

Komplettlösung aus erster Hand

Demonworld



Exklusiv für den GameStar hat Ikarions Entwicklerteam eine Komplettlösung zu Demonworld zusammengestellt.

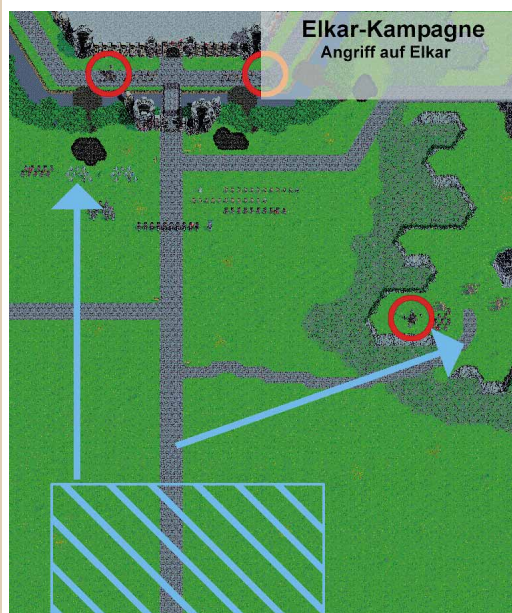
Demonworlds sechs Kampagnen bringen selbst die hartgesottesten Hexfeld-Ritter schnell ins Stolpern. Ikarions Programmierer-Mannschaft hilft ihnen wieder auf die Beine, verrät den Kampagnenverlauf und gibt Strategie-Tips zu den einzelnen Missionen.

LEGENDE

- = Mörser
- = Versteckte Gegner
- = Stoßrichtung Gegner
- ▨ = Aufstellbereich
- = Stoßrichtung
- = Nachschub
- × = Zielfeld

Elkar-Kampagne

Um die Stadt Elkar zu befreien und anschließend zu verteidigen, stehen Ihnen zwei Wege zur Verfügung.



Elkar-Kampagne: Angriff auf die Stadt Elkar.

Umweg über
WESGARD

TIP 1: Der Weg über Wesgard (4 bis 6 Missionen und Spezialmission) ist zwar länger als der direkte, dafür treffen Sie auf weniger Gegner. Entscheidend ist, daß in der dritten Mission der gesamte Spähtrupp ans Ziel gebracht wird. Das schwierigste Szenario ist der Sturm auf Elkar. Hier trifft man auf eine komplette Ordensarmee des Gegners, ausgestattet mit drei Mörsern und zahlreichen Bogenschützen. Ein Frontalangriff wäre sehr verlustreich.

Direkt nach
ELKAR

TIP 2: Marschieren Sie hingegen schnurstracks nach Elkar (4 bis 5 Missionen und Spezialmission), treffen Sie direkt auf die Trutzburg des Gegners. Die

Festung ist nur schwach verteidigt (Mission 2). Der Gegenangriff (Mission 3) fällt umso härter aus. Setzen Sie hier vor allem Fernkämpfer ein. In Mission 4 ist Ihre Armee auf 15 Einheiten beschränkt; der Gegner geht sehr aggressiv vor. Verlieren Sie diese Schlacht, ist Mission 5 Ihre letzte Chance auf die Fortsetzung des Spiels. In der müssen Sie mit Ihren verbliebenen Einheiten Elkar erneut gegen ein anstürmendes Renegatenheer verteidigen.

Die
GEGNER der
Kampagne

TIP 3: Mit folgenden Feinden müssen Sie im Kampagnenverlauf rechnen: Schneebarbaren, Gefolge der Ritter, Ordenskrieger und -ritter der Reinigenden Finsternis, Besessene Ordensritter und -krieger, Skartraks Faust, Helden, Schwarzmagier, Peindämonen, Jäger des Xeribulos und Schrecken der Abyss.

Berlak-Kampagne

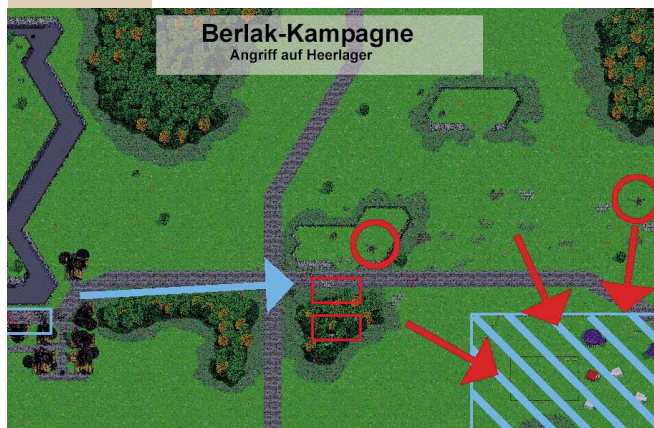
Hier gilt es, den Magier Selageth aufzuspüren. Die Teilkampagne besteht neben einem Spezialszenario aus vier Missionen, von denen allerdings lediglich drei gespielt werden müssen.

MISSION 1:
Truppen
schonen

TIP 4: Versuchen Sie in der ersten Mission, möglichst viel Nachschub durchzubringen. Die Straße durch den Wald ist nicht unbedingt der optimale Weg für Ihre Truppen! Bei der Wahl der nächsten Mission haben Sie zwei Möglichkeiten:

MISSION 2A:
eine Einheit
retten

TIP 5: Wollen Sie den versprengten imperialen Soldaten helfen, müssen Sie wenigstens eine dieser Einheiten retten. Gelingt Ihnen das nicht, ist die Kampagne verloren, da Sie keinen weiteren Anhaltspunkt für den Verbleib des Magiers erhalten.



Berlak-Kampagne, Mission 3: Kampf ums Heerlager.

MISSION 2B:
Truppen zum
Mörser tele-
portieren

MISSION 3:
Nachschub
nicht
vergessen

Die **TRUPPEN**
des Feindes

Der kurze
Weg nach
HARRANÉ

**BONUS-
MISSION:**
das Dorf
retten

TIP 6: Helfen Sie den Soldaten hingegen nicht, gerät Ihre Armee in einen Hinterhalt. In Ihrer Vorhut sollte sich ein Magier befinden, der den Spruch »Raumloser Pfad« beherrscht. Mit dessen Hilfe beamt man eigene Kämpfer an den gefährlichen Mörser auf der Felskuppe heran, um ihn im Nahkampf zu knacken.

TIP 7: In der dritten Mission greift der Gegner mit einer großen Tiermenschenarmee an, die von mehreren Mörsern unterstützt wird. Hier sollten Sie Ihren Nachschub am Westrand des Schlachtfeldes nicht vergessen, sondern sofort gen Osten ziehen.

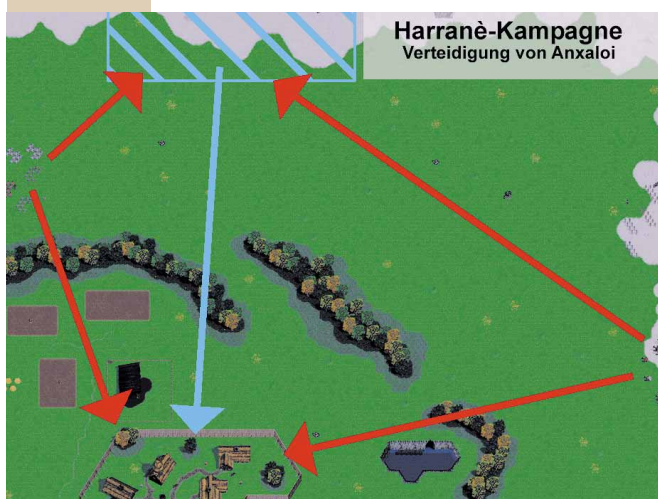
TIP 8: Während der Kampagne treffen Sie auf neue Gegner: Tiermenschen (auch gepanzerte) mit Handwaffen und Speeren, Brüder des Eislords, Schneetrolle, Tierberserker, Eisbärenreiter und Helden.

Harrané-Kampagne

Um den Ring des Windes zu erobern, stehen Ihnen wiederum zwei unterschiedliche Wege offen.

TIP 9: Der direkte Marsch nach Harrané (5 bis 6 Missionen und Spezialmission) ist länger als der Weg durch die Berge. Dafür können Sie in der Bonusmission zusätzlichen Nachschub erhalten, wenn Sie den bedrohten Menschen in Anxaloi helfen.

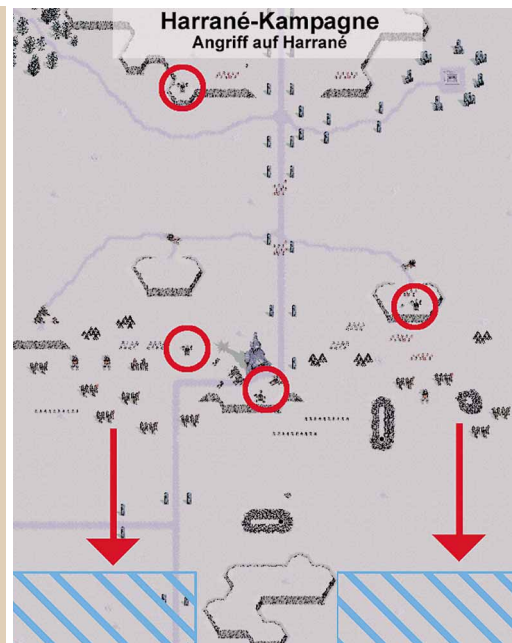
TIP 10: In dieser Bonus-Mission müssen Sie besonders auf das Tiermenschen-Regiment achten, das in Richtung Süden läuft. Außerdem versuchen zwei Eishexen, bis zum Dorf vorzudringen. Halten Sie den Gegner unter allen Umständen von diesen Vorhaben ab. Stellen Sie unbedingt schnelle Truppen und Fernkämpfer auf, nach Möglichkeit auch Ihren Drachen. Der taktische Nachteil, den Sie dann in der dritten Mission haben, ist zu verkraften.



Harrané-Kampagne, **Bonusmission:** Verteidigen Sie Anxaloi.

Vor der
**EISHEXEN-
STADT**

TIP 11: Richtig schwierig wird es vor der Eishexenstadt. Dort müssen Sie 15 Runden lang ausharren, um die Zeit für die Spezialmission (Einstieg der Heldengruppe ins Eishexenschloß, wo der Ring wartet) zu erspielen. Hier sollten Sie defensiv vorgehen und die wertvollen Charaktere und Einheiten hinter dem Felsvorsprung im eigenen Aufstellbereich sichern.



Harrané-Kampagne: Kampf um die Eishexenstadt.

Auf der
FLUCHT

TIP 12: Die folgende Flucht ist nicht sonderlich schwierig. Hier sollten Sie überlegen, ob Sie Ihre Einheiten über das südliche Ende des Schlachtfeldes hinaus retten – oder ob Sie nicht lieber in die Offensive gehen, um Punkte und Erfahrung zu gewinnen.

Der Weg
durch die
BERGE

TIP 13: Der Umweg durch die Berge (4 Missionen und Spezialmission) ist deutlich leichter als der direkte Marsch nach Harrané, bietet aber weniger Nachschub. In der zweiten Mission treffen Sie auf eine größere Anzahl Tiermenschen. Da die über keinerlei Fernkämpfer oder Magie verfügen, sollten Sie Ihre Mörser auf Anhöhen befördern und dem Gegner ordentlich einheizen. Die folgende Schlacht um das Eishexenschloß und die anschließende Flucht sind weiter oben beschrieben.

Die neuen
GEGER

TIP 14: In den Eisebenen dieser Kampagne tauchen neue Gegner auf: Eishexenfurien, -magierinnen und -heldinnen, Kampfschlitten, Schneekanonen, Gargylenreiterinnen, Eishexen, Töchter des Xeribulos, Balbors und Eiselementare.

Sarrad-Kampagne

In dieser Teilkampagne müssen Sie den Eislord der Tiermenschen vernichten und einen weiteren Elementarring erobern. Der Feldzug besteht aus drei Missionen, von denen zwei gespielt werden müssen, sowieso einer weiteren Spezialmission.

MISSION 2:
Der Ausgang
ist wichtig

TIP 15: Auf dem ersten Schlachtfeld ist das Tiermenschenheer relativ klein und leicht zu überwinden. Es wird allerdings von einem Eisriesen unterstützt. Konzentrieren Sie sich in der zweiten Mission auf den Weg zum Spielfeldausgang.

**BONUS-
MISSION:**
Leigre
verteidigen

TIP 16: Die Bonusmission, in der Leigre verteidigt werden muß, ist schwerer als die beiden vorangegangenen. Ein kombinierter Eishexen-Tiermenschen-Verband greift mit aller Macht an. Das kann verlustreich

werden, hat aber auch Vorteile: Wer Leigre verteidigt, erhält in der Xeribodai-Kampagne mehr Truppen. In dieser Kampagne treffen Sie auch auf Eisriesen.

Nordag-Kampagne

Die Teilkampagne besteht aus drei Missionen und einer Spezialmission. Sie müssen die Eisriesen retten und ihren König befreien.

Einsatz der NAHKÄMPFER

Die EISRIESEN aufhalten

So RETTEN Sie die Eisriesen

TIP 17: Bereits in der ersten Mission wird man von einer großen Dämonenhorde angegriffen. Da man seine Kämpfer auf kleinem Raum aufstellen muß, sollte man starke Nahkampfeinheiten nach vorne ziehen.

TIP 18: In der zweiten Mission kommt es zum Angriff von drei Eisriesen auf Ihr Camp. Sie müssen unbedingt vernichtet werden, bevor sie das Lager erreichen, da Eisriesen im Nahkampf sehr stark sind und die ersten Schlachtreihen leicht überrennen.

TIP 19: Die dritte Mission erfordert ein anderes Vorgehen, da man mindestens einen der beiden eingekreisten Eisriesen retten muß. Dabei sollte man versuchen, die Aufmerksamkeit der Dämonenhorden auf die eigenen Einheiten zu lenken und die Eisriesen nicht in einen Nahkampf zu verwickeln. Die sind zwar mächtig, doch im Nahkampf gegen Dämonen verwundbar. Als neuer Gegner taucht in dieser Kampagne die sogenannte Dai Re'Coon auf.

Xeribodai-Kampagne

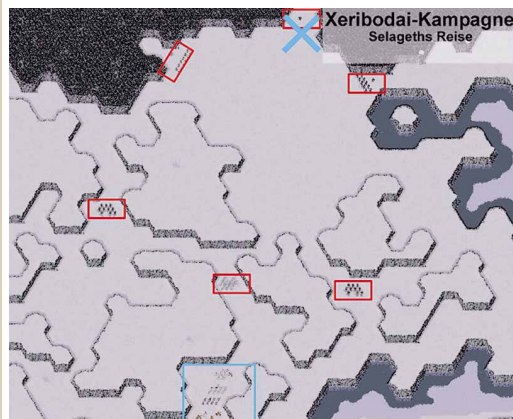
In der letzten Kampagne ist schließlich die Festung Xeribodai zu erreichen und der Dämon zu bannen. Dahin führen wieder zwei Wege:

WEG A: Auf Selageth warten

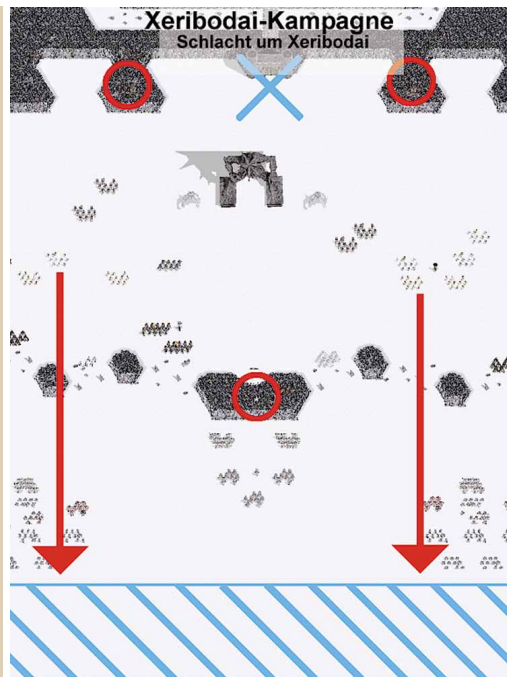
Die ORDENS-TRUPPEN richtig einsetzen

TIP 20: Wer auf Selageth wartet, muß insgesamt vier Missionen und eine Spezialmission überstehen. Zunächst wird Ihr Heerlager von einer Legion Untoter angegriffen. Die ist zwar groß, aber auch extrem langsam. Setzen Sie deshalb massiv Fernkämpfer ein.

TIP 21: In der zweiten Mission muß Selageth durch ein kompliziertes Paßgewirr geführt werden, ohne daß er den Feinden in die Hände fällt. Zum Schutz stehen lediglich einige Ordenseinheiten zur Verfügung. Manövrieren Sie die Begleiteinheiten geschickt durch den engen Weg, ohne daß sie sich gegenseitig behindern oder zur leichten Beute werden.



Xeribodai, Weg A, Mission 2: Selageths Weg um die Hügel.



Xeribodai, Mission 4: Das letzte Gefecht um Xeribodai.

So schalten Sie den MÖRSE aus

TIP 22: Während der dritten Mission müssen Sie den Weg nach Xeribodai freigekämpfen. Die Eisfürsten von Isthak werfen Ihnen hier ein großes Aufgebot entgegen. Besonders tückisch ist der vorgeschobene Mörser, der auf einem für normale Kämpfer unerreichten Felsen steht. Gegen den kann nur ein Drache oder der »Raumloser Pfad«-Spruch helfen.

Die LETZTE Schlacht

TIP 23: Das große Finale steht Ihnen in der vierten Mission bevor, in der Sie gegen das letzte Aufgebot Xeribulos' antreten. Eine gewaltige Menge an Tiermenschen, zahlreiche Dämonen und Untote wollen Sie daran hindern, bis zum Tor zu gelangen.

Einsatz der GESCHÜTZE

TIP 24: Versuchen Sie unbedingt, sich mit einer Kanone dem Tor zu nähern und es zu zerstören. Ohne Geschütze ist es fast unmöglich, das Tor aufzubrechen und die Festung einzunehmen. Nehmen Sie sich vor den oberen Kanonen der Verteidiger in acht, die sehr gut gesichert sind. Bleiben Sie ihnen möglichst fern. In der Spezialmission müssen Sie mit einem Ihrer Helden die Blutgrube erreichen, um den Dämon zu vernichten. Das Böse ist besiegt!

WEG B: Direkt nach Xeribodai

TIP 25: Marschieren Sie hingegen schnurstracks gen Xeribodai, warten drei Missionen nebst Spezialmission. Haben Sie das Heerlager verlassen, treffen Sie auf einen Verband Eishexen. Eine für Sie ungünstige Startposition erschwert die Schlacht. Die nächsten beiden Missionen sind prinzipiell identisch mit Mission 3 und 4 auf Weg A, allerdings ist die Zusammensetzung der gegnerischen Heere unterschiedlich und dem Missionsverlauf angepaßt. Auch hier sollten Sie unbedingt mindestens ein Geschütz retten.

Die neuen FEINDE

TIP 26: Auch die letzte Kampagne birgt ein Sammelsurium neuer Gegner: Zombies, Skelettkrieger und -reiter, Untote Drachen, Todesritter und -krieger, Totenbeschwörer und Wächter des Xeribulos. **MD**