baldmöglichst im Heldendungeon versorgen, wo man neben einigen Dungeon-Spezials auch jede Menge Gold findet! Zusätzlich sollte man auch ständig Gefangene machen und diese foltern, wodurch man dann oft Informationen bekommt und die Erkundung des Gebietes schneller vonstatten geht!
Die Ankunft der Helden kann man mit einigen Fallen versüßen! Achten Sie dabei darauf, dass der große Raum mit dem Gold um das Heldentor von einigen Blitz-Fallen gesichert wird, die man am besten mit einer starken Kreatur in Symbiose so oft auslöst bis sich diese leer geschossen haben! Wurde der ganze Dungeon dann erkundet und eingenommen, sollte man auch bald das zentrale Heldentor mit einigen Fallen sichern, denn hier wird dann irgendwann der Ritter (diesmal schon Level 4!) erscheinen. Werfen Sie ihm nach der Begrüßung durch die Fallen dann Ihre besten Kreaturen entgegen. Eine Eiserne Jungfrau wird hier schon dank dem mächtigen Blitz-Zauber fast alleine mit den Kerlen fertig! Herrlich! Nachdem der Ritter dann besiegt wurde, endet die Mission aber noch nicht, denn es gilt nun noch den anderen Keeper zu vernichten.
Das geht am besten wenn man sich zum Goldvorkommen im Nordwesten durchbuddelt, wo der Gegner meist zuletzt schürft und wo er dann natürlich auch keine festen Mauern errichten kann. Sammeln Sie kurz vor dem Durchbruch am besten schon mittels Versammeln-Spruch Ihre besten Kreaturen in diesem Bereich und setzen Sie die Flagge dann nach vorne, so dass Ihre Kreaturen den Gegner erspähen und angreifen können.
Wie üblich pflastern dann ein Imp den Weg, so dass man die eigene Flagge nach und nach weiter nach vorne setzen kann und dabei nicht Unmengen Gold löhnen muss. Achten Sie hierbei auf eine Level-10-Jungfrau, die sich gerne mal wieder zu Ihrem Lager teleportiert!
Erst wenn der gegnerische Keeper dann vernichtet wurde, sollte man eine Kreatur für den Transfer in den nächsten Level bestimmen und dann schlussendlich „Klingental“ verlassen.

Level 8: Herrlich Hohenbollern



Mit einer starken Kreatur kann man dem Gegner recht früh einheizen! Dank einem möglichst starken Monster aus der Vor-Mission sollte man hier schon zu Beginn recht schlagkräftig sein, so dass man sich im Südwesten direkt bis zur Lava durchbuddeln kann, wo man einige Feen niederkämpfen muss.
Buddeln Sie sich dann den Weg über den Lavastrom frei und sichern Sie auf der anderen Seite Ihre Mauern. Gleichzeitig sollte man auch Richtung Osten buddeln, wo man ebenfalls hinter dem Lavafluss einen kleinen Geheimraum findet, wo zwei Höllenhunde zu Ihnen stoßen und man ein weiteres Kreaturen-Transfer-Spezial findet!
Da man in Richtung des Diamantenfeldes im Westen und im Südosten genug Gold findet um für längere Zeit Training und Sold bezahlen zu können, sollte man dies zunächst auch in Ruhe vonstatten gehen lassen und darauf warten, dass der Gegner selbst aktiv wird bzw. sich zum Lava-Strom durchbuddelt.
Meist werden dann die Fliegen oder eventuell auch schon die Höllenhunde, wenn man diese denn bereits „erobert“ hat, aktiv und dringen direkt in den gegnerischen Dungeon ein. Während die Fliegen recht schnell untergehen, werden die Höllenhunde durchaus einigen Schaden anrichten können. Mit etwas Hilfe durch Blitze oder einem schnellen Angriff wird man hier schon viele gegnerische Kreaturen töten können (nicht gefangen nehmen, da die Imps diese natürlich erstmal nicht abtransportieren können!).
Natürlich kann man diese Chance auch nutzen um direkt den Hauptangriff zu starten oder beispielsweise in Symbiose mit einer Eisernen Jungfrau loszuschlagen, was dank deren mächtigen Blitz-Zauber durchaus sehr effektiv ist.
Da der Gegner aber auf jeden Fall unterlegen sein wird, kann man das ganz nach Belieben angehen. Beim Hauptangriff ist es überdies durchaus interessant die Monster wieder gefangen nehmen zu lassen, was vor allem in Bezug auf die Imps interessant ist, welche recht schnell zu Ihnen überlaufen. Das restliche Monsterpack gibt zwar oft Informationen über den gegnerischen Dungeon preis, doch darauf ist man eher selten wirklich angewiesen.
Tasten Sie sich dann wie üblich langsam zum Dungeon-Herz vor (wenn die Höllenhunde nicht schon längst daran nagen ;) und vernichten Sie den Gegner endgültig.
Bevor man dann aber den Level verlässt, sollte man durchaus noch die restliche Karte erkunden, denn im Nordosten findet man einen kleinen Bereich mit einem feinen Spezial! Eine „Verborgene Welt finden“, sprich ein Zusatzlevel, den man nach der Aktivierung der Kiste auf der Übersichtskarte auswählen kann (Flagge mit einem Fragezeichen).
Bevor man dieses Spezial jedoch an sich nehmen kann, muss man sich erstmal zum Bereich durchbuddeln und dort dann einige Fallen überwinden! Dann kann man einige Kreaturen vor die magischen Türen werfen, wobei man sich auf die mittlere konzentrieren sollte, da hinter den beiden anderen nur Indy-Fallen zu finden sind!
Hat man das Spezial dann aktiviert, kann man endlich „Paniko“ verlassen und sollte sich auch direkt dem Geheim-Level annehmen, da dieser sonst eventuell von der Karte verschwindet..!

Level 9: Mondlichtwald



Den Angriffszeitpunkt kann man recht frei wählen. Man kämpft hier mal wieder nur gegen Heldenpack und hat zusätzlich noch alle Zeit der Welt, da man selbst die Vorgehensweise und damit die Kampfzeitpunkte bestimmen kann! Also eine durchaus feine Mission!
Nach dem Start erobert man erstmal den Eingang und lässt eine Kreatur die Tür dahinter eintreten, so dass man einen Tempel und eine Eiserne Jungfrau "erobern" kann.
Hinter diesen beiden Räumen wird man einen Lavastrom finden, der Sie von der auffälligen Insel mit den 4 „Gold-Fragezeichen“ und damit auch den vier Magiern trennt. Hat man beispielsweise eine Eiserne Jungfrau aus dem letzten Level übernommen, kann man hier jedoch bereits sehr schnell eine Brücke errichten und das erste Gebiet von der Kreatur sichern lassen, da diese gegen die Bogenschützen absolut leichtes Spiel hat!
Nachdem die Imps dann den Boden gepflastert haben, gilt es darauf zu achten, dass diese nicht versuchen die Tür zur seitlichen Bibliothek (gibt jeweils vier davon, jeweils mit dem Zauberer, einigen Helden und einem Dungeon-Spezial!) einzuschlagen, denn dort findet man einen ersten Zauberer, der auch noch von einigen Helden unterstützt wird.
Bevor man diesen nämlich angeht, sollte man schon mindestens zwei Kreaturen haben, da die Zauberin mit dem Wirbelsturm-Spruch die Gegner gut auf Distanz halten kann, was bei zwei Angreifern schon deutlich schwieriger ist.



Eine Level-10-Eiserne-Jungfrau sollte aber mit etwas Hilfe durch einige Zauber auch gut mit dem Heldenpack zurechtkommen. Ob man die Helden dann in den Knast steckt oder einfach totschlägt, ist eigentlich egal. Man wird genügend Kreaturen besitzen, so dass man die Helden nicht wirklich braucht und diese werden noch nicht einmal unter Folter Geheimnisse preisgeben!
Die einzig interessante Option ist daher der Tod in der Folterkammer (Skelett) oder die Kompostierung auf dem Friedhof, wodurch man dann bald einen Vampir bekommt.
Mit den starken Magiern kann man dem Ritter Feuer geben! Sobald man dann den ersten Bereich bei den Fragezeichen gesichert hat, sollte man zu den seitlichen Goldadern im Südwesten und Südosten buddeln, wo man u.a. auch ein Diamanten-Feld findet, womit sich dann alle Goldprobleme erledigt haben sollten! Auf der westlichen Seite gilt es dann jedoch auch ein interessantes Labyrinth zu erkunden, was man erst angehen sollte wenn man mindestens eine Tür besitzt, so dass man die neugierigen Imps aussperren kann, die gerne in die dortigen Fallen laufen!

Sichern Sie also etwa auf der Höhe der Kartenmitte den Gang mit einer abzusperrenden Tür und beobachten Sie dann den pflasternden Imp, den man vereinzelt vor Fallen retten muss.
Neben einem Kreaturen-Transfer-Spezial und etlichen Gold-Vorkommen wird man hier sonst nicht wirklich viel finden, so dass man bald zum Ende im Nordwesten kommen wird, wo man aber schließlich noch einmal ein Level-Steigern-Spezial und einen weiteren Diamanten-Stock finden wird.
Zusätzlich kann man hier eine Brücke errichten und so zu einem weiteren Geheimraum kommen, der jedoch durch zahlreiche Giftgas-Fallen und eine magische Tür beschützt wird. Entschärfen Sie die Fallen schnell durch Symbiose mit einem Teufler und lassen Sie dann magisch begabte Kreaturen die Tür angreifen.
Achten Sie jedoch darauf, dass nach deren Zerstörung eine Indy-Falle ausgelöst wird und der Raum dahinter zahlreiche Blitz-Fallen enthält, so dass man noch etwas tricksen muss, bevor ein Imp die Geheim-Level-Kiste erobern kann.
Hat man dieses Geheimnis dann gelüftet, kann man sich daran machen die restlichen Zauberer zu vernichten. Buddeln Sie sich dazu erstmal zur Mitte durch, wo man bei einem Heldenportal auch einen feindlichen Vampir findet, den man aber recht schnell kleinkriegen und dann bis zur Bekehrung foltern sollte.
Anschließend lässt man das Gold zu jeweils einem weiteren Abschnitt wegbuddeln und wirft den dortigen Helden ein paar Kreaturen entgegen. Alternativ kann man natürlich auch selbst per Symbiose tätig werden, da selbst die Samurai für eine Level-10-Kreatur kaum eine Bedrohung darstellen!
Sobald man dann alle vier Bibliotheken gesäubert und die vier Zauberer getötet oder „überzeugt“ wurden, wird in der Kartenmitte noch der Ritter mit einigen Komparsen erscheinen. Mit einigen Fallen kann man ihnen hier bereits einen netten Empfang bereiten, bevor man die Monsterschar absetzt, die kurzen Prozess macht!
Aktivieren Sie nun die gefundenen Speziale und schon können Sie „Nixdorf“ verlassen..!

Level 10: Nimmerbös



Schnelles handeln ist gefragt! Es folgt eine durchaus schnell und recht anspruchsvolle Mission, bei der man die Hilfe einer Level-10-Kreatur aus dem letzten Level wirklich gut brauchen kann!
Nach dem Start gilt es direkt absolut keine Zeit zu verlieren und die Imps einige Durchgänge durch die „Schutzmauer“ buddeln zu lassen.
Gleichzeitig erschafft man ein paar weitere Imps und wartet dann etwas, denn das Pflastern der eigenen Insel kostet doch etwas Zeit.
Sobald der Eingang erobert wurde, sollte man dann ein Versteck bauen, was hier jedoch nicht optimal ist, da man alle Räume ohne umgebende Wände bauen muss, was schlussendlich die Effektivität der Räume mindert..!
Beim Erkunden des Bereich sollten dann auch einige Drachen zu Ihnen stoßen, welche man schnellstens in den Trainingsraum werfen sollte, da es hier einen schnellen Schlagabtausch geben wird!

Lassen Sie die Imps dann vorwiegend im Norden Gold abbauen und errichten Sie dazu am besten eine kleine Schatzkammer vor Ort, damit das Gold schneller auf Ihrem Konto landet. Weiterhin sollte man direkt alle Magier und die Level-10-Kreatur in die Bibliothek werfen, damit man schnellstens weitere Räume für den Dungeon-Ausbau erforschen kann.
Generell wird man auch hier bei der Monster-Zahl stets etwas hinter dem Gegner zurück liegen, so dass man die fehlende Masse durch Klasse ausgleichen muss. Schlagen Sie daher schnellstmöglich eine Brücke Richtung Osten, wo man eine riesige freie Fläche findet, die jedoch auch in Höhe der Kartenmitte ein Dungeon-Spezial preisgibt.
Schnappen Sie sich schnellstmöglich das Level-Steigern-Spezial und ziehen Sie dann alle Imps zurück, denn das vollständige Pflastern ist eher unnötig und kostet nur Zeit.
Neben den Drachen das wichtigste taktische Element zum Sieg! Brechen Sie daher die Brücke direkt wieder ab, so dass die Imps nicht mehr dorthin laufen und schlagen Sie stattdessen eine Neue im Westen auf, wo man ebenfalls eine große Fläche mitsamt einem weiteren Level-Steigern-Spezial findet.
Hat man erstmal beide erobert, kann man sich wieder auf seine eigene Insel zurückziehen, denn nun hat man die nötigen Trumpfkarte in der Hinterhand um dem Gegner eins auf die Mütze zu geben.
Warten Sie daher geduldig ab und trainieren Sie unterdessen Ihre Kreaturen, wobei man hier vor allem auf die Höllenhunde achten muss, die verdammt gerne durch die Lava zur gegnerischen Insel laufen und dort die örtlichen Monster attackieren. Da das natürlich bei einem Level-1-Höllenhund selten wirklich lange gut geht, sollte man die Biester direkt in die Trainingskammer stecken und bei einer Angriffsmeldung auch direkt aufpicken (denn ab Level 5 sind die Kläffer wirklich gute „Jagdhunde“).



Warten Sie also in Ruhe ab und bauen Sie dabei gleichzeitig das Gold auf Ihrer Insel ab, was auch meistens absolut ausreicht. Der gegnerische Keeper hingegen wird schon bald sehr aggressiv gegen Sie vorgehen. Zunächst errichtet er meist eine Brücke zur Kartenmitte, wo man im „Goldkreis“ einige Fliegen findet, die zwar ganz gut aufklären, aber sonst absolut schwächlich sind, weshalb man gerne auf diese Verstärkung verzichten kann.
Deren Angriff läutet dann jedoch auch die nächste Phase ein, da man nun Bescheid weiß, dass der gegnerische Angriff bevor steht.
Der Gegner wird nun meistens schnell eine Brücke bis zu Ihrer Insel errichten und dort dann zunächst versuchen etwas Gold zu schürfen und gleichzeitig meist auch per Versammeln-Spruch seine Monster entsenden. Genau dort liegt dann aber sein Untergang!
Da der Spruch auf feindlichem Territorium enorm Gold kostet, wird er natürlich versuchen schnellstens Ihr Gold zu bekommen.
Die entscheidenden Kämpfe finden vornehmlich auf den Brücken statt, die Drachen sind hier im Vorteil! Versammeln Sie daher ebenfalls Ihre Kreaturen (aber auf Ihrer Seite, damit es kein Gold kostet!), welche dann meist die Imps direkt abschießen, so dass bald nur noch die gegnerische Horde herbei kommt! Bevor es zum Schlagabtausch kommt, muss man dann die beiden Speziale aktivieren und so selbst die Zauberer direkt auf Level 3 heben, wo diese schon mit Feuerbällen um sich werfen können!



Achten Sie zudem darauf, dass Ihre Kreaturen sich bei starker Verletzung zurückziehen und warten Sie nun einfach. Der Schlagabtausch erfolgt meist auf der Brücke, so dass vor allem Drachen und Höllenhunde hier sehr praktisch sind! Nehmen Sie die gegnerischen Kreaturen aber nicht gefangen, sondern töten Sie alle vorbehaltlos, denn mit jeder toten Kreatur wird der gegnerische Keeper deutlich geschwächt. Da auch sein Gold sehr schnell verbraucht sein wird, kann man ihn in aller Ruhe zu Boden drücken, denn das Gold auf Ihrer Insel sollte durchaus recht lange reichen!
Versuchen Sie dann immer wieder in einer Feuerpause die Brücken zu erobern und verkaufen Sie diese direkt, womit man Erstens wieder etwas Zeit gewinnt und Zweitens oft noch einige darauf befindliche gegnerische Kreaturen in der Lava verglühen lässt!
Da man hier recht viele Höllenhunde sein eigen nennen kann, sollte man diese gezielt ab Level 5 „von der Leine“ lassen, so dass sie fein gegnerische Imps und Monster jagen können. Bei Letzteren sollte man aber immer ein Auge auf die Hunde haben und sie heilen oder notfalls aus dem Kampf nehmen. Sobald dem Gegner dann das Gold und damit auch die Kreaturen ausgehen, können die Höllenhunde schnell bis zum gegnerischen Dungeon-Herz vorstoßen und dieses vernichten. Beschleunigen kann man Insolvenz durch Postierung starker Monster auf Wachposten am eigenen Inselrand, welche die ankommenden Imps durchaus effektiv zur Hölle jagen..!
Wurde der Gegner erstmal vernichtet, sollte man eine Brücke zur gegnerischen Insel bauen und dort zumindest die Bibliothek erobern, welche ein Kreaturen-Transfer-Spezial enthält, womit man erneut eine lieb gewonnenen Kreatur in den nächsten Level übernehmen kann. „Bitterfeld“ adieu..!

Level 11: Heimathof Titisee



Mitunter heftige Gefechte..! Eine Art „Verteidigungsmission“, bei der man eigentlich wirklich viel falsch machen kann.
Lassen Sie daher zunächst die Imps etwas Gold abbauen und werfen Sie den ankommenden Gegnern Ihre Kreatur aus dem letzten Level vor, die dank Level 10 mit den Helden auch direkt kurzen Prozess macht! Sobald man dann etwas Ruhe hat, sollte man Richtung Südwesten vorstoßen, wo man in einem kleinen Geheimraum zwei Dungeon-Speziale findet! Vorsicht ist hier jedoch aufgrund einer Indy-Falle angebracht! erst wenn diese sich zu Tode gelaufen hat, kann man die beiden Speziale sorglos in die Bibliothek transportieren lassen.

Sobald dann ein größerer Angriff erfolgt, ist es natürlich ratsam das Spezial anzuwenden, womit man seine Kreaturen gleich kampftauglicher macht. Vor allem die Dämonenechsen sind daher recht schnell auf einem hohen Level, so dass man sie den Gegner bald direkt auf den Kopf werfen und dies als zusätzliches Training nutzen kann.
Zusätzlich kann man die Eingangsbereiche der Helden natürlich auch noch mit Fallen bepflastern, womit diese dann endgültig nichts mehr zu lachen haben!
Der Ritter kommt dann zwar mit einigen Feen im Gepäck, doch diese sind gegen die nahkampfbewährten Orcs hoffnungslos unterlegen, so dass man diesmal wirklich sehr schnell zum Sieg kommt!
Bevor man dann aber „Plattland“ verlässt, sollte man noch zum Rand der Insel graben, wo man im umgebenden Wasser 4 weitere Dungeon-Speziale findet, u.a. natürlich auch wieder eins für einen Kreaturen-Transfer..!

Level 12: Elfentanz



Eine Level-10-Kreatur ist mal wieder Gold wert!Zunächst gilt es natürlich wieder erstmal den Dungeon auszubauen, damit man schnellstmöglich viele Kreaturen für Forschung und Training bekommt. Die Gold-Flöze am nördlichen Kartenrand sollten dafür mehr als ausreichen.
Konzentrieren Sie sich zunächst am besten auf die Ader Richtung Westen, wo man durchaus Kontakt zum Gegner bekommen kann, was im Moment zwar noch weniger wünschenswert ist, doch je weiter man hier selbst das Gold abbaut und so einen langen Gang schafft, desto besser kommt man später meist weg, da man dann in aller Ruhe alles mit Fallen versetzen kann!
Später gilt es dann natürlich Richtung Osten zu schürfen, wo man auch einen Diamanten-Stock findet, der jedoch vom grünen Gegner abgeschirmt ist, so dass man sich darum keine Sorgen machen muss!
Sobald der Dungeon dann soweit ausgebaut ist, dass man nur noch die Kreaturen beim Training beobachten müsste, sollte man Richtung Süden vorstoßen. Lassen Sie dazu zunächst die Imps den Weg pflastern und sichern Sie dann erstmal die beiden gegnerischen „Dungeon-Türen“ zusätzlich mit eigenen, möglichst starken Türen, so dass sich kein Imp unbemerkt daran zu schaffen machen kann und so möglicherweise die „Büchse der Pandora“ öffnet.



Da die gegnerischen Keeper auch meist keine Anstalten machen die Türen von selbst aufzubrechen, kann man hier den Zeitpunkt der Konfrontation recht gut selbst bestimmen (im Nordwesten kann man sich wie bereits erwähnt recht gut mit einem elendig langen Gang voller Fallen schützen!).
Im Süden versperren dann zwei Türen das weitere Vorankommen. Zwar kann man hier auch durch Abbau des Goldes die Türen überwinden, doch eine starke Kreatur gewährleistet das etwas besser, da dahinter dann auch direkt eine große Heldenschar lauert. Setzen Sie daher nach Möglichkeit eine Level-10-Kreatur sein, beispielsweise die aus dem letzten Level Mitgenommene.
Die Offensive beginnt..! Da die Helden nur über wenig Erfahrung verfügen, kann Ihr Monster hier schlimm wüten und jede Menge „Material“ für den Friedhof zurücklassen.
Buddeln Sie sich dann am besten direkt zu der „Verstärkung“ durch, die aus einigen Vampiren besteht, also nicht wirklich entscheidend für dieses Level ist. Da man aber zahlreiche Helden zusammenknüppeln konnte wird man auch hieraus noch den ein oder anderen Vampir „gewinnen“ können, womit sich dann aber auch meist einige Probleme ergeben, denn im Versteck wird es zu manchem Zwist zwischen Vampir und Zauberer kommen.
Da die zahlreichen Level-1-Zauberer durchaus schwächlich sind, sollte man die Kämpfe hier als eine Art Training ansehen und den ein oder anderen Zauberer dafür opfern. Achten Sie jedoch darauf, dass sich kein Vampir mit einem überlegenen Gegner anlegt, denn Erstere sind bereits ab etwa Level 3 recht gute Kämpfer, zumindest deutlich bessere als die Zauberer!
Buddeln Sie sich dann weiterhin Richtung Südosten durch, wo man sehr früh auf weitere Helden trifft, die jedoch allesamt wieder schnell erledigt werden können. In der Ecke findet man dann ein Level-Steigern-Spezial, was Ihre Monsterschar direkt deutlich aufwertet, so dass man gegen die beiden anderen Keeper eigentlich keine Probleme mehr haben sollte, da diese eh kaum mehr als 15 Monster um sich sammeln können!
Bevor man dann aber zum Angriff übergeht, sollte man auch noch die beiden Speziale im Südwesten und Westen an sich krallen, denn darunter befindet sich wieder mal ein Kreaturen-Transfer-Spezial!
Nun gilt es die beiden gegnerischen Keeper zu vernichten, welche sich für gewöhnlich recht passiv geben, so dass man beispielsweise beim zentralen „Treffpunkt“ nicht wirklich mit einer großen Fallen-Zahl punkten kann. Einzig wäre es vielleicht noch interessant mittels Symbiose die Monster eines gegnerischen Keepers in den Dungeon des anderen zu locken, was aber durchaus schwierig und aufwendig erscheint.
Schneller geht es daher wenn man wie üblich einfach seine Monster per Versammeln-Zauber zusammenhält und die Flagge dann nach und nach weiter in Richtung des gegnerischen Dungeon-Herzens setzt. Dank der Diamanten kann man hier sogar auf dem gegnerischen Gebiet „Flagge zeigen“ und muss noch nicht einmal das mitunter langwierige Pflastern durch die Imps abwarten.
Widmen Sie sich am besten zuerst dem westlichen, blauen Keeper mit dem man teils schon Kontakt in der nordwestlichen Ecke hatte. Nach einer regenerativen Pause bricht man dann auch die Tür zum grünen Keeper auf und hetzt diesem dann final die eigene Monsterschar entgegen, was dank zweier Diamanten-Felder nun finanziell völlig problemlos geschehen kann.
Sind beide besiegt und auch das Kreaturen-Transfer-Spezial angewendet, gilt es nur noch „Drachenstein“ mittels Druck der Leertaste zu verlassen...!

Level 13: Badener Land



Zunächst gilt es die seltsamen Raumvorgaben etwas anzupassen und dann auch schnellstmöglich die lang gezogene Goldader am Kartenrand abzubauen. Zusätzlich sollte man alsbald einige Löcher in die Außenwände schlagen um Kontakt zu den dort herumstreunenden Drachen herzustellen und diese somit in Ihre Horde einzugliedern!
Da die beiden gegnerischen Keeper mal wieder gegen Sie stehen, gilt es hier wieder schnellstmöglich die Monster zu stärken. Sparen Sie folglich nicht am Trainingsraum.
Konzentrieren Sie sich beim Goldabbau dann möglichst auf den westlichen Weg und sichern Sie diesen dann nachher mit einigen Fallen und auch dem ein oder anderen Wachposten.
Offener Schlagabtausch!Setzt man dort eine Eiserne Jungfrau ein, kann man oft recht gut die gegnerischen Imps „K.O. schießen“ lassen und diese dann von den eigenen zur Folterkammer schleppen, wo man dann seinen eigenen Imp-Bestand fein vergrößern kann.
Zusätzlich gilt es schnellstmöglich das Level-Steigern-Spezial etwa in Höhe der Kartenmitte freizubuddeln (Vorsicht vor den zahlreichen Lava-Fallen!), womit man sich einen entscheidenden Vorteil gegenüber den beiden anderen Keeper erarbeiten kann, da diese meist auch wieder nur um die 15 Monster zur Verfügung haben!
Im Osten findet man zwar ebenfalls ein Karte-Offenbaren-Spezial, doch das ist natürlich weniger bedeutend, da man beim Vorstoß zur großen Ebene recht bald Kontakt mit den gegnerischen Truppen haben wird.
Versuchen Sie trotzdem zunächst die gegnerischen Tunnel zu pflastern und dann mit einer Tür zu verschließen, womit man den Kampf noch etwas hinauszögern kann. Bringt der Gegner jedoch seine Truppen heran, sollte man sich nicht scheuen und ebenfalls per Versammeln-Zauber den Hauptkampf gegen einen der Gegner initiieren.
Wurden dessen Truppen erstmal dezimiert, kann man offensiv mit Imps in Richtung seines Dungeon-Herzes vorrücken und die eigene Versammeln-Flagge wie gewohnt immer ein Stückchen weiter nach vorne setzen. Achten Sie herbei jedoch darauf, dass die Horden des zweiten Keepers nicht unterdessen ebenfalls einen Angriff starten. Versuchen Sie daher Ihre Imps möglichst zu beschäftigen, so dass diese nicht auf der großen Fläche Feindkontakt haben, welcher dann auch meist zur Konfrontation führt.
Hat man den ersten Keeper erstmal vernichtet, ist der Zweite nur noch eine Formalität. Bei diesem findet man dann in den Bibliothek dann auch mal wieder ein Kreaturen-Transfer-Spezial, nach dessen Anwendung man „Bruchhausen“ verlassen kann...

Level 14: Pennburg



Bauen Sie zunächst die nahen Goldvorkommen großflächig ab um genügend Platz für alle Räume zu bekommen. Da deren Bau schon fast das ganze Goldvorkommen verschlingt, dass man zu Beginn abbauen kann, sollte man als nächste Aktion direkt zu den beiden Diamantenfeldern im Südwesten buddeln, damit diese auf keinen Fall dem Gegner in die Hände fallen.
Zusätzlich kann man bereits im Westen weiter Richtung Norden buddeln und dort versuchen dem Gegner den Bereich durch schnelles Sichern der Mauern abspenstig zu machen.
Klappt dies nicht, muss man jedoch schnell den Weg mit einer möglichst starken Tür versperren, so dass man sich diese doch recht offensive Aktion am besten für später aufhebt, da man zunächst offensichtlich keine Handwerkskammer bauen kann.
Nachdem man sich also die Diamanten-Felder gesichert hat, sollte man direkt den Mangel der fehlenden Handwerkskammer angehen, den man hier nicht durch Forschung beheben kann. Buddeln Sie dazu in Richtung Südosten, wo man auf einen, durch eine Indy-Falle, gesicherten Gang trifft. Nachdem die Riesenkugel von dannen ist, kann man einen Imp den Gang pflastern und dann die stärkste Kreatur die Tür aufbrechen lassen.
Dahinter findet man endlich eine Handwerkskammer, netterweise direkt mit einem Level-10-Troll, so dass die Arbeiten im vollen Umfang starten können. Zunächst sollte man jedoch noch die hintere Tür eintreten, denn dort ist ein Horny gefangen, der sich dann sofort Ihnen anschließt, womit man gleich eine besonders starke und anspruchsvolle Kreatur bekommt!
Bauen Sie dem Horny am Besten direkt seinen eigenen kleinen Dungeon, jeweils aus 9 Feldern Versteck, Trainingsraum und Hühnerfarm. Sicherheitshalber sollte man auch direkt eine Tür einbauen, denn wenn der Gute erstmal böse ist, wird man das nicht mehr ändern können!
Vielmehr muss man ihn dann ständig unter Kontrolle halten, denn weder Gold noch sonst irgendwas wird seine Stimmung wieder verbessern (selbst wenn das Symbol bei Symbiose auf „gut gelaunt“ steht, wird er ständig rummotzen und andere Kreaturen angreifen!!).
Versuchen Sie daher auf keinen Fall irgendeine fragwürdige Aktion mit Ihrem Vorzeige-Monster, lassen Sie es einfach in Ruhe trainieren (auf keinen Fall ohrfeigen!) und sperren Sie es notfalls ein, wenn es denn wirklich mal schlecht gelaunt werden sollte.
Ob man dann alle Kreaturen trainiert oder ganz auf den Horny setzt, der spätestens ab Level 8 wirklich recht gut alleine gegen die gesamte Monsterschar eines Gegners bestehen kann, bleibt Ihnen natürlich überlassen! Dank den beiden Diamanten-Feldern sollte beides kein Problem darstellen.



Buddeln Sie sich dann irgendwo zum Gegner durch und verschließen Sie am besten die nächste Tür, so dass der Horny, den man vor der Tür absetzt, beginnt durch den gegnerischen Dungeon zu streifen und dort bald die Aufmerksamkeit auf sich zieht!
Beobachten Sie das Kampfgeschehen aufmerksam und greifen Sie notfalls durch Heil- oder Blitz-Zauber in den Kampf mit ein.
Hat man erstmal einen Keeper vernichtet, ist das Ende des Zweiten natürlich noch viel mehr nur ein Provisorium. In der Bibliothek des grünen Keepers findet man überdies mal wieder ein Kreaturen-Transfer-Spezial.
Bevor man dieses jedoch anwendet gilt es noch final den Ritter zu Grabe zu tragen. Dieser erscheint im Norden, aber erst wenn man sich zum „Helden-Dungeon“ durchgebuddelt bzw. dorthin eine Brücke geschlagen hat.
Werfen Sie am besten den Horny vor die Tür, welche alsbald nachgibt und einige schwache Helden zum Vorschein bringt, die Horny schnellstens niederstreckt.
Hinter der zweiten Tür wird es dann etwas kritisch, so dass man eventuell den Gang noch mit einigen Blitz-Fallen verstärken sollte, da man auf einige starke Fernkämpfer trifft, gegen die Horny allein doch zu pumpen hat!
Besitzt man sonst kaum starke Kreaturen, wird man hier zwar auch mit Heil- und Blitz-Zaubern zu Hilfe kommen können, doch einige Eiserne Jungfrauen oder Zauberer auf höchsten Level machen mit dem Heldenpack doch recht kurzen Prozess!
Der Ritter, diesmal auf Level 10, ist natürlich nochmal ein harter Brocken, der dem Horny eigentlich ebenbürtig ist, so dass man mit Magier oder anderen Kreaturen nachhelfen sollte. Ob man ihn dann Gefangen nimmt und zum Bösen konvertiert (ähnlich der Eisernen Jungfrau eine gute Option zum Kreaturen-Transfer) oder einfach direkt erschlägt, bleibt natürlich Ihnen überlassen. Vergessen Sie jedoch nicht das Kreaturen-Transfer-Spezial zu benutzen bevor Sie „Tiefloch“ verlassen..!

Level 15: Knittelvers



Die kleine Insel in der Kartenmitte hält ungeahnte Überraschungen parat! Sichern Sie zunächst den Abbau der Diamanten indem Sie dort einige Brückenelemente und eine nahe Schatzkammer bauen. Dann kümmert man sich um den Dungeon-Ausbau, wobei man darauf achten muss nicht zu weit gen Süden oder Osten vorzustossen, da man dann die eigene Insel „angreifbar“ macht.
Lassen Sie dann in aller Ruhe die Kreaturen trainieren und forschen und warten Sie ab, denn alsbald wird man benachrichtigt, dass einer der beiden feindlichen Keeper quasi wehrlos ist!
Das gilt es dann natürlich auszunutzen, denn damit kann man sich einen entscheidenden Vorteil verschaffen und zusätzlich muss man auch aus taktischen Gründen die eigene Isolation so oder so irgendwann aufgeben.
Buddeln Sie daher am besten direkt Richtung Osten und überwinden Sie den Fluss mit einer kleinen Brücke. Zusätzlich sollte man hier aber auch auf jeden Fall eine Tür setzen und diese verschliessen, denn vor allem die Höllenhunde gehen gern mal auf „Jagd“ und erregen so die Aufmerksamkeit der Helden in der Kartenmitte..!
Lassen Sie also einen einzelnen Imp den gegnerischen Dungeon erkunden und übernehmen. Optimal wäre es natürlich, wenn man diesen auch mit einer Tür verschliessen und somit vor ungebetenen Gästen absichern könnte, so daß man dort in alle Ruhe einige Imps an den Diamanten arbeiten lassen könnte!



Sobald man dann die Situation unter Kontrolle hat, gilt es aber die Insel in der Kartenmitte schnellstmöglich zu erobern. Gehen Sie diese Aufgabe am besten selbst per Symbiose an, wofür sich ein schneller Höllenhund recht gut eignet. Laufen Sie dazu zu der „Festung“ und brechen Sie die Türen auf, was schon einmal einige Geister und Skelette auf Ihre Seite zieht. Unglücklicherweise kommen hier dann jedoch auch noch einige Helden durch die Decke, so daß hier kein Imp hinkommen darf!
Sind die Helden erstmal weggeputzt, ist der gegnerische Keeper nur noch Formsache…
Ziehen Sie daher Ihre Kreatur am besten direkt zurück und warten Sie bis die Helden sich Ihrem „Türendurchgang“ nähern. Werfen Sie dort dann einige starke Kreaturen hin, die das Problem aus der Welt schaffen.
Sind die zahlreichen Helden erstmal getilgt, gilt es die Insel schnellstmöglich unter Kontrolle zu bringen, denn dort findet man neben etwas Gold auch zwei Level-Steigern-, zahllose Sichern- und auch ein Verborgene-Welt-finden-Spezial! Vor allem in der großen Kammer sind die Besten zu finden, wofür man aber eine Indy-Falle und einen Schwung Helden aus dem Weg räumen muss. Zusätzlich sind die „Schachbretter“ mit Fallen gespickt, so daß man erstmal längere Zeit damit beschäftigt sein wird alle Fallen mit Kreaturen zu entschärfen.
Unterdessen sollte man aber auch unbedingt ein Auge auf den verbliebenen Gegner haben, denn dieser schlägt gerne mal auch eine Brücke zu der zentralen Insel. Sichern Sie daher am besten die Eingänge mit starken Türen ab, so daß es nicht direkt zum Konflikt kommt. Sollte es nicht möglich

sein die Brücke unbemerkt durch einen Imp erobern zu lassen, sollte man sich nicht auf lange Spielchen einstellen, sondern direkt eine eigene Brücke zum Feindesland schlagen und dort dann per Versammeln-Spruch erstmal die kampfstarken Kreaturen für den Angriff zusammenziehen.
Rücken Sie dann einfach Rücksichtslos in den gegnerischen Dungeon vor. Dank zahlreicher Diamanten-Felder sollte das aus finanzieller Hinsicht kein Problem sein. Zusätzlich dürfte man auch dank mindestens einem Level-Steigern-Spezial die deutlich stärkere Monsterschar besitzen, so daß es bald direkt gegen das gegnerische Dungeonherz gehen dürfte.
Wurde dieses vernichtet, gilt es dann natürlich noch die verbliebenen Dungeon-Speziale zu erobern. Dazu zählt neben dem Kreaturen-Transfer-Spezial im Süden natürlich auch das Verborgene-Welt-Spezial im „Schachraum“. Überdies findet man im Nordosten auch einen Teufler hinter dem Goldfeld, was aber durchaus bedeutungslos ist, da man hier nur schwer hinkommt ohne direkt den totalen Krieg gegen den anderen Keeper loszutreten. Nach dessen Niederlage ist die Gewinnung weiterer Kreaturen dann natürlich weniger interessant.
Ganz wichtig ist jedoch der Transfer einer starken Kreatur in den nächsten Level, da man dort zum ersten mal wirklich gefordert wird..! Erst dann gilt es Abschied von „Vielbeinfelden“ zu nehmen...

Level 16: Tulpenduft



Um das zu verhindern gilt es zielsicher und schnell zu agieren! Gleich von Anfang an darf man hier keine Zeit verlieren, denn durch den Gang Richtung Süden (zum Gegner) wird man auf jeden Fall bald Feindkontakt haben, man kann diesen zwar hinauszögern, doch definitiv nicht vermeiden (auch ein direkter Angriff wird scheitern, da der Gegner schon zu Beginn über mehrere starke Kreaturen verfügt, gegen die auch zwei Horny nichts ausrichten können!).
Zu allem Unglück kommen hier auch bald zahlreiche Helden, von wirklich schwerem Kaliber an, die man ebenfalls kaum ohne Kniffe niederringen kann...
Also gilt es zunächst mal die beiden Horny in den kleinen „Einzel-Dungeons“ in den jeweiligen Trainingsraum zu werfen. Zusätzlich sollte man auch schnellestens für ausreichende große Schlaf-, Versorgungs- und Trainingsräume sorgen, die man am besten im Norden anlegt, wo man direkt bis zum umgebenden Wasser bauen kann.
Zusätzlich sollte man direkt weitere Imps erschaffen, denn am einzelnen Diamanten-Feld sollten stets einige Helferlein schürfen. Errichten Sie daher dort am besten auch ortsnah eine Schatzkammer, da man hier auf jeden Fall einige Goldadern abbauen wird!
Zusätzlich sollte man schnellstmöglich auch nach Westen hin aktiv werden, denn aus dieser Richtung werden die Helden kommen, die durchaus das Spiel entscheidend mitbestimmen können, auch wenn es hier primär darum geht den gegnerischen Keeper zu vernichten!
Buddeln Sie daher schnellstens große Räume beispielsweise für Bibliothek oder Handwerkskammer und einen längeren Tunnel Richtung Westen zur Goldader am Wasser, wo die Helden dann auch nicht durchbrechen können. Wichtig ist dann aber, dass all diese Räume lückenlos befestigt werden, damit nirgendwo ein Held durchbricht, denn wenn dies geschieht, wird man die „Welle“ nicht mehr aufhalten können!



Kümmern Sie sich also bevorzugt um die westliche Seite, wo alles gesichert sein muss wenn die Helden ankommen, so daß man dann erstmal in Ruhe weiter handwerken kann.
Lassen Sie dazu alle kampfkräftigen Kreaturen trainieren und treiben Sie Forschung schnellstmöglich voran (neben dem einzelnen Zauberer ist beispielsweise auch die Eiserne Jungfrau eine gute Forscherin!), damit man die wichtigsten Räume errichten kann. Die Imps sollten dabei hauptsächlich für die Goldversorgung verantwortlich sein, da das Training natürlich viel Gold verschlingt!
Zusätzlich kann man auch auf eine große Handwerkskammer setzen und versuchen die zentrale „Eingangshalle“ mit zusätzlichen Fallen zu sichern, was aber einen großen Schwung Helden oder die gegnerischen Monster nicht entscheidend aufhalten wird!
Ein potentieller Schlüssel zum Erfolg! Wichtiger ist es daher, dass man eine gute Taktik bereit hat. Derer stehen hier dann aber auch einige zur Verfügung. Die Einfachste liegt wohl darin, möglichst schnell Richtung Westen vorzugraben (Achtung: Im Wasser trifft man recht bald auf einen Helden!) und dort das Kreaturen-Klonen-Extra auf der Insel zu erobern, was natürlich Ihre Schlagkraft mit einem Klick verdoppelt, womit man dann meist genug Monster aufbieten kann um gegen die Helden und gegen den gegnerischen Keeper vorzugehen. Beachten muss man hier aber, dass die Helden auch im Westen auftauchen, so daß man hier wirklich sehr schnell vorgehen und den sonstigen Dungeon-Bau etwas vernachlässigen muss.
Will man diese Taktik nicht verfolgen, bleibt einem eigentlich nur noch der direkte Kampf, da man im Osten zwar einen weiteren Eingang und ein recht nutzloses Kreatur-Wiederbeleben-Extra, jedoch auch zahlreiche Helden findet. Diese sind zwar dank der Horny einfacher zu besiegen, doch hier muss man teuflisch auf die eigenen Imps aufpassen, am besten eine Tür setzen, sonst locken diese zu schnell zu viele Helden an (kommen durch die Heldenportale) und man wird erneut überrant. Zwar kann man versuchen die Helden nach und nach K.O. zu schlagen und dann per Kerker und Folterkammer zu bearbeiten um neue Kreaturen zu bekommen, doch dies erfordert Zeit und Aufmerksamkeit, was oft dazu führt, dass die anderen Helden oder der gegnerische Keeper unschön gegen Ihren Dungeon vorgehen!



Am Besten nimmt man sich derer deshalb primär an indem man die Gegner „aktiv manipuliert“. Buddeln Sie dazu ein Stückchen nach Westen bis zur dortigen Goldader und sichern Sie dann alle Mauern Richtung Westen, damit auch kein Held durchkommt.
Wichtig ist dann die Indy-Falle vor dem eigenen Dungeon-Eingang. Mit dieser kann man einen ganzen Heldentrupp oder zahllose gegnerische Monster auf einen Schlag plattmachen, womit man eventuell die Oberhand gewinnt, wenn man die Gegner im Raum zwischen den beiden Mini-Dungeons stellt, wo man durch die Fallen unterstützt wird!
Alternativ sollte man die Helden gezielt zum Gegner treiben.
Alternativ gilt es die Feinde hier lange genug aufzuhalten! Buddeln Sie dazu ein Loch in die Wand

nahe der beiden vordersten magischen Türen (durch die Goldader zum langen Quergang), so daß die Helden hier einbrechen können. Mit etwas Glück werden die gegnerischen Imps oder Truppen die Helden gar direkt zum gegnerischen Herz locken, wodurch der gegnerische Keeper mitunter vernichtet, aber zumindest stark geschwächt wird.
Nützlich ist hier vor allem der Einsturz-Zauber, der Helden abwimmelt, die vor einer Ihrer Türen auf „Einlass“ pochen. Die Helden laufen dann meist wieder ein Stückchen zurück, was einem Zeit verschafft. Zusätzlich wird der Gegner auch meist parallel aktiv und setz ein Sammeln-Banner in Ihren Dungeon, so daß sich die ganze gegnerische Meute auf den Weg macht. Fein wenn diese dann auf die erneut ankommenden Helden trifft..!
Ansonst besorgen es oft auch die gegnerischen Imps, so daß man durchaus den Verkauf der magischen Türen zur rechten Zeit in Betracht ziehen sollte um Helden und den gegnerischen Keeper bekannt zu machen.
Wie man die Gegner auch immer beschäftigt ist dann aber natürlich nur ein Teil, denn gleichzeitig müssen die eigenen Kreaturen trainieren um schließlich jeglichen Wiederstand zu brechen.
Interessant ist hier dann der Armageddon-Zauber. Weniger aufgrund der Stärke des Gegners als vielmehr wegen der Auflösung der Karte, da man nach dem Sieg über den anderen Keeper noch etwas buddeln sollte, da man beim zentralen Goldflöz einen kleinen Heldendungeon findet.
Als Belohnung die Überwindung der Fallen und Helden, findet man hier ein Diamantenfeld und ein Kreaturen-Transfer-Spezial, welches natürlich einzig interessant ist, da man während der Kampf-Phase eigentlich unmöglich hierhin vorstossen kann ohne den Sieg mehr oder weniger zu verspielen..!
Nehmen Sie dann unbedingt eine starke Kreatur mit in den nächsten Level und drücken Sie erst dann die Leertaste um „Blutleer“ zu verlassen…

Level 17: Glücksberg



Der Knast, der elementare Raum dieses Levels! Eine mitunter sehr aufreibende Mission, die man jedoch mit der richtigen Taktik auch absolut entspannt und komplett selbst gesteuert angehen kann.
Die „unkontrollierte“ Variante sieht so aus, dass man wie gewohnt den Dungeon ausbaut und sich zu einem der Goldflöze durchbuddelt. Alsbald kommen dann jedoch Helden an, die sich an einer Stelle Zugang zu Ihrem Dungeon verschaffen. Nachfolgend beginnt dann der Überlebenskampf. Mit Glück, der richtigen Taktik und viel Arbeit kann man diesen zwar recht gut meistern, doch mit großer Wahrscheinlichkeit wird man einfach alsbald von großen Heldentruppen überrant!
Sollte man sich doch für das Wagnis entscheiden, sollte man unbedingt zunächst das westliche Flöz abbauen, denn dort findet man ein Kreaturen-Klonen-Spezial (aber auch einige Gänge und Helden), dass man kurz vor dem ersten Zusammenstoss mit den Helden anwenden sollte, so daß man schnell die eigene Armee kurzerhand verdoppeln kann! Zusätzlich sollte man die Kreaturen möglichst viel trainieren lassen, wofür man natürlich viel Gold braucht, so daß man stets den Imps auf den Fersen sein muss, damit diese nicht von den Helden nier gemäht werden!
Wem das Ganze etwas zu unkontrolliert ist, dem ist natürlich auch zu helfen. Wichtig ist hierbei, dass man den eigenen Dunngeon restlos verstärkt, so daß kein Held darin eindringen kann, zumindest so

lange man das selbst nicht wünscht!
Da man natürlich auch Gold und Platz braucht, gilt es daher direkt nach dem Start unter großem Eifer die nötigen Vorraussetzungen zu schaffen!
Erschaffen Sie dazu einige neue Imps und bauen Sie vorerst nur eine Schatzkammer. Es gilt nun direkt die Räume für den kompletten (!!!) Dungeon auszuheben, so daß man diese nur noch verstärken muss (weiterer Ausbau ist dann natürlich nicht mehr möglich, da die Helden bald alle Wände abklopfen!). Lassen Sie daher großzügig Boden wegbuddeln um dann einen kompletten Dungeon hineinbauen zu können. Anschließend gilt es natürlich neues Gold zu beschaffen, damit man dann auch den eigentlichen Dungeon bauen kann. Dabei sollte man sich zunächst nach Osten hin orientieren, da beim westlichen Flöz bereits einige Helden lauern, gegen die man zunächst mangels Kreaturen garnichts ausrichten kann!
Buddeln Sie daher gen Osten und lassen Sie dort das ganze Flöz „wegbrechen“. Das die Schatzkammer dabei dann sehr bald voll ist, ist eigentlich durchaus gut, denn dann bauen die Imps das Gold schneller ab (auch wenns auf dem Boden liegen bleibt). Das ist natürlich sehr wichtig, damit man schnellstmöglich auch hier mit dem Sichern der Wände anfangen kann.
Zusätzlich sollte man sich auch Richtung Süden durchbuddeln (wenn das denn nicht schon auf dem Weg zum Gold geschehen ist). Dort findet man zunächst nur einen größeren Bereich und zwei Türen, die man jedoch unberührt lässt.
Entscheidend ist nun, dass man den Dungeon, beginnend nach Norden hin, komplett absichert, denn schon bald werden die ersten Heldentrupps angreifen.
Nur wenn alles absolut dicht ist, wird man in Ruhe die Kreaturen trainieren und damit konkurrenzfähig werden lassen können. Innerhalb der ersten Angriffswelle werden dann zwar auch einige Helden bei den beiden Türen auftauchen, doch mit denen sollte man bereits früh fertig werden!
Wichtig ist dann vor allem die Handwerkskammer, mit der man etwas Geld verdienen und auch den „Angriff“ vorbereiten kann. Bevor man das jedoch versucht, sollte man sich das zweite Goldflöz im Osten schnappen. Trifft man hierbei auf einen Heldentunnel, sollte man hier dann auch mit dem Angriff ansetzen und erstmal einige Fallen platzieren.
Alternativ bricht man dann einfach irgendwo ein Stück Mauer weg und schafft sich so den Zugang zum feindlichen Tunnelsystem. Auch hier sollte man zahlreiche Fallen anbringen, denn die versammelte Gegnerschaft wird nun versuchen durch diesen Eingang zu Ihrem Dungeon zu kommen, was natürlich ein gutes Nadelöhr ist, wo man dann mit massiven Monstereinsatz größere Helden-Trupps zerschlagen kann. Wichtig ist dann vor allem, dass man die Helden per Folter überzeugt oder einfach verhungern lässt, womit man die eigenen Reihen entscheidend stärkt.
Alternativ kann man natürlich auch schnell zum Kreaturen-Klonen-Spezial im Westen durchbuddeln, womit man dann natürlich auch genügend kampfstarke Kreaturen bekommt.
Hat man die ersten Wellen erstmal überlebt bzw. ausgesperrt, sollte der restliche Verlauf der Mission eher ein leichtes Sein, da man die Feindkräfte recht gezielt lenken und bekämpfen kann, so daß man schließlich nur nach und nach das feindliche Höhlensystem erkunden muss, dass zahlreiche interessante Aspekte bietet..!
Wurde der Ritter dann erst einmal erledigt, kann man „Stinkingen“ auch schon verlassen, da es keine Transfer-Speziale oder sonstige Sachen mehr zu entdecken gibt…

Level 18: Luschenreich

Zunächst sollte man die Helden aussperren..!
Hier gilt es zunächst die anfängliche Ruhe auszunutzen und Richtung Westen zu buddeln, wo man am besten ziwschen den beiden Bereich mit undurchdringlichem Felsen einen „Quergang“ zieht, den man dann natürlich verstärkt, so daß hier keine Helden mehr durchkommen können und man somit in aller Ruhe dahinter fuhrwerken kann!



Gleichzeitig sollte man auch etwas Richtung Norden vorstossen, da man dort nahe den Goldadern in „Hohlräumen“ (vorher per Zauber suchen) ein Skelett und eine Spinne findet, die die eigene Monsterschar gut verstärken.
Wichtig ist dann aber, dass man auch hier wieder die Absicherung schnellstens vorantreibt, damit auch hier keine Helden durchbrechen können und man somit absolut vor dieser Plage geschützt ist!
Bauen Sie dann das Gold im Südwesten ab und bauen Sie sich daraus den Dungeon aus. Nützlich ist hier vor allem eine große Handwerkskammer, mit der man sich nicht nur effektiv verteidigen, sondern eben auch gut finanziell über Wasser halten kann!
Sobald alles erfroscht und ausgebaut wurde, sollte man auch langsam mit „offensiven Grabungen“ beginnen. Buddeln Sie sich dazu zunächst im Osten zum kleinen See durch, wo man einige Tentakeln „gewinnen“ kann. Weiter nördlich findet man zudem einige Räume, wo man auf einen kleineren Heldentrupp und auch einige gefangene Teufler trifft.
Nehmen Sie die Helden unbedingt gefangen und lassen Sie sie dann am besten verhungern, womit man sich eine vergleichsweise schlagkräftige Skelett-Armee aufbauen kann.
Da man dann irgendwann definitiv neue Goldvorkommen angehen muss, sollte man sich recht bald für eine Seite entscheiden, so daß man die drohenden Kämpfe möglichst auf einen Bereich beschränkt und somit mehr Kontrolle hat.
Optimalerweise bricht man dabei an einer Stelle ein Loch in die Wand und sichert den Durchgang dann durch eine Tür und zahlreiche Fallen, da hier alsbald einige Helden vorbeikommen werden!

Später muss man sie explizit jagen! Es gilt nun nach und nach alle Heldentrupps auf „Erkundungstour“ niederzumetzeln oder noch besser gefangen zu nehmen. Achten Sie beim Erkunden der Gänge auf Ihre Imps, denn diese gehen bei Feindkontakt einfach zu schnell hopps!



Konzentrieren Sie sich daher am besten zunächst auf die westliche Seite, wo man auch größere Goldvorkommen findet, mit denen man sich weiter über Wasser halten kann.
Hat man den gesamten Bereich dann erstmal gepflastert und alle auftauchenden Gegner niedergemetzelt, verbleibt nur noch die Heldenfestung im Norden. Um diese zu schwächen sollte man zuerst die gefunden Extras (vor allem Heldenraub) anwenden.
Dann gilt es Stück für Stück vorzurücken und dabei stets nur kleine Heldengruppen zu attackieren, was dann deutlich einfacher abläuft und auch durch den seltsamen Bau des Dungeons unterstützt wird.
Die ersten Schritte sollte man dann im Nordwesten machen, da man dort in der Ecke neben einem

„überzeugbaren“ Drachen auch ein Karte-enthüllen-Spezial findet, das aber leider von einem starken Heldentrupp verteidigt wird, so daß man die Imps hier erst buddeln lassen sollte, wenn man bereits acht starke Monster in der Hand in Bereitschaft hält!
Von welcher Seite aus man dann die Festung angeht, bleibt natürlich jedem selbst überlassen, dank der enthüllten Karte sollte man die Gefahr auch sehr gut einschätzen können.
Der schnellste Weg führt durch die Schatzkammer im Nordwesten. Dahinter findet man in einem „Kreuzraum“ ein Kreatur-wiederbeleben-Spezial und kann auch direkt die letzte Tür in Richtung des gegnerischen Herzes aufbrechen.
Da der Ritter bei selbigem durch die Decke kommt, ist es natürlich effektiv direkt hier alle Kreaturen zum finalen Angriff zu sammeln.
Setzen Sie dafür einfach eine „Sammeln-Flagge“ (auf den gepflasterten Boden damit es kein Gold kostet) und bringen Sie „per Hand“ alle Monster hierhin. Lassen Sie dann die Tür zum Herz aufbrechen. Ob man dann einfach die Flagge in Richtung Herz umsetzt oder mit einem Monster per Symbiose die Helden anlockt, ist natürlich egal bzw. hängt vom Goldvorrat ab.
Achten Sie jedoch darauf, dass die Imps hier nicht zu neugierig vorlaufen, denn zahllose Blitz-Fallen sichern den Weg zum Herzen!
Hat man dieses erstmal vernichtet, fällt auch schon der ganze Dungeon in sich zusammen und man kann beliebig durch die geschwächten Wände buddeln. Da man jedoch keine brauchbaren Extras mehr findet, kann man „Schleifenstein“ auch direkt verlassen...

Level 19: Dudenhöfen



Ein wahrer Spießrutenlauf! Ein „überraschender“ Level. Zunächst gilt es die Imps den Bereich erkunden und pflastern zu lassen. Sämtliche Räume muss man hier erobern bzw. zunächst einmal die Türen zu den jeweiligen Räumen aufbrechen, was bei den Imps durchaus mal etwas länger dauern kann.
Warten Sie daher einfach ab, bis der gesamte Dungeon erobert wurde.
Ist dies geschehen, wird man auch die Nachricht bekommen, dass im Osten zwei Drachen zu finden sind. Das ist erstmal schön, aber zunächst sollte man sich darum kümmern, dass man mit den wenigen Monstern, die durch den Eingang kommen, die Forschung ans Laufen gebracht wird und auch die Handwerkskammer einige Angestellte bekommt.
Zwar hat man zunächst keinen Trainingsraum und daher auch keine großen Ausgaben, trotzdem sollte man versuchen mit der Handwerkskammer einige Goldstücke hinzu zu verdienen. Nebenbei sind natürlich vor allem die Blitzfallen eine willkommene „stationäre“ Verstärkung der kleinen Kampftruppe.
Buddeln Sie sich daher alsbald in Richtung Osten durch. Beim Wasser wird man auf einige Tentakeln treffen. Glaubt man die eigenen Kreaturen unterlegen (unbedingt Flucht- und Gefangenen-Modus aktivieren!), sollte man den Weg durch einige Fallen absichern, die die relativ schwachen Tentakeln bereits mehr oder weniger durch den Wolf drehen.
Hat man die Tentakeln erstmal im Gefängnis, wo man sie mit ein paar Hühnchen versorgen und sofort in die Folterkammer werfen sollte, darf man auch schon direkt weiter gen Osten vorrücken, wo man

alsbald einige Bogenschützen trifft.
Leider sind diese auf einzelnen Wegstücken inmitten der Lava gefangen und feuern so einfach immer direkt auf Ihre Imps, was diese sofort zur Flucht veranlasst, so daß man zu einem Trick greifen muss um den Bereich vor den Gegnern zu pflastern: Machen Sie einen Imp unsichtbar!
Hat man erstmal den Bereich gepflastert, kann man direkt Brücken bauen und einige Kreaturen heranbringen, die den Bogenschützen, dann zeigen wo der Hammer hängt. Unterdessen sollte man aber die Tentakeln nicht vergessen, wobei es eigentlich egal ist, ob diese überzeugt werden oder darauf Geister entstehen, denn beide Arten sind vergleichsweise schwache Kämpfer.
Wichtiger ist es da schon, dass man die gefangenen Helden im Knast verhungern lässt, wodurch man brauchbare Skelette bekommt, bei welchen man aber immer ein Auge auf die Verträglichkeit mit den Teuflern haben muss.
Kämpfen Sie sich dann nach und nach Richtung Osten vor. Man trifft auf weitere Bogenschützen, Feen und Magier (Nahkampf!), die man allesamt recht problemlos niederkämpfen und im Knast bearbeiten kann. Weiterhin findet man im Südosten dann drei Diamantenfelder und in die andere Richtung neben einigen Fallen (!!) auch die beiden Drachen, die dann auch direkt zu Ihnen überlaufen. Da es hier sonst nichts zu holen gibt, braucht man nur noch eine Schatzkammer bei den Diamanten zu errichten und kann sich dann der anderen Richtung widmen.



Dort findet man hinter den ersten Feldern auch direkt eine Höhle mit einer Fee, die schnell weg geputzt wird. so daß man etwas weiter Richtung Nord-Nordost vorstossen kann. Sie finden eine weitere Höhle mit einigen Helden und auch einem Heldentor. Weiterhin in einem kleinen Teich beim undurchdringlichen Felsen auch ein Heldenraub-Spezial.
Wenden Sie dieses an und widmen Sie sich dann am besten zuerst dem Heldendungeon, denn diese zu besiegen fällt leichter und man kann hier auch endlich den wertvollen Trainingsraum „erbeuten“. Der Gral dieser Mission! Buddeln Sie dazu einen Gang gen Norden, aber stossen Sie noch nicht durch.
Pflastern Sie stattdessen den Gang regelmäßig mit Fallen und Türen zu, so daß anrückende Heldentrupps (die Verstärkungen bringen durchaus starke Kämpfer heran!!) erstmal deutlich geschwächt werden.
Sobald der Gang gut gesichert ist, kann man zum Heldendungeon durchbrechen und dann die Imps hinter die verschlossenen Türen zurückziehen, da die Helden sehr bald von alleine den Weg beschreiten!
Warten Sie ab bis die Helden fast durch die Fallengasse sind und werfen Sie ihnen dann Ihre stärksten Monster entgegen- Hat man erstmal alle erledigt, kann man in Ruhe die Folterkammer füllen und das Dungeonherz vernichten, so daß man problemlos die beiden Trainingsräume erobern kann.
Errichten Sie nun am besten in Ihrem weitläufigen Dungeon einen Trainingsraum, wo die meisten Kreaturen schuften müssen. Starke Skelette sollte man unterdessen für den Köderraum abstellen, da der Gegner hier durchaus recht aktiv ist, weshalb man hier etwas entgegenstämmen sollte!
Sobald Sie sich stark genug fühlen, kann man zum gegnerischen Dungeon im Nordosten buddeln. Dort findet man trotz verstärkter Wände entweder beim nordöstlichen Goldfeld oder direkt beim Dungeonherz eine Schwachstelle, wo man ganz leicht durchbrechen kann. Bevor man dies tut, sollte man aber die Kreaturen per Sammeln-Spruch in Bereitschaft versetzen. Dank der Diamanten sollte der Kampf kein Problem darstellen, da man notfalls mit massiven Blitz-Zaubern nachhelfen kann!
Ist erstmal das gegnerische Herz vernichtet, ist es hier auch schon wieder getan, so daß man direkt

„Schlachtfest“ verlassen und zum (vorerst) letzten Abenteuer aufbrechen kann...

Level 20: Vogelsang



Level steigern, fein und vielfach zu finden! Der Level beginnt unauffällig. Lassen Sie zunächst den Eingang erobern und den seltsam ausgehöhlten Bereich dahinter pflastern. Danach buddelt man einen Tunnel direkt Richtung Osten, wo man vier Diamanten-Felder findet. Vorerst sollte man jedoch hier etwas Platz für eine Schatzkammer schaffen und das Gold abbauen.
Die weiteren Räume müssen dann reichlich groß ausgelegt werden, da man später doch das ein oder andere Monster bekommt, auch wenn der gegnerische Keeper meist genausoviele Kreaturen hat und einige sogar immer direkt „abwirbt“. Achten Sie dabei darauf, dass Sie nicht zu weit nach Norden vorstossen, wo man alsbald auf einen See trifft, der von einigen starken Tentakeln bewohnt wird, die Ihre unerfahrenen Kreaturen kaum besiegen können. Achten Sie daher vor allem gen Norden darauf nicht zum Wasser durchzubrechen und schicken Sie ankommende Drachen vornehmlich in die Bibliothek. Die Imps bauen unterdessen fleissig Gold und Diamanten ab, so daß man stets genügend Gold für den weiteren Dungeon-Ausbau hat.
Dann sollte man sich einen Weg Richtung Osten freibuddeln, so daß die Imps auch den dortigen Bereich pflastern können (mangels Brücke recht umständlich, aber einzige Möglichkeit). Netterweise wird man dort gleich zwei Level-Steigern-Extras finden, die man aber erst ab etwa 20 Kreaturen anwenden sollte (ausser man hat vorher schon Feindkontakt und braucht die „Erfahrung“).
Das nächste Ziel ist dann die Eroberung des Helden-Dungeons (Insel) in der Kartenmitte, da man mangels Brücken nur über diesen weiter Richtung Norden zum gegnerischen Keeper (und auch dem „Avatar“) vordringen kann.
Suchen Sie dazu den „Landüberweg“ im südwestlichen Bereich und buddeln Sie ihn frei, während Ihre Monster die Tentakeln und gegebenfalls auch einige Feen niederringen.
Der erste Angriff auf den Avatar! Sobald dann der Weg gepflastert ist, sollte man einige Kreaturen bei der magischen Tür ansetzen, da deren Überwindung doch etwas dauern kann. Machen Sie sich jedoch erstmal keine Sorgen um den Heldendungeon, denn der andere Keeper ist hier meist schon recht aktiv, so daß man mit etwas Glück sogar bereits direkt einen „gefallenen“ Dungeon ohne Türen vorfindet, wo man nur noch den Weg pflastern und die Räume übernehmen muss.



Machen Sie sich dabei keine großen Sorgen um einen möglichen Feindkontakt, denn die gegnerischen Kreaturen ziehen sich meist auch direkt zurück, so daß man in aller Ruhe alles erobern kann. Sehr praktisch ist hier vor allem der „Fund“ eines Level 10 Horny in der kleinen Bibliothek, sowie ein weiteres Level-Steigern-Spezial.
So gerüstet kann man dann direkt den langen Gang im Osten freibuddeln, der direkt zum „Versteck“ (was auch immer!) des Avatars führt.
Wie man mit diesem nun verfährt ist Geschmackssache. Da man ihn zunächst eh nicht „erbeuten“, sondern nur besiegen kann, könnte man ihm an und für sich auch einfach den Horny, einige Level 10 Drachen sowie einige starke Fernkämpfer (Geist, Fee, Skelett, jeweils am besten direkt auf Level 10) vor die Füsse werfen, welche den Endgegner dann in einem längeren und imposanten Kampf niederringen.
Alternativ kann man auch versuchen die nahen Türen zum gegnerischen Dungeon aufzubrechen und den Avatar dann mittels dem „Wirbelsturm-Spruch“ direkt zum gegnerischen Herz zu pusten.
Dies erscheint zwar verlockend, doch selbst der Avatar ist der geballten Horde des gegnerischen Keepers (vor allem die unsterblichen Level 10 Vampire) nicht gewachsen und wird daher auch kaum den Sieg davontragen. Die Idee dann noch selbst mit allen Truppen einzumarschieren ist ebenfalls weniger gut, da der Avatar nach dem (ersten) Tod wiederbelebt wird und alsbald einen finalen Angriff, mit einer großen Menge an starken Unterstützern, auf Ihren Dungeon starten wird! Hat man hier weniger als 30 Kreaturen, die allesamt möglichst Level 10 erreicht haben sollten, wird man es nur schwerlich schaffen den Ansturm vom eigenen Herz abzuwehren!
Es ist also eigentlich egal, wie der Avatar besiegt wird, denn erst nach dem Sieg beginnt der finale Kampf!



Den gegnerischen Keeper sollte man überdies komplett aus der Rechnung streichen, da seine Truppen dermaßen stark sind (vor allem die bereits erwähnten Vampire!), dass man selbst mit Hilfe vieler konvertierter Helden, des Ritters und des Avatars, eines Hornys, aller eigenen Kreaturen auf Level 10 sowie massiver Unterstützung durch Blitz-Zauber kaum einen Sieg davontragen wird!!
Glücklicherweise ist dessen Niederlage aber auch keine Siegbedingung, denn da der Gegner sofort jeden auferstandenen Vampir „abwirbt“, wird man kaum einen starken Vorsprung bei der Anzahl der Monster erreichen, da hilft auch massives Ködern nichts! Man würde wohl schon mehr als 40 und der Gegner deutlich weniger als 30 Kreaturen besitzen müssen!
Konzentrieren Sie sich daher am nur auf den Sieg über den Avatar.
The avatar strikes back! Um diesen relativ sicher zu erringen, sollte man schon vor dem Angriff auf den Avatar im Nordosten Vorsorge tragen. Es gilt die Heldentore und die Stellen, wo später die stärksten Helden durch die Decke kommen massiv mit Fallen zu bestücken, so daß dieser bereits deutlich dezimiert oder geschwächt werden.

Zunächst sollte man sich den Heldenportalen annehmen, die man bevorzugt mit Blitz- und Machtwort-Fallen versetzt, was in Verbidnung mit einigen Türen schon oft ausreicht um schwächere Helden direkt niederzuringen.
weiterhin ist vor allem der Übergang zur Insel in der Mitte wichtig, da übers Wasser ein großer Teil der Gegner kommt, so daß man hier beim Zugang zu Ihrem Dungeon nicht mit Blitz- und Machtwort-Fallen geizen sollte.



Ebenfalls sollte man auf dem Weg zum Dungeon-Herz und rund um dieses zahllose Blitz-Fallen anbringen, so daß die Gegner bei erreichen der „letzten Bastion“ nochmal deutlich geschwächt wird.
Für den bereits zu Levelstart ausgebuddelten Bereich im Westen gilt es sich dann eine besonders starke Verteidigung anzulegen, denn hier wird der Ritter mitsamt dem Wiederbelebten Avatar von der Decke fallen. Bringen Sie daher am besten eine magische Tür Richtung Nordosten an, denn die Helden greifen Türen bevorzugt an! Zusätzlich gilt es den Bereich mit Blitz- und Machtwortfallen zu sichern. Weiterhin empfiehlt es sich mindestens zwei Indy-Fallen im Gang anzubringen. Der Avatar ist zwar gegen Indy-Fallen „immun“, doch seine Mitstreiter werden von den Kugeln recht effektiv getilgt! Warten Sie am besten bis einige Helden eingetroffen sind und lösen Sie die Fallen dann von Hand aus, so daß die ersten Angriffswellen recht schnell am Boden liegen bis schließlich die Haupttruppe ankommt. Dieser wirft man am besten den Horny und einige Drachen entgegen, die mit den Gegner recht gut zurechtkommen müssten. Selbst massive magische Unterstützung hilft hier kaum..! Sie sollten sich dann weiterhin um die von der Insel her angreifenden Helden kümmern, da hier starke Magier und Feen dabei sind, die man nicht direkt zum Dungeonherz vorstossen lassen sollte.
Warten Sie hier am besten bis die Helden die ersten Fallen auslösen und werfen Sie ihnen dann starke Nahkämpfer wie Orcs und Teufler entgegen. Untätige Kreaturen (Geister, Trolle, Tentakeln, verbliebene Drachen) sollte man ebenfalls in die Hand nehmen und flexibel bei geschwächten eigenen Kreaturen abwerfen. Vor allem die Tentakeln sind recht brauchbare Kämpfer für die zweite Reihe, da sie die Gegner einfrieren können.
Um die Gegner im Südosten muss man sich meist die wenigsten Gedanken machen, da hier nur recht wenige erscheinen und die gierigen Zwerge meist auch auf dem direkten Weg zur Schatzkammer von den (hoffentlich zahlreich platzierten) Blitz-Fallen abgefangen werden.
Hat man die „normalen“ Helden erstmal gehörig dezimiert oder gar ganz niedergemetzelt, bleibt normalerweise nur noch der Avatar, der wirklich verdammt widerspänstig erscheint! Werfen Sie gegebenfalls weitere ausdauernde Kreaturen hinzu. Nützlich sind auch einige Geister, die dem Helden beständig Lebensenergie abziehen. Da man ihn bereits einmal besiegt hat, sollte dies auch ein zweites mal gelingen, notfalls hilft man mit einigen Zaubern nach.
Sind dann alle Helden inklusive des Avatars gefallen oder überzeugt worden, ist auch das letzte Abenteuer gemeistert. Wer es nun unbedingt versuchen will, kann sich nun am Angriff auf den gegnerischen Keeper versuchen. Geht dies schief, kann man immer noch per Leertaste „Feuertraum“ siegreich verlassen und eine feine Party miterleben…

Bonuslevel

Fix Me!

Text	A. Neumann (2005)
Screenshots	A. Neumann (2005)
Savegames	A. Neumann (2005)

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/dungeonkeeper?rev=1480269902

Last update: **2016/11/27 18:05**