Dungeon Keeper - Deeper Dungeons

Diese Lösung basiert auf der deutschen D3D-Version, die im Dungeon Keeper Gold Paket enthalten ist. Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP mit 2 GHz 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.

Da man bei Deeper Dungeons die neuen Level alle einzeln anwählen kann und es somit auch keine halbwegs richtige Kampagne mehr gibt, werde ich die einzelnen Level hier stellenweise nur recht oberflächlich besprechen, da man beispielsweise keine Kreaturen mit übernehmen kann und somit der Reiz des Erkundens recht gering sein dürfte...

Tipps:

- Lesen Sie das Handbuch (des Originals, Deeper Dungeons hat kein Richtiges)! 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 herauszoomen 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!
- Mit Strg und + oder - kann man die Spielgeschwindigkeit zwischen Normal und sehr schnell variieren
- Weiterhin kann man mittels Strg und der Pfeiltasten die Kamera-Position 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...
- Da Deeper Dungeons doch deutlich anspruchsvollere Level bietet, empfiehlt es sich regelmäßig und am besten auch vor jeder unsicheren oder waghalsigen Aktion zu speichern! Lieber einmal

zuviel, als zuwenig, da der Spielspaß mangels Kampagne, Story und Videos doch arg schnell sinken kann..!

Level 1: Morkardar



Buddeln Sie zunächst Richtung Osten und erobern Sie dort den Eingang. Nördlich davon findet man eine gefüllte Schatzkammer und eine Folterkammer mitsamt einem Horny, was erstmal ausreicht um den Dungeonausbau zu beginnen.
Wichtig ist zunächst vor allem die Forschung, denn man benötigt schnellstmöglich ein Gefängnis. Damit kann man nämlich die vielen, relativ schwachen Helden in brauchbare Skelette „umwandeln“ oder gar den ein oder anderen Held umerziehen. Das ist insofern nötig, da der Gegner deutlich mehr Kreaturen aus seinem Eingang bekommt und man mangels effektiver Zauber seine Kreaturen sonst auch kaum Unterstützen kann, was dann meist recht vernichtend enden würde!
Versuchen Sie daher mit dem Geld aus der eroberten Schatzkammer erstmal aus zu kommen und stecken Sie alle Zauberer in die Bibliothek.
Erst wenn man die Helden gefangen nehmen kann, darf der Horny die Tür nahe dem Eingang aufbrechen und die Helden dahinter niederknüppeln. Neben dem dortigen Gold sollte man auch alsbald nach Norden durchbrechen, wo man einen längeren See findet. Darin liegt eine Insel mit Gold und auch zwei Edelsteinfeldern, was schlagartig alle finanziellen Probleme beseitigt.
Im Wasser lauern jedoch auch einige Zwerge, die man ebenfalls alsbald vom Horny aufmischen lassen sollte.
Ist der Dungeon dann erstmal brauchbar ausgebaut, sollte man weiter nach Osten vorstoßen, denn dort findet man im südlichen Teil eine kleine Handwerkskammer und weiter nördlich ein Gefängnis mit einigen netten Kreaturen, die allesamt überlaufen.
Danach gilt es erstmal den Dungeon etwas zu sichern, denn der gegnerische Keeper stößt auch meist recht bald zum See durch, was dann dank umherstreunender Imps mitunter recht unglücklich werden kann!
Sorgen Sie daher dafür, dass die Imps immer fleißig sind und sichern Sie Ihre Zugänge zum See mit einigen Fallen ab, damit gegnerische Imps oder streunende Höllenhunde nicht so ohne weiteren Schaden anrichten können.
Gleichzeitig sollte man Richtung Westen buddeln, wo man an einer „Schnittstelle“ erneut auf den See und auf zahlreiche Helden trifft.



Richtung Süden verteidigen zahlreiche Samurai den Weg zu zwei eingesperrten Zauberern (L7!) und Richtung Osten findet man bei einem Wiederbeleben-Spezial weitere Helden, die sich gut im Gefängnis machen (Düngen des Friedhofs war bei mir nicht erfolgreich, so dass die Gefangennahme am effektivsten ist). Zusätzlich führt hier ein längerer Gang zu einem Versteckt im Nordwesten. Unterwegs trifft man allerhand interessant platzierte Giftgas-Fallen und auch einige Feen, so dass man idealerweise den Horny per Symbiose dorthin führt.
Im Nordwesten muss man dann sehr vorsichtig zwei Türen aufbrechen und den sofort heranrollenden Indy-Fallen ausweichen, was die ungeteilte Aufmerksamkeit erfordert.
Dahinter trifft man dann auf einige Feen, die zwar schnell auf dem Boden liegen, doch man sollte hier auch direkt mit einer starken Kreatur die Machtwort-Fallen entschärfen, damit die Imps das Enthüllen-Spezial gefahrlos erobern können.
Dank diesem hat man dann endlich etwas Übersicht was nun weiter zu machen ist.
Es bleiben genauer gesagt zwei Alternativen!

Erstens: Hat man genügend Helden konvertiert oder gar in Skelette „umgewandelt“ und somit fast doppelt so viele Kreaturen wie der Gegner, ist ein direkter Angriff mitunter doch recht erfolgversprechend. Trainieren Sie die Kreaturen einfach nur ordentlich und stecken Sie erfahrene Level-10-Kreaturen in den großen Köderraum, damit der Gegner Ihnen nicht die Übermacht wieder abwirbt (sehr ärgerlich!!).
Fühlt man sich stark genug, muss man dann die Kreaturen nur noch per Sammeln-Zauber zusammenbringen und dann langsam dem gegnerischen Herz entgegen rücken, denn weder die paar Helden aus dem kleinen Dungeon nahe dem See (wenn sie der Gegner denn noch nicht „befreit“ hat) noch die gegnerische Horde können Ihrer deutlichen Übermacht dann lange widerstehen..!

Zweite Möglichkeit: Sie versuchen sich an der westlichen Seite am undurchdringlichen Felsen Richtung Norden durchzubuddeln, wo man in einer Kammer mit Lava den Blitz-Zauber findet.
Diesen zu erbeuten ist jedoch mit mehr verstrichener Zeit immer aufwendiger, da der Gegner hier auch recht bald rummacht, so dass man sich möglichst schnell in diese Richtung vorwagen sollte um ein nicht zu großes Theater mit Türen, Einsturz-Zaubern und getarnten Imps vollführen zu müssen.
Hat man ihn aber erstmal erbeutet, muss man nur noch auf Zeit spielen. Sie brauchen nämlich nur genügend Geld um den Zauber möglichst oft anwenden zu können, so dass eine eventuelle Unterlegenheit Ihrer Kreaturen ausgeglichen werden kann. Trotzdem sollte man vor solch einem Angriff immer speichern, denn wie stark die gegnerischen Truppen genau sind, kann man eher schlecht vorhersagen und das gezielte Töten von gegnerischen Kreaturen ist auch recht nervig und führt oft nur dazu, dass der Gegner mehr gefährliche Vampire bekommt..!

Level 2: Korros Tor



Bauen Sie zunächst eine ordentliche Menge Gold ab und errichten Sie dann unbedingt zuerst ein Versteck und eine Bibliothek. Da Sie sich auf einer Insel befinden, die von zahllosen vergleichsweise starken Helden umzingelt ist, sollten Sie zunächst sehr bedächtig nach außen buddeln und stattdessen darauf aus sein möglichst schnell den Aufklärungszauber zu erforschen. Sobald man diesen dann zur Erkundung nutzen kann, sollte man direkt das ganze Gold-Feld abbauen (in der Mitte findet man zwei Imps!) und dann den Dungeon komplett ausheben, wobei man natürlich darauf achten muss, nicht zum Wasser vorzustoßen, denn ein Angriff der Helden wird man so schnell nicht überleben!
Dank dem großen Goldvorkommen sollte man dann auch eine recht lange Zeit lang in Ruhe hantieren können. Das Level-Steigern-Spezial südlich des Dungeon-Herz ist fein, sollte aber erst später beim ersten unvermeidlichen Feindkontakt angewendet werden.
Da man den Helden nicht ewig ausweichen kann, dabei aber stets nur recht wenige und schwache Kreaturen besitzen wird, gilt es hier vor allem mit der Handwerkskammer bzw. deren Fallen zu arbeiten. Rüsten Sie diese daher großzügig aus und lassen Sie Käfer, Fliegen und Trolle darin malochen.
Wenn der Goldvorrat dann rapide dem Ende entgegen geht, gilt es sich auf Feindkontakt vorzubereiten. Buddeln Sie dazu einen längeren Tunnel gen Westen, wo man ein Diamanten-Feld erspähen kann.
Bevor man dann aber zum Wasser durchbricht, sollte man den Tunnel mit einigen Türen und Indy-Fallen versehen, so dass die eindringenden Helden direkt platt gemacht werden. Da man sie eh nicht gefangen nehmen kann, sollte man hier die eigenen Kreaturen einfach noch schonen.
Ob man dann erstmal die Helden im Wasser abwehren muss hängt entscheidend vom Gegner im Süden ab, der sich meist schon recht früh zum Wasser durchbuddelt und so die meisten Helden auf sich aufmerksam macht.
Kommen nach dem Durchbruch erstmal keine Helden heran, kann man sich freuen und zum westlichen Land übersetzen. Dort gilt es erneut einige Felder Erde wegzubuddeln um dann auf weitere, noch stärkere Helden zu treffen.



Ziehen Sie sich hier dann sofort zurück und lassen Sie die Helden den Weg zu Ihrem Dungeon-Herz beschreiten, der dann hoffentlich auch direkt an einer Indy-Falle endet.
Bevor Sie dann zum Diamantenfeld selbst buddeln gilt es erneut Vorkehrungen zu treffen, denn dort lauern gar zwei Level 10 Ritter!
Dank der Indy-Fallen sollte jedoch auch das kein Problem sein, so dass man alsbald eine Schatzkammer bei den Diamanten errichten kann.
Da der Goldfluss nun erstmal gesichert ist, kann man sich auf weitere Erkundungstouren einlassen.
Nahe dem Diamantenfeld findet man neben weiteren Helden (die man ab jetzt mit dem Blitz gefahrlos malträtieren kann) auch noch ein Heldenraub-Spezial.
Weiterhin findet man im Nordosten ebenfalls ein Heldenraub-Spezial und einige weitere Kreaturen, die Ihren „Zoo“ verstärken. Hier gilt es jedoch zuvor erneut mit Indy-Fallen den größten Teil der verteidigenden Helden zu töten und dann noch einige Blitz-Fallen zu entschärfen!
Im Osten findet man in einem kleinen Dungeon nochmals zahllose Helden, die man erneut am einfachsten mit Indy-Fallen ausräumt, da die eigenen Kämpfer auf engem Raum doch deutliche Verluste erleiden könnten. Als Lohn bekommt man dann aber ein weiteres Level-Steigern-, ein Sichern- und ein Karte-Offenbaren-Spezial!
Damit sind dann aber alle Helden-Bereiche gesäubert, so dass es nun endgültig gegen die beiden anderen Keeper geht.
Nehmen Sie sich nun am besten zuerst dem Feind im Norden an, der meist ein paar Kreaturen weniger besitzt als Sie!



Buddeln Sie dazu an der Engstelle einen Gang und verschließen Sie diesen unbedingt sorgfältig, denn der gegnerische Dungeon ist von Indy-Fallen durchzogen, so dass man beim plumpen Einmarschieren desaströse Verluste erleiden wird!
Es gilt daher optimalerweise zunächst mit einer schnellen Kreatur (Orc, Samurai) etwas in den gegnerischen Dungeon zu laufen und dort einige Fallen auszulösen.
Ziehen Sie sich dann aber direkt zurück, wenn der Gegner seine Truppen herbeizitiert. Es gilt nun diese Situation zu nutzen und mit vollem Elan Blitz-Zauber auf die feindlichen Truppen zu schleudern.
Mit genügend finanziellem Rückhalt sollte man so bereits einen guten Teil der gegnerischen Truppe vernichten können, was auch durchaus nötig ist, da man neben Drachen und Teuflern eigentlich kaum noch schlagkräftige und widerstandsfähige Truppen besitzt.

Sobald sich der Gegner dann zurückzieht und die Indy-Fallen ausgerollt oder zumindest gefahrlos geworden sind, gilt es die eigene Mannschaft heranzuführen und zunächst den Diamantenblock zu sichern. Wagen Sie sich dann nur langsam weiter vor und senden Sie stets ein paar Imps aus, die man beim Verlust durch Fallen schnell wieder kompensieren kann!
Rücken Sie so nach und nach Richtung Westen vor, wo man das gegnerische Herz findet. Dieses sollte auch Ihr primäres Ziel sein, da nach dessen Vernichtung alle Fallen unschädlich werden und man somit den restlichen Dungeon gefahrlos einnehmen kann.
Nützlich ist hier vor allem ein weiteres Level-Steigern-Spezial an der westlichen Levelbegrenzung.
Nach der Einverleibung des zweiten Diamantenfeldes ist es dann Zeit dem dritten Keeper entgegenzutreten. Dies ist aufgrund dessen Überzahl an Top-Kreaturen nicht ohne weiteres möglich!
Zunächst sollte man sich möglichst weit westlich daran machen einen Tunnel zum gefangenen Horny im Südwesten zu bauen. Sobald dieser dann zu Ihnen hält, gilt es den Gegner mit massiven Blitz-Angriffen deutlich zu schwächen. Zwar wird dieser dadurch noch einige Vampire bekommen, doch die fangen feinerweise oft direkt mit den Zauberern Krach an..!
Warten Sie daher noch etwas ab, lassen Sie gegebenenfalls restliche Kreaturen bis zu Level 10 trainieren und versuchen Sie unterdessen möglichst viele gegnerische Kreaturen zu vernichten, so dass der Gegner deutlich an Kampfkraft verliert.
Zum finalen Angriffsschlag (vorher speichern!) versammelt man dann alle eigenen Kreaturen und lässt diese langsam dem gegnerischen Herz im Südosten entgegen rücken. Helfen Sie Ihren Kreaturen so gut Sie können mit Blitzen und Heil-Zaubern...

Level 3: Kari-Mar



Buddeln Sie sich zunächst zum nahen Eingang durch und widmen Sie sich dann ganz dem Abbau des großen Goldfeldes im Nordosten. Als nächstes sollte man dann zur östlichen Levelbegrenzung buddeln, wo man in zwei kleinen Hohlräumen ein Skelett und ein Level-Steigern-Extra findet.
Rücken Sie dann aber nicht Richtung Osten sondern durch die magische Tür beim Eingang vor, denn überall wird man hier auf der Karte kleine Helden-Nester finden, die man unvorbereitet besser nicht aushebt, das kann schnell ein paar gute Kreaturen kosten und die werden Sie hier noch dringend brauchen (Kreaturen-Zustrom ist ansonst auf 15 Exemplare beschränkt!).
Sobald Sie dann die beiden Drachen recht gut trainiert haben, können Sie die Tür beim Eingang aufbrechen und dahinter weiter in Richtung des Diamanten-Feldes vorstoßen, denn auf diesem Weg kommt man auch zu einer Handwerkskammer mitsamt einem Level-10-Troll!
Die restlichen Türen lässt man dann aber vorerst unbedingt geschlossen, denn dahinter verbergen sich starke Helden, die man besser später mit einer geschickt platzierten Indy-Falle wegräumt!
Da es Richtung Osten zunächst zu starke Gegner lauern, sollte man sich zunächst nach Westen oder

Südwesten orientieren, denn es gilt hier mal wieder zahllose kleine Höhlen zu entdecken und diese vom, mitunter sehr starken, Heldenpack zu säubern um an gewisse Extras zu kommen.
Im Nordwesten trifft man hinter einem Lava-See auf eine Menge Fernkämpfer, die man mittels Drachen und Zauberer recht gut niederringen kann. Dahinter liegt ein kleines Labyrinth voller Fallen und mit weiteren Helden. Zusätzlich findet man aber auch neben einer großen Goldmenge ein Level-10-Skelett und ein Heldenraub-Spezial.
Der zugängliche Bereich darunter ist natürlich wiederum von zahllosen Helden bevölkert, bietet jedoch auch im westlichen Labyrinth ein Karte-Offenbaren-Spezial an, für das man jedoch den Rückbau-Zauber besitzen muss, den sich der Gegner meist recht schnell einverleibt. Bleiben Sie hier deshalb am besten direkt außen vor.
Buddeln Sie sich stattdessen etwas weiter gen Süden, wo man im nächsten Bereich recht bald auf zahlreiche Level-10-Ritter trifft, die man allesamt mit einer Indy-Falle wegräumen kann.
Dahinter muss man dann eine magische Tür aufschlagen, die fieserweise von einer Indy-Falle gesichert wird, die entweder direkt gegen Ihre Kreatur losrollt oder den starken Vampir dahinter platt macht. Hier gilt also höchste Aufmerksamkeit.
Hat man aber erstmal beide Kreaturen gerettet, kann man den Friedhof erbeuten, das Gold abbauen und auch noch den Blitz-Zauber einsammeln, der nördlich des Friedhofs zu finden ist.
Da man hier dann auch meist schon bald auf den gegnerischen Dungeon trifft, sollte man erstmal alles sichern und sich dann der östlichen Seite zuwenden.
Stoßen Sie dort zum Lavasee durch und lassen Sie den Tunnel dorthin vorher mit zahlreichen Lava-Fallen sichern. Sobald diese ausgelöst wurden, werden die Helden nicht mehr versuchen in Richtung Ihres Dungeon vorzudringen, so dass man ab jetzt mithilfe einer Brücke einzelne Helden anlocken und gefahrlos niederschlagen kann (Brücke hinter jedem Held jeweils abreißen!).
Hat man den Uferbereich erstmal gesichert, kann man mit starken Drachen und Zauberern vorrücken und die vielen Magier auf den Inseln in der Lava angreifen.
Nördlich des See findet man einen Level-10-Horny und südlich durch zahllose Fallen gesichert noch ein Level-Steigern-Spezial, so dass sich dieser Angriff durchaus lohnt!
Zusätzlich kann man von dieser Seite auch meist in den gegnerischen Dungeon eindringen. Bevor man das jedoch endgültig macht, sollte man noch den Zustand der gegnerischen Monsterschar erkunden, denn diese ist mitunter durchaus extrem schwach, da der Keeper bei den Diamanten keinen Abbau mehr betreibt (wieso auch immer).
Ist dies der Fall, kann man den Gegner sofort niedermetzeln, da die eigenen erfahrenen Kreaturen (Horny, Vampir, Drachen,...) zwar deutlich unterlegen sind, doch dies durch ihre Klasse mehr als wettmachen! Das gegnerische Herz findet man im Südwesten!
Ist der Gegner dann aber doch noch aktiver und stärker, muss man hier erneut erstmal mittels zahlreicher Indy-Fallen aufwendige Vorarbeit leisten...

Level 4: Belbata



Bauen Sie zunächst das große Goldfeld westlich komplett ab und sichern Sie sich so nebenbei auch noch einige Skelette und ein Dungeon-Spezial.
Danach kann man Richtung Eingang buddeln, der aber hier eigentlich kaum was bringt, da man fast alle Kreaturen anderweitig gewinnen wird! Kümmern Sie sich daher erstmal um ein ausreichend großes Versteck samt Trainingsraum und Hühnerfarm. Bauen Sie diese dann aber eher Richtung Süden, denn gen Norden trifft man vergleichsweise schnell auf einen kleinen See voller Helden (aber auch mit einem Sichern-Spezial), denen man zunächst absolut nicht gewachsen ist!
Lassen Sie Ihre Skelette dann zwei Stufen aufsteigen und durchbrechen Sie dann nach Osten hin die erste Tür. Konzentrieren Sie sich zunächst darauf möglichst weit nach Osten vorzustoßen und achten Sie penibel darauf, dass keine Kreatur im Kampf fällt. Setzen Sie notfalls noch die Magier hinzu!
Der Heldendungeon erstreckt sich hier recht weit nach Osten hin, ist mit zahlreichen Helden gefüllt, bringt dann aber auch eine feine Belohnung in Form weiterer Skelette, die in vier Gefängnissen gefangen gehalten werden.
Bevor man sich diese dann aber allesamt sichert, muss man unbedingt im Westen noch „klar Schiff“ machen. Es gilt hier direkt zum nächsten Goldfeld zu buddeln und dort am nördlichen Rand einen „Sicherheitsgang“ zu bauen, den man sehr schnell sichern muss, damit der nahe Keeper nicht zum wertvollen Diamanten-Feld durchbricht!
Hat man dann erstmal Diamanten und Skelette gesichert, kann man ruhigen Gewissens das Level-Steigern-Spezial anwenden und erstmal warten bis die Zauberer alles erforscht haben und zwischendurch die Skelette ordentlich trainieren lassen. Weiterhin kann man im Südosten auch noch eine Eiserne Jungfrau befreien und ein weiteres Level-Steigern-Spezial finden, das man zunächst aber noch aufsparen sollte.
Buddeln Sie sich dann möglichst bald im Osten Richtung Norden durch, wo ein kleines Wassergebiet den weiteren Weg zum Gegner darüber behindert. Hat sich der Gegner hier noch nicht durchgebuddelt, sollte man selbst schnell übersetzen und dort einen Sicherheitsgang errichten, der möglichst schnell verstärkt wird. Ist der Gegner schon durch, gilt es einen Konflikt zu vermeiden, ein paar Meter nach Westen zu buddeln und jegliche Zugänge durch möglichst starke Türen zu sichern.



Weiterhin es nun wichtig, den am undurchdringlichen Felsen gelegenen Friedhof zu erobern, welcher aber durch einige starke Helden verteidigt wird (sofern der feindliche Keeper sich nicht schon um diese gekümmert hat).
Am besten sichert man den Weg in den eigenen Dungeon mit einigen Lava-Fallen, deren Auslösung dann die weiteren Helden erstmal vom Vorrücken abhält, so dass man durch den Bau von Brücken einzelne Gegner anlocken kann. Alternativ kann man natürlich auch die Zauberer aus der Ferne zuschlagen lassen. Sorgen Sie nur primär dafür, dass Sie keine Kreaturen verlieren und sichern Sie daher den Friedhof gebührend ab, denn dieser wird ab nun wertvolle Vampire liefern!
Ob man dann zum großen Gold- und Diamantenfeld (wird von einigen Samurai verteidigt!) nahe der Kartenmitte vorstößt, bleibt Ihnen überlassen, denn Gold besitzt man eigentlich genug und beim Gewässer trifft man auch noch auf einige Helden und findet den Zugang zum nördlichsten Keeper, mit dem man sich dann gegebenenfalls auch noch beschäftigen muss.
Sodann bleibt nur noch der Kampf gegen die drei verbliebenen Keeper, wobei der im Westen eigentlich mangels Gold der Schwächste sein sollte, sich aber meist dank Handwerkskammer doch noch recht gut über Wasser zu halten vermag. Es ist daher wichtig, dass man ihm mit einer möglichst starken Truppe gegenüber tritt und so möglichst wenige Verluste erleidet, denn diese kann man mit den Kadavern der gegnerischen Viecher nur schlecht ausgleichen, da der Friedhof einfach nur begrenzte Kapazitäten besitzt und man diese leider auch nicht erweitern kann.
Warten Sie daher ab, bis Sie mindestens 30.000 Goldstücke auf Ihrem Konto haben, so dass Sie ausgiebig Heil-Zauber aussprechen können und die Sammeln-Flagge auch etwas länger auf feindlichem Territorium halten können.



Brechen Sie am Besten zunächst am der westlichen Seite ein Loch in den gegnerischen Dungeon und marschieren Sie erstmal geschlossen ein, so dass wirklich alle Kreaturen in den Kampf eingreifen können.
Speichern Sie dann unbedingt erstmal, denn versuchsweise kann man zunächst viele feindliche Kreaturen nur K.O. schlagen lassen und mit etwas Glück werden dann von den Imps ein paar Brauchbare abtransportiert bevor das gegnerische Herz zerbricht und dadurch alle gegnerischen Truppen einen schnellen Abgang machen..!
Alternativ lässt man direkt alle totschlagen, was aber aufgrund des begrenzten Friedhofs eben auch nicht optimal ist.
Wichtig ist daher in beiden Fällen, dass man nicht zu schnell zum nahen Herz durchmarschiert und

den ersten Keeper dadurch vernichtet.
Erobern Sie dann den gesamten Dungeon, der dann auch eine Folterkammer und ein Kreatur-wiederbeleben-Spezial bringt. Ansonst kann man so gut wie alles verkaufen und sich dann einfach nur darauf besinnen die eigenen Wunden zu lecken, wobei man vor allem für den zeitnahen Abtransport der Leichen sorgen muss, da die Zeit knapp und der Weg lang ist.
Als nächstes gilt es dann dem Keeper im Osten den Garaus zu machen, da man hier auch noch vergleichsweise einfach zum Sieg kommt. Marschieren Sie einfach wieder geschlossen ein und in Richtung des gegnerischen Herzens. Hier findet man auch wieder recht viele starke Kreaturen, so dass man möglichst nur eigene Level-10-Kreaturen in den Kampf schickt.
Hat man auch den zweiten Keeper vernichtet, dessen Dungeon geplündert und die eigenen Truppen etwas gepflegt, gilt es dem finalen grünen Gegner im Norden beizukommen.
Dieser hat sich hinter einigen Indy-Fallen versteckt, weshalb ein direkt Einmarsch zumindest verlustreich wäre und ein Erfolg absolut nicht sicher!
Versuchen Sie daher eine sichere Basis in der Kartenmitte zu gewinnen und von dort aus mit einer schnellen Kreatur ein paar gegnerische Fallen auszulösen.
Rücken Sie dann aber schnell mit Imps oder den Kreaturen nach, sonst werden die gegnerischen Fallen wieder erneuert. Es gilt nun taktisch geschickt durch Setzung der Sammeln-Flagge die ein oder andere Indy-Falle auszutricksen (eine Kugel, die in den gegnerischen Dungeon rollt, ist herrlich!) und nicht zu viele Kreaturen zu verlieren - notfalls nimmt man einige mit der Hand auf (vor allem die Vampire natürlich!).
Rücken Sie dann einfach hinter den Fallen möglichst schnell zum gegnerischen Herz vor. Setzt man die Flagge früh dorthin, werden sich Vampire und Eiserne Jungfrauen recht flott dorthin teleportieren und man kann so einen schnellen tödlichen Treffer landen!

Level 5: Caddis Fell



Buddeln Sie sich zunächst in eine Richtung „nach außen“. Sie treffen dort alsbald auf einen Rundgang um Ihr Dungeon-Herz, so dass es entgegen der Startbeschreibung keine echte Wahlmöglichkeit gibt.
Diesen Gang gilt es dann nach und nach zu erobern, wobei man eigentlich nur mittels Symbiose wirklich einigermaßen sicher alle Gegner und Fallen kleinkriegen kann. Graben Sie sich daher nur in eine Richtung vor und rücken Sie dann mit einer Eisernen Jungfrau vor, während zumindest alle Imps in Ihrer Hand hängen, so dass diese nicht zwischen den Feinden umherspringen oder etwa von Fallen niedergemacht werden können.
Gönnen Sie der jeweiligen Kreatur dann regelmäßig eine Pause zur Regeneration, wozu man natürlich zunächst ein Versteck errichten muss, was auch neben einer kleinen Schatzkammer erstmal der einzige Raum bleiben sollte.

Dank dem mächtigen Blitz-Zauber und der leichten Füsse der Jungfrau kann man hier doch recht effektiv arbeiten, so dass man bald den ganzen Außengang erkundet und gesäubert haben sollte. Da dies aber bei weitem kein leichtes Unterfangen darstellt, sollte man nach jedem erfolgreichen Schritt speichern!
Wichtig ist hier vor allem die Hühnerfarm an der nordöstlichen Ecke, denn man wird hier keine weitere errichten können und darf von dieser dann auch absolut kein Feld verkaufen!
Mit Hilfe der kleinen Goldmengen, die die einzelnen Helden bei sich tragen sollte man dann zunächst auch recht passabel über die Runden kommen.
Sobald man die komplette Insel unter Kontrolle hat und die erste Welle Fliegen (keine Gefahr, nur Düngung für den Friedhof!) ausgeschaltet wurde, gilt es die Forschung in Gang zu bringen und auch Richtung Westen vorzustoßen, wo man ein erstes Diamantenfeld findet.
Schlagen Sie dorthin eine Brücke und lassen Sie die beiden Eisernen Jungfrauen die Helden auf den „Wachtürmen“ und die wenigen Gegner am anderen Ufer niederringen.
Hat man sich die Insel im Westen also erstmal gesichert und dadurch auch den Goldvorrat deutlich aufgestockt, kann man den Dungeon in der Kartenmitte komplett ausbauen und erweitern, wobei man in einigen kleinen „Zwischenräumen“ noch auf einige Gegner treffen wird. Seien Sie deshalb nicht zu forsch und haben Sie stets ein Auge auf Ihre Truppen.



Als nächstes gilt es dann Richtung Osten vorzurücken, wo man auf einer kleineren Insel neben einem Eingang auch einige Höllenhunde erobern kann.
Lassen Sie diese dann noch etwas trainieren und kümmern Sie sich unbedingt auch um die Vampire, die in bescheidener Zahl aus Ihrem Friedhof schlüpfen, was vor allem dank der periodischen Angriffe wahrer Fliegen-Schwärme möglich ist. Da die starken Vampire das Rückgrat Ihrer Armee bilden, sollte man diese wirklich besonders umhegen!
Da man dem gegnerischen Keeper im Norden wohl aber noch nicht wirklich gewachsen ist, sollte man erstmal im Süden weitere Abenteuer suchen, die man hier in großer Zahl finden wird!
Zunächst empfiehlt sich vor allem ein Angriff auf das Diamantenfeld, das von Skeletten und einigen weniger starken Monstern beschützt wird.
In Richtung der Südwestlichen Karten-Ecke findet man ein kleines Labyrinth mit einigen Fallen und Helden, was aber durch einen freien Level 10 Drachen, den Rückbau-Zauber und ein Heldenraub-Spezial recht interessant ist.
Die mittlere „Schnecke“ verbirgt zunächst ebenfalls zwei interessante Extras: Ein freier Horny und ein weiteres Heldenraub-Spezial. Das Vordringen bis zur Mitte ist jedoch weniger lohnenswert. Man trifft zwar auf viele Helden, die man als Training und Düngung nutzen kann, die Vernichtung des in der Mitte gelegene Dungeon-Herzes bringt jedoch kaum wirkliche Vorteile, so dass man diese nur so nebenbei erledigen sollte, wenn man gerade nichts anderes zu tun hat.
Als letztes sollte man sich dagegen noch den Friedhof im Südosten sichern, da man hier mit etwas Glück auch einige Vampire gewinnen wird!
Schließlich bleibt dann nur noch der Gegner im Norden. Dieser ist jedoch erstmal nur etwas schwierig zu erreichen, da zwischen Ihrem und seinem Reich noch zahlreiche kleine „Blasen“ mit jeweils einigen Helden sind. Diese sind nicht wirklich gefährlich, sollten aber nicht zum unnötigen Ärgernis werden.

Buddeln Sie sich daher am besten im Osten Richtung Norden, wo man dann recht bald auf eine kleine Meute Hornys (Level 5) trifft!!
Diese gilt es sofort mit den stärksten Kreaturen zu bekämpfen, wodurch man dann gefahrlos an das Karte-Offenbaren-Spezial herankommt, was das weitere Vorgehen deutlich erleichtert, da man die gegnerischen Kräfte nun recht gut einschätzen kann.
Warten Sie nun, bis Ihre Kreaturen genügend trainiert haben bzw. mindestens deren fünf (besser sechs oder sieben) Level 10 Vampire bereit stehen. Mit allen anderen Kreaturen kann man dann den finalen Angriff planen. Dieser erfolgt am besten von Osten aus, da man dort nur einen vergleichsweise kurzen Weg zum gegnerischen Herz hat.
Vorheriges Speichern ist natürlich enorm wichtig, da der Gegner durchaus kampfstark und ausdauernd ist und man außer dem Heil-Zauber keine weitern Sprüche klopfen kann…

Level 6: Pladitz



Errichten Sie zunächst alle wichtigen Räume, brechen Sie aber bei der Goldsuche nicht durch die gefestigten Außenmauern, denn das bringt sehr schnell einen kleinen Heldentrupp herbei, dem man nur mit etwas Training gegenüber treten sollte.
Werfen Sie daher zunächst vor allem Teufler und Spinnen in den Trainingsraum, alle anderen Kreaturen sollten sich an der Forschung beteiligen. Fliegen und Käfer sollte man dann auch recht schnell aus dem Dungeon werfen, wenn diese denn nicht beim ersten Angriff der Helden umkommen, denn nach dem Bau aller Räume bekommt man unter anderem auch eine Eiserne Jungfrau, die aber eben nur herbeikommt, wenn das „natürliche“ Einheitenlimit von 15 noch nicht erreicht ist!
Sobald einem dann das Gold ausgeht, gilt es den „äußeren Ring“ zu durchbrechen. Tun Sie dies nach Norden hin, wo man in einer Nische ein Level-Steigern-Extra findet, das man dann auch sofort anwendet wenn der kleine Heldentrupp herbeikommt.
Werfen Sie ihm nun die stärksten Kreaturen entgegen und achten Sie darauf, dass keine wertvolle Kreatur getötet wird.
Hat man den Angriff erstmal abgewehrt, kann man auch nach Westen hin ein Loch in die Wand brechen und den dortigen Weg pflastern lassen.
Sie kommen dort zu einigen kleineren Räumen mit Gold und Helden, sowie auch zum großen Goldfeld im Nordwesten, das aber ebenfalls von einigen Helden verteidigt wird. Da die Teufler zu Beginn die stärksten Kreaturen darstellen, sollte man diese stets in geschlossener Truppe dem Gegner auf den Kopf werfen.
Sobald dann wieder genügend Gold vorhanden ist, wird das Training wieder aufgenommen und gegebenenfalls der Dungeon komplett ausgebaut, wobei man die äußeren Wände bei Bedarf ruhig einreißen kann, da alle folgenden Aktionen offensiv durch Sie ausgelöst werden!

Buddeln Sie sich daher auf westlicher Seite Richtung Süden. Achten Sie darauf, dass einige starke Türen und Indy-Fallen zur Verfügung stehen, denn der zentral gelegene Helden-Dungeon wird von vielen starken Helden verteidigt, die man zunächst kaum normal ausschalten kann!
Statten Sie daher einen Gang mit einer Indy-Falle aus und lassen Sie diese dann nach dem Durchbruch in den langen Gang rollen, wo diese bis zur östlichen Seite rollen und dabei noch zahllose weitere Helden niederwalzen kann. Verbliebene Helden werden von den Teuflern gefahrlos aufgemischt.



Pflastern Sie den Gang und belassen Sie es dann zunächst auch hierbei, denn hinter der einzigen Tür geht es tiefer in den Helden-Dungeon, was zunächst keine gute Option ist!
Lassen Sie Ihre Kreaturen stattdessen nach Osten hin vorrücken, wo man den einzelnen verschlossenen Raum aufbricht, die schwachen Helden niedermacht und dann das Heldenraub-Spezial anwendet. Speichern Sie am Besten vorher, damit bei einer schlechten „Wahl“ (Bogenschütze,...) ein erneuter Raub möglich ist. Ein starker Samurai ist hier natürlich ein gern gesehener Überläufer!
Da das Gold nicht ewig reichen wird, sollte man sich nun zunächst daran machen das Diamanten-Feld im Nordosten zu sichern. Der verschlossene Bereich direkt neben Ihrem Dungeon kann problemlos ignoriert werden, da hier auch nur ein paar Helden den Schild-Zauber und Gold bewachen und daher keinen Angriff starten werden!
Bevor man durch den langen Gang im Nordosten durch kann, gilt es noch einige Helden auszuschalten. Bauen Sie dann eine Brücke und verschließen Sie den Bereich mit einer Tür, denn hinter dem Gang folgt ein kleines Labyrinth voller Fallen und Helden!
Arbeiten Sie sich langsam vor und geben Sie Ihren Kreaturen genügend Zeit zur Regeneration. Teufler brechen die Türen auf, während Imps den weg pflastern und auch leider in manch einer Indy-Falle enden, die man einfach nur totlaufen lassen kann!
Die Räume mit Helden enthalten meist auch etwas Gold, was recht nützlich ist um sich über Wasser zu halten. Schließen Sie daher bei Goldknappheit immer den Trainingsraum und werfen Sie alle Kreaturen in die Handwerkskammer, damit man durch den Verkauf von Fallen ebenfalls noch etwas Gold einnehmen kann. Beim Vorrücken im Nordosten sollte man primär die Teufler-Gruppe zum Einsatz bringen, da deren Gasangriffe auf engem Raum besonders gut wirken und weiterhin auch die Behäbigkeit der Teufler etwas kompensiert wird.



Kurz vor der großen „Zielhalle“ findet man dann noch zwei Skelette, die jedoch nahe einer Indy-Falle rum lungern, so dass man hier wieder sehr vorsichtig beim Aufbrechen der Türen sein muss.
Hinter der letzten findet man schließlich in einem größeren Raum nochmal einige starke Helden, so dass man möglichst viele Kreaturen zum Einsatz bringen sollte, damit es auch sicher keine Opfer unter Ihren Truppen gibt.
Hat man das Diamantenfeld erstmal gesichert und eine Schatzkammer darum errichtet, hat man den anstrengendsten Teil schon hinter sich.
Fahren Sie das Training wieder hoch, erschaffen Sie neue Imps und lassen Sie reichlich Gold in die Schatzkammer scheffeln.
Dank erfahrener Truppen sollte die Ausräucherung der kleineren „Halle“ neben Ihrem Dungeon nun auch kein Problem sein.
Es verbleibt dann nur noch der gegnerische Dungeon in der Mitte, der Sie von dem Gegner auf der anderen Seite trennt. Sichern Sie dazu den Zugang nahe der Kartenmitte mit Türen und mindestens einer Indy-Falle und brechen Sie dann die Tür auf. Herbeikommende Helden werden erstmal platt gemacht. Danach muss man sich um die Gegner in den Nischen kümmern. Optimal eignet sich hierzu ein Drache, mit dem man einfach per Symbiose zu den einzelnen Helden stampft und diese wegbrennt!
Es gilt dann dahinter ein weitläufiges Gebiet mit vielen kleinen Räumen voller Helden zu erkunden und zu erobern.
Nutzen Sie dazu vor allem die Teufler, die jede normale Tür binnen weniger Hiebe aufbekommen!
Orientieren Sie sich zunächst vor allem Richtung Westen, wo man neben einem Drachen auch eine Eiserne Jungfrau findet. Je nachdem wie schnell man den Gegner bezwingen will, kann man hier entweder alle seitlichen Türen aufbrechen und die Helden dahinter vermöbeln oder direkt dem langen Gang folgen, der einem bis zum Dungeonherz der Helden führt, wo dann auch der Ritter mit einigen starken Helden erscheint.
Hat man schließlich das Herz vernichtet, brechen eh alle Türen weg und man muss sich deren Zerstörung nicht mehr antun.
Schnappen Sie sich dann schließlich noch die beiden Dungeon-Speziale im Osten (Kreatur wiederbeleben) und im Süd-Westen (Helden-Raub).
Damit ist der mittlere Teil der Karte auch gesichert, so dass man sich hier entweder auf die Ausbeutung der Diamanten konzentrieren kann (wenn das Feld im Nordosten überraschenderweise zu wenig abwirft) oder einfach direkt den gegnerischen Keeper angeht.
Dessen Bereich ist nur durch einen engen Gang zu erreichen. Weiterhin ist er wie üblich in der Zahl der Kreaturen deutlich überlegen, so dass man wieder nur mit Tricks den Sieg davontragen kann.
Buddeln Sie dazu am besten nicht direkt zum Diamantenfeld, sondern arbeiten Sie sich zur seitlichen Kammer durch. Sichern Sie den eroberten Bereich stets mit einigen starken Türen und Indy-Fallen, so dass der Gegner bei einem Gegenangriff ins Messer läuft!
Arbeiten Sie sich so langsam gen Westen vor. Bekommt man nicht zufällig die Möglichkeit am Rand des undurchdringlichen Felsens bis zum gegnerischen Herz im Süd-Westen vorzurücken, wo man

einen finalen Schlag ausführen kann, muss man eben langsam mit Indy-Fallen und geschickter Taktik den Gegner vom Gold abschneiden und seine Kreaturen nach und nach töten, so dass er deutlich an Kampfkraft einbüßt...

Level 7: Abbadon



Ausnahmsweise mal eine Mission, wo es nur gegen die Helden geht, ansonst aber eigentlich wie alle anderen auch abläuft!
Sie starten nur mit einigen Imps und müssen erstmal einige nahe Türen aufbrechen um neben dem ersten Eingang auch die ersten Räume erobern zu können.
Beim Goldfeld Richtung Süden findet man zusätzlich einen Teufler, den man mitsamt der herbeikommenden Dämonechsen sofort in die Trainingskammer stecken sollte.
Sobald man die Bibliothek beim Goldfeld gen Osten erobert hat, sollte man auch direkt zum zweiten Eingang buddeln, wo man hinter zwei Türen nochmal Verstärkung findet.
Lassen Sie Ihre Kreaturen dann eine Zeit lang gut trainieren und - ganz wichtig! - speichern Sie vor jeder Aktion sicherheitshalber ab, denn vor allem zu Beginn kann man Verluste eigentlich nicht kompensieren!
Buddeln Sie sich dann zunächst nach Osten bis zur Lava hin durch, wo man am nördlichen Rand zwei Zauberer einsammeln kann, aber auch auf einige Feen trifft.
Hat man diese besiegt geht es zunächst erstmal Richtung Nordwesten, wo man ein Level-Steigern-Spezial und den Heil-Zauber findet, welche aber von einigen Helden verteidigt werden, Ihre Truppe dann aber ordentlich stärken!
Da man nach Westen hin nicht direkt an das Diamantenfeld herankommt, gilt es hier baldmöglichst eine Brücke zu errichten und auf dem Weg am Rand des Lavafeldes weiter gen Osten vorzurücken.
Konzentrieren Sie sich zunächst darauf dem labyrinth-artigen Weg im Norden bis zum Diamantenfeld zu folgen, denn das Gold wird nur eine begrenzte Zeit reichen.
Glücklicherweise findet man im Nordosten recht bald eine Handwerkskammer, so dass man beim eigenen Dungeon eine Große errichten kann, womit man sich eine Zeit lang über Wasser halten wird können! Zusätzlich wird man beim südlichen Goldfeld auch eine Baracke finden, so dass der eigene Dungeon erstmal einigermaßen vollständig ist und man sich wirklich nur noch auf die Eroberung des Labyrinths im Nordosten konzentrieren kann. Dort findet man dann aber auch neben einigen Dungeon-Spezialen eine Eiserne Jungfrau.
Ist man erstmal bei den Diamanten angekommen, sollte man sofort den Abbau forcieren, dort eine Schatzkammer errichten und den Dungeon nochmal etwas ausbauen, damit man später mindestens 20 Kreaturen gut unterbringen kann.
Sichern Sie dann den verbliebenen Teil des gegnerischen Dungeons und bauen Sie hier um die Schatzkammer auch einige Türen ein, denn später werden hier nochmals einige Helden durch die Decke kommen!
Anschließend sollte man zunächst zur westlichen Seite buddeln, wo man den Beschleunigen-Zauber,

ein Skelett und ein Level-Steigern-Spezial findet. So gestärkt gilt es dann den gegnerischen Bereich im Süden anzugreifen.
Zunächst sollte man die undurchdringliche Barriere beim nördlichen Durchgang durchschreiten, wo man einen kleinen gut verteidigten Lavasee findet, der aber auch eine Indy-Falle und den Unsichtbar-Zauber bereit hält!
Weiter geht es dann durch die Tür nahe der Kartenmitte. Von hier aus sollte man sich dann zunächst nochmals Richtung Südosten vorkämpfen, wo man in einem großen Lavasee auf eine enorme Gegner-Ansammlung trifft, die man am besten durch den gezielten Brückenbau einzeln heran lockt und dann in einem sicheren Gang von den eigenen Kreaturen bekämpfen oder direkt von einer Indy-Falle platt machen lässt.
Als Belohnung findet man im Südwesten dann zwei Wiederbeleben- und ein Heldenraub-Spezial, womit man die eigene Mannschaft weiter stärkt und gegen leichte Verluste immunisiert.
Gen Südosten hin trifft man bald auf einen größeren Raum mit vier Indy-Fallen. Diese zu überwinden erfordert etwas Koordinierung mittels Symbiose, wodurch man die seitlichen Bogenschützen am schnellsten ausschalten kann!
Hat man die Fallen und die seitlichen Wächter erstmal vernichtet, kann man die beiden zentralen magischen Türen aufbrechen und die "windigen" Feen dahinter vernichten, was Ihnen zwei weitere Goodies einbringt.
Dahinter findet man dann ein recht weitläufiges Labyrinth, das neben zahllosen Helden auch ein Gefängnis und natürlich auch zahlreiche Extras bereit hält.
Lassen Sie ab sofort dann alle Helden Gefangen nehmen und im Knast nach Möglichkeit verhungern, so dass die eigene Kreaturenschar durch möglichst starke Skelette verstärkt wird.
Hinter dem großen Lavasee, der erneut gut verteidigt wird, findet man dann schließlich bald das gegnerische Dungeonherz, zu dem man sich erst per Magier durchbuddeln kann.
Bevor man dieses dann angreift, was natürlich den Ritter mitsamt einer starken Gefolgschaft herauf beschwört, sollte man unbedingt das zweite Diamantenfeld massiv nutzen und ein kleines Vermögen anhäufen, denn mit Hilfe des Blitz-Zaubers kann man dem verbliebenen Heldenpack recht schnell den Garaus machen, was aber eben auch recht goldintensiv ist..!

Level 8: Svatona



Buddeln Sie sich zunächst nach Osten hin bis zum Eingang und nach Süden bis dem Goldfeld durch.
Bauen Sie dieses dann auch ab, lassen Sie nach Osten hin jedoch noch etwas Gold über, denn dahinter trifft man auf eine Heldentruppe, die man so schnell nicht besiegen kann!
Bauen Sie daher erstmal den Dungeon auf und befördern Sie direkt alle brauchbaren Kämpfer in den Trainingsraum. Während Dämonechsen von selbst ordentlich trainieren, reicht es zunächst aus, wenn die Zauberer nur bis Level 2 trainieren, wo sie dann auch bereits

den ersten Fernkampf-Zauber
beherrschen.
Geht das Gold dann langsam zur Neige, muss man mehr oder weniger zu den Helden vorstoßen, da man ansonst keine wirklichen Alternativen hat. Bringen Sie daher alle Kreaturen heran und brechen Sie erst dann durch die letzten Goldflöze. Achten Sie im folgenden Kampf darauf, keine Kreatur zu verlieren, denn trotz aktiviertem „Flucht-Modus“ gehen schwache Nahkämpfer auf dem Rückzug doch noch zu Grunde..! Hat man die Helden aber erstmal vernichtet, können sich die Kreaturen zurückziehen und die Imps erstmal wieder etwas Gold scheffeln. Brechen Sie dabei noch nicht nach Süden durch, dort trifft man auf einen weit verzweigten See voller gefährlicher Tentakeln!
Weiterhin muss man auch beim zweiten Goldfeld vorsichtig sein, denn in einer kleinen Kammer findet man neben einem Level-Steigern-Spezial auch noch eine Indy- und eine Blitz-Falle um die man sich natürlich mit besonderer Hinwendung kümmern muss!
Bauen Sie dieses Goldfeld dann restlos ab, denn ansonst findet man hier nur noch eine Eiserne Jungfrau, die natürlich keine Gefahr darstellt.
Lassen Sie Ihre Kreaturen nun weiter trainieren und die Imps zwischenzeitlich etwas Richtung Osten vorstoßen. Etwa auf Höhe der Kartenmitte gilt es dann einen weiteren gang Richtung Süden zu buddeln, der einem direkt zu einem wertvollen kleinen Friedhof mitsamt zweier Vampire führt (Gesichert durch eine Indy-Falle!)!
Nachdem man diesen erobert hat und vielleicht auch das Gold langsam zur Neige geht, muss man dann zum Goldfeld im Nordosten vorstoßen, das nochmals von einigen Helden bewacht wird, so dass man auch hier wieder alle Kreaturen aktivieren muss um keine Verluste zu erleiden.
Dank dem großen Goldvorkommen und dem Diamanten-Feld sollten ab jetzt alle Finanzsorgen der Vergangenheit angehören.
Lassen Sie Ihre Kreaturen daher noch etwas trainieren und brechen Sie dann im Westen das Goldflöz nach Süden weg, wo man auf den See trifft, der sich über die halbe Karte erstreckt und die zentrale Heldenfestung umgibt, die man zum Vorrücken gegen den gegnerischen Keeper mangels Brücke vernichten muss.



Warten Sie zunächst etwas bis die ersten Tentakeln herankommen und lassen Sie diese von einer größeren Gruppe niederkämpfen, da vor allem deren Einfrieren-Zauber gegen wenige Gegner recht effektiv ist!
Erkunden Sie dann mit einer schnellen Kreatur (Eiserne Jungfrau!) den restlichen See und attackieren Sie am besten auch direkt alle weiteren Gegner oder locken Sie diese zumindest zum Durchbruch, wo dann Ihre Horde auf der Lauer liegt.
Hat man den gesamten See erstmal erkundet, dürfte man schon etwas klarer sehen bezüglich dem weiteren Vorgehen.
Buddeln Sie sich dazu im Osten Richtung Süden durch. Dort trifft man auf weitere Helden, findet jedoch auch ein weiteres Level-Steigern-Spezial.
Zusätzlich kann man von hier aus zum zentralen Helden-Dungeon vordringen. Der Angriff gegen diesen muss jedoch gut organisiert oder vorbereitet werden, denn die gegnerischen Wachen sind hier auf den Wachposten/Brücken nahe der Lava postiert, auf welche man von „unten“ nicht hinaufgelangen kann und die Feen pusten hier Ihre Kreaturen ständig durch die Gegend. Das Erobern

jener Wachposten/Brücken bringt überdies auch nichts, man kann weiterhin keine selbst bauen!
Ob Sie daher mit massiven Truppenaufgebot angreifen oder die Feen einfach in einen mit Fallen gespickten Gang locken, bleibt Ihnen natürlich überlassen. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass keine Ihrer Kreaturen unbemerkt die Tür zum gegnerischen Dungeon aufbrechen, denn dahinter gibt es erstmal eine Indy-Falle und in den weiteren Räumen noch zahlreiche weitere Fallen!
Koordinieren Sie daher erstmal die Eroberung der nahen Räume. Direkt hinter dem Ersten liegt auch schon das gegnerische Dungeonherz. Hier kann man dank Rückbau-Zauber direkt durch die Wand kommen und das Dungeonherz und die verteidigende Helden-Truppe attackieren.
Hat man bereits starke Vampire und auch ansonst fast nur Level-10-Kreaturen, dürfte das kein großes Problem werden, so dass der Helden-Dungeon sehr schnell auseinander bricht. Das Problem kommt jedoch erst danach, wenn nämlich die verbliebenen Helden von den Türen nicht mehr gestoppt werden und einfach alle direkt auf Ihren Dungeon vorrücken.
Komplett Ohne Fallen wird man dies nicht oder zumindest nur mit schweren Verlusten überleben. Selbst mit einer massiven Zahl an Fallen sollte man jedoch nicht zu sicher sein, denn man wird alle Zugänge absichern müssen, wobei man auch möglichst auf Indy-Fallen verzichten sollte, da diese bei einem Kampf ausgelöst natürlich auch Ihre eigenen Kreaturen töten.
Relativ sicher kann man sich erst sein wenn wirklich jeder Zugang mit gut 10 Blitz-Fallen ausgestattet ist und zahlreiche magische Türen das Vordringen der Helden zumindest verzögern, so dass man gezielt starke Verteidigungsverbände herbeibringen kann.
Bevor man das Herz attackiert sollte man also unbedingt speichern!
Alternativ kann man natürlich auch noch einige Räume auf der Insel aufbrechen und die Helden darin niederkämpfen, womit man später zahlenmäßig weniger Gegner bezwingen muss, aber eben genau soviel Zeit aufzubringen hat, wie bei der Absicherung aller Zugangswege!
Sind die Helden erstmal aus dem Weg, kann man dem gegnerischen Keeper endlich auf den Pelz rücken. Buddeln Sie sich dazu zunächst im Osten Richtung Süden, wo man nahe am Kartenrand nochmals einige Helden trifft, die neben dem Virus-Zauber und einem Diamanten-Feld auch ein Heldenraub-Spezial verteidigen.
Da der Weg nach Westen hin hier durch einen großen See erschwert wird, sollte man dann direkt im Südwesten zum Gegner hin buddeln. Unterwegs wird man nochmals eine kleine „Heldenhöhle“ finden, die ein weiteres Heldenraub-Spezial bietet, womit man die eigene Truppe weiter stärken kann.
Wie man den gegnerischen Keeper dann angeht ist natürlich die letzte wichtige Frage, die man sich stellen muss. Entweder durch das „Verminen“ eines Ganges mit Fallen und dem anschließenden Anlocken gegnerischen Kreaturen, dem unbemerkten Vordringen mit getarnten Imps, so dass man eventuell eine feindliche Kreatur, die über eigenen Territorium läuft, mit dem Virus infizieren kann oder einfach mit einem direkten Angriff mit allen Kreaturen (möglichst auf Level 10 und davor un bedingt Speichern falls es schief geht!)…

Level 9: Kanasko



Der Level beginnt mit unerwartet vielen Kreaturen, die man auch direkt auf Trainingsraum, Handwerkskammer und Bibliothek aufteilen sollte.
Wiegen Sie sich jedoch nicht in Sicherheit, denn schon bald wird ein erster kleiner Heldenangriff kommen, da nahe beim Eingang auch ein Heldentor liegt, durch das dann einige Helden aufmarschieren. Mit allen Kreaturen und etwas Glück sollte man das aber problemlos abwehren können. Lassen Sie die Imps dann das Gold Richtung Süden abbauen und versuchen Sie so spät wie möglich, nach aussen durchzubrechen, versuchen Sie also erstmal eine „Goldmauer“ um das Abbaugebit in der Mitte zu errichten.
Erst wenn das Gold dann wirklich etwas knapp wird, sollte man zunächst nach Westen hin durchbrechen, wo man einige Helden trifft.
Zögern Sie dann auch nicht groß Richtung Osten, auf das Diamantenfeld vorzustossen, denn ohne Gold wird man sich im Westen nicht halten können, da öfter mal kleine Heldentrupps auftauchen und der bereits gut ausgebaute Dungeon mitsamt der Monsterschar doch einiges an Gold kostet!
Wertvoll sind hier vor allem die Vampire, die dank Friedhof recht zahlreich „herzustellen“ sind und auch recht schnell brauchbare Kämpfer werden, aber auch am besten ein eigenes Versteck zugeteilt bekommen, damit sie die Magier nicht gleich hinschlachten..!
Erkunden Sie dann alsbald den Bereich nach Nordwesten hin (massive Nutzung des hier verfügbaren Erkundungszaubers!!), wo man das Heldentor unter Bewachung bringt (Alarm-Falle oder zahlreiche Gas-Fallen in Verbindung mit einigen starken Türen). Gleichzeitig sollte man auch beim Goldfeld Richtung Westen vorbuddeln, wo man neben einem Zauber-Spruch, einem Level-Steigern-Spezial auch u.a. einen Orc gewinnen kann.
Vorsicht ist jedoch beim Goldfeld angesagt! Dort findet man zwar auch einen Zauber, doch sollte man den Bereich nach Osten hin nicht aufbrechen, denn dahinter lauern Unmengen an Helden, die man nur mit einer wirklich guten Truppe gut in den Griff bekommt!
Sobald Sie sich stark genug fühlen oder wirklich das letzte Goldstück in der Schatzkammer verschwindet, sollten Sie dann die Tür zum größeren Raum um das Diamanten-Feld aufbrechen und die hier postierten Helden in den Vor-Raum locken, wo man dann alle Kreaturen abwirft oder versammelt.
Hat man die Helden erledigt, gilt es dann schnellstens das Schürfen in Gang zu bringen und das Level-Steigern-Spezial und den Verbergen-Zauber, die man hier findet einzusacken.
Weiterhin sollte man den Höllenhund nahe dem Goldfeld einsammeln und nun auch den Dungeon etwas weiter ausbauen, da man vor allem bezüglich der Vampire noch deutlich Zuwachs bekommen wird.
Lassen Sie die Kreaturen etwas weiter trainieren und bereiten Sie sich dann darauf vor, den Bereich östlich des ersten Goldfeldes aufzubrechen und die dortigen Helden anzugreifen. Speichern Sie dazu und wenden Sie dann unbedingt auch das Level-Steigern-Spezial an. Versammeln Sie anschließend Ihre Truppen und führen Sie diese gegen die angreifenden Helden.
Hat man den Bereich dann erstmal gesichert, kann man einzeln die Türen aufbrechen und so neben einigen „Beuteräumen“ auch den weiteren Weg zum südlichen Teil der Karte aufbrechen.
Dort gilt es dann schließlich in größeren Räumlichkeiten weitere Heldenmassen niederzukämpfen, was dank der vielen Toten und dem damit stetig steigenden Vampir-Bestand kein großes Problem sein sollte. Mit einer Truppe aus etwa 8 Vampiren ab Level 5 wird man hier meist recht erfolgreich angreifen können. Notfalls bringt man weitere Truppen heran, wobei der „Tod“ eines Vampirs dank „Reinkarnation“ bekanntlich weniger tragisch ist als der einer normalen Kreatur.
Dank dem Erkunden-Zauber wird man hier auch nicht blind vorgehen müssen, sondern kann seine

Taktik vielmehr gezielt planen und die Karte vorher vollständig erkunden, so daß man auch keines der vielen Extras oder die freien Kreaturen verpasst!
Rücken Sie dann nach und nach Richtung Südwesten vor, wo man hinter einem kleinen Labyrinth das Dungeonherz der Helden findet. Ohne Goldsorgen und mit genügend „Material“ für den Friedhof, wird man hier mit einer enormen Streitmacht aufmarschieren können, so daß der Sieg reine Formsache ist..!

Level 10: Netzcaro



Zunächst gilt es nach Norden und Süden vorzustossen, wo man einen Eingang und das erste Goldfeld erschließt. Weiter nördlich trifft man dann auch direkt auf eine riesiges Lavafeld, das als Art Spießrutenlauf gedacht ist. Damit die Imps hier nicht ständig Feindkontakt haben, sollte man direkt mit einer der gegebenen Türen den Zugang verschliessen (Brücke nicht verkaufen, kein Neubau möglich)!!
Weiterhin gilt es dann schnellstens den Dungeon auszubauen und vor allem nach Westen hin zu sichern, denn dort kommen bald zahlreiche Helden heran, denen man lange Zeit nichts entgegensetzen kann!
Wollen Sie Räume nach Westen hin errichten (durchaus empfehlenswert, da der Platz nach Osten hin etwas knapp ist), sollten Sie diese folglich direkt absichern lassen und spätestens beim Auftauchen der Helden nochmal einen genauen Blick auf die Wände werfen!
Mit dem nahen Gold (Abbau nach Westen hin möglichst zu Beginn, damit man später hier nicht auf Gold verzichten muss um keinen Feindkontakt zu bekommen!) wird man den Dungeon komplett ausbauen können. Wichtig ist vor allem die Handwerkskammer, die Sie eine Zeit lang über die Runden bringen muss. Bauen Sie diese daher direkt extrem großzügig aus oder lassen Sie zumindest genügend Raum für eine Erweiterung.
Sind die ersten Kreaturen einigermaßen trainiert, kann man Richtung Osten buddeln, wo man in der kleinen Nische eine Handwerkskammer mitsamt einem Teufler findet, welche von einigen vergleichsweise schwachen Helden verteidigt wird.
Errichten Sie spätestens jetzt eine große Handwerkskammer, mit der man sich eine Zeit lang über Wasser halten muss und welche auch für den Kampf gegen die zahllosen Helden aus dem Westen nötig ist. Wichtig ist daher, dass man erst mal alle Orcs trainieren lässt bis sie Level 5 erreichen und somit den Beschleunigen-Zauber beherrschen.
Werfen Sie die so trainierten Orcs dann direkt in die Handwerkskammer, wo sie dem Teufler zur Hand gehen. Unterstützung sollten die Arbeiter dann bald von den Eisernen Jungfrauen bekommen, für die es nach Level 6 heisst „Aus mit Training“.
Massiv vorhanden sind hier natürlich auch die Zauberer, die man nur bis Level 4 trainieren sollte, da sie leider auch nicht in der Handwerkskammer arbeiten wollen und damit zunächst vor allem Kostenstellen sind!
Besitzt man bereits einen/einige Vampir/e sollten man diese allein im Trainingsraum belassen und ihn ansonst komplett dichtmachen, denn für die Zahltage wird man doch einige Goldstücke brauchen.
Während die Fallenproduktion auf Hochtouren läuft, sollte man sich zusätzlich weiter Richtung Osten

vorbuddeln, wo man nahe dem Ende des Lavasees einen kleinen Hohlraum mit einigen Helden findet. Setzen Sie hier möglichst viele Kreaturen ein um die Gegner schnell und gefahrlos niederzuringen und in der Nische dann ein Level-Steigern-Spezial zu finden.



So gestärkt gilt es dann den Angriff oder besser die Verteidigung gegen die vom Westen her ankommenden Helden zu organisieren, denn „mit deren Hilfe“ wird man zahlreiche Vampire züchten können, die fortan Ihre Kreaturenmasse enorm stärken werden und auch erstmal wieder Entlastung für die Kriegs-Kasse bringen!!
Prüfen Sie dazu dann erstmal, welcher Weg zu Ihrem Dungeonherz, welches die Helden natürlich zielstrebig ansteuern, am längsten ist. Diesen gilt es dann mit möglichst vielen Blitz- und Machtwort-Fallen, notfalls auch mit einigen Indy-Fallen, zu besetzen, damit man sich bereits vor dem ersten Feindkontakt von einem großen Teil der Gegnerschaft verabschieden kann.
Sichern Sie den Zugang zu dem zentralen Dungeonteil mit magischen Türen und brechen Sie erst dann einen Durchgang zum westlichen Bereich frei, wenn alle Fallen geladen und wichtige Türen verschlossen sind (damit die Imps nicht von den Helden massakriert werden!).
Lassen Sie die Helden dann herankommen und in den Fallen verenden. Die Ersten scheinen dabei noch recht ungefährlich zu sein, doch wenn die ersten Fallen erstmal entladen sind, wird man mit der vollen Gegnerschaft konfrontiert, gegen die man auf offenem Feld keine Chance hätte!
Warten Sie daher bis die Gegner die Türen selbst durchbrechen und sammeln Sie zu diesem Zweck Ihre Kreaturen nahe diesen „Sollbruchstellen“. In den engen Gängen wird man kaum in den Kampf eingreifen können, versuchen Sie daher nur stark angeschlagene Kreaturen aus dem Kampf heraus zu nehmen. Leichte Verluste sollten hingenommen werden, da dies der einzige vergleichsweise unkontrollierte Kampf bleibt.
Erkunden Sie dann den Bereich im Südwesten und machen Sie sich darauf gefasst nochmals einige kleinere Gegnergruppen aus den Weg zu räumen.
Sobald die Fernkämpfer, vor allem die Zauberer, wieder regeneriert haben, sollte man sich daran machen den „Brückenweg“ durch die Lava zu einem seltsamen „Effekt“ zu säubern. Werfen Sie dazu jeweils acht Zauberer an einer Stelle ab, wo die Kreaturen gegen einige Gegner losschlagen können. Haben Sie während des Kampfes ein Auge auf die Zauberer, damit diese nicht eventuell im Gegenfeuer untergehen.



Beim östlichen „Effekt“ angekommen, wird man dann plötzlich Brücken bauen können, was den Rest der Karte erschließt.
Schlagen Sie nun direkt eine Brücke zur anderen Seite im östlichen Rand, wo man in einer kleinen Kammer auf zahlreiche Level 4 Horny trifft, die ein Gefängnis verteidigen. Setzen Sie die Stärksten Kreaturen ein um diese Gegner gefahrlos besiegen zu können und erobern Sie dann das Gefängnis, womit man eine weitere „Rekrutierungsmöglichkeit“ für Kreaturen bekommt.
Anschließend schlägt man Brücken zu den zahlreichen kleinen Inseln und attackiert alle verteidigende Helden, damit man sich gefahrlos das Level-Steigern-Spezial und das Diamanten-Feld unter den Nagel reissen kann.
Auf der westlichen Seite findet man dann nochmals ein Diamantenfeld, das einfacher abzubauen ist,

aber auch von drei interessant platzierten Indy-Fallen geschützt wird.
Dank dem stattlichen Geld-Fluss wird man nun alle Kreaturen trainieren lassen können, so daß man bald über eine respektable Armee verfügen sollte (Vampire und Skelette werden zahlreich aus den besiegten Helden gezüchtet!).
Durch Folter kann man hier überdies einige Informationen über den gegnerischen Dungeon bekommen, weshalb man vor allem die gegnerischen Magier auf die Streckbank legen sollte.
Vor dem finalen Angriff auf die Heldenfeste, sollte man sich noch das Level-Steigern-Spezial im Westen sichern.
Anschließend tritt man eine Tür nach der anderen ein und rückt langsam dem gegnerischen Dungeonherz entgegen. Dort kommt dann der Ritter mitsamt einiger kampfstarken Gesellen heran. Da man selbst inzwischen aber über mehr als 50 gut trainierte Kreaturen verfügen sollte, wird das kein Problem darstellen, so daß das gegnerische Herz kurz nach dem Ritter vernichtet wird..!

Level 11: Batezek



Heben Sie zunächst Ihren Dungeon aus und schnappen Sie sich die Goldfelder Richtung Süden. Beim südöstlichen entdeckt man ein unbekanntes Gebiet, das von einigen Helden verteidigt wird, Sie sollten also nicht zu schnell Gold abbauen. Wichtig ist es daher auch, dass Sie sofort mit dem Training der Kreaturen beginnen. Das Level-Steigern-Extra nordöstlich des Dungeon-Herzes sollte man zunächst noch aufbewahren und sich für den ersten Feindkontakt aufheben, da man diesen mitunter recht schnell haben kann!
Achten Sie deshalb auf die Mini-Karte, wo herbeikommende Helden angezeigt werden. Geben Sie Ihren Imps daher auch immer genügend Zeit zum Sichern der Wände, denn die Karte ist voller unbekannter Höhlen, die man zunächst noch möglichst meiden sollte, da man dort auf Helden mitsamt deren Portale und Fallen trifft!
Wichtig ist hier vor allem der Friedhof, den man möglichst schnell erforschen muss, denn mit den dort gezüchteten Vampiren wird man die Oberhand behalten.
Weiterhin ist es zunächst sehr wichtig sich das Diamantenfeld Richtung Südosten zu sichern, wo man aber vorsichtig buddeln muss, da man, wie bereits erwähnt, dort auch recht schnell auf unbekanntes Gebiet stösst, das von einigen Helden verteidigt wird. Zusätzlich muss man damit rechnen, dass die ersten Angriffstrupps der Helden diesen Punkt ansteuern, weshalb man die Sicherung der Wände nicht vergessen darf, Ist der Dungeon erstmal ordentlich ausgebaut und gesichert, kann man sich darauf beschränken die Kreaturen trainieren zu lassen und erst später auf einen kontrollierten „Durchbruch“ setzen, der dann das erste „Material“ für den Friedhof bringt.



Vor allem die Drachen erweisen sich zu Beginn als wichtigste Kämpfer, die jedoch auch von den Zauberern in der zweiten Ruhe gut unterstützt werden können.
Den ersten Feindkontakt sollte man dann gut planen, denn wenn die feindlichen Kräfte nicht in Ihren Dungeon eindringen können, werden sie sich davor sammeln und so eine nochmals größere Gefahr darstellen. Es gilt folglich den Durchbruch genau zu planen und den Bereich darum mit einigen Blitz-Fallen zu verstärken, damit man möglichen Gegnerschwemmen einigermaßen gut gerüstet entgegen treten kann. Wichtig ist daher vor allem ein rechtzeitiges Savegame!
Hat man die Angriffstruppen erstmal erledigt, kann man recht ruhig die zahlreichen ausgebuddelten Bereiche erkunden und sich auch das Gold schnappen, dass man zur Finanzierung der Vampir-Bestände brauchen wird!
Richten Sie sich dazu zunächst nach Norden, wo man nahe dem Heldenportal auch noch einen kleinen Friedhof mitsamt zweier Skelette findet. Dahinter gibts dann noch ein Karte-Offenbahren-Spezial, dass dann alle weiteren taktischen Fragen klären dürfte.
Den Köderraum zu erobern ist hier übrigens recht nutzlos, da man bekanntlich keinem gegnerischen keeper irgendwas abködern kann. Versperren oder Verkaufen Sie ihn!
Dank genereller Einsicht in die Karte kann man sein weiteres Vorgehen gegen die zahlreichen Helden optimal koordinieren.
Meiner Meinung nach sollte man sich zunächst das zweite Diamantenfeld im Südwesten sichern um das Training und den Aushalt der eigensinnigen Vampire sichern zu können. Dazu muss man aber zwei Horny niedermachen, was jedoch dank der Hilfe eines Dritten kein großes Problem sein sollte.
Weiterhin sollte man sich recht bald zum Heldenportal im Südosten vorkämpfen, denn dort werden wirklich regelmäßig Heldentrupps herausspringen. Diese Truppen kann man jedoch mit zahlreichen Blitz- und Machtwort-Fallen herrlichst zerschlagen, so daß der Friedhof selten leer werden wird und man daher bald einen eigenen kleinen Dungeon für die Vampire bauen muss, damit diese nicht ständig gegen die Zauberer aktiv werden!
Dank viel Gold und vieler Vampire ist dann die Vernichtung aller anderen Heldennester auf der Karte kein Problem, vielmehr eine zeitliche Angelegenheit, die jedoch durch allerhand Goodies belohnt wird (Steigern- und Sichern-Spezial, neue Kreaturen,...).
Die Vernichtung des gegnerischen Dungeon-Herzes hat darauf nur in sofern einen Einfluss, dass alle gegnerischen Türen wegbrechen und man so die Gegner mehr in Masse bekämpfen muss, als nach und nach. Sonst wird der finale Angriff aber erst erfolgen, wenn alle Helden weggefegt wurden und auch zufällig gerade keine Helden beim Portal im Südosten erschienen sind.
Bereiten Sie sich auf den finalen Angriff dann aber wirklich gut vor, denn es wird heftigst zur Sache gehen, wie man es sonst nur in der letzten Mission der Hauptspiels erleben durfte!
Warten Sie daher, bis alle Eingänge mit einigen Fallen vermint sind, die Schatzkammern bei den Diamanten-Feldern nicht so schnell geplündert und ausgeräuchert werden können (magische Türen + Fallen!) und vor allem die beiden entscheidenen Heldenportale im Süden und Südosten so massiv wie nur möglich mit Fallen besetzt wurden.
Wer kein Risiko eingehen will, sollte hier weitgehend alles mit Fallen pflastern, denn nur so wird man sicherstellen können, dass die ankommenden Helden wirklich stark dezimiert werden, wobei man mit einer Truppe aus Level-10-Vampiren auch recht gut gegen den Ritter vorgehen kann!
Der eigentliche Angriff wird dann durch einige kleinere Spähtrupps eröffnet, die vor allem im Südwesten ärgerlich sein können, da dort Feen erscheinen, deren Blitz-Zauber im weitläufigen Gebiet fatal brachial wirkt! Nehmen Sie sich diesem Angriff daher erstmal selbst an, damit nicht etwa der

ganze Imp-Bestand hier draufgeht!
Erst wenn diese Welle vernichtet wurde, wird im Süden der eigentliche Angriff aus zwei Portalen erfolgen, dem man dann nach Überwindung einiger oder aller Fallen einfach alle verfügbaren Kreaturen entgegen wirft, womit der Sieg dann eigentlich gesichert sein sollte, da man final meist um die 50 Kreaturen besitzen dürfte...

Level 12: Benetzaron



Buddeln Sie sich zum Eingang durch und errichten Sie dann wie üblich Ihren Dungeon. Zunächst sollte man sich die Goldader nach Westen und Osten hin sichern. Wichtig wird hier auch sehr bald die Sicherung der Wände, da gegnerische Truppen alsbald gegen Sie vorrücken.
Nach Süden hin findet man einige Skelette, die Ihre Truppe gut verstärken. Rücken Sie dort dann jedoch nicht weiter vor, denn das Goldfeld mit den Diamanten wird von einigen Helden verteidigt! Konzentrieren Sie sich eher darauf die kampfstarken Kreaturen trainieren zu lassen und den Dungeon gut auszubauen und zu sichern.
Sobald Sie dann über einen Friedhof verfügen und bereits einige passabel kampfstarke Kreaturen haben sollten Sie nach Norden vorrücken, wo man im Goldfeld weitere Skelette findet und die wenigen angetroffenen Helden direkt in den ersten Vampir umsetzen kann.
Sichern Sie dann unbedingt das Goldfeld, denn es wird Sie die nächste Zeit über versorgen müssen! Bauen Sie daher auch baldmöglichst die Handwerkskammer gut aus, damit man mit ihr eine Zeit lang den Goldbedarf decken kann.
Im Nordwesten findet man hinter einigen Türen, Fallen und ein paar starken Helden den Heil-Zauber, der aber zunächst mangels Gold recht nutzlos ist. Da man im Westen auch nur ein Verstärken-Spezial erbeuten kann, ist es am effektivsten, wenn man baldmöglichst Richtung Süden vorstößt und die Verteidiger des dortigen Gold- und Diamantenfeldes attackiert.
Damit man dabei dann nicht direkt von allen herumlungernden Helden angegriffen wird, sollte man einige Türen bereithalten und damit die gebuddelten Gänge der Helden verschliessen, so daß Ihre Imps auch nicht auf Erkundungstour gehen können!
Bringen Sie dann schnellstens den Abbau der Diamanten in Gang, so daß man über ausreichende Goldkapazitäten zum Aushalt der wachsenden „Vampir-Menge“ verfügt. Diese werden mal wieder Ihre stärkste Waffe sein, weshalb man sie natürlich ganz besonders pflegen muss und rechtzeitig zum Zahltag genügend Gold parat haben muss.
Tasten Sie sich dann nach und nach Richtung Süden vor. Im Südwesten findet man neben einer gefüllten Schatzkammer auch ein Gefängnis, das baldmöglichst erobert werden sollte, damit man dort jede Menge Skelette „züchten“ kann, welche für den „Endkampf“ eine wichtige Säule darstellen.



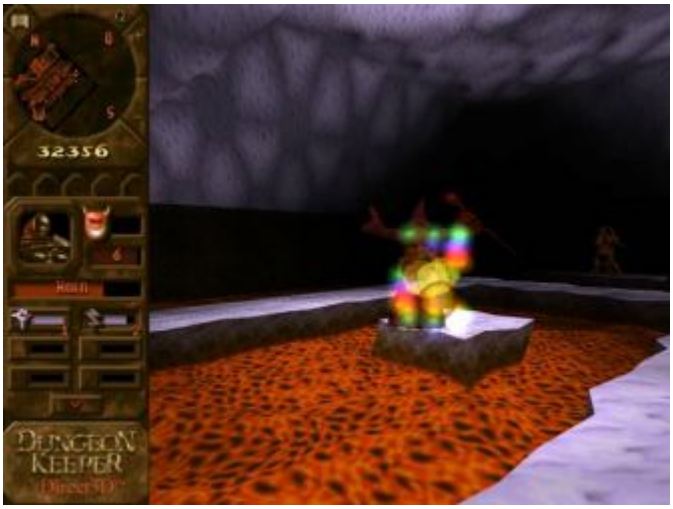
Säubern Sie nun den Bereich im Südwesten und sichern Sie sich dann im Südosten zunächst das Level-Steigern-Spezial im kleinen See.
Wenden Sie es aber am besten erst an, wenn es sich wirklich lohnt, sprich viele Kreaturen bereits auf Level 9 sind.
Bevor man dann jedoch die Tür zum Labyrinth in der südöstlichen Ecke aufbricht, sollte man noch die Türen an der östlichen Seite wegbrechen und sich das dortige Level-Steigern-Spezial schnappen, dass nur von einigen Magiern verteidigt wird.
Sobald man dann die starke Samurai-Kampftruppe im Südosten angreift, muss man sich auch auf den Endkampf vorbereiten. Warten Sie daher am besten bis alle Gefangenen verhungert oder zurechtgefoltert sind und wenden Sie dann die verbliebenen Level-Steigern-Speziale an.
Wichtig ist vor allem, dass man über viele Level 10 Vampire und Skelette verfügt.
Sobald die Samurai-Truppe im Südosten besiegt wurde, kommt eine erste Welle mit starken Gegnern über Sie, die überall auf der Karte verteilt auftaucht und somit nur recht schwer zu bekämpfen ist. Da es keine Heldenportale gibt, die man sichern könnte, muss man selbst die einzelnen „Brandherde“ aktiv bekämpfen und hoffen, dass zwischenzeitlich nicht zuviele einzelne Kreaturen und Imps besiegt werden. Hat man die erste Welle jedoch erstmal besiegt, bleibt einem nicht viel Zeit zum Sammeln, denn es wird direkt ein zweiter Angriff durch eine nochmals stärkere Truppe erfolgen.
Hier sind dann vor allem die Feen und Magierinnen gefährlich, da deren Blitz- und Wind-Zauber Ihre Truppen fast wirkungslos machen können! Setzen Sie daher in deren Nähe möglichst viele Level-10-Skelette ab, die ebenfalls mit Blitz-Zaubern angreifen und so recht schnell der Plage Herr werden. Gegen die restlichen Horden hilft dann der gezielte Einsatz aller Vampire.
Die Truppe um den Ritter selbst erscheint dann beim kleinen See, so daß man sie nach der Ausschaltung aller anderen Helden mit allen verbliebenen Truppen angreifen kann.
Schafft man es beim ersten mal nicht direkt die chaotische Situation zu meistern, sollte man ein Savegame laden und die nun bekannten „Eintrittsstellen“ der Helden mit einigen Fallen versehen, was leider im durchaus großflächig ausgehobenen Level nicht immer leicht ist, weshalb man sich beispielsweise auch in den eigenen Bereich mit Gängen zurückziehen kann, wo die Fallen wirkungsvoller zum Einsatz gebracht werden können.

Level 13: Daka-Gorn



Der Level beginnt recht unauffällig, trotzdem darf man gerade zu Beginn keine Fehler machen!
Buddeln Sie daher so gen Westen, dass man von Norden her zum Eingang buddeln kann, so daß man den feindlichen Gang direkt unter dem Eingang meidet. Gegen die dortigen Zwerge hätte man ansonst keine Chance!
Dank dem schnell zugänglichen Gold und dem Diamantenfeld wird man keine Probleme haben den begrenzten Dungeon schnell umfangreich auszubauen.
Die Kreaturenzahl ist auf 10 beschränkt, so daß man durchaus auch mit 10 Zauberern hantieren

muss, was aber kein Problem darstellt! Lassen Sie daher erstmal alles erfroschen und werfen Sie dann alle Kreaturen in den Trainingsraum. Dank genügend Gold und der Möglichkeit den Spielablauf per Strg- und +-Taste zu beschleunigen, wird man recht bald über Level-10-Kreaturen verfügen.
Mit diesen erobert man dann zunächst den Unsichtbarkeitszauber im Westen und buddelt sich dann zum feindlichen Gewölbe nahe dem Eingang durch.
Sie kommen dort bis zum zweiten Teilbereich der Karte, wo man einen getarnten Imp zunächst den Weg pflastern lassen sollte. Nehmen Sie sich dann den Gegnern auf den Inseln an. Vor allem die Zauberer sind hier sehr effektiv, so daß man bald jeglichen Widerstand gebrochen haben sollte.
Ärgerlich sind lediglich die Magier, deren „Schild-Zauber“ eine Zeit lang jeglichen Schaden auf Ihre Angreifer umleitet, so daß es mitunter empfehlenswert ist die Zauberer erstmal zum nächsten Ziel zu „befördern“. Zusätzlich muss man etwas auf die Imps achten, denn ab jetzt wird man immer mehr durch Fallen geplagt, in welchen man nicht zu viele Imps verlieren darf, denn sonst wird man den „Goldpuffer“ alsbald nur wegen den Imps verbraten haben (das Diamantenfeld wirft ja nicht übermäßig viel ab und eine Handwerkskammer wird man hier nicht mehr bekommen!).



Brechen Sie dann zunächst die Tür im Westen auf, wo man im kleinen Raum ein Level-Steigern-Spezial findet, das man aber mit Bedacht anwenden sollte, denn die Kreaturen kann man ja eigentlich auch so ordentlich trainieren. Belassen Sie es daher am besten erstmal in der Bibliothek und heben Sie es sich für einen harten Kampf auf oder wenn die Kreaturen schon Level 9 erreicht haben und somit der nächste Levelaufstieg am längsten dauert.
Da man überdies recht bald allein mit Zauberern nicht viel anfangen kann, sollte man durchaus einige schwächere aus dem Dungeon werfen, so daß man unter 10 Kreaturen hat und mit etwas Glück eine Eiserne Jungfrau oder ein Teufler aus dem Eingang kommen, welche deutlich stärker sind und die Zauberer eigentlich komplett und gut ersetzen. Hat man also genügend Zeit, sollte man direkt alle Magier rauswerfen und das Spiel so lange treiben, bis man nur noch Teufler und Eiserne Jungfrauen hat, welche man dann dank „Strg“ & „+“ - Taste (Spielbeschleunigung) recht schnell ordentlich trainieren kann.
Kämpfen Sie sich dann langsam in den mittleren Abschnitt vor und brechen Sie die Türen jeweils nur nach einem Savegame und mit vollständig regenerierten Truppen auf, den mitunter trifft man auf heftigen Wiederstand, der oft noch durch Helden, die durch die Decke kommen verstärkt wird.
Wichtig ist, dass man bei mehr als 10 Kreaturen (an verschiedenen Stellen findet man „Verstärkung“, mit der man die Kreaturenzahl über 10 steigern kann) möglichst keine Verluste mehr erleidet, denn diese werden natürlich nicht aufgefüllt!
Gehen Sie daher vorsichtig vor und nutzen Sie auch den hier zu findenden Schild-Zauber, der vor allem schwächere Kämpfer eine Zeit lang gut schützt.



Nützlich ist auch das Wiederbeleben-Spezial, dass man sich aber für den tragischen Verlust einer wirklich starken Figur aufheben sollte. Zum Beispiel für den Horny, den man im östlichen Teil findet und welcher Ihre Kampfkraft enorm steigert!
Gegen die nervigen Feen mit ihrem Wind-Zauber, sind vor allem die bodenständigen Teufler effektiv, weshalb man bei Kämpfen gegen diese Helden primär die Teufler ins Gefecht werfen sollte.
Achten Sie aber trotzdem darauf, wo Ihre restlichen Truppen hingepustet werden, denn hier findet man öfter leicht „versenkte“ Indy-Fallen, die schnell eine Katastrophe auslösen können.
Neben dem wichtigen Heilungs-Zauber findet man hier auch noch einen Tempel, weshalb man diesen Teil der Karte wirklich vollständig und genau untersuchen sollte.
Im nächsten Kartenbreich gilt es dann erneut einen Lavasee gespickt mit Helden auf kleinen Inseln zu überwinden, was nach gleicher Manier wie beim ersten vollzogen wird. Mit Eisernen Jungfrauen geht das sogar noch schneller, da deren Blitz-Zauber deutlich effektiver ist als alle sonstige „Zauberer-ei“. Zusätzlich kann man auch gerne den Horny hier ranlassen, da dieser die Lava spielend verträgt..!
Der letzte Abschnitt wird dann natürlich entscheidend schwerer, was man schon daran erkennt, dass hinter der westlichen Tür direkt mal eine Indy-Falle wartet! Rücken Sie daher zunächst im Osten vor und machen Sie sich hier direkt auf heftigste Kämpfe gefasst! Rücken Sie daher erst vor, wenn Sie mindestens 10.000 Goldstücke haben um die Kämpfer mit Heil- und Schutz-Zaubern zu unterstützen. Die Imps müssen dann beim Vordringen besonders beobachtet werden, da ansonst zahllose Fallen enorme Verluste verursachen!
Bevor Sie sich dem gegnerischen Dungeon-Herz in der Mitte annehmen, sollte man unbedingt alle anderen Räume aufbrechen und die dortigen Helden niederkämpfen. Ohne Verluste wird man danach durch „Eroberung“ diverser zusätzlicher Kreaturen mindestens deren 15 besitzen, womit man dem finalen Kampf dann doch etwas leichter entgegensehen kann! Zusätzlich findet man hier auch weitere nette Extras: Neben Gold, ein Heldenraub- und ein Level-Steigern-Spezial. Nebenbei sollte man auch am südlichen Rand alles wegbuddeln, denn etwa in der Mitte findet man noch den Blitz-Zauber, welcher bei ausreichenden finanziellen Mitteln sehr gut beim Gegner ankommt 😉
Hinter der einzigen, zentralen magischen Tür findet schließlich das gegnerische Herz, das von einigen starken Samurai verteidigt wird, die bei Eindringen Ihrer Truppen auch noch durch weitere herunterbrechende starke Helden mitsamt dem Ritter verstärkt werden!
Da man diese Kombination selbst mit „maximaler“ Kreaturenzahl, nur dann schafft, wenn man massiv durch Zauber in den Kampf eingreifen kann (Blitz, Heilung und Schild), was natürlich auch entsprechende Goldreserven von mindestens 50.000 benötigt, sollte man versuchen die beiden Gruppen getrennt zu attackieren.
Lassen Sie dazu erstmal die magische Tür von magisch begabten Truppen aufbrechen und ziehen Sie diese dann auch sofort zurück, so daß keine Ihrer Kreaturen im „Herz-Raum“ die zusätzlichen Truppen „herbeiverursacht“.
Warten Sie nun einfach, bis die Samurai-Kampftruppe langsam den Raum verlässt und einen gewissen Abstand hat. Werfen Sie Ihre dann alle Ihre Kreaturen über und lassen Sie sie niedermachen. Nach einer regenerativen Phase greift man dann das Herz selbst an, wo der Ritter nach auch mitsamt seiner Kumpanen auftaucht, die nun keine so große Gefahr darstellen sollten..!

Level 14: Dixaroc



Der Level beginnt mit einer schlimmen Befürchtung, was sich jedoch mit etwas Überblick glücklicherweise als falsch herausstellt!
Gehen Sie daher direkt die Symbiose mit der Spinne ein und brechen Sie die nahe Tür auf. Dahinter gilt es den Gang schnell zu durchlaufen, da zwei Indy-Fallen aus den Seitengängen kommen, aber nach „hinten“ wegrollen und dort im See verschwinden, so daß man direkt weiter vorstossen kann.
Im nächsten großen Raum trifft man auf einige Bogenschützen, die man zunächst mit den beiden zur Verfügung stehenden Zaubern bearbeiten und dann mit den Klauen komplett zerlegen muss.
Meiden Sie den Fernkampf, denn dort sind die Gegner natürlich etwas geschickter!
Nach erfolgreich bestandenem Kampf, sollte man die Spinne verlassen und dieser dann direkt acht Hühnchen „reinwürgen“, um ihre Gesundheit etwas zu verbessern (wie die U.S. Army in Guantanamo 😕 „Symbiosieren“ Sie dann aber gleich wieder hinein, denn es gilt dem Weg zu folgen. Im Raum mit dem Wassergraben muss man dann schnell die weiterführende Tür aufbrechen, denn im dahinterliegenden Raum kommen direkt einige Gegner durch die Decke. Bekämpfen kann man diese allein mit der Spinne nicht, weshalb man direkt nach dem Durchbruch zur nächsten Tür muss, hinter welcher man dann zwei Eiserne Jungfrauen trifft, die die Angelegenheit regeln. Verlassen Sie daher die Spinne und ziehen Sie die Kreaturen bei ernsten Verletzungen ins Lager zurück, wo sie sofort mit Hühnchen gestopft werden!
Anschließend gehts dann mit einer Jungfrau weiter bis zu einem großen Raum voller Indy-Fallen. Hier gilt es wieder einfach direkt den Raum zu durchqueren, so daß die hereinbrechenden Helden von der „Indy-Lawine“ niedergemacht werden.



Einige Meter dahinter kann man dann einige nette Imps befreien, die man dann aber flink aufnehmen muss, damit sie nicht etwas direkt auf dem Weg zum Herz in die Indy-Fallen laufen.
Bauen Sie nun den Dungeon weiter aus und vor allem das Gold ab. Gleichzeitig buddelt man sich Richtung Osten vor. Orientieren Sie sich dabei am nahen Fluss, der direkt zum offen gelegenen gegnerischen Lager führt.
Graben Sie sich hier so weit wie möglich vor, so daß abgeworfene Kreaturen direkt den Feindkontakt suchen. Mit den beiden Jungfrauen sollte man nach mehreren Angriffen den Gegner problemlos niederzwingen können, so daß man alsbald per Symbiose in den gegnerischen Dungeon eindringen und dort das Dungeonherz attackieren kann.
Sobald dieses vernichtet wurde wird man Brücken bauen können und im Bereich des gegnerischen Dungeons zahlreiche Spinnen und Teufler erobern können. Das ist auch wichtig, da man alsbald einen Schwung Helden niedermachen muss, der mitten im gegnerischen Dungeon aus dem Heldentor springt. Achten Sie penibel darauf keine Kreatur zu verlieren!
Dank Brücke kann man sich danach im Osten über die Lava zur nächsten Tür aufmachen. Dahinter findet man einige schwache Gegner und einen langen, leeren Gang, der zur westlichen Seite führt.

Achten Sie hier jedoch darauf, dass scheinbar beim Pflastern ein Angriff der Helden direkt bei Ihrem Dungeonherz ausgelöst wird!
Hinter dem langen Gang findet man dann neben einem Heldentor auch zwei Level-Steigern-Speziale, die man zunächst aber am besten noch unangetastet lässt.



Buddeln Sie sich lieber erstmal zum Goldfeld in der Mitte durch, das durch einige Zwerge bewacht wird, die man jedoch recht mühelos niederkämpfen kann.
Da die Goldversorgung so zunächst mal gesichert ist und man die Kreaturen in Ruhe trainieren lassen kann, sollte man speichern und sich auf weitere Vorstöße einrichten. Brechen Sie dazu zunächst die Tür im Westen auf und ringen Sie die zahlreichen Ritter dahinter nieder.
Weiterhin gilt es möglichst keine Verluste zu erleiden, weshalb man im Zweifel stets alle Kreaturen in den Kampf beordern und auch regelmäßig speichern sollte!
Sie kommen dann alsbald zu einem breiten Gang mit einigen Seitentüren, die neben Helden auch zahlreiche Drachen und Kreatur-Wiederbeleben-Speziale einbringen und daher direkt untersucht werden sollten.
Danach bricht man die magische Tür gen Osten auf und erobert die dahinterliegende Bibliothek, die man dann sofort ausbaut und mit allen verfügbaren Kreaturen bestückt, womit man sehr schnell die gesamte Forschung abschliessen kann.
Ärgerlich ist hier der unvorhersehbare Angriff einiger Helden auf Ihr Dungeonherz. Werfen Sie den Angreifern schnell und energisch starke Kreaturen entgegen!
Danach sollte man dann die Handwerkskammer möglichst massiv ausbauen, damit man sich mit dieser das nötige Gold sichern kann, dass einem leider durch die begrenzten Goldvorräte bald fehlen wird.
Hinter der Bibliothek findet man dann nochmal einige Kreaturen, die eine letzte Verstärkung vor dem finalen Kampf darstellen. Kümmern Sie sich nun vornehmlich darum, dass die Handwerkskammer genügend Indy-Fallen und magische Türen abwirft, so daß man das Training der Kreaturen bezahlen kann.
Da der Gegner den gesamten südlichen Bereich mitsamt den dortigen Gold- und Diamanten-Feldern besitzt, sollte man sich einfach genügend Zeit nehmen um wirklich alle Kreaturen auf Level 10 zu bringen und vorerst nicht weiter vorrücken, so daß man sich ganz auf die Handwerkskammer verlassen muss.
Hat man aber erstmal alle Kreaturen fertig trainiert und eine Goldmenge von mindestens 50.000 angespart, kann man im Osten den Durchbruch wagen. Sammeln Sie hier dann unbedingt alle Kreaturen und bauen Sie am besten ne Brücke übers Wasser, so daß Sie die Flagge ohne Kosten weiter ins gegnerische Gebiet setzen können. Da der Gegner auch massiv mit Blitzen gegen Ihre Imps vorgeht, sollte man die Brücke direkt so weit nach Westen bauen wie möglich.
Zunächst muss man aber meist erstmal den schwersten Kampf bestehen, denn der Gegner wird auch alle Kreaturen zusammenziehen und vor allem gegnerische Vampire stellen hier eine enorme Gefahr dar!
Achten Sie unbedingt auf die schwächeren Kreaturen, die man öfter mal heilen muss, sonst nimmt der Bestand zu stark ab! Verliert man eine starke Kreatur wie Drache, Teufler oder Eiserne Jungfrau, sollte man diese möglichst schnell per Extra wiederbeleben und sofort in den Kampf werfen.
Rücken Sie dann allmählich gen Westen vor, wobei nach und noch nur noch einzelne Gegner angreifen werden. Versuchen Sie daher öfter mal mit einem Imp gegnerische Schatzkammern zu erobern, so daß man die kostspieligen Heilungen weiter fortsetzen kann, die recht wichtig sind, damit auch eine brauchbare Zahl an Kreaturen zum gegnerischen Dungeonherz vordringen kann...

Level 15: Belial



Arbeiten Sie sich zunächst nach Süden vor, wo man nach Westen hin neben einer Handwerkskammer auch einige Skelette findet, die erste brauchbare Truppen abgeben, die man aber auch benötigt um die ersten Angreifer abzuwehren, die den weiteren Weg zum großen Goldfeld im Südosten verteidigen.
Lassen Sie bei diesem dann erstmal die äussere „Kruste“ wegbuddeln, so daß man die Wände um den Kern verstärken und so gegen eindringende Helden sichern kann. Wichtig ist aber auch das Sichern nach Osten hin, denn von dort werden die Angreifer überhaupt erst kommen!
Versuchen Sie sich den Helden so lange wie möglich zu entziehen, damit man die eigenen Kreaturen trainieren kann, denn alle Stellen wird man eh nicht absichern können, so daß die Gegner später auf jeden Fall in Ihren Dungeon vordringen werden!
Wichtig ist es daher erstmal die Hühnerfarm auf volle Effektivität zu bringen, denn Sie wird eine stattliche Zahl an Monstern versorgen müssen. Lassen Sie daher die Wände verstärken und bauen Sie überall Türen ein.
Sobald die Helden dann den Durchbruch geschafft haben, meist nahe der Kartenmitte aus Nordosten her kommend, sollte man diesen Weg erkunden, die erste Welle niederkämpfen und dann den Gang mit einigen Fallen ausstatten, denn es werden noch weitere Helden kommen, da man im Norden einen seltsamen leeren Dungeon finden wird!
Setzen Sie hier ruhig Indy-Fallen ein, denn mangels Friedhof und Gefängnis wird man aus den Helden eh keinen Profit ziehen können!
So lange es im Norden ruhig bleibt, sollte man sich nach Süden hin orientieren und auch stets ein wachsames Auge auf die Imps haben, die hier allzugerne Türen aufbrechen, die sie besser nicht sollten! Gehen Sie hier nur langsam vor und sichern Sie eroberte Bereich öfter mal mit einer Tür ab, so daß die Imps nicht unkontrolliert vordringen und so in Fallen verenden oder direkt alle Gegner auf einmal anlocken.
Orientieren Sie sich zunächst am besten gen Osten, wo man das wichtige Diamanten-Feld inmitten eines Lavasees findet.
Mit dessen Hilfe sollte man dann alle Finanzprobleme vergessen können und alle Kreaturen trainieren oder arbeiten lassen können, wenn sie denn schon Level 10 erreicht haben. Rücken Sie dann Richtung Osten vor. Sie finden hier nahe der Kartenmitte ein Dungeon-Spezial, eine Hühnerfarm und den wichtigen Heilen-Zauber!



Im Osten findet sich auch hinter dem großen Lavasee eine Gruppe Bogenschützen wieder, die die letzten wichtigen Eroberungen verteidigen.
Kämpfen Sie sich im Osten zunächst hinter der magischen Tür bis zum Gefängnis durch. Danach rückt man in die südöstliche Nische vor, wo man neben einiger Geister auch einen Level-6-Vampir findet, der Ihre Truppe direkt enorm verstärkt.
Schließlich bleibt dann nur noch der Bereich im Nordosten, wo man neben einem weiteren Diamantenfeld, zahlreichen großen, aber leeren Räumen auch das stark bewachte gegnerische Dungeonherz findet. Gehen Sie hier unbedingt sehr vorsichtig vor, denn jede offensive Aktion kann hier nun schon zum Auftauchen der finalen „Kampfgruppe“ um den Avatar führen.
Erobern Sie daher am besten nur die Räume, verkaufen Sie diese und ziehen Sie Ihre Imps daher nach Möglichkeit wieder zurück, was am besten funktioniert, wenn man diese weiterhin am Diamantenfeld im Süden schürfen lässt.
Da der gegnerische Ansturm wirklich massiv wird, sollte man sich unbedingt durch zahlreiche Fallen schützen. Um den Weg der gegnerischen Truppen vorhersagen zu können, empfiehlt es sich durchaus zunächst zu speichern, den Angriff auszulösen und dann das Savegame zu laden.



Pflastern Sie vor allem in den Gängen ruhig eine Falle hinter die Nächste oder setzen Sie direkt gleich einige Indy-Fallen, die immernoch am schnellsten aufräumen. Bei den großen Räumen im Norden, wo die Gegner einfach so (ohne Heldenportale) erscheinen, ist es natürlich weniger effektiv hier Fallen zu setzen, kann aber lustig sein, wenn man beispielsweise eine „Mauer“ aus Indy-Fallen errichtet, der garantiert keiner entkommt, wenn man diese alle (nahezu) gleichzeitig auslöst.
Wichtig ist es vor allem, dass man die Angriffsteam zerpflückt, stoppt oder am besten einfach direkt ausschaltet, denn direkt hinter den ersten Trupps kommt auch der Avatar mitsamt einiger Ritter heran. Lassen Sie diese am besten auch erstmal einige Fallen testen und sammeln Sie alle Truppen an einem Ort um ihm diese dann entgegenzusenden.
Dank genügend finanzieller Mittel sollte man selbst bei unoptimaler Truppenstärke und Fallenausbau recht gut zum Sieg kommen, denn man kann hier massiv mit Blitz- und Heil-Zaubern nachhelfen.
Ist der Avatar samt den Rittern aber erstmal besiegt, gilt es dann aber noch das gegnerische Dungeonherz zu vernichten, dass nochmal von recht starken Kräften verteidigt wird und schließlich die letzte Hürde vor dem totalen Sieg darstellt! Belohnungen gibts hier erwartungsgemäß aber keine..!

© A. Neumann 2005

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/dungeonkeeperdeeperdungeons?rev=1496520402

Last update: **2017/06/03 20:06**