

Der Weg nach oben

Dungeon Keeper 2

Das Böse siegt immer – besonders, wenn es die Komplettlösung aus dem GameStar-Strategielabor gründlich studiert hat.

Die Fortsetzung von Bullfrogs Strategiehit Dungeon Keeper ist zwar nicht so schwer wie der Vorgänger, aber in höheren Levels durchaus noch knackig. Unsere Komplettlösung versorgt Sie mit allgemeinen Tips und Hinweisen zu jeder Mission. Die Kampagne bietet 20 Szenarios; Sie können allerdings manchmal zwischen mehreren Varianten wählen. Wir stellen in solchen Fällen natürlich alle vor. Die nur der Unterhaltung dienenden Geheimlevels werden nicht beschrieben.

Allgemeine Tips

Richtig bauen

GROSSE RÄUME bauen

TIP 1: Errichten Sie möglichst große Räume, da die wesentlich effizienter arbeiten als kleine. Bevorzugen Sie eine quadratische Form, um möglichst viele Gegenstände, beispielsweise Foltergeräte, in einem Raum unterbringen zu können.

Keine WÄNDE

TIP 2: Verzichten Sie auf Wände in Ihrem Dungeon, um mehr Platz für die Räume zu haben. Wenn Räume direkt ineinander übergehen, tut das ihrer Effektivität keinen Abbruch. Außerdem produziert jede eroberte Kachel einen weiteren Manapunkt pro Runde.

HÜHNER-FARM zentral anlegen

TIP 3: Legen Sie eine große Hühnerfarm im Zentrum Ihres Dungeons an, damit Ihre Kreaturen kurze Wege zur Nahrung haben und nicht unglücklich werden. Wenn das nicht möglich ist, bauen Sie mehrere kleine Farmen in allen Ecken Ihres Verlieses.

Helden FOLTERN

TIP 4: Foltern Sie Helden mit hohen Stufen in Ihrer Folterkammer, damit sie überlaufen. Je länger die

Folter, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß ein Heroe sich Ihnen anschließt. Um die Qualen so lang wie möglich zu halten, heilen Sie dem Tode nahe Helden per Zauberspruch.

TIP 5: Die Arena ersetzt einen Trainingsraum im Verlauf des Spiels.



Tip 4: Foltern Sie die schwächlichen Helden so lange, bis sie bereitwillig zu Ihnen überlaufen.

ARENA fürs Training

Achten Sie darauf, daß immer genug Imps bereitstehen, die Verwundete in den Schlafsaal bringen.

Einheiten TRAINIEREN

Einheiten und Training

TIP 6: Trainieren Sie Ihre Kreaturen von Anfang an, um schnell gegen gegnerische Angriffe gerüstet zu sein. Bedenken Sie jedoch, daß im Trainingsraum maximal die Stufe 4 erreicht werden kann.

Kein Training für IMPS

TIP 7: Imps müssen nicht trainieren; die Kerlchen steigen durch ausgeführte Bauaufträge auf. Imps ab Stufe 4 können sich selbst beschleunigen und benötigen damit wesentlich kürze Arbeitszeiten.

ZAUBERER trainieren

TIP 8: Sollten Sie in einem Level keine Zaubersprüche benötigen, schicken Sie die Zauberer direkt in die Trainingskammer statt in die Bibliothek.

Keine UNTOTEN in die Arena

TIP 9: Schicken Sie Untote nicht in die Arena, da sie sterben, wenn sie dort geschlagen werden. Die einzige Möglichkeit, Untote in der Arena zu trainieren, ist, sie ohne Pause zu beobachten und zu heilen.

VAMPIRE sind stark

TIP 10: Schwache Feinde sollten Sie nicht foltern, sondern außerhalb eines Kerkers sterben lassen. Danach bringen Ihre Geschöpfe die Schwächlinge auf den Friedhof, wo aus jeweils sechs Feinden ein mächtiger Vampir unter Ihrem Kommando entsteht.

Skelette ohne ANGST

TIP 11: Angstfallen können nur von Skeletten vernichtet werden, da die untoten Knochenkrieger keine Angst empfinden können.

SCHWARZE ENGEL anlocken

TIP 12: Schwarze Engel sind fast so stark wie Horny. Locken Sie diese mächtigen Kämpfer durch den Bau von mehreren großen Tempeln an, und trainieren Sie die Engel direkt in der Arena. Zehn Schwarze Engel auf Stufe 10 entvölkern jeden feindlichen Dungeon.

Zauberei

HORNY rufen

TIP 13: Rufen Sie Horny, wenn Sie einen feindlichen Dungeon gefunden haben. Der rote Sensenmann ist unverwundbar und benötigt selbst für Stufe-10-Kämpfer nur wenige Schläge. Achten Sie darauf, daß er nicht zwischen Fallen gerät, da er dann irritiert und ziellos durchs feindliche Verlies läuft.

BLITZSCHLAG verwenden

TIP 14: Der Blitzschlag ist eine sehr wirkungsvolle Waffe. Er wirkt nur beim König oder Horny nicht. Wenn Sie während eines Angriffs einen Gegner per Blitzschlag umwerfen, können Ihre Kreaturen den wehrlosen Recken schnell und einfach töten.

Lösung der Kampagne

WEISUNGEN
befolgen

Level 1
TIP 15: Folgen Sie den Anweisungen des Tutors. Um den Fürsten zu töten, benötigen Sie eine Streitmacht aus mindestens fünf Goblins.

Neue RÄUME
bauen

Level 2
TIP 16: Errichten Sie zunächst die gewohnten Standardräume, und graben Sie einen Tunnel zum Portal. Legen Sie anschließend eine Bibliothek und einen Trainingsraum an. Während die Zauberer in der Bibliothek forschen, trainieren Ihre Goblins fleißig. Sobald Sie fünf Zauberer sowie zwei Goblins haben und alle Zaubersprüche erforscht sind, ist die Zeit reif für einen Angriff auf den Feind im Norden.

Goblins TRAINIEREN

Nach NORDEN

Level 3
TIP 17: Nachdem Sie Ihren Dungeon ausgebaut haben, graben Sie sich zu den nördlichen Goldvorkommen durch. Stellen Sie dort drei bis vier Kanonen auf. Anschließend locken Sie den Fürsten an, indem Sie mit Ihren Einheiten bis zu den gegnerischen Kanonen vordringen. Ziehen Sie sich dann hinter Ihre Fallen zurück und warten Sie, bis der Ritter in die Reichweite der tödlichen Waffen läuft. Dann geben Sie ihm mit Ihren Monstern den Rest.

FALLEN nutzen

Nach NORDEN

Level 4
TIP 18: Nach dem Ausbau Ihres Dungeons graben Sie sich Richtung Norden, wo Sie auf einen Wachraum und eine Tür stoßen. Nehmen Sie den Wachraum ein. Die Tür lassen Sie zunächst unberührt.

DUNKELELFE nutzen

TIP 19: Trainieren Sie Ihre Monster, und sichern Sie den Bereich vor der Tür mit Kanonen. Sobald Sie über zehn Einheiten verfügen, unter denen unbedingt auch eine Dunkelelfe sein muß, treten Sie die Tür ein. Versetzen Sie sich mit Hilfe der Symbiose in die Elfe, und töten Sie per Zoom-Modus den Zwerg, der vor dem Raum des Lords Wache schiebt.

LORD anlocken

TIP 20: Rennen Sie mit einem Imp zum Fürsten, und locken Sie den Lord ins Wasser. Am Ufer können ihn Ihre Kreaturen dann problemlos eliminieren.



Tip 21: Erobern Sie den feindlichen Kerker, um eine Streitmacht aus Skeletten aufzubauen.

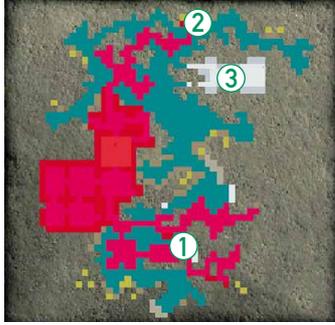
Level 5
TIP 21: Da im Süden die Gegner lauern, bauen Sie Ihren Dungeon nach Norden aus und nutzen nur das dortige Gold. Sobald Sie fünf Level-3-Goblins haben, nehmen Sie die Goldvorräte im Süden in Angriff und

KERKER einnehmen

dringen mit Ihrer Armee nach (1) vor. Dort vernichten Ihre Kreaturen den Gegner, und Ihre flinken Imps erobern den nützlichen Kerker.

ANGST-FALLEN vernichten

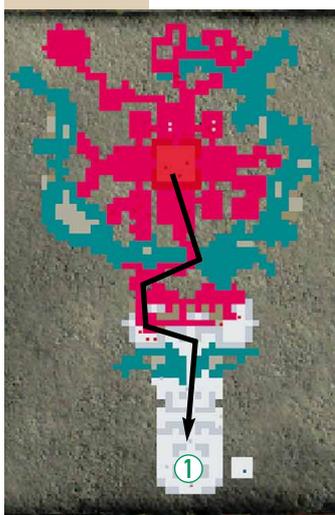
TIP 22: Der Lord des Landes hält sich bei (3) auf, wird jedoch von Angstfallen geschützt, die Ihre Kreaturen nicht überwinden können. Nehmen Sie daher angreifende Helden gefangen, und lassen Sie sie in Ihrem Kerker verhungern, damit sie zu Skeletten auferstehen. Die verspüren keinerlei Angst und entschärfen die Fallen rasch. Bevor Sie dem Ritter den Garaus machen, sollten Sie unbedingt noch bei (2) den Gegenstand mitnehmen, der Ihnen Zugang zu einem Bonuslevel gewährt.



Level 5: Erobern Sie den Kerker bei (1), und attackieren Sie mit Skeletten bei (3).

Helden KONVERTIEREN

Level 6 (Norden)
TIP 23: Sie haben in diesem Level kein Portal und müssen daher gut auf Ihre Monster aufpassen. Kämpfernachschub bringt das Konvertieren von Helden. Fangen Sie die Angriffe aus dem Osten und Westen ab, und bringen Sie gefallene Gegner in Ihren Kerker. Heilen Sie dort die stärksten, und foltern Sie die so lange, bis sie überlaufen.

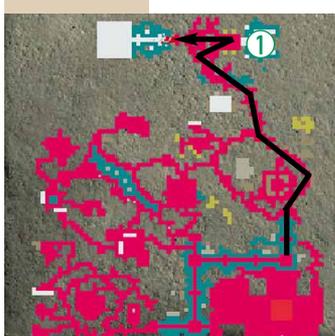


Level 6 (Norden): Konvertieren Sie alle Helden, und töten Sie den Lord bei (1).

TIP 24: Der Landlord befindet sich im Süden bei (1) und wird von einigen Fallen und Wachen geschützt. Eine Armee von etwa 30 Kämpfern kann ihn jedoch gefahrlos ausschalten. Auch hier benötigen Sie einige Skelette für die Angstfallen.

Räume EINNEHMEN

erste Feind verrät Ihnen viel über die Umgebung. **TIP 26:** Im ganzen Level – speziell im Westen – sind Räume verteilt, die Sie einnehmen können, darunter auch ein Portal. Dehnen Sie Ihren Dungeon deshalb in alle Richtungen aus, und erobern Sie so viel Gebiet wie möglich.



Level 6 (Süden): Erledigen Sie vier Minuten vor Zeit-Ablauf den Lord bei (1).

TIP 27: Arbeiten Sie sich nach (1) vor, denn dort wird der Lord zu fliehen versuchen. Sobald Ihnen Ihr Tutor mitteilt, daß Sie nur noch vier Minuten Zeit haben, greifen Sie mit Ihren sämtlichen Einheiten bei (1) an und vernichten den schwächlichen Fürsten samt seinem Gefolge.



Level 7: Belagern Sie den Lord bei (2) mit Kanonen und Ihren Kreaturen.

Level 7

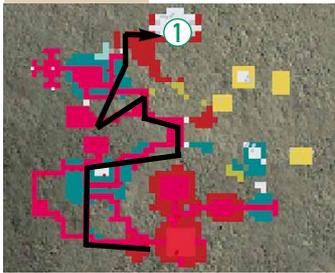
TIP 28: Sie werden sofort zu Beginn von einem übermächtigen Riesen attackiert. Indem Sie einen Goblin per Symbiose übernehmen, können Sie den Feind jedoch leicht ausschalten: Dazu rennen Sie auf ihn zu, schlagen und rennen weg, ehe er zurückhaut. Tun Sie das so lange, bis der Grobian tot ist.

Räume ERWEITERN

TIP 29: Nehmen Sie mit den Imps die Räume des blauen Keepers ein, und töten Sie dort alle Riesen wie in Tip 28 beschrieben. Das auf der Karte mit (1) markierte Gebiet ist ein vorgebauter Dungeon. Allerdings sind die Räume zu klein – reißen Sie alle Zwischenwände ein, um Platz zu schaffen.

Insel BELAGERN

TIP 30: Der Lord hält sich bei (2) auf. Da diese Insel gut geschützt ist, bauen Sie am anderen Ufer Kanonen auf, die dann die Riesen und Ritter beschießen. Wenn fast alle Gegner erledigt sind, hetzen Sie Ihre gut trainierte Armee auf den Landesherrn.



Level 8: Arbeiten Sie sich bis nach (1) vor, und rufen Sie dort Horny.

Level 8

TIP 31: Erobern Sie zunächst den Schlafsaal und die Hühnerfarm. Dann nehmen Sie die schwach bewachten Gebiete im Westen ein. Anschließend ist das Portal im Osten an der Reihe. Arbeiten Sie sich nun weiter nach Westen vor, bis Sie bei (1) ankommen, wo schon der Lord auf Sie wartet.

TIP 32: Da der Lord ziemlich stark ist, empfiehlt es sich, nun Horny zu rufen. Gegen den hat der Heldenchef keine Chance.

HORNY rufen

stark ist, empfiehlt es sich, nun Horny zu rufen. Gegen den hat der Heldenchef keine Chance.

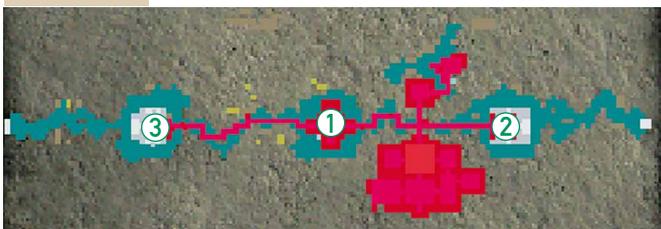
Level 9

INSELN erobern

TIP 33: Ihr Ziel ist es, vor dem Ablauf des Countdowns die drei Inseln zu erobern. Wenn Sie die ersten Monster besitzen, steht einem Angriff auf (1) schon nichts mehr im Wege. Die gleiche Mini-Streitmacht kann nach kurzer Pause auch (2) einnehmen. Für (3) benötigen Sie etwa zehn Stufe-2-Kämpfer.

FALLEN stellen

TIP 34: Sichern Sie danach die Inseln – bevorzugt (3) – mit Kanonen und Barrikaden. Ihre Befestigungen sollten den Lord so weit anschlagen, daß ein paar Monster und Blitzschläge ihm den Rest geben.

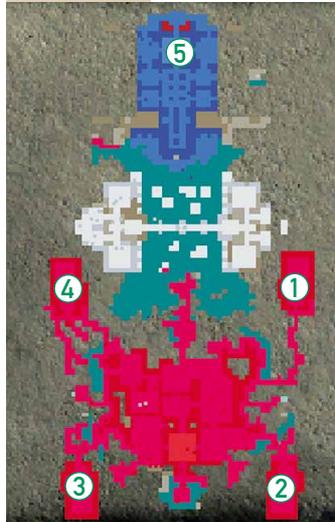


Level 9: Erobern Sie die drei Inseln, um den Lord von der Flucht abzuhalten.

Level 10

HELDENTORE zerstören

TIP 35: Die Elfen werden Sie nach Ablauf des Countdowns angreifen. Um die Anzahl der Gegner zu begrenzen, müssen Sie die vier Heldentore rund um Ihren Dungeon zerstören – sonst fallen immer neue Helden bei Ihnen ein. Laufen Sie die Positionen (1), (2), (3) und (4) in dieser Reihenfolge ab, und nehmen Sie jede Kachel mit Imps ein. Dadurch werden die Tore zerstört. Einige Monster sollten Ihre Arbeiter eskortieren.



Level 10: Vernichten Sie die Heldentore bei (1), (2), (3) und (4), um den Angriff der Helden zu überleben.

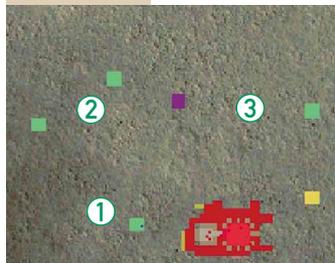
TIP 36: Anschließend bereiten Sie sich auf den großen Angriff vor, indem Sie den Weg nach Norden mit Fallen spicken.

TIP 37: Rücken Sie nach dem abgewehrten Angriff zum Dungeonherz des Feindes nach (5) vor. Der blaue Keeper dürfte nun keine Chance mehr haben.

SOFORT angreifen

Level 11 (Norden)

TIP 38: Bauen Sie eine Steinbrücke zum Gold im Westen, dann errichten Sie einen Schlafsaal und eine Hühnerfarm auf den Inseln, von denen Sie allerdings vorher noch die Steine abtragen müssen. Graben Sie sich anschließend bis zum Portal bei (1) durch, das dem blauen Keeper gehört. Diesen können Sie mit Ihren Starteinheiten innerhalb weniger Minuten vollständig besiegen, da seine Truppen wesentlich schwächer sind als die Ihren.



Level 11 (Norden): Töten Sie nacheinander die Keeper bei (1), (2) und (3).

Weiter VORRÜCKEN

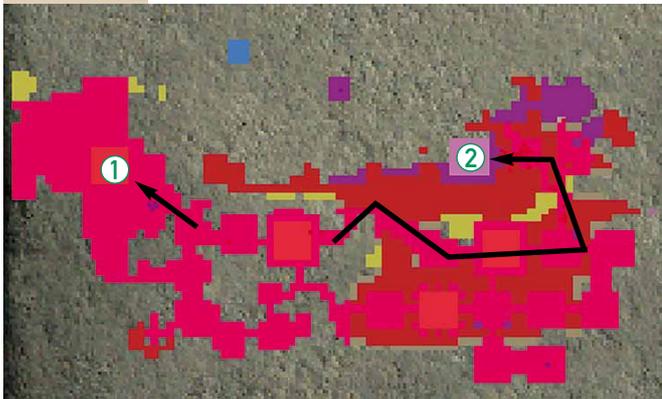
TIP 39: Rücken Sie danach zu (2) vor, wo Sie auch den grünen Keeper ohne große Probleme vernichten können. In der Zwischenzeit wird der purpurne Keeper den gelben erledigen, und so bleibt Ihnen zum Schluß nur noch ein Konkurrent, den Sie mit Ihren mittlerweile erfahrenen Truppen einfach überrennen können. Sein Dungeon erstreckt sich über ein ziemlich großes Gebiet bei (3).

Level 11 (Nordwesten)

HORNY rufen

TIP 40: Bauen Sie schnell ihren Dungeon aus, achten Sie aber darauf, daß Sie im Westen nicht das Reich des blauen Keepers öffnen. Nachdem Ihre Kreaturen eifrig trainiert haben, reißen Sie die Wände des Gegners im Nordwesten ein und rufen Horny herbei. Ihre Kreaturen und der Meister des Bösen nehmen danach den blauen Dungeon komplett auseinander. Das Dungeonherz befindet sich bei (1).

RUHE bewahren **TIP 41:** Danach haben Sie Zeit, einen vorbildlichen Dungeon zu errichten. Warten Sie so lange ab, bis der purpurne Keeper den grünen und den gelben Kollegen vernichtet hat. Dann legen Sie eine Brücke über den Lavafluß im Osten und bringen Ihre geübten Kreaturen direkt in die Gemächer des Feindes. Arbeiten Sie sich bis zu (2) vor, wo Sie das Dungeonherz zerstören.



Level 11 (Nordwesten): Der mächtige Horny greift für Sie bei (1) an, während sich Ihre Armee sich um den feindlichen Keeper bei (2) kümmert.

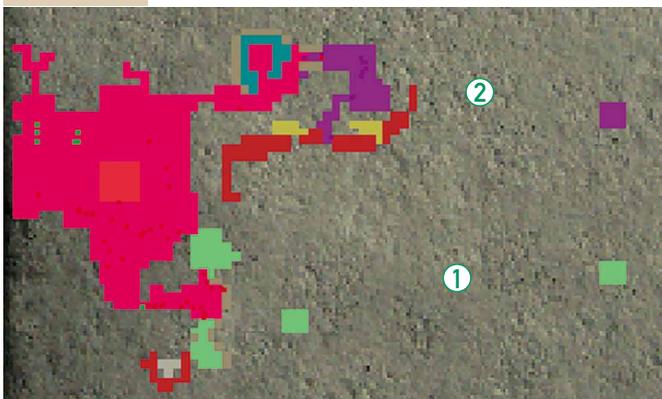
Dungeon AUFBAUEN

Level 11 (Westen)

TIP 42: Sie haben in diesem Level viel Platz, den Sie nutzen sollten, um einen effizienten Dungeon zu errichten. Vor allem ein großer Trainingsraum ist Pflicht, damit Ihre Kreaturen innerhalb kürzester Zeit zur Hochform auflaufen können.

ENGPÄSSE sichern

TIP 43: Der blaue und der gelbe Keeper werden von den beiden anderen ausgelöscht. Sichern Sie die Engpässe im Nord- und Südosten mit vielen Fallen – dann ist die Eroberung der Dungeons bei (1) und (2) nur noch eine Formsache, da die Armeen der Gegner zum Großteil von Ihren Abwehrstellungen vernichtet werden. Greifen Sie zunächst den schwächeren Gegner an, damit Ihre Geschöpfe anschließend den stärkeren Keeper bekämpfen können. Welcher Keeper mächtiger ist, ändert sich von Spiel zu Spiel.



Level 11 (Westen): Bauen Sie in aller Ruhe Ihren Dungeon auf – die defensiv orientierten Gegner greifen Sie überraschenderweise nicht an.

FRIEDHOF erobern

Level 12

TIP 44: Graben Sie schnell die umliegende Gegend frei, um die nahen Skelette unter Ihr Kommando zu

Heldenfestung STÜRMEN

bringen. Wehren Sie mit denen den ersten feindlichen Angriff ab, und arbeiten Sie sich danach zu (1) vor. Dort finden Sie einen Friedhof, den Sie einnehmen.

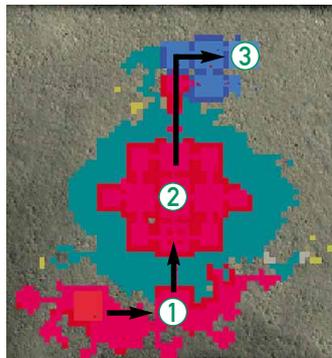
TIP 45: Bringen Sie alle Toten auf den Friedhof, um Vampire zu bekommen. Die Langzähne benötigen einen kleinen Schlafsaal, eine Hühnerfarm und



Tip 45: Wenn Sie fleißig Leichen auf den Friedhof bringen, entstehen dort die mächtigen Vampire.

einen Trainingsraum. Wenn Sie etwa acht trainierte Vampire haben, können Sie die Heldenfestung bei (2) stürmen.

TIP 46: Der blaue Keeper hat zwar viele Kämpfer, aber kein Portal. Daher belagern Sie ihn vor dem Eingang seines Dungeons



Level 12: Lassen Sie auf dem Friedhof Vampire auferstehen, mit denen Sie die Feinde bei (2) und (3) attackieren.

mit den Vampiren und töten eine feindliche Kreatur nach der anderen. Heilen Sie derweil Ihre Vampire regelmäßig. Sobald der gegnerische Widerstand nachläßt, attackieren Sie das Dungeonherz bei (3).

Level 13

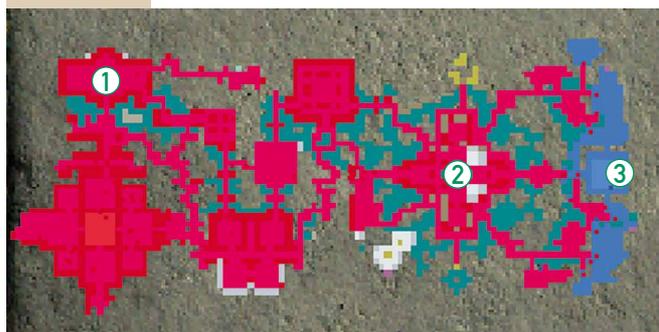
TIP 47: Trainieren Sie sofort zu Beginn Ihre sechs Goblins, da über die ganze Karte einzelne Gegner verteilt sind.

TIP 48: In der Zwischenzeit buddeln Ihre Imps einen Tunnel nach (1). Nachdem Ihre trainierten Goblins dort die Mönche geschlagen haben, nehmen Sie das Portal ein. Besonders wichtig ist in diesem Level, daß Sie alle gegnerischen Kreaturen in Ihr Gefängnis sperren und die Mönche konvertieren.

PORTAL erobern

TIP 49: Das Kloster bei (2) ist nicht schwer geschützt, doch der Weg dorthin ist übersät mit Fallen und Verteidigern. Arbeiten Sie sich langsam vor. Sobald Sie am Kloster angekommen sind, müssen Sie schnell handeln. Errichten Sie weitere Folterkammern, und bringen Sie die Mönche unverzüglich hinein.

In das KLOSTER eindringen



Level 13: Konvertieren Sie alle Mönche, um sie gegen Vampire einzusetzen.

VAMPIRE besiegen

TIP 50: Nur wenige Minuten später werden Ihre Imps die Vampire im Osten erreicht haben, die Ihr Dungeonherz angreifen wollen. Postieren Sie deshalb dort Ihre gesamte Kampftruppe, ganz vorne die Mönche. Sobald alle Vampire besiegt sind, vernichten Sie das Herz Ihres Feindes bei (3).

Level 14

MANA-GRUBEN erobern

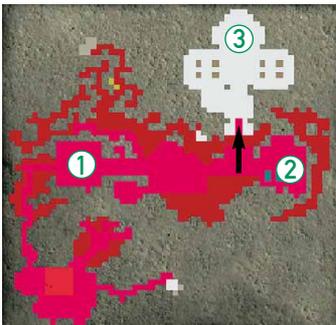
TIP 51: Bevor Sie Horny rufen können, müssen Sie die Managruben bei (1) und (2) erobern. Trainieren Sie Ihre Geschöpfe, und greifen Sie frühzeitig die schlecht verteidigten Stellungen an. Zerstören Sie die lästigen



Tip 51: Vernichten Sie die Heldentore, indem Sie das Gebiet um die Portale herum abreißen.

Heldentore, indem Sie die Mauern drumherum abreißen und das Gebiet anschließend einnehmen.

TIP 52: Bauen Sie eine Brücke hinüber zur großen Festung der Helden im Norden, und lassen Sie einen Imp wenigstens eine Kachel auf dem feindlichen



Ufer einnehmen. Danach reißen Sie die Brücke wieder ab. Sie können nun regelmäßig Horny auf diesem Feld beschwören. Tun Sie das so oft, bis er die gesamte Feindfestung gesäubert und den Lord getötet hat.

Level 15 (Norden)

TIP 53: Graben Sie einen Tunnel bis nach (1), und dringen Sie dort in das Gefängnis der Helden ein. Sobald Sie den ersten

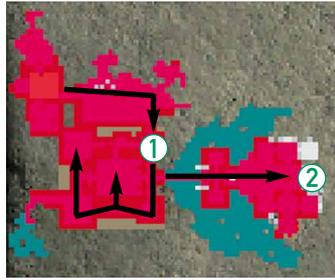
Level 14: Erobern Sie die Managruben bei (1) und (2), bevor Sie Horny rufen.

Ritter BEFREIEN

Raum erobert haben, steht Ihnen ein schwarzer Ritter zur Verfügung. Gehen Sie weiter nach Süden,



Zu **Tip 54:** Horny räumt in der Elfenfestung fast ganz allein auf.



Level 15 (Norden): Trainieren Sie die Schwarzen Ritter, und dringen Sie mit ihnen in die Elfenfestung des Lords ein.

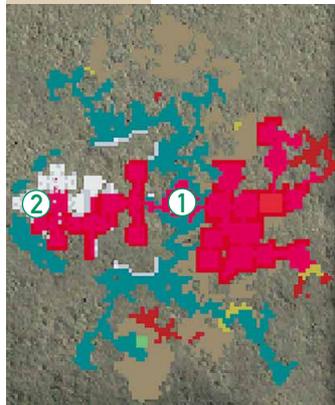
und erobern Sie (wie auf der Karte gezeigt) alle anderen Räume. Nehmen Sie die aus dem Osten angreifenden Helden möglichst gefangen.

TIP 54: Der Fürst befindet sich bei (2) und wird von einer großen Horde Feen bewacht. Horny wird jedoch problemlos mit allen fertig – beschwören Sie ihn immer wieder, bis sämtliche Gegner erledigt sind.

Level 15 (Osten)

Dungeon AUFBAUEN

TIP 55: Trainieren Sie Ihre Kreaturen, und richten Sie eine Arena ein. Verzichten Sie in diesem Level darauf, feindliche Helden gefangenzunehmen – lassen Sie sie lieber auf den Friedhof bringen, um Vampire zu erhalten. Bei (1) finden Sie ein Reservoir



Level 15 (Osten): Verzichten Sie auf die Gefangennahme von Helden. Erschaffen Sie lieber Vampire, die den Gegner leicht in die Knie zwingen.

Edelsteine, womit Ihre Finanzprobleme endgültig gelöst sind.

TIP 56: Stürmen Sie die Festung des Fürsten im Westen mit Horny und Ihren Kreaturen, und töten Sie bei (2) den Landlord. Achten Sie dabei auf Fallen, die Horny in seiner Bewegungsfreiheit behindern können.

Level 16

TIP 57: Erobern Sie die Werkstätten bei (1). Sichern Sie die Zugänge zu beiden Räumen mit Geheimtüren. Danach nehmen Sie die Gefängnisse im Osten ein, und verschließen die ebenfalls mit Geheimtüren.

GEHEIMTÜREN bauen

Erst **WESTEN**, dann **Norden**

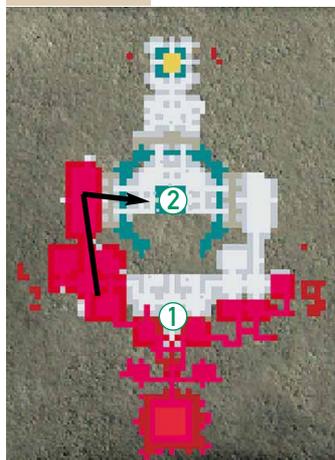
TIP 58: Lassen Sie Horny einmal im Dungeon aufräumen, und graben Sie sich durch den Westen nach Norden (wie auf der Karte gezeigt). Dort lauern nur harmlose Gegner. Laden Sie in der Zwischenzeit Ihre Manavorräte vollständig auf.

TIP 59: Graben Sie sich bis zu dem Fluß vor, der um (2) fließt, und rufen Sie dort Horny. Das ist das Ende des Fürsten.

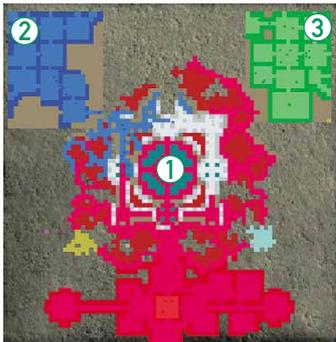
Level 17

TIP 60: Errichten Sie schnell einen großräumigen Dungeon im Süden, und locken Sie vor allem Schwarze Ritter an, die Sie in der Arena trainieren lassen. Speichern Sie so viel Mana wie möglich.

TIP 61: Wenn Ihre Kreaturen mindestens Stufe 6 haben, graben Sie sich nach Norden zu (1)



Level 16: Infiltrieren Sie die Heldenfestung, um Horny bei (2) herbeizurufen.



Level 17: Erledigen Sie 20 Helden, um zehn Schwarze Engel zu erhalten.

vor. Dort rufen Sie Horny und greifen mit Ihrer gesamten Armeestärke die Helden an. Sie müssen 20 Feinde erledigen, damit die Dunklen Engel zu Ihnen überlaufen. Vorsicht: Als endgültig tot gilt ein Held erst dann, wenn er verwest ist.

TIP 62: Die Vernichtung der beiden gegnerischen Keeper ist sehr einfach, da Ihre Schwarzen Engel die gesamte Arbeit allein erledigen. Am effektivsten ist es, beim gegnerischen Dungeonherz den Zusammenrufen-Zauberspruch zu nutzen. Ihre Kreaturen rennen sofort dorthin und töten die eher harmlosen Verteidiger praktisch im Vorbeigehen.

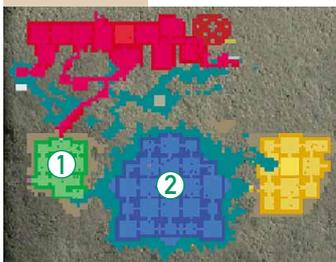
KEEPER vernichten

es, beim gegnerischen Dungeonherz den Zusammenrufen-Zauberspruch zu nutzen. Ihre Kreaturen rennen sofort dorthin und töten die eher harmlosen Verteidiger praktisch im Vorbeigehen.

Level 18

TEMPEL bauen

TIP 63: Legen Sie beim Dungeonbau Ihr Hauptaugenmerk auf Tempelanlagen, damit Schwarze Engel zu Ihnen kommen.



Level 18: Erledigen Sie erst den Feind bei (1), ehe Sie sich den starken blauen Keeper vorknöpfen.

TIP 64: Mit Ihren trainierten Einheiten und dem Horny stürmen Sie den grünen Dungeon. Das Herz liegt bei (1).

TIP 65: Bauen Sie eine Brücke zum Dungeon des blauen Keepers, und reißen Sie ein Loch in die Wand. Attackieren Sie mit Hornys Hilfe. Rufen Sie nach der Vernichtung der feindlichen Armee alle Einheiten bei

BRÜCKE errichten

(2) zusammen, um dort das gegnerische Dungeonherz mit vereinten Kräften zu vernichten.

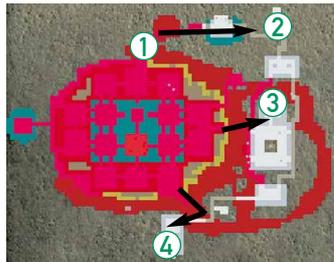
Level 19

Karte AUF-DECKEN

TIP 66: Decken Sie zunächst die Karte auf. Graben Sie sich nach (1) vor, und nutzen Sie dort den Gegenstand, der den Kriegsnebel auflöst.



Tip 64: Vernichten Sie als erstes das Dungeonherz des grünen Keepers.



Level 19: Schließen Sie die Heldentore mit Geheimtüren, damit die Fürsten nicht einfach fliehen können.

TIP 67: Um die Fürsten an der Flucht zu hindern, müssen Sie Geheimtüren vor die Heldentore bauen. Sobald ein Lord einmal nicht in der Nähe ist, greifen Ihre Kreaturen an und arbeiten sich jeweils bis zum Tor vor. Dort bauen Sie eine Geheimtür und schirmen damit den Fürsten von der Außenwelt ab. Dieses Manöver müssen Sie bei (2), (3) und (4) ausführen.



Tip 67: Die praktischen Geheimtüren halten die drei Lords von der Flucht ab.

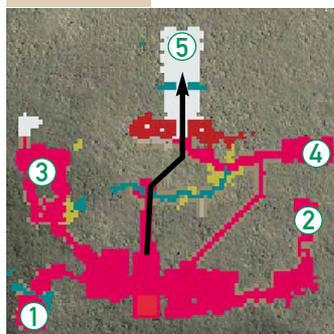
FÜRSTEN foltern

TIP 68: Sobald alle drei Heldentore mit Geheimtüren verschlossen sind, greifen Sie die drei flüchtenden Fürsten an. Nehmen Sie die Herren gefangen und foltern Sie die Edelleute dann so lange, bis sie endlich zu Ihnen überlaufen. Der Level gehört Ihnen.

HELDENTORE vernichten

Level 20

TIP 69: Damit die harten Angriffe zu Beginn nicht überhand nehmen, müssen Sie rasch die Heldentore an den Positionen (1), (2), (3) und (4) zerstören. Dies sollte auch mit wenigen Kriegern möglich sein, weil die Tore nur schlecht bewacht sind.



Level 20: Vernichten Sie zuerst die vier schwach bewachten Heldentore, und töten Sie danach den König bei (5).

TIP 70: Da nach der Zerstörung der Heldentore keine Angriffe mehr erfolgen können, Sie in aller Seelenruhe Ihre Geschöpfe zu perfekten Kämpfern trainieren. Wenn Ihre Truppen vor Kraft kaum noch laufen können, marschieren Sie mit ihnen nach (5), wo der König mit seinem Gefolge auf sie wartet.

KÖNIG ermorden

Rufen Sie Horny zur Unterstützung. Nachdem Ihr Lieblingsmonster den König erledigt hat, haben Sie gewonnen. Glückwunsch, der Weg in die Oberwelt ist frei. Das Böse hat wieder einmal gesiegt. **GUN**