

DUNGEON KEEPER

UNOFFICIAL PROFI-GUIDE

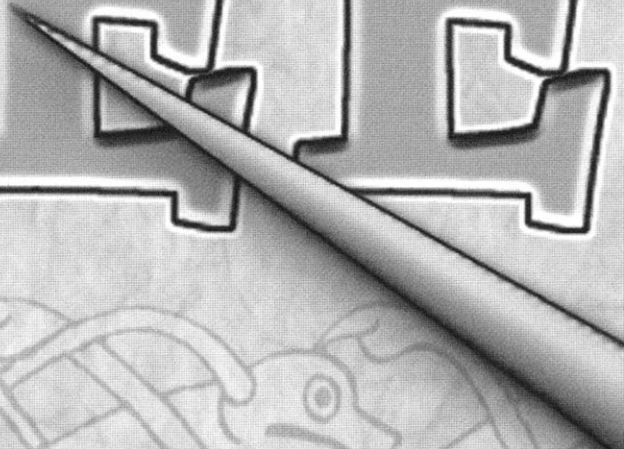
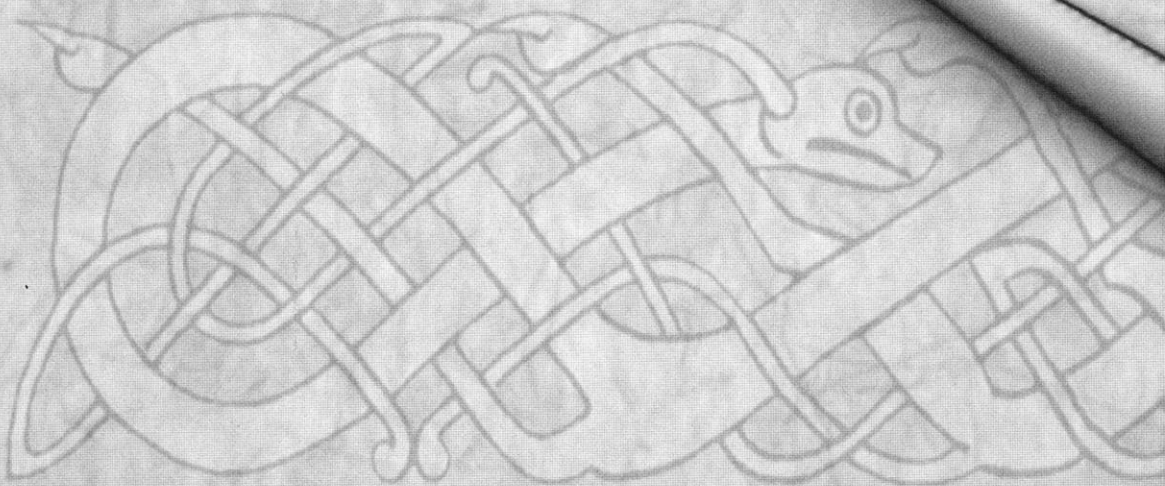


Gunther Bigl

X GAMES

D U N G E O N K E E P E R
U N O F F I C I A L P R O F I - G U I D E

DUNGEON KREI

A pencil is positioned diagonally across the lower right portion of the title, pointing towards the word 'KREI'.

U N O F F I C I A L P R O F I - G U I D E

GUNTHER BIGL

PIER



AMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Gunther Bigl:

Dungeon keeper: the unofficial guide ; Webweiser / Gunther

Bigl. – Haar bei München : X-Games, 1997

ISBN 3-8272-9015-5

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

2000 99 98 97

ISBN 3-8272-9015-5

© 1997 by X-GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Schoder Druck, Gersthofen

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

INHALT

1 Vorwort

Vorwort	10
Bullfrog	12

2 Das Spielprinzip

Das Spielprinzip	14
Tastatur und Maus	17
Systemanforderungen	17
Installation	18
Installation unter MS-DOS	18
Installation unter Windows 95	18
DirectX	18
Der Vorspann	19
Der Hauptbildschirm	19
Der Spielbildschirm	20
Die Menüs	21
Das Optionsmenü	21
Das Steuermenü	23
Das Informationsmenü	23
Das Raumenü	25
Das Forschungsmenü	27
Das Handwerksmenü	27
Das Kreaturenmenü	27
Botschaften	28
Navigation – die Dungeonansicht	29

Die Karte	31
Die Hotkeys	33
Symbiose	33

3 Bau und Betrieb eines Dungeon

Bau eines Dungeon	36
Die Monster und Helden	36
Monsterliste	36
Heldenliste	40
Die Umwelt	42
Fallen und Türen	45
Die Zaubersprüche	48
Global verfügbare Sprüche	49
Vom Skill der Monster abhängige	
Sprüche	51
Waffen	51
Schutz und magische Sonderfähigkeiten	52
Nichtmagische Sonderfähigkeiten	53
Die Dungeon-Specials	54



4 Strategie

Wie grabt und baut Ihr?	56
Raumfahren	57
Disziplinarische Maßnahmen	58
Die Launen der Kreaturen	58
Die primäre Informationstafel	59
Die sekundäre Informationstafel	60
Denkblasen und Lebensenergie	60
Wie machen Sie Ihre Untergebenen glücklich?	62
Lernen, lernen, nochmals lernen	63
Kraft im Kopf ...	63
Kraft in den Armen und im Kopf	64
Nur Kraft, wenig Köpfchen	64

Von sadistischen und fiesen Tricks	66
Die Computerassistenten	66
Schwedische Gardinen und	
»Küß die Hand, Herr Folterknecht«	67
Die Magie der Überredungskunst	69
Blutopfer an die Götter	71
Feindkontakt	73
Wie werden Sie überflüssige Monster los?	74

5 Dungeon-Tagebuch

Tagebuch einer Dungeonbesuchs	76
-------------------------------	----





6 Missionen

Eine strategische Übersicht	84	Level 13 – Badener Land	97
Die einzelnen Missionen	86	Level 14 – Pennburg	98
Level 1 – Immergrins	86	Level 15 – Knittlvers	99
Level 2 – Nettstadt	86	Level 16 – Tulpenduft	100
Level 3 – Herzlichholstein	87	Level 17 – Glücksberg	100
Level 4 – Blumingen	88	Level 18 – Luschenreich	102
Level 5 – Rosenberg ob der Zauber	90	Level 19 – Dudenhöfen	102
Level 6 – Lieblichknuffeltal	91	Level 20 – Vogelsang	103
Level 7 – Traumtal	91	Die versteckten Bonus-Levels	104
Level 8 – Herrlich-Hohenbollern	92	1. Bonuslevel	104
Level 9 – Mondlichtwald	93	2. Bonuslevel	105
Level 10 – Nimmerbö	94	3. Bonuslevel	106
Level 11 – Heimathof Tittisee	95	4. Bonuslevel	107
Level 12 – Elfentanz	95	Level bei Vollmond	108



7 Mehrspieler-Modus

Nullmodem	110
Modem	111
Technisches	112
Anschluß des externen Modems	112
Anschluß des internen Modems	113
Erste Schritte mit dem Modem	114
AT-Befehle	115
Aufbau einer Verbindung	117
Wahl der Übertragungsnorm	117
Wählen einer Telefonnummer	118
Netzwerke	120
Aufbau eines Netzwerks	121
Laden der Netzwerktreiber	122
Problemlösungen	124
Die Multiplayer-Levels	125

8 Cheats & Patches

Bugs, Tricks, Cheats	132
Bug-Report	132
Zusammenhänge	135
Tabelle: Monster-Werte	136
Tabelle: Helden-Werte	136
Tabelle: Ärger-Werte	138
Tabelle: Räume	140
Tabelle: Monster-Erfahrungswerte	141
Tabelle: Helden-Erfahrungswerte	141
Tabelle: Fallen & Türen	142

Support mit Web-Weiser

Web-Weiser	143
------------	-----

1

VORWORT



VORWORT

Dungeon Keeper ist in vielerlei Hinsicht ein bemerkenswertes Spiel. Es ändert auf gelungene Weise das althergebrachte Rollenklischee »Gut schlägt Böse« und verbindet geschickt Strategie und Taktik mit Action und Rollenspiel-Elementen. Auf diese Weise bildet Dungeon Keeper die Brücke zwischen den populären Echtzeit-Strategicals à la Command & Conquer und den hierzulande weniger erfolgreichen Rollenspielen. Außerdem bietet es eine große Spieltiefe, weiß also lange zu fesseln. Es ist aber andererseits leicht zugänglich, so daß Einsteiger nicht gleich verschreckt werden.

Das Buch, das Sie gerade in Händen halten, geht weit über den Inhalt der Spiel-Dokumentation hinaus. Es vermittelt Ihnen eine umfassende Einführung in die Spielelemente – Figuren, Räumlichkeiten, Zaubersprüche –, um später Anleitungen zu geben, wie sie erfolgreich gehandhabt werden. Detaillierte Lösungsvorschläge für die einzelnen Schritte und schlimme Mogeleyen vervollständigen den Band.

An dieser Stelle herzlichen Dank an all jene, die zum Gelingen dieses Buches direkt oder indirekt beigetragen haben:

An meinen Freund René Meyer, der sich zusammen mit mir mehrere Nächte um die Ohren schlug, um den Text zu überarbeiten und die letzten Fehler und Unstimmigkeiten auszumerzen. Dank auch den vielen Unbekannten, die Wissenswertes zu Dungeon Keeper in elektronischen Netzwerken zusammentrugen, dem Spielegeschäft »Zur 48«, das uns stets schnell und unkompliziert mit der neuesten Software versorgt, meiner Gitarre, die ich lange nicht mehr so gequält habe, an Annett, die mich mit Ihrem Geschenk total überascht hat und Rody, der mir schnell und unkompliziert beim Sammeln der wichtigsten Daten geholfen hat. Wichtig ist mir der Gruß an Irene und Franky mit der Morgensonne im Haar.

Abschließend möchte ich mich bei allen bedanken, die mich die ganze Zeit über aushalten mußten: meine Freunde Jan, Mike, Lacher, Ralph, Stebi, Claudi, Jule, Judith, Maike, OdaK. & M, und all jene, die auch noch Bigl heißen (Hallo Benjamin!). Axel und Hendrik danke ich für die medizinische Versorgung und den psychischen Beistand vor den Prüfungen.

Ein Dungeon Keeper
Feuertraum, im August 1997



BULLFROG

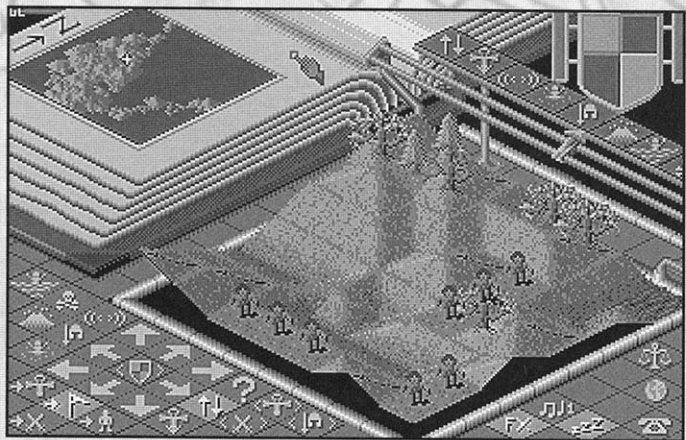
Bullfrog wurde 1983 von Peter Molyneux und Les Edgar gegründet. Nach Anwendungssoftware und einigen kleineren Spielen gelang 1989 der große Durchbruch mit dem innovativen Populous, das für rund zwanzig Plattformen umgesetzt wurde und sich bis heute mehr als drei Millionen Mal verkauft hat. Populous zählt

zu den Meilensteinen unter den Computerspielen und hat heute Kultstatus erlangt.

Den immensen Erfolg von Populous konnte Bullfrog nicht wieder überbieten, obwohl fast jeder Nachfolgetitel – die Wirtschaftssimulationen Theme Park und Theme Hospital, die Actionspiele Magic Carpet, Syndicate, Hi-Octane und Gene Wars sowie das Strategiespiel Powermonger – sehr erfolgreich war.

Vor allem das Attribut Einfallsreichtum darf Bullfrog für sich verbuchen – eine Eigenschaft, die das Entstehen von Dungeon Keeper maßgeblich beeinflusst hat.

Kaum ein Spiel der vergangenen Monate wurde so heftig herbeigesehnt: Ursprünglich sollte Dungeon Keeper Weihnachten 1995 die Verkaufsregale füllen. Dann wurde der Erscheinungstermin



immer wieder verschoben. 1996 tauchten vielversprechende Demonstrationen auf, bis das ganze Konzept umgestellt wurde, weil Designer Molyneux mit dem Ergebnis nicht zufrieden war. Gerüchte, denen zufolge Molyneux plane, Bullfrog zu verlassen, gaben Befürchtungen Nährstoff, das Projekt könnte eingestellt werden. Glücklicherweise kam dann doch alles anders: Dungeon Keeper erschien und erfüllte die hochgesteckten Erwartungshaltungen. Für Peter Molyneux war Dungeon Keeper das letzte Spiel bei dem von ihm mitgegründeten Unternehmen Bullfrog. Der bekannte Spieleentwickler hat sich mit der Gründung der Spielefirma LionHead Studios neuen Aufgaben zugewandt.

2

SPIEL PRINZIP

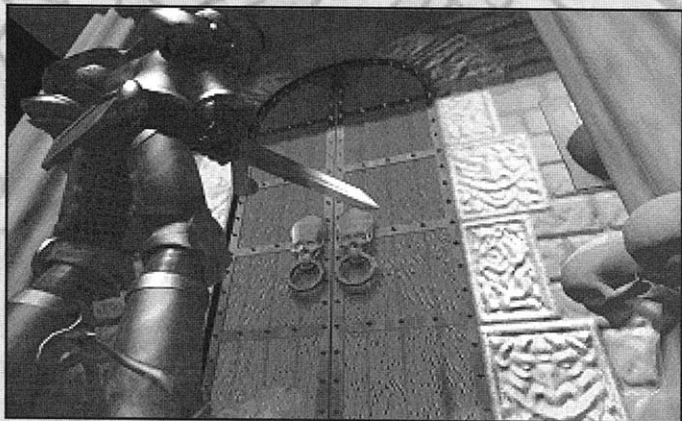


Das Spielprinzip

Immer die gleiche alte Geschichte, erzählt in etlichen Filmen, Mythen, Erzählungen und Computerspielen: Ein übler Dämon macht sich über eine arme und ach so gute Stadt her und verwüstet sie grauenvoll. Kinder verschwinden, Hunde werden geschlachtet, und die Köpfe Ungehorsamer werden an den Gartenzäunen aufgespießt. Die Kirche ist entweiht und der Pope geflohen. Keine Hoffnung mehr weit und breit ... Aber plötzlich ist er da: der Held! Ein armseliger Gänsehirt oder ein armer Müllerssohn taucht plötzlich auf, gewappnet nur mit einem dämlichen, alten, rostigen Säbel und einem seiner Blödheit entspringenden Mut, und dringt mit ein paar flotten Sprüchen in das Reich des Bösen ein, erschlägt dort alle Monster und rettet das unterdrückte Land vor der endgültigen Zerstörung. Der König des Landes schmeißt ihm dann auch noch seine Tochter hinterher, und wenn sie nicht gestorben sind ...

Eine solche Thematik haut einen alten Spieler nicht mehr vom Hocker.

Denn diese immer wieder erzählte Geschichte vom guten Helden ist langsam abgedroschen. So berührte mich doch die Ankündigung von Dungeon Keeper recht angenehm. In diesem Spiel wird endlich einmal die Kehrseite der Medaille durchexerziert. Sie sind die Ausgeburt des Bösen und regieren Ihr finsternes Reich mit unerbittlicher



Strenge und Grausamkeit, foltern Ihre ungehorsamen Untergebenen und Feinde zu Tode, opfern arme unschuldige Kreaturen den Göttern und machen den guten Helden, die Ihrem Tun ein Ende setzen wollen, das Leben ganz schön schwer. Eindringlinge werden entweder gleich von Ihren Horden erschlagen oder von Ihnen persönlich in die Folterkammer geschleppt. Nebenbei investieren Sie Ihr ganzes Geld in einen perfekt konstruierten Kerker (Dungeon), um bessere und gemeinere Monster für Ihr Tun zu gewinnen und ihnen ein Heim zu bieten, wo sie sich zunächst erst einmal wohl fühlen (um dann bei Gelegenheit geopfert oder als Exempel gefoltert zu werden).

Sie sind der Bewahrer des Kerkers. Sie sind der Dungeon Keeper.

Aber all diese Kreaturen lassen sich die ganze Sache nur so lange gefallen, solange Sie genügend finanzielle Mittel besitzen, um sie zu bezahlen. Die einzigen Getreuen, die Sie haben, sind Ihre Imps, kleine, arbeitsame Strolche, die Sie mit etwas Geld und einem Zauberspruch ins Leben



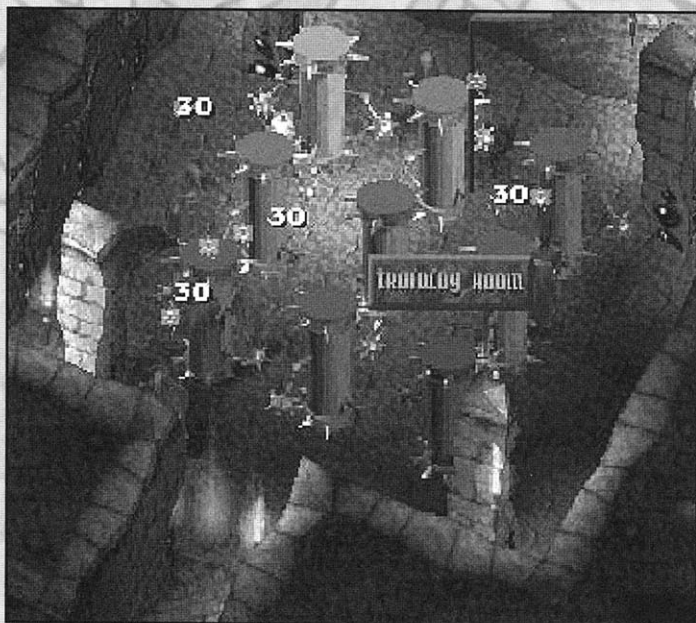
rufen. Diese kleinen Wusel bauen Ihr Labyrinth aus, befestigen die Wände, dekorieren und reinigen Ihren Dungeon, schleppen Fallen, Leichen und betäubte Gegner durch die Gegend, kurz, sie sind die »guten Geister« des bösen Meisters.

Das Spiel bietet sehr interessante Möglichkeiten, die vorerst einzigartig sind.

Neben der für viele Spiele zum Standard gewordenen isometrischen Perspektive (der Spieler schaut im 45-

Grad-Winkel, also von schräg oben, auf seine Welt hinab), die frei rotierbar ist, erlaubt es ein Zauberspruch, zu jeder Zeit die Kontrolle über einen seiner Untertanen zu erlangen. Damit wandern Sie in der »Ich-Perspektive« wie in einem der vielen 3D-Action-Spiele durch die Gegend, um Ihre Untertanen aktiv beim Kampf oder bei der Arbeit zu unterstützen.

Ziel ist es, entweder die Attacken der heldenhafte Menschen zurückzuschlagen und den Lord des Landes zu besiegen oder aber einen rivalisierenden Dungeon Keeper zu schlagen und seinen Dungeon zu zerstören. In einigen geheimen Levels, die man im üblichen Spielverlauf nicht findet, sind noch verschiedene andere Aufgaben zu lösen.



Überraschungen birgt das Spiel auch auf andere Weise. So gibt der Drucker unter Windows 95 plötzlich geheime Nachrichten aus, die einem dann wiederum verraten, wo welcher geheime Level versteckt ist. Bei Vollmond gar öffnen sich weitere Portale zu versteckten Königreichen, die vom Spieler erobert werden wollen.

Die ersten Missionen sind als eine Art Einführung, als Tutorial zu verstehen. Der Spieler erhält detaillierte Hinweise zum Bau des Dungeon und zur Handhabung seiner Kreaturen. Mit jedem Level werden neue Räumlichkeiten entweder erforscht oder entdeckt. Die Gegner gewinnen an Stärke, und die Strategie-Komponente nimmt deutlich mehr Raum ein. Sie sollten also mit Ihren Ressourcen haushalten und überflüssige Ausgaben vermeiden.

Tastatur und Maus

Für den geneigten Leser, der mit den Grundfunktionen seines Computers noch nicht so ganz vertraut ist oder einfach noch mal dieses oder jenes nachschlagen möchte, folgt eine kurze Installationsanleitung. Ansonsten ist die Installation auf der Referenzkarte und im Handbuch außerordentlich gut beschrieben, im Anhang sind viele Vorschläge zur Problemlösung zu finden. (Die gute Anleitung mußte ich einfach erwähnen. Leider ist eine gute und ausführliche Dokumentation nicht immer eine Selbstverständlichkeit.)

Systemanforderungen

Um Dungeon-Keeper in einer einigermaßen akzeptablen Geschwindigkeit zu spielen, benötigen Sie einen PC mit Pentium- oder vergleichbarem Prozessor mit 133 MHz Taktfrequenz, 32 Mbyte RAM und eine 2-Mbyte-Grafikkarte. Der Hersteller gibt als Mindestanforderungen für das Spielen unter DOS einen 486DX4-100 mit 8 Mbyte RAM für die VGA-Auflösung und 16 Mbyte für die SVGA-Auflösung an. Ich konnte diese Angaben leider nicht überprüfen, halte aber die Konfiguration für nicht ausreichend, da es schon beim oben angegebenen System zur fast unspielbaren Verlangsamung des Spieles kommt, wenn sich viele Kreaturen auf dem Bildschirm bewegen. Das Spiel in »Ich-Perspektive« ist schon in den ersten Levels nicht ohne Ruckeln möglich.

Die CD-ROM-Geschwindigkeit ist aus meiner Sicht sekundär, da große Teile des Spiels auf die Festplatte installiert werden. Dazu benötigt Dungeon Keeper 65 Mbyte freie Festplattenkapazität.

Mit einem vierfach-CD-ROM-Laufwerk läßt sich der animierte Vorspann in guter Qualität betrachten. Für Multiplayer-Spiele ist ein High-End-Rechner zu empfehlen, schon bei nur zwei Spielern über ein IPX-Netzwerk kommt es zu unangenehmen Verzögerungen des Spielflusses, wenn jeder Teilnehmer mehr als zwei Kreaturen befiehlt. Unter High End verstehe ich einen PC der Pentium-II-Klasse mit 64 Mbyte RAM.

Zum Zeitpunkt der Manuskript-Abgabe arbeitete Bullfrog an einer Anpassung des Spiels für 3D-Beschleunigerkarten. Dieses Update soll als Patch kostenlos über Electronic Arts zu beziehen sein. Wenn Sie eine Karte mit einem 3Dfx-Chipsatz besitzen, kommen Sie so in den Genuß einer schöneren Darstellung bei spürbar schnellerem Bildaufbau.



Installation

Auf der Dungeon-Keeper-CD sind zwei verschiedene Versionen des Spiels gespeichert. Eine Version läuft unter MS-DOS, die andere ist für Windows 95 optimiert.

Installation unter MS-DOS

Sie benötigen mindestens die MS-DOS-Version 6.22. Vor der Installation sollten Sie Ihre Festplatten-Cache-Programme deaktivieren, ansonsten könnte die Einrichtung einen Absturz verursachen. Legen Sie die CD in Ihr Laufwerk ein, und tippen Sie (dabei steht x für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerkes):

```
x:      <Enter>
cd keeper      <Enter>
cd dossetup    <Enter>
setup          <Enter>
```

Folgen Sie nun den Anweisungen des Installationsprogrammes. Zum Starten des Spieles muß die CD eingelegt sein! Begeben Sie sich in das Verzeichnis, in welchem Sie Dungeon Keeper installiert haben, bei Verwendung der Standardvorgaben also C:\BULLFROG\KEEPER. Tippen Sie jetzt:

```
c:      <Enter>
cd \bullfrog\keeper  <Enter>
keeper
```

Installation unter Windows 95

Für diese Installation benötigen Sie installierte DirectX-Treiber mindestens in der Version 3.0a.

DirectX

Hinter dem Begriff DirectX (Software Development Kit) verbirgt sich eine Sammlung von Programmierbibliotheken mit zweierlei Ziel. Zum einen sollen Spiele unter Windows 95 so schnell sein wie ein Konsolenspiel oder ein PC-Spiel unter purem DOS. Zum anderen bietet Microsoft den Spieleentwicklern eine standardisierte Schnittstelle, um schnelle Spiele unter Windows 95 zu entwickeln, und nicht zuletzt, um Windows 95 als Spieleplattform zu vermarkten. Der Vorteil von DirectX ist, daß die Spieleprogrammierer spezielle Eigenschaften der Hardware nicht kennen müssen. Das erledigen die DirectX-Treiber, die der Hersteller zur Verfügung stellt. Dadurch wird es möglich, auf »Beschleunigerkarten« spezielle Funktionen zu nutzen. Steht ein Feature nicht zur Verfügung, emuliert (simuliert) DirectX dieses. Freilich geht das dann langsamer. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Haben Sie die Option »Bei Wechsel benachrichtigen« aktiviert, startet Windows 95 automatisch das Installationsprogramm. Folgen Sie nun den Anweisungen des Programms. Zum Starten des Spiels finden Sie ein Icon in Ihrer Startleiste unter *Programme / Bullfrog*. Doppelklicken Sie auf das Icon *Dungeon Keeper*.

Tip: Achten Sie darauf, daß Ihr Desktop auf eine Farbtiefe von 16 Bit eingestellt ist! Ansonsten kommt es möglicherweise zu Schwierigkeiten bei der Farbwiedergabe.



Der Vorspann

Nach dem Start des Spiels erscheint der Vorspann. Diese Filmsequenz wird bei jedem Start gezeigt. Um sie zu umgehen, drücken Sie einfach die <Escape>-Taste.

Der Hauptbildschirm

Nach Beendigung des Vorspanns gelangen Sie auf den Hauptbildschirm mit dem Hauptmenü. Hier müssen Sie unter folgenden Optionen eine Wahl treffen:

Neues Spiel starten

Starten Sie als neuer Keeper im ersten Level.

Spiel fortsetzen

Das Spiel beginnt am Anfang des letzten in Angriff genommenen Levels.

Spiel laden

Lädt einen vorher abgespeicherten Spielstand.

Mehrspieler

Startet ein Spiel im Mehrspieler-Modus.

Optionen

Hier können Sie Soundlautstärke, Maussteuerung sowie die Tastenbelegung ändern.

Highscore-Tabelle

Wer ist der beste Keeper auf diesem Rechner?

Verlassen

Diese Option bringt Sie auf brutalste Weise wieder in die raue Realität zurück.



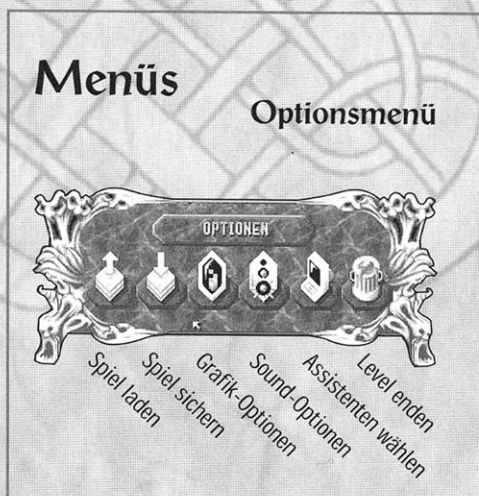


Der Spielbildschirm

Nach dem Starten eines Spieles befinden Sie sich – nach einer kurzen Ladephase, während der eine blutrote CD zu sehen ist – auf dem Levelauswahl-Bildschirm. Sie stehen am Fenster eines Turmes und blicken auf die friedfertige und heile (Ober-) Welt hernieder. Diese im Laufe des Spieles zu einem finsternen und dunklen Reich zu machen, ist Ihr Ziel. Ihre erste Wirkungsstätte ist durch eine rote Fahne gekennzeichnet. Klicken Sie sie mit Ihrer Maus an, um mit der Unterwerfung dieses Reiches zu beginnen. Sobald Sie ein Reich eingenommen haben, sehen Sie aus Ihrem Fenster die herrlich böse Veränderung und die Markierung Ihrer nächsten Wirkungsstätte. Haben Sie im Verlauf des Spiels ein Geheim-Level gefunden,

finden Sie eine weitere rote Fahne auf der Karte, die zur Kennzeichnung ein Fragezeichen aufweist.

Nach einem kurzen Klick auf eine Fahne finden Sie sich auf dem Spielbildschirm wieder. Er ist in zwei Abschnitte aufgeteilt. Auf der linken Seite sehen Sie eine Menüleiste, die Ihnen die volle Kontrolle über Ihr unterirdisches Reich ermöglicht. Den Rest des Bildschirms nimmt die Darstellung Ihres Dungeon ein, aus einer isometrischen Perspektive gesehen. Diese Ansicht ist frei rotierbar und zoombar. Der obere Teil der Menüleiste beinhaltet eine dynamische Karte, deren sichtbarer Ausschnitt mittels zweier Tasten (»+« und »-«) verkleinert und vergrößert werden kann. Ihre augenblickliche Ausrichtung erkennen Sie an der



Anzeige der Himmelsrichtungen auf der Karte. Des weiteren sind drei Tasten um die kleine Karte gruppiert. Die Taste <C> aktiviert die Computerunterstützung (siehe Abschnitt »Optionsmenü«). Die Taste <Q> öffnet das Optionsmenü, und die Karten-Taste zeigt eine detaillierte Karte des gesamten Reiches. Am unteren Ende der dynamischen Karte finden Sie noch den Zustand Ihrer baren Zahlungsmittel (in Goldstücken).

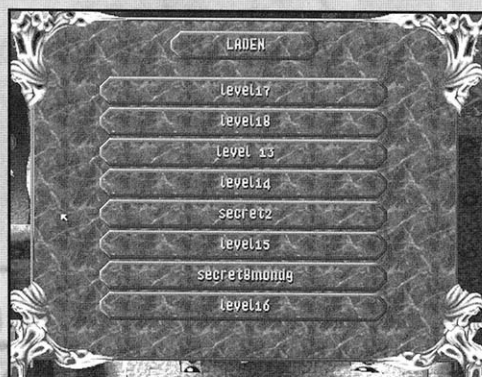
Tip: Lesen Sie unter Hotkeys, wie Sie mit einem Tastendruck Zugriff auf alle Menüs haben.

Die Menüs

Das Optionsmenü

Ermöglicht Ihnen Zugriff auf folgende Optionen:

- Laden und Speichern: Hier verwalten Sie bis zu acht Spielstände.



Tip: Möchten Sie mehr als acht Spielstände speichern, kopieren Sie einfach das Verzeichnis SAVE in Ihrem Dungeon-Keeper-Verzeichnis in ein Verzeichnis anderen Namens. Nun können

Sie die Spielstände beruhigt überschreiben. Benötigen Sie einen der »alten« Spielstände, sichern Sie einfach das SAVE-Verzeichnis erneut und überschreiben es danach mit den am Anfang ausgelagerten Spielstandsdateien.

Menüs

Grafikoptionen

Schattenzahl Sichtweite Perspektive



- Grafik-Menü: Hier passen Sie die Grafikoptionen der Geschwindigkeit Ihres Rechners an. Ändern Sie Schattenanzahl, Distanz-Ansicht, Wandhöhe und Gammakorrektur.

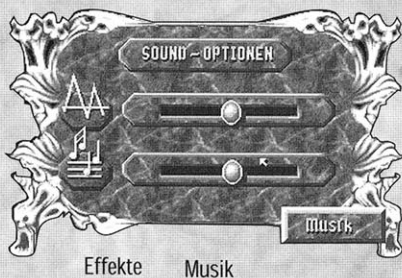
Tip: Kämpfen Sie mit Geschwindigkeitsproblemem, reduzieren Sie die Anzahl der Schatten, verkleinern den sichtbaren Bereich bei der Distanz-Ansicht, reduzieren die Wandhöhe oder schalten von der isometrischen Perspektive in die Draufsicht um. Mit Hilfe der Gammakorrektur wählen Sie zwischen fünf Helligkeitsstufen.

Tip: Wenn Sie die Tastenkombination <Alt>+<R> drücken, schalten Sie während des Spiels die Grafikauflösung (Resolution) zwischen VGA- und SVGA-Grafik um.

- Soundmenü: Hier ändern Sie die Lautstärke der Musik (Audio-CD) und der Soundeffekte getrennt.

Menüs

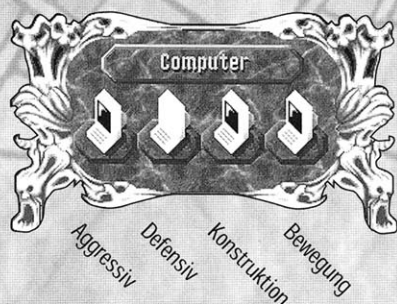
Soundoptionen



- Computerhilfe-Menü: Für Neulinge und für hektische Augenblicke des Spiels stellt Ihnen das Programm vier zuschaltbare Computerassistenten zur Verfügung: den aggressiven, den defensiven, den Konstruktions- und den Bewegungs-Assistenten. Die Standardeinstellung ist, im Gegensatz zur Angabe im Handbuch, der defensive Assistent.

Menüs

Computer-Assistenten

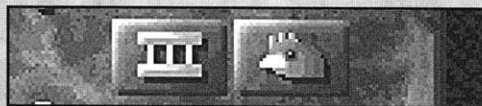


- Der **Bewegungs-Assistent** sorgt dafür, daß Ihre Kreaturen zur richtigen Zeit am richtigen Ort sind. Er verteilt Ohrfeigen und bringt die Kreaturen zum Training oder in die Werkstatt.
- Der **Konstruktions-Assistent** baut zusätzlich neue Räume, legt Fallen und baut Türen.
- Der **defensive Assistent** nutzt auch im Falle eines Angriffes Ihre magische Macht und zaubert schon mal zur Verteidigung einen Blitzschlag. Außerdem wirft er dem Gegner automatisch alle verfügbaren Einheiten entgegen, sorgt sich um deren Gesundheit und transferiert sie auch zwischenzeitlich oder am Ende des Kampfes zurück zu ihren vorherigen Wirkungsstätten oder zum Heilen und Genesen in einen Tempel. Er greift aber niemals von sich aus einen Gegner an, was dem **aggressiven Assistenten** durchaus (oftmals zu den ungünstigsten Zeitpunkten) einfällt. Später, im Strategieteil, erfahren Sie mehr über die Assistenten.

Das Steuermenü

Das Steuermenü setzt sich aus fünf verschiedenen Untermenüs zusammen, die jeweils durch einen Klick auf das sie charakterisierende Symbol geöffnet werden. Die Symbole sind wie die Laschen eines Karteikasten unter der Anzeige Ihrer Goldreserven angeordnet. Eine Aufschlüsselung der Symbole finden Sie auf der nächsten Seite.

Tip: Der rechte Mausklick auf ein beliebiges Menü-Icon bringt Sie in der Dungeonansicht, wenn vorhanden, direkt an den Ort des Geschehens, der Linksklick wählt das betreffende Gebäude, den betreffenden Spruch oder die betreffende Kreatur aus.



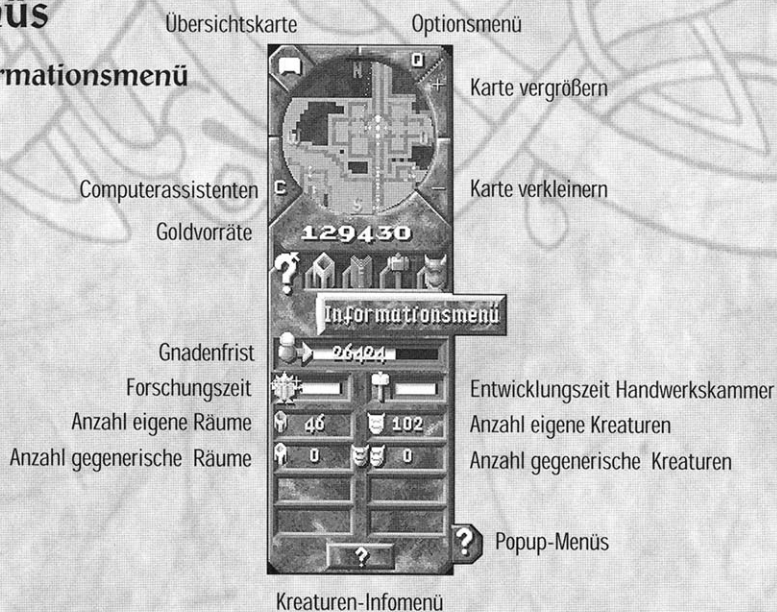
Das Informationsmenü

Gleich unterhalb der Menü-Icons finden Sie zwei Schalter: einen mit einem Gittersymbol und einen anderen mit einem Hahnenkopf. Sie bestimmen damit das Verhalten Ihrer Kreaturen im Kampf. Ist der Gitterschalter aktiv (er ist nur verfügbar, wenn Sie bereits ein Gefängnis gebaut haben), werden Ihre Widersacher im Kampf nicht mehr getötet, sondern nur betäubt. Ihre Imps schleppen die Gefangenen dann in Ihr Gefängnis.



Menüs

Informationsmenü



Vorsicht! Die Betäubten erwachen nach einer gewissen Zeit aus ihrem Koma und sollten dann tunlichst in sicherem Gewahrsam sein. Der andere Schalter veranlaßt Ihre Kämpfer, sich bei einer lebensbedrohlichen Verletzung aus dem Kampfgeschehen zurückzuziehen. Diese beiden Schalter sind aktiv, wenn sie weiß blinken.

Gleich darunter finden Sie eine kombinierte Anzeige. Die Zahl weist Sie auf die Summe Gold hin, die Sie am nächsten Zahltag an Ihre Wesen als Lohn ausschütten müssen. Der wachsende Balken ist die Zeit, die Ihnen noch bis zum nächsten Zahltag verbleibt. Die nächsten beiden Anzeigen verdeutlichen auf die gleiche Weise die Zeit bis zur Vollendung des nächsten Produktes in Ihrer Werkstatt und die Zeit zur Erforschung des

nächsten Raumes oder Zauberspruches in Ihrer Bibliothek. Der darunterliegenden Tabelle entnehmen Sie statistische Informationen über die Anzahl der gebauten Räume, Bündnisse und angelockten Kreaturen aller konkurrierenden Keeper.

Tip: Blinkt ein Symbol weiß, wurde die Höchstanzahl an Kreaturen bei diesem Keeper erreicht. Diese Anzahl hängt von der Größe des Levels und Ihres Territoriums, der verstrichenen Zeit und der Anzahl der eroberten Eingänge ab.

Menüs

Raumenmenü

Schatzkammer	Versteck			Hühnerzucht	Trainingsraum
Bibliothek	Brücke			Wachposten	Handwerkskammer
Gefängnis	Folterkammer			Baracke	Tempel
Friedhof	Köderraum				Verkaufs-Symbol



Das Raumenmenü

Im Raumenmenü finden Sie sechzehn Felder. Jeder Raum hat seinen Platz in diesem Menü. Leere Felder bedeuten, daß Ihnen der Raum in diesem Level nicht zur Verfügung steht, ein Fragezeichen heißt, daß der Raum im Laufe des Levels von Ihren Kreaturen erforscht werden kann. Ein hervorgehobenes Icon bedeutet, daß Sie diesen Raum schon irgendwo gebaut haben, ein zurückgesetztes Symbol zeigt einen ungebauten Raumtyp an.

Es gibt fünfzehn verschiedene Räume, das sechzehnte Feld (Dollar-Zeichen) dient zum Verkaufen von falsch gebauten oder nicht mehr benötigten Räumen.

Der Verkauf erfolgt zum halben Anschaffungspreis. Klicken Sie auf eines der Raumsymbole, erscheint das Symbol links oben im Raumenmenü. Daneben sehen Sie die Anzahl der von diesem Raumtyp schon vorhandenen Räume und den Preis für ein Feld des Raumes. Der dynamische Balken zeigt die Auslastung aller Räume des entsprechenden Typs an.

Menüs

Zauberamenü

Symbiose	Imp kreieren
Gehorsam	Zusammennrufen
Einsturz	Heilen
Hühnermorph	Seuche / Virus

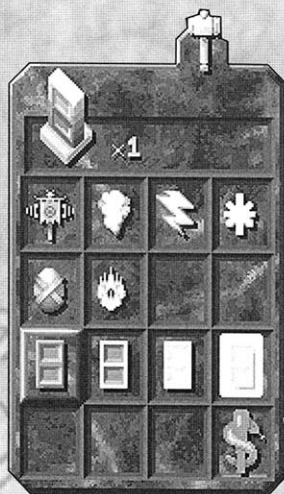


Böser Blick	Beschleunigen
Unsichtbarkeit	Audienz
Blitzschlag	Rüstung / Schild
Armageddon	Rückbau

Menüs

Handwerksmenü

Alarmfalle	Giftgasfalle
Indyfalle	Machtwortfalle
Holztür	Palisadentür



Blitzfalle	Lavafalle
Eisentür	Magische Tür
	Verkaufs-Symbol

Das Forschungsmenü (Zauberemenü)

Die Anordnung des Forschungsmenüs entspricht der des Raummensüs. Die angewählten Sprüche erscheinen mit der Angabe ihres Grundpreises pro Anwendung links oben. Leere Felder sind noch nicht verfügbare Sprüche; Fragezeichen bedeuten, daß die Sprüche im Laufe des Levels erforscht werden können.

Das Handwerksmenü

Es gilt das gleiche wie beim Forschungsmenü: Nach einem Mausklick erscheinen das Symbol und die Anzahl der in der Werkstatt verfügbaren Fallen/Türen des gewählten Typs. Das Ihnen schon bekannte Dollar-Zeichen benutzen Sie zum Verkaufen schon aufgestellter Fallen und Türen.

Tip: Machen manche Felder in den Menüs einen recht blassen Eindruck, so liegt es entweder daran, daß Sie schon zu lange am Computer sitzen und dringend eine Pause benötigen, oder daß keine Falle/Tür des gewünschten Typs in der Werkstatt vorhanden ist, oder daß Ihre Goldvorräte nicht ausreichen, um den Spruch anzuwenden oder den Raum zu bauen.

Das Kreaturenmenü

Dieses Menü unterscheidet sich geringfügig von den übrigen. Sie finden neben einem Scrollpfeil drei Symbole für drei Zustände, in denen Sie Ihre Untergebenen überraschen können:

Ein Fragezeichen für verfügbare, nicht arbeitende oder gar faule Kreaturen, ein Zielstein für brav arbeitende Wesen und ein Schwert für Untergebene, die gerade in einen Kampf verwickelt sind. (Dabei gilt es auch als Kampf,

wenn sie sich an einer feindlichen Tür zu schaffen machen.) Unter dem Pfeil finden Sie die Symbole der Spezies und unter den Icons die Anzahl der arbeitenden, faulen oder gar kämpfenden Mitglieder der Monsterart. Durch Klicken mit der linken Maustaste in eine der Spalten nehmen Sie das bzw. die Wesen auf zum Zweck des Transports an einen Ort Ihrer Wahl. Ein Rechtsklick bringt Sie, wie auch schon bei den anderen Menüs, an den Ort, an dem sich das Wesen augenblicklich aufhält. Befinden sich mehrere Wesen an unterschiedlichen Orten, wechseln weitere Mausklicks von Monster zu Monster.





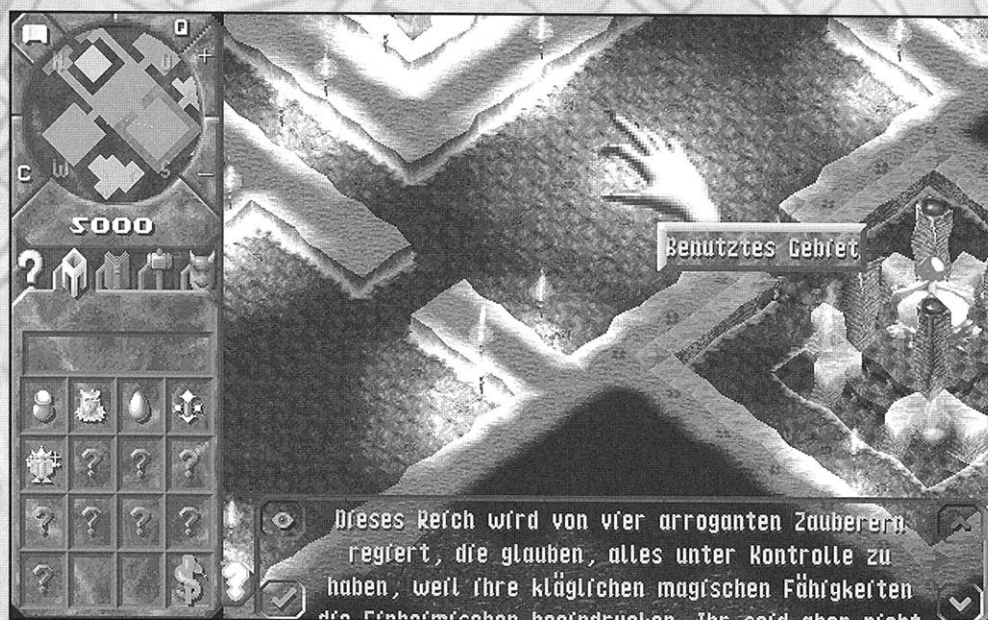
Unter **Faule Kreaturen** finden Sie schlafende, sich regenerierende, fressende Wesen aufgelistet oder Kreaturen, die auf dem Weg zum Dungeon-Herz, der Schatzkammer oder einem Arbeitsraum sind. Unter **Arbeitende Kreaturen** versteht man trainierende, forschende, grabende, Gold schürfende, Wände verstärkende oder etwas transportierende Monster. **Kämpfende Kreaturen** sind Monster, die Feindkontakt haben und sich gegen den Feind zur Wehr setzen oder ihn angreifen.

Botschaften

Botschaften über die Lage im Dungeon, neue Zaubersprüche, Informationen über eintreffende neue Monster, angegriffene Räume und Mitteilungen über das aktuelle Level erhalten Sie über sogenannte Popup-Icons. Diese erscheinen am rechten Rand der Menüleiste. Ein **Ausrufezeichen** unterstreicht die Bedeutung einer Meldung, ein **Fragezeichen** enthält die Missionsziele, ein **Monstersymbol** zeigt einen neuen Dungeonbewohner, ein **Schwert** steht für einen Kampf, ein **Hammersymbol** ist ein Hinweis auf einen neu entwickelten Gegenstand, und ein **Buch- oder Raumsymbol** verkündet ein neues Forschungsergebnis.

Zum Öffnen und Lesen der Botschaft klicken Sie einfach auf das gewünschte Symbol. Ein kleines Fenster öffnet sich, und Sie können die Botschaft lesen. In der linken oberen Ecke des Fensters finden Sie ein Augensymbol. Klicken Sie auf dieses, um an den Ort zu gelangen, auf den sich die Nachricht bezieht. Zum Schließen einer Nachricht klicken Sie auf den roten Haken. Um die Nachricht zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Popup-Icon.

Tip: Im Falle eines Kampfes sehen Sie auf der linken Seite der gekreuzten Schwerter die Symbole und die Levelzahlen Ihrer in den Kampf verwickelten Mannen. Sie können diese auf dem Nachrichtenfeld mit einem Zauberspruch heilen, schützen, ja sogar mit einem Linksklick aufnehmen und aus dem Kampfgeschehen entfernen. Gleichfalls ist es möglich, dem Feind auf diesem Wege einen Kampfzauber zukommen zu lassen, ohne im Kampfgetümmel mühsam zielen zu müssen. Ein Rechtsklick bringt Sie zur gewünschten Kreatur. Auch der Zauberspruch »Symbiose« ist auf diese Weise möglich.



Navigation – die Dungeonansicht

Bei näherem Hinschauen erkennt man, daß das unterirdische Reich in quadratische Bereiche gegliedert ist. Werden von Ihren Imps Bereiche mit Fliesen ausgelegt, geschieht dies auch immer quadratisch. Bauen Sie einen Raum, und legen Sie die Raumfliesen in Quadraten aus. Jedes Quadrat kostet den im Raumenü angegebenen Preis.

Die Navigation in der Dungeonansicht ist denkbar einfach. Entweder Sie benutzen die Pfeiltasten Ihrer Tastatur zum Verschieben der Ansicht, oder sie stoßen mit dem Mauszeiger einfach an den Rand des sichtbaren Bereichs. Wenn Sie es schneller wünschen, halten Sie beim Benutzen der Pfeiltasten einfach die <Shift>-Taste gedrückt. Arbeiten Sie mit der Maus, drücken Sie zur Unterstützung noch die Pfeiltasten in die entsprechende Richtung.

Sie können Ihr Reich auch aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Rotieren Sie die Ansicht einfach durch das gleichzeitige Drücken der <Strg>-Taste zusammen mit dem <Links>- oder <Rechts>-Pfeil. Zum Heran- oder Wegzoomen quälen Sie <Strg> und die <Hoch>- oder <Runter>-Pfeiltaste. Den gleichen Zweck erzielen Sie mit den Tasten: <Entf> (dreht links herum), <Bild ab> (dreht rechts herum), <Pos1> (zoomt heran) und <Ende> (zoomt weg).

Ihr Mauszeiger ist so ziemlich das wichtigste Instrument Ihrer Macht hier unten im Dungeon. Es gibt vier Möglichkeiten der Darstellung. Einmal als normaler Pfeil zum Scrollen und Klicken, dann als Spitzhacke zum Markieren der Flächen, die Sie von Ihren Imps weggebuddelt oder, bei Gold und Juwelen, abgebaut haben möchten und drittens als Symbol des jeweiligen Raumes, Zau-



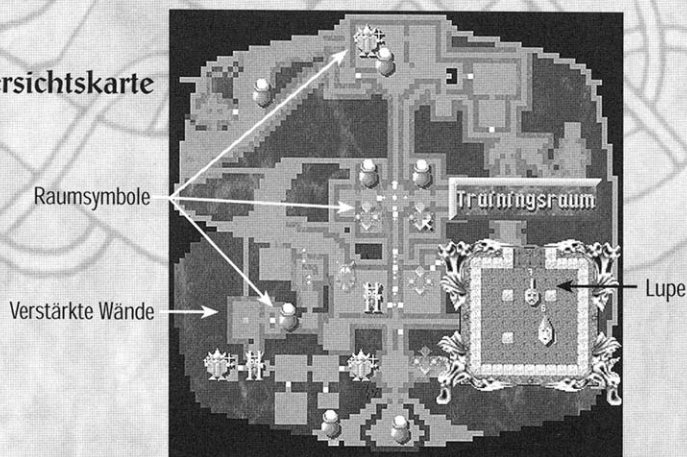
berspruches oder Gegenstandes, den Sie im Menü angewählt haben. Die vierte Möglichkeit ist die sogenannte »Hand des Bösen«: Bewegen Sie den Cursor nämlich über eine Ihrer Kreaturen, Gold, Specials oder eine Indy-Falle, verwandelt er sich in eine Hand, und der anvisierte Gegenstand oder das betroffene Wesen fangen an zu blinken. Jetzt können Sie mit der linken Maustaste das Wesen oder den Gegenstand aufheben und mit der rechten Maustaste an einer beliebigen Stelle wieder absetzen, auf die Sie allerdings schon Anspruch erhoben haben müssen oder die zumindest neutral ist. Mit einer Hand transportieren Sie acht Wesen und/oder Gegenstände auf einmal. Neben den Icons erscheint dann bei den Kreaturen noch die dazugehörige Erfahrungslevelzahl.



Tip: Haben von Ihnen getötete Helden ein paar Säcke mit Gold verloren und Sie müssen diese (weil wieder mal das Geld alle ist) per Hand auf-sammeln, dann macht sich folgender Trick recht gut: Angenommen, Sie haben zwanzig Säcke Gold à 250 Goldstücke in der Gegend rumliegen. Das sind 5000 Goldstücke. Nehmen Sie acht Säcke in die Hand, und bewegen Sie die Hand über ein leeres Fliesenfeld. Hier werfen Sie alle Goldsäcke auf einen Haufen. Wenn Sie das Gold jetzt wieder aufnehmen, nimmt es nur noch einen Platz in Ihrer Hand ein. Wiederholen Sie die Prozedur, bis alle 5000 Goldstücke in nur einem Säckchen Platz finden, so haben Sie im Notfall noch Platz, um einen vorwitzigen Imp vor der Attacke eines Feindes zu retten.

Menüs

Übersichtskarte



Die Karte

Klicken Sie auf das Kartensymbol an der kleinen dynamischen Levelkarte auf der Menüleiste, oder drücken Sie die Taste <M> (für Map), dann öffnet sich eine bildschirmfüllende Ansicht Ihres Dungeon. Die Bereiche, auf die Sie Ihre Einflusssphäre schon ausgedehnt haben, werden Ihnen im Einzelspielermodus rot und im Mehrspielermodus in Ihrer jeweiligen Farbe angezeigt.

Alle Bereiche, die Ihre Kreaturen schon ausgesondert haben, sind sichtbar, über alles andere breitet sich der dunkle Schleier der Unwissenheit. Sie können dort durchaus plötzlich in einen fremden Dungeon fallen oder in einen Lavasee. Deshalb ist erstens der Meldung »Sie haben ein neues Gebiet entdeckt« größte Aufmerksamkeit zu widmen und zweitens die Erforschung des Dungeon äußerst planvoll und vorsichtig vorzunehmen. Es könnten ja geheime Räume und Geheimnisse versteckt sein. Geheimnisse zeigen sich auf der Übersichtskarte als violett blinkende Punkte.

Unbeeinflusste Kreaturen, die sich noch nicht entschieden haben, für welchen Keeper sie arbeiten möchten, blinken (wie auch unbesetzte Eingänge) in allen Farben. Feinde haben die typische Farbe des feindlichen Keepers; auf Ihren eigenen Feldern sehen sie dunkel aus. (Logisch, Rot auf Rot oder Weiß auf Weiß wäre nicht so sinnvoll.)

Damit Sie gleich auf den ersten Blick wissen, wo Sie welchen Raum platziert haben, oder was der Gegner im ausspionierten Gebiet so für Räume baut, blinken die Symbole für jeden Raum an den entsprechenden Stellen der Karte auf. Sie sollten nach einer Meldung Ihrer Folterknechte, daß »Geheimnisse aus Ihren Feinden herausgequält wurden«, schnellstens einen Blick auf die Karte werfen, da die geschundenen Opfer meistens die Lage einer Schatzkammer oder des Dungeon-Herzes verraten, um sich dann, auf diese Weise zu Hause unmöglich gemacht, meistens auf Ihre Seite zu schlagen.

Tasten(kombination)

<0> (Numerischer Tastenblock) halten
 <Shift> (gedrückt halten)
 <M>
 <Esc>
 <1>
 <2>
 <3>
 <4>
 <5>
 <P>
 <Alt>+<R>
 <Strg>+<1>-<5>
 <Shift>+<1>-<5>
 <+> (Numerischer Tastenblock)
 <-> (Numerischer Tastenblock)
 <Backspace>
 <F8>
 <Alt>+<F1>-<F8>
 <H>
 <T>
 <L>
 <W>

 <G>
 <S>
 <F>
 <A>
 <Shift>+<L>
 <Shift>+<H>
 <Shift>+<T>
 <Shift>+
 <Shift>+<G>
 <Shift>+<P>
 <Alt>+<T>
 <Strg>+<T>
 <TAB>

Effekt

Infocursor, Mausklick wählt Kreatur
 Symbiose-Cursor, Mausklick führt aus
 Übersichtskarte
 Optionsmenü
 Informationsmenü
 Raumenü
 Forschungsmenü
 Handwerksmenü
 Kreaturenmenü
 unterbricht das Spiel (Pause)
 Auflösung umschalten
 Orte speichern
 gespeicherte Orte aufsuchen
 Karte wegzoomen
 Karte heranzoomen
 Rückgängig »Kreatur aufnehmen«
 Online-Hilfe-Informationen an/aus
 Gegner reizen
 zum Dungeon-Herz springen
 zur Schatzkammer springen
 zur Bibliothek springen
 zur Handwerkskammer springen
 zu den Baracken springen
 zum Friedhof springen
 zum Koderraum springen
 zum Ort des Kampfes springen
 zu ärgerlichen Kreaturen springen
 zum Versteck springen
 zur Hühnerfarm springen
 zum Trainingsraum springen
 zur Brücke springen
 zum Wachposten springen
 zum Gefängnis springen
 zur Folterkammer springen
 zum Tempel springen
 Menüleiste ausblenden

Gibt es mehrere Sprungziele, so werden die Orte nacheinander angesprungen.
 Zur Steuerung im Symbiose-Modus lesen Sie bitte das Kapitel »Symbiose«

Menüs

Kreatureninfo

Portrait

Name & Gesundheit



Ärgerbalken

Levelkontrolle

Mögliche Skills

weitere Skills

Die Hotkeys

Die Bezeichnungen der Hotkeys sind in Dungeon Keeper an die englischen Begriffe angelehnt und recht sinnvoll angeordnet. Wenn sie Ihnen nicht passen, können Sie sie im Hauptmenü unter »Optionen« jederzeit neu definieren. (Eine vollständige Tabelle finden Sie auf der gegenüberliegenden Seite.)

Symbiose

Den richtigen Kick bekommen Sie, wenn Sie in Dungeon Keeper Ihr Reich aus der Ich-Perspektive betrachten, eine gelungene Neuerung, die auch vor anderen Spielen nicht halt machen sollte. Dazu übernehmen Sie mittels des Symbiose-Spruches die vollständige Kontrolle über eine Ihrer Kreaturen. Was Sie nun sehen, wird Ihnen sicher mehr oder weniger vertraut vorkommen: Sie entdecken die primäre Kreaturen-Informationstafel auf der linken Seite des Bildschirms. Die Slots für die Waffen und Eigenschaften tragen Nummern. Durch Drücken der entsprechenden Ziffern aktivieren Sie die Waffe oder den Skill. Zum Feuere beziehungsweise Aktivieren drücken Sie die linke Maustaste.

Mit den Pfeiltasten und der Maus bewegen Sie sich in Ihrem Dungeon. Die Tasten <Pfeil hoch> bzw. <Pfeil runter> bewegen die Figur vorwärts und rückwärts, die Tasten <Pfeil rechts> und <Pfeil links> veranlassen sie, einen Schritt in die jeweilige Richtung zu machen, ohne jedoch den Kopf zu drehen.

Tip: Diese Bewegung eignet sich hervorragend zum Ausweichen vor feindlichen Geschossen und Schlägen.

Um sich nach rechts oder links zu drehen, bewegen Sie die Maus in eine der Richtungen, um den Kopf bzw. den Blick zu heben und zu senken, bewegen Sie die Maus hoch und runter.

Tip: Hier haben die Programmierer zwei Spezies von Computerspielern Tribut gezollt. Flugsimulationsfreaks, die es gewohnt sind, die Maus oder den Joystick nach unten zu ziehen, damit die »Nase« des Flugzeugs nach oben kommt, spielen am besten mit der Option »reverse Maussteuerung aus«. Spieler, die es lieben, schwerbewaffnet durch finstere Gänge zu eilen und Gegenspieler mit dem Raketenwerfer von Mauervorsprüngen zu holen, denen sei ans Herz gelegt, es doch mal mit umgekehrter Maussteuerung zu versuchen. Ist diese Option nämlich eingeschaltet, bewegt das »Maus nach oben«-Ziehen auch die Blickrichtung nach oben.

Türen öffnen sich automatisch beim Dagegenlaufen. Um ein Feld mit einem Imp in Besitz zu nehmen, muß das zu erobernde Feld an ein Feld grenzen, das Sie schon Ihr Eigen nennen. Wände verstärken und Räume übernehmen können Sie **nicht** im Symbiosemodus!

3

DUNGEON BETRIEB



Bau eines Dungeons

Ich, Willy Hornbusch aka Horny (bekannt aus der Werbung :-), möchte Ihnen hier, oh herrlich Böser, ein paar Tips und Kniffe verraten, wie man mit dem Kreaturenpack fertig wird, dem Feind die Ohren langzieht und noch vieles mehr! Oh, Großer und Erhabener! Meister des Dungeons! Erlaubt mir, als Eurem bescheidenen Diener, ein paar Erklärungen zu geben!

Die Monster und Helden

Im Spiel gibt es eine Fülle von Kreaturen, die alle eigenständige Geschöpfe mit eigenen Namen sind. Nicht nur jede Spezies, sondern auch jedes Individuum einer Spezies hat Stärken und Schwächen, eine eigene Art, auf Ungemach zu reagieren und eine eigene Kampfstrategie. Manche Monster sind hervorragende Krieger, andere wiederum erweisen dem Keeper unschätzbare Dienste in der Werkstatt oder in der Bibliothek. Manche halten viele feindliche Schläge aus, andere kippen schon nach einer zarten Ohrfeige aus den Latschen. Dies und vieles mehr finden Sie auf den folgenden Seiten beschrieben. Monster und wozu sie fähig sind (wehe, wenn sie losgelassen)

Imps

Das sind die wenigen Getreuen, die Ihnen als Grundlage für Ihren Dungeon zur Verfügung stehen. Mit einem Zauberspruch rufen Sie einen neuen Imp zur Arbeit. Er gräbt, baut, schürft Gold, transportiert Gold, Leichen und Gefangene, baut die Wände zu dicken Mauern aus, tapeziert hier und da ein bißchen und könnte auch mal zuschlagen. Monster anzulocken, ist vielleicht die wichtigste Tätigkeit, die ein Dungeon Keeper beherrschen muß. Eine Kreatur, die etwas auf sich hält, geht nicht zum erstbesten dahergelaufenen Monster-Boß, der sich zum Dungeon-Regent aufschwingen will. In dieser Hinsicht am anspruchselosesten sind eindeutig die niederen Chargen wie Fliegen, Spinnen und Käfer.



Fliegen

... sind die ersten Gäste im Dungeon, schwache Kämpfer, aber ein Trupp gut trainierter Fliegen kann durchaus einen Helden ins Schwitzen bringen. Außerdem bringen sie noch ein nicht zu verachtendes Talent als Späher und eine gute Eignung als Götteropfer mit.



Käfer

... sind aufgrund ihrer Masse bessere Kämpfer als die Fliegen und auch besser gepanzert.



Spinnen

... sind größer und gefährlicher als die Käfer. Sie sollten nicht gemeinsam mit Fliegen in einem Versteck hausen. Sonst gibt es Tote!



Tip: Besonders effektiv läßt sich ein Trupp gut trainierter Käfer oder Spinnen als Wachposten einsetzen, um ein Gebiet vor der Übernahme durch feindliche Imps zu schützen. Werden letztere angegriffen, fliehen sie meistens. Der Gegner wertet diesen Konflikt im allgemeinen auch nicht als Angriff.

Höllenhunde

Schnell und höllisch gefährlich, macht ihnen selbst Lava nichts aus. Aufgrund ihrer hündischen Ergebenheit sind sie besonders als Wachposten gegen gefährlichere Gegner geeignet. Haben sie nichts zu tun, streifen sie durch den Dungeon, decken die Karte auf und fahnden nach Gegnern.



Trolls

Schlechte Kämpfer, aber brillante Baumeister und Forscher in der Werkstatt – ganz im Gegensatz zu ihren blutrünstigen Artgenossen in anderen Spielen.



Orcs

Auch Dungeon Keeper kommt nicht ohne die Standard-Monster aller Fantasy-Spiele aus: die Orcs. Als mutige, zuverlässige Krieger eignen sie sich gut als Wächter.



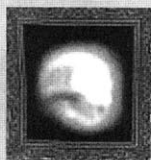
Skelette

Nicht ganz so stark wie Orcs (sind ja auch klappriger, aber windschnittiger). Dafür sind sie aber wesentlich schneller und wendiger. Skelette entstehen aus im Gefängnis verhungerten (humanoiden) Gefangenen. Sie behalten den Level des Gefangenen bei.



Geister

Fahren aus den Leibern der in der Folterkammer Gepeinigten und dienen Ihnen fortan als fliegende Kämpfer, die selbst getarnte Gegner sehen, durch Türen gehen können und sehr gute Forscher in der Bibliothek sind.



Tip: Geister suchen manchmal selbständig den Tempel auf. Ein guter Keeper läßt sie gewähren, so werden sie nicht ungehalten. (Geister fressen nichts, sind also billig im Unterhalt! Ideal für jeden Haushalt!)



Horned Reaper

Exzellente Kämpfer (Spitzname Horny), aber völlig verrückt und schnell wütend. Sie benötigen einen wachsamem Herrn.



Tentakel

Diese guten Denker und noch besseren Kämpfer kommen ausschließlich in Wasser-Levels vor und fühlen sich auch in Wassernähe am wohlsten. Nur leider kommen sie mit ihren vielen Gliedmaßen nicht so schnell zurande und sind dementsprechend recht langsam.



Zauberer

Die Powerwaffe. Der Alleskönner unter den Monstern. Ein brillanter Theoretiker, ein flüchelschleudernder Magier und ein schneller, todsicherer Kämpfer. Nur ist er recht eitel und wird sauer, wenn er sich in der Werkstatt die Hände schmutzig machen soll. Außerdem reagiert er schnell ungehalten bei einem finanziellen Engpaß des Keeper.



Tip: Zauberer der höheren Weihe (sprich: mit höheren Erfahrungswerten) sind deutlich überstürzt, nervös und eingebildet. Besonders, wenn mehrere von ihnen auf einem Haufen zusammensitzen, entsteigen ihren kranken Köpfen oft die wunderlichsten Gedanken. So fangen sie an, mit Feuerbällen oder noch schlimmeren Dingen aus Spaß Zielschießen auf unschuldige Imps zu veranstalten. Manchmal schnappen sie total über und fangen Streit mit anderen Dungeon-Bewohnern

an. Da hilft nur noch, alle in einen eigenen Trainingsraum zu stecken und auf andere Gedanken zu bringen. Manchmal reicht es auch aus, an einem von ihnen ein Exempel zu statuieren und ihn in den Knast oder die Folterkammer zu sperren. Dann reißen sich die anderen meist am Riemen.

Die Eiserne Jungfrau

Die ultimative Masochistin! Sie geht oft freiwillig zu einer »Trainingsrunde« (wie sie es selber nennt) in die Folterkammer, um sich foltern zu lassen. (Leider ist diese Szene der Animation in der deutschen Version des Spiels entschärft worden! Ihr seht im Buch den Original-Screenshot der englischen Version.) Außerdem ist sie eine gute Kämpferin. Ihr zweiter Name ist Tanya! :-)



Drachen

Mit die mächtigsten Monster der Unterwelt. Überragende Kämpfer und gute Magier. Lava ist ihr Element.



Tip: Wenn Sie den Drachen ein Versteck in der Nähe der Lava anbieten, macht sich dies positiv beim Erfahrungszuwachs bemerkbar.

Vampire

Gar mächtige Kreaturen, viel geistige Kraft für Forschung, in höheren Levels unschlagbare Kämpfer. Kriegen sich aber häufiger mit Zauberern und anderen Kreaturen in die Haare. Sollten am besten mit Samthandschuhen angefaßt werden. Niemals schlagen!



Tip: Ein Vampir ab Level 4 ist unsterblich! Er feiert Wiederauferstehung in seinem Sarg und hat nur einen Erfahrungslevel eingebüßt.

Teufler

Gute Handwerker und ausgezeichnete Kämpfer. Giftgas-unempfindlich. Wenn sie nichts zu fressen bekommen, gehen sie einfach schlafen.



Tip: Ein Trupp gut trainierter Teufler sollte in keiner Armee fehlen. Gerade durch ihre Unempfindlichkeit gegen Gas lassen sich Gasfallen gut mit Teuflern unschädlich machen. Seht Ihr Euch einer großen Übermacht von schnellen und beweglichen Gegnern gegenüber! Kein Problem: Ein Trupp Teufler, als Giftgaskeule eingesetzt, zermüht schnell die meisten Gegner! Aber Vorsicht, verwendet nur reine Teufler-Gruppen, da das Gas auch Euren eigenen Kreaturen Schaden zufügt!

Dämonenechsen

Kaum im Dungeon angekommen, findet Ihr die schuppigen Kreaturen schon im Trainingsraum. Sind die Tierchen bis Level 10 trainiert, verwandeln sie sich in Drachen der Stufe 4. Exzellente Kämpfer, die einige Treffer wegstecken können.



Helden

Spätestens von dem Zeitpunkt an, wo Ihr, oh geneigter Meister, ein Gefängnis besitzt und eine Folterkammer, wird Euch die Kampfkraft der Heldenkreaturen nicht mehr einerlei sein. Legtet Ihr bisher nur Wert darauf, sie zu töten, besitzt Ihr nun die Möglichkeit, sie zu den Euren zu machen! Nutzt diese Chance weise!

Dunkelzwerge

Eine fürwahr schwächliche Natur, nur zu gebrauchen, um Informationen während der Folter zu erpressen. Haben keinerlei Wert als Kämpfer.

Wie sagte einst Furiosus der Schreckliche: »Dunkelzwerge sind keine richtigen Imps und keine richtigen Kämpfer. Weder das eine noch das andere Handwerk beherrschen sie richtig!«

Diebe

Die Meister des Anschleichens. Mittelmäßige Kämpfer, die einem schlaun Keeper aber durchaus von Nutzen sein können, wenn sie gut trainiert sind. (Wenn auch nur als Kanonenfutter, har, har, har ...)

Bogenschützen

Einen Bogenschützen zu besitzen, ist gut, zwei sind besser! Im Nahkampf noch Verlierer, gelten sie auf die Entfernung (etwa über einen Lavaström) als tödliche Waffe. Außerdem sind sie recht beweglich und daher ein schlecht auszumaachendes Ziel.

Zwerge

Anders als ihre Namensvettern, die Dunkelzwerge, sind Zwerge furchtlose und schreckliche Kämpfer. Einmal im Kampfirausch, kennen sie kein Erbarmen, wobei sie sich manchmal selbst überschätzen.

Tip: Ein guter Keeper behält die Gesundheit seiner Mannen stets im Auge und greift dann und wann regulierend ins Kampfgeschehen ein. Entscheidet stets weise! (Zwischen Kanonenfutter und Kreaturen, die noch gebraucht werden ...)

Barbaren

Dumm oder charakterfest, das liegt bei den Barbaren so dicht beieinander, daß Ihr kaum unterscheiden könnt, was nun zutrifft. Egal, fest steht, die Barbaren sind schreckliche Kämpfer, die lieber sterben, als dem Feind den Rücken zuzukehren.

Magiere

Eitle und gerissene Kreaturen, die über ein schier endloses Arsenal von Waffen und Zaubersprüchen verfügen. Gut ausgebildet und zu Trupps formiert, sind sie eine ernst zu nehmende Waffe in der Hand eines erfahrenen Dungeon Keeper.

Tip: Haltet Magiere von Euren Zaubernern fern, Meister!

Mönche

Schrecklich gute Kreaturen, die sich nur schwer von der bösen Seite überzeugen lassen. Habt Ihr es aber geschafft, ist der Mönch ein wackerer Kämpfer, der sich selber, aber auch umstehende Mitstreiter zu heilen vermag.

Hexen

Hexen haben es wirklich nicht einfach, Meister. In der Oberwelt hat man Angst vor ihnen, obwohl sie doch gute Hexen sind. In der Unterwelt mißtraut man ihnen, weil sie zum Guten übergelaufen sind. Ein mächtiger Dungeon Keeper tut gut daran, sie für seine Zwecke zu benutzen. Sind sie einmal übergelaufen, erweisen sie sich als magiekundige Kämpfer, die nur einen (oft entscheidenden) Fehler haben: Sie fürchten sich vor Vampiren.

Riesen

Die Oberweltler sind zwar widerlich gut, doch haben sie auch für uns lehrreiche Märchen: Denkt nur an »Das tapfere Schneiderlein«! So wie der Riese in diesem Märchen, sind auch diese hier beschaffen: dumm, langsam, aber mit riesigen Kräften. Sie stecken so einiges weg.

Samurai-Krieger

Meister des Schwertes und somit fantastische Nahkämpfer. Schnell und wendig, sind sie ein schwer zu treffendes Ziel.

Feen

Fliegende Basen der Hexen. Sie sind sehr wendig und vermögen außerordentlich gut zu zaubern. Gut trainiert, sind sie eine Bereicherung der Armee der Finsternis. Nur aus Nahkampf-Getümmel sollte sie der erfahrene Schlachtenlenker raushalten.

Ritter

Diverse klassische ehrbare Ritter machen dem Bösen das Leben zum Himmel (was soviel wie »Das Leben zur Hölle machen« für Oberweltler bedeutet). Ausgezeichnet ausgebildet für den Nahkampf, sind sie eine Bedrohung für jeden Dungeon Keeper, der mit allen Mitteln entgegengetreten werden sollte. Am besten, Ihr ruft einen Gehörnten Dämonen zu Hilfe! Horny wird nicht eher von einem Ritter lassen, bis dieser enthauptet am Boden liegt – oder er selber sein ruchloses Leben ausgehaucht hat.

Avatar

Der Avatar, oh Herr, ist der einzige würdige Gegner für Euch. Er entstand aus einer Laune des Programmierers und ist eine Hommage an den mächtigen Helden aus der Ultima-Saga. Dieser letzte der Ritter trennt Euch noch von der absoluten Herrschaft über Ober- und Unterwelt!

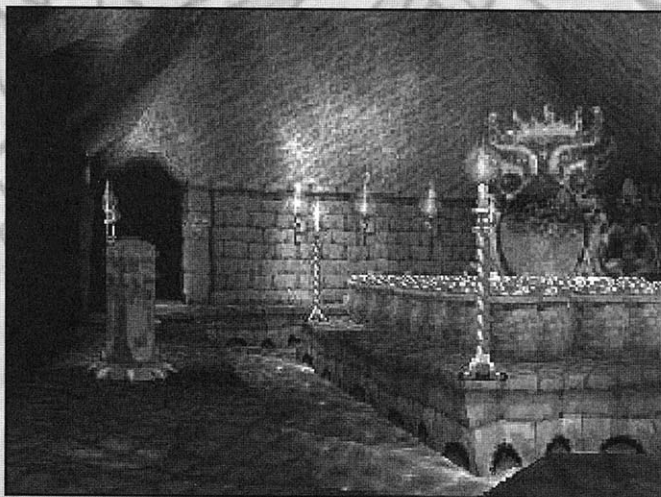


Die Umwelt

Je nach geologischer Beschaffenheit der Gegend, in die Ihr, oh Grausamer, vorzudringen geruht, findet Ihr sowohl herrlich naß-kalte bis glitschig-war-me Grotten mit den spezifischen Kreaturen als auch höllisch-heiße bis schweflig-miefige Höhlen. Wie schon angedeutet, haben alle diese Höhlen ihre spezielle Fauna. Einigen Gruseltieren ist es aber egal, wo sie

Eurer Schlampigkeit dienen. Diese Kreaturen stehen Euch also fast überall zur Verfügung. Unterirdische Wasserreservoirs und Lavaströme spalten die feste Erde und bilden auf diese Weise natürliche Barrieren, die aber mit Hilfe von Brücken überquert werden können. Manchmal machen Eis und Schnee Euren Untergebenen zu schaffen, und oftmals ist die Lava Euer einziger Verbündeter.

Heldentore sind ganz gemeine Erfindungen. Sie ermöglichen Helden Zutritt zur Unterwelt und sollten von Euch stets gut bewacht werden. Häufig dienen sie auch als Sammelstelle der von den Helden in der Unterwelt erbeuteten Kostbarkeiten. Das von Euren Imps abbaubare Gestein wird von zahllosen Goldadern durchzogen. Dieses Gold ist der Grundstein Eurer Macht. Habt Ihr gar das Glück, eine Juwelenmine zu entdecken, verfügt Ihr über einen nie versiegenden Quell der Macht. Dann gibt es noch undurchdringliche Gesteinsschichten, die zum Freund oder aber auch zum Feind eines Keepers werden können.



Bedenkt: Nicht nur böse und grausam muß ein Keeper sein, sondern auch ein guter Strateg! Unerlässlich im gut geführten Dungeon: die passenden Räume. Hört, Ihr Gewaltigen der Unterwelt! Laßt Euch die geeigneten Räumlichkeiten zur Entfaltung Eurer Herrlichkeit kurz beschreiben!

Das Herz des Dungeon

Dieser Raum ist, wie der Name schon sagt, die wichtigste Örtlichkeit. Wird er zerstört, ist Eure Zeit als Oberscheusal der Unterwelt abgelaufen. Im Multiplayer-Modus darf Euch der Gegner, der Euch geschlagen hat, in seiner Folterkammer rösten – solange es ihm paßt ... Aber keine Angst, das Herzstück Eures Gewölbes hält einige Treffer aus.

Tip: Ihr erkennt anhand seiner Größe den Zustand eines Dungeon-Herzens. Zu Beginn eines Levels ist es groß und mächtig. Mit jedem Treffer, den es einstecken muß, schrumpft es.

Das Portal

Das Portal stellt die Verbindung zur Außenwelt dar und erlaubt fremden Monstern den Zutritt zu Eurem Herrschaftsbereich.

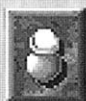
Der Schlafraum oder das Versteck

Ein kleines Areal im großen Dungeon, einfach nur mit kalten Fliesen ausgelegt, reicht den meisten Monstern, um sich wohl zu fühlen. Sie besetzen einen bestimmten Platz (nicht alle Monster fühlen sich überall wohl) und gestalten ihren Schlafplatz dann individuell.



Die Schatzkammer

Neben dem Herzen der (vielleicht) wichtigste Raum. Hier hortet Ihr als Oberbösewicht Eure Schätze. Und hier finden sich auch Eure unersättlichen Untergebenen zum Zahltag ein, um sich das zu nehmen, was ihnen zusteht.



Die Hühnerfarm

Ein Monster, das kämpft und arbeitet, muß auch was essen! Und wie! Hier wachsen die kleinen armen Dinger heran, die dafür herhalten müssen. (Es bleibt dem Spieler überlassen, sich in die Ich-Perspektive eines Hühnchens zu begeben und einem hungrigen Drachen über den Weg zu laufen ...)



Der Trainingsraum

Wer gut ißt, wird schnell faul. Deshalb solltet Ihr, großer Meister, dafür sorgen, daß Eure Mannen regelmäßig im Trainingsraum abspecken und nebenbei auch noch an Erfahrung und Kampfesfertigkeit gewinnen. Allerdings



kostet der ganze Spaß (wie jedes Fitneßstudio auch) Geld.

Die Bibliothek

Diesen Raum erwarten wohl die wenigsten hier unten in der Unterwelt. Hier forschen viele fleißige Kreaturen, was das Zeug hält. Neue Räume und Zaubersprüche sind der Lohn der ganzen Forschung. Außerdem werden die mächtigen Zauberer von Bibliotheken angelockt.



Die Werkstatt

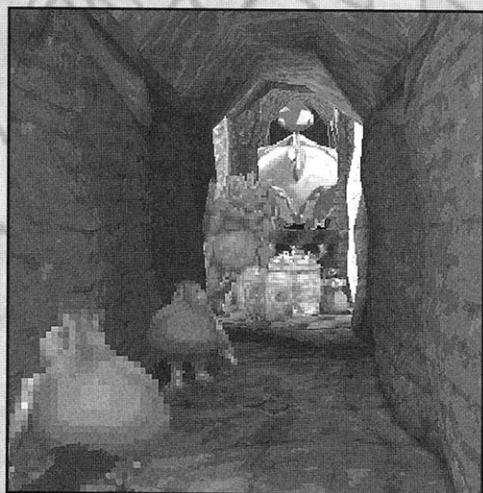
Hierher kommen arme kleine Trolls, wenn sie vor Mama oder ihrem Meister davongelaufen sind, um dann als Dankeschön für den Unterschlupf nette kleine Fallen und Türen für Euren Dungeon zu basteln.



Die Folterkammer

Das ist der lustigste Ort im ganzen Dungeon. Hierher solltet Ihr öfter mal ein paar Feinde oder auch Freunde mitbringen. Die Animationen sind wirklich reizend! Außerdem arbeiten alle Mitglieder der gefolterten Rasse dann aus Angst viel, viel schneller. Auch hat so mancher Feind wichtige Informationen auf Lager, die er nach einem netten kleinen Gespräch mit dem Folterknecht gerne erzählen möchte. Manchmal sterben die Gefolterten und stehen fortan als Geist im Dienste Eurer Großen Scheußlichkeit. Manche laufen auch zu Euch über.





Das Gefängnis

Die ideale Ergänzung zur Folterkammer! Hier werden die Gefangenen vor der Folter eingesperrt, um sie entweder durchzufüttern, damit Ihr sie dann auch in aller Ruhe foltern könnt, oder gnadenlos verhungern zu lassen. Und die Geister von denselben spuken dann nachts in den Gewölben_



Brücken

Wenn Ihr nicht wißt, oh Boshafter, was Brücken sind, dann versucht doch mal über einen Lavastrom, Wasserstrom oder elektrischen Strom mit dem Auto zu fahren ...



Wachposten

Diese Einrichtungen werden an neuralgischen Punkten im Dungeon platziert, und die hier eingeteilten Kreaturen wehren dann eventuelle Eindringlinge ab.



Die Baracke

Fast schon paramilitärische Einrichtung! Hier könnt Ihr einen Trupp formieren, um dann in der Ich-Perspektive an der Spitze einer wilden Horde dem Feind entgegenzueilen.



Der Tempel

Hierhin ziehen sich die von Euch geschundenen und geplagten und doch sooo zart besaiteten Monster zur Andacht zurück, um gleich viel, viel bessere Laune zu bekommen. Auch zur Heilung soll geistige Andacht angeblich beitragen. Oder Ihr opfert eins, zwei oder drei der Kerlchen den Göttern, die diese Tat dann honorieren (vielleicht). Aber vergault sie nicht mit einer Lappalie wie einem Hühnchen ...



Tip: Je nachdem, was Ihr den Göttern als Opfer anbietet, ergeben sich für Euch, oh Keeper, Vor- oder Nachteile. Näheres studiert bitte im Kapitel: »Blutopfer an die Götter«.

Der Köderraum

Dieser Raum zieht in feindlichen Diensten stehende oder neutrale Monster des Typs an, den Ihr von Euren Kreaturen hineinsteckt. Mittels dieser Magie und ein bißchen Kleingeld könnt Ihr diese dann bequem überreden, in Eure Dienste zu treten.



Der Friedhof

Nach Kämpfen herumliegende Leichen machen der Psyche Eurer Monsterleichen ganz schön zu schaffen. Deshalb sind sie sehr dankbar für einen Friedhof. Dort werden aus den toten Feinden oftmals untote Freunde. Der



angenehmste Nebeneffekt ist nämlich, daß ein Friedhof aus Leichen oftmals die mächtigen Vampire entstehen läßt.

Versteckte Räume

Natürlich seid Ihr oftmals nicht der erste, der versucht, sich die Unterwelt untertan zu machen. Manchmal stoßen Eure Imps auf verborgene Räume, Schätze und Geheimnisse, welche die Überreste untergegangener Zivilisa ... sorry, Monsterreiche darstellen. Doch Vorsicht! Fallen, Helden und auch andere Keeper, welche die Geheimnisse vor Euch entdeckt haben, machen es meist nicht leicht, solche Funde unter Dach und Fach zu bekommen, das heißt, sie zu besetzen. Die Bauart mancher Räume ist für Euch neu. Nach der Besetzung durch Eure Imps könnt Ihr diesen Raumtyp auch selber bauen.

In anderen Räumen wiederum befinden sich Helldore. Das sind Verbindungen zur Oberwelt, durch die sich Helden teleportieren können, um so in Euren Herrschaftsbereich einzudringen. Diese Tore solltet Ihr unbedingt gut bewachen lassen. Manchmal könnt Ihr sogar Geschenke der Götter finden. Diese mit einem Fragezeichen und Stacheln versehenen Kisten sind mit Bedacht einzusetzen. Sie werden von den Imps in Eure Bibliothek transportiert, und Ihr könnt sie jederzeit mit einem Handschlag aktivieren. Hierbei handelt es sich meist um Zaubersprüche oder sogar Geheimlevel. Näheres dazu später.

Fallen und Türen

Fallen sind eine angenehme Erfindung, die von Euren Handwerksmeistern in der Werkstatt konstruiert werden. Einmal fertiggestellt, lagern sie in der Werkstatt, bis Ihr die Gnade habt, Euch zu entscheiden, welche Stelle des Dungeon damit geschützt werden soll. Habt Ihr den Befehl dazu gegeben, eilt einer Eurer Imps mit der Falle an den gewünschten Ort, um sie dort anzubringen und scharf zu machen. Türen, die Eindringlinge am Vordringen in Euer Reich hindern sollen, werden von Euch höchstselbst plziert. Türen öffnen sich vor Euren Untergebenen automatisch und schließen sich danach wieder. Wollt Ihr jedoch einen Bereich aus Sicherheitsgründen auch für Eure Kreaturen sperren, so könnt Ihr die Tür abschließen! Ein Klick mit der Hand des Bösen auf die Tür, und es erscheint über ihr ein rotierender Schlüssel. Wollt Ihr die Tür wieder öffnen, reicht ein erneuter Klick.

Tip: Achtet darauf, keine Kreatur auszusperren!

Holztüren

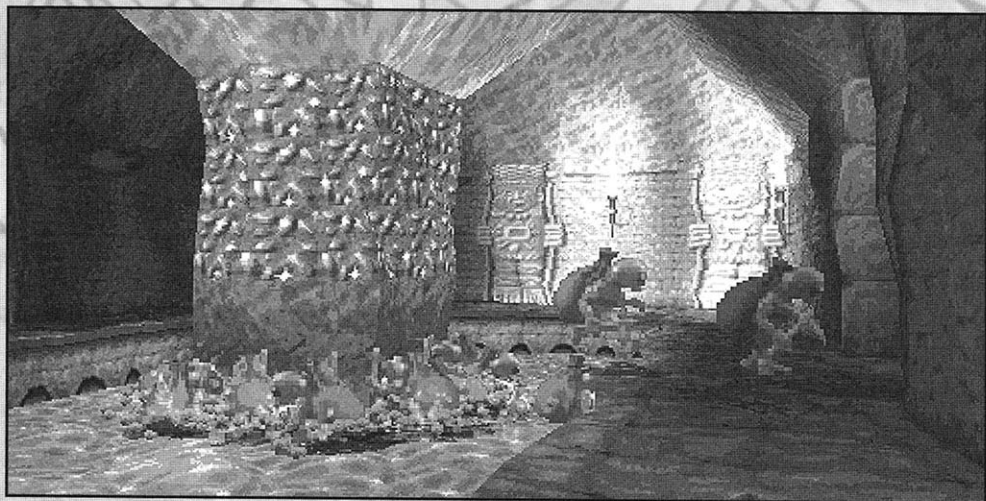
Eine der ersten Entwicklungen der Trolls, mit schwacher Panzerung.
Kosten: 250 Goldstücke



Palisadentür oder verstärkte Tür

Eine etwas stärkere Variante der Holztür, mit Metallbeschlägen verstärkt.
Kosten: 500 Goldstücke





Eisentür

Ein sehr gut gepanzerter Verschluss für die wichtigsten Räume, der viele Treffer einstecken kann. Kosten: 750 Goldstücke



Magische Tür

Eine mechanisch unendlich beanspruchbare Tür. Nur nach langem Beschuss durch Zaubersprüche geht diese in die Brüche. Kosten: 2500 Goldstücke



Giftgasfalle

Verursacht bei den Gegnern leichte gesundheitliche Schäden durch Giftgas. Kosten: 700 Goldstücke



Tip: Die Falle kann fünfmal ausgelöst werden, bevor sie verbraucht ist. Danach wird die leere Falle von Euren Imps automatisch wieder »aufgeladen« (sofern in der Werkstatt eine zur Verfügung steht).

Blitzfalle

Manchem Ritter, muß i soagn, hoat deshoalb der Blitz erschloagn ... Richtet großen Schaden bei der betreffenden Kreatur an! Kosten: 1000 Goldstücke



Tip: Diese Falle hat zwölf Ladungen. Danach verfahren die Imps wie mit der Giftgasfalle.

Lavafalle

Plötzlich steht man mit beiden Beinen im Lavasee ... Da wird's ei'm richtig warm unterm Hintern! Diese Falle ist absolut tödlich, nicht nur für feindliche Wesen! Kosten: 1500 Goldstücke



Tip: Am besten in Verbindung mit Alarm und Giftgasfalle verwenden! Sie kann nur einmal ausgelöst werden. Danach müßt Ihr eine neue Falle bauen!

Indy-Falle oder Steinschlagfalle

Vorsicht, dort kommt ein Felsbro...

aaaaaarrrgh! Knirsch! Der Felsbrocken, einmal in Bewegung, macht es keinen Unterschied, ob es sich um eigene, fremde oder feindliche Kreaturen handelt! Kosten: 2000 Goldstücke



Tip: Mit ein paar Schlägen läßt sich die Rollrichtung des Brockens von Eurer mächtigen Hand beeinflussen. Ja, die Falle kann sogar von Euch mit einem Schlag ausgelöst werden. Mit etwas Übung gelingt es Euch, den Brocken direkt ins feindliche Heerlager rollen zu lassen. Nach einiger Zeit bricht die Kugel aber zu Staub auseinander. Rollt die Kugel in Lava oder eine gegnerische Lava-Falle, so schmilzt sie, in Wasser rollt sie noch eine Zeitlang weiter. Gegnerische Wachposten werden dem Erdboden gleichgemacht.

Alarmfalle

Löst einen Alarm aus, wenn der Gegner diese Falle passiert. Gleichzeitig wird der Spruch »Zusammenrufen« ausgelöst, und alle Monster in Reichweite eilen zur Verteidigung herbei. Diese Falle kann zwölfmal ausgelöst werden, bevor Ihr sie durch eine andere ersetzen müßt. Kosten: 500 Goldstücke



Machtwortfalle

Die mächtigste unter den Fallen. Wird sie ausgelöst, wird jeder unglückliche Gegner im Umkreis von einem sich ringförmig von der Falle wegbewegenden Zauber zerstört. Kosten: 1500 Goldstücke



Tip: Diese Falle verletzt nur Feinde! Ideal als Dungeon-Herz-Schutz. Die zur Verteidigung herbeigerufenen eigenen Kämpfer (etwa durch den Spruch »Audienz«) werden somit nicht gefährdet. Achtung: Nach drei »Schüssen« ist die Falle verbraucht und wird von Euren Imps auch nicht wieder recycled!



Die Zaubersprüche

Tja, was wäre ein so großer Meister der Unterwelt wohl ohne Magie! Die Kreaturen, die Ihr befehligt, und die Kraft des Dungeon-Herzens geben Euch große magische Macht. So stehen Euch im Laufe der Zeit immer mächtigere Zaubersprüche zur Verfügung. Hinzu kommen die den Kreaturen eigenen Zaubersprüche. Alles zusammengenommen ein Pool der Magie, der Euch zu einem mächtigen Herrscher der Unterwelt werden läßt. Voraussetzung hierfür ist allerdings der nötige Reichtum, den Ihr Euch zusammenrauben und erarbeiten (lassen) müßt. Die monstereigenen Sprüche haben den unschätzbaren Vorteil, daß sie Euch nichts kosten. Ihr solltet also ein ständiges Auge auf Eure mächtigsten Untergebenen haben, daß sie immer bei bester Gesundheit sind und nicht vom Gegner abgeworben werden.

Wenn ich im Laufe des Buches von »Skills«, »Erfahrungslevel« oder kurz »Level« in Verbindung mit Kreaturen rede, ist immer vom gleichen Prinzip die Rede. In alter Rollenspiel-Manier erhält jedes Wesen Grundeigenschaften, die sich im Laufe der Zeit weiterentwickeln lassen. Diese Steigerungsmöglichkeit wird klassischerweise in »Levels« ausgedrückt. Je höher die Zahl der (Erfahrungs-)Level, desto besser ist die Kreatur ausgebildet, desto mehr Möglichkeiten hat sie, um auf Umwelteinflüsse (wie Kämpfe) zu reagieren, und um so kräftiger ist ihre Konstitution. Sie besitzt mehr »Hitpoints« (Trefferpunkte), d.h. sie hält mehr Treffer aus. Ihre Gesundheit ist dann auch durch den »Heilen«-Spruch nicht sofort (wie z.B. bei einem Level-1-Imp) wiederhergestellt, son-

dern es bedarf einer höheren Dosis an Magie und somit auch einer größeren Geldsumme, um das Wesen wieder völlig zu heilen. So ist bei Dungeon Keeper eine Levelspanne von 10 Levels möglich. Im Deutschen wird gerne von Erfahrung oder Erfahrungspunkten geredet. Ich bevorzuge jedoch den Begriff Level. Im Zuge der Levelsteigerung vergrößern sich, wie schon gesagt, auch die Fertigkeiten der Kreatur. Die Fertigkeiten werden im Englischen als »Skills« bezeichnet. Die unterschiedlichen Wesen in Dungeon Keeper verfügen über verschiedene Fertigkeiten und »erlernen« bei einer Steigerung ihres Level unter Umständen einen neuen Zauberspruch, oder sie erhalten eine bessere Waffe oder Eigenschaft. Das Wesen wird allgemein effektiver, d.h., es forscht, läuft, arbeitet und kämpft besser.

Lange Rede, kurzer Sinn, wir unterscheiden zwischen für Euch immer verfügbaren (globalen) und kreatureigenen Sprüchen.

Global verfügbare Sprüche

Symbiose

Monster übernehmen (wechselt in die Ich-Perspektive). Mit diesem Spruch übernimmt Ihr die Herrschaft über alle Sinne der Kreatur. Fast alle Tätigkeiten der Kreatur können so direkt von Euch ausgeführt werden. Besonders gut geeignet ist dieser Spruch zum Erkunden feindlichen Terrains, wo sich Eure Kreaturen, von den Imps mal abgesehen, sonst kaum hinwagen. Auch ohne viel Aufwand zu erledigende Schachtarbeiten lassen sich mit Hilfe eines übernommenen Imp schnell und präzise (auch ohne vorherige Markierung des abzugrabenden Terrains) erledigen. Kosten: 0 Goldstücke



Tip: Zum »Inbesitznehmen« des eben ausgebudelten Geländes läuft man einfach von einer eigenen Bodenplatte aus auf das freie (oder feindliche) Gelände, wo man die Feuertaste (linke Maustaste) drückt.

Imp erschaffen

Wie der Spruch schon sagt! Kosten: Je mehr Imps Ihr besitzt, desto mehr kostet Euch die Erschaffung eines neuen Imp (siehe Abschnitt »Blutopfer an die Götter«).



Böser Blick

Deckt ausgewählte Teile der Karte kurzzeitig auf. Kosten: 50 Goldstücke



Monster beschleunigen

Beschleunigt die betroffene Kreatur auf die doppelte Arbeits-, Lauf-, Lerngeschwindigkeit. Kosten: 100 Goldstücke



Gehorsam

Alle Wesen fühlen sich wohl und arbeiten schneller. Kosten: 25 Goldstücke pro Zeiteinheit



Zusammenrufen

Alle Monster treffen sich an einem von Euch bestimmten Ort im Dungeon. Kosten: 5 Goldstücke pro Sekunde, wenn der Ort auf feindlichem Gebiet liegt, sonst kostenlos.



Tip: Um den Spruch abubrechen, klickt zweimal auf das Spruchsymbol.

Monster verbergen

Macht das betroffene Wesen für den Gegner (außer Geister) unsichtbar. Der Zauber erlischt im Falle eines Kampfes. Kosten: 100 Goldstücke



Audienz

Alle Kreaturen (außer Imps) werden durch diesen mächtigen Spruch ins eigene Dungeon-Herz teleportiert. Kosten: 1000 Goldstücke



Dieser Spruch ist ideal im Falle eines massiven Feindeinfalls zur Verteidigung des Dungeon-Herzens oder um alle Kämpfer aus einer Schlacht zur Regeneration nach Hause zu holen.

Heilung

Heilt das betreffende Monster, abhängig vom Erfahrungslevel der Kreatur (Näheres dazu später). Kosten: 300 Goldstücke



Blitzschlag

Ein mächtiger Spruch, der den Ausgang eines Kampfes durchaus verändern kann. Ihr schleudert wie einst Zeus eine Handvoll Blitze auf die Häupter der unglücklichen Gegner, egal, ob sie sich auf Eurem, neutralem oder auf feindlichem Boden befinden. So hält der erfahrene Keeper den Gegner in Atem und entscheidet oft den Ausgang eines Kampfes. Kosten: 600 Goldstücke



Schild

Mildert bei den betreffenden Wesen eine Zeitlang Schäden durch Angriffe. Kosten: 100 Goldstücke



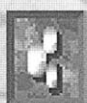
Hühnermorph

Verwandelt einen Gegner in leckere Hühnchen. Er kann nur noch fliehen, Angriff ist nicht möglich. Die Kehrseite der Medaille: Der so Verwandelte behält seine Stärke und alle Skills und ist als kleines Hühnchen schwerer zu treffen als in voller Größe. Nach einiger Zeit verwandelt er sich zurück in seine ursprüngliche Gestalt. Der Spruch ist also gut geeignet, um im Falle eines Kampfes mit mehreren starken Gegnern einige außer Gefecht zu setzen und sich um die Vernichtung des Rests zu kümmern oder um einfach einmal Luft zu schöpfen. Kosten: 1.200 Goldstücke



Einsturz

Bringt einen Teil der Höhlendecke zum Einsturz, die dann auf den Gegner herabregnet. Die Brocken unterscheiden allerdings nicht zwischen Freund und Feind. Alle getroffenen Wesen tragen mittelschwere Schäden davon. Kosten: 1.200 Goldstücke



Virus

Infiziert den Gegner mit einer schrecklichen Seuche. Nur auf eigenem Territorium möglich! Kosten: 7.000 Goldstücke



Tip: Laßt doch einmal Gnade walten ... (Ha, ha, ha, ha!) Tötet doch einen kleinen Imp oder einen Kundschafter nicht gleich, wenn er auf Euer Territorium vordringt! Laßt ihn leben! Und für Euch arbeiten! Infiziert ihn mit dem Virus-Spruch, und vertreibt ihn nur. Jede Kreatur, die dann mit ihm in Berührung kommt, wird gleichfalls angesteckt, und alle sterben eines jämmerlichen Todes.

Armageddon

Freund und Feind treffen sich nach 500 Sekunden (etwas über acht Minuten) im Dungeon Heart des Herausforderers zur letzten Schlacht. Kosten: 60.000 Goldstücke



Rückbau

Von gegnerischen Imps verstärkte Wände werden wieder abbuddelbar. Kosten: 10.000 Goldstücke



Tip: Manche Sprüche (Heilung, Rüstung, Blitzschlag, Virus, Einsturz, Hühnermorph) lassen sich in ihrer Wirkung verstärken, wenn Ihr die Taste der Maus ein wenig länger gedrückt haltet. Ihr könnt anhand des steigenden Preises sehen, wie sich die Kraft des Zaubers vervielfacht.

Vom Skill der Monster abhängige Sprüche

Waffen

Huhn

Verwandelt den getroffenen Gegner für einige Zeit in ein Hühnchen. Der Verzauberte kann nicht mehr angreifen, behält aber seine Stärke und Fähigkeiten. Funktioniert also wie der Hühnermorph-Zauber.

Feuerball

Magische Waffe, die einen selbstlenkenden Feuerball auf den nächsten Gegner schleudert. Dieser richtet einen geringen Schaden an.

Flammenatem

Oh! Eure Gegner werden in ihrem eigenen Saft für Euch zubereitet. Durch den stetigen Atem Eurer Drachen läßt sich so manche Schlacht gewinnen.

Meteor

Eure Zauberer schleudern eine massive Lavakugel mit Wucht auf Eure Feinde und richten damit verheerenden Schaden an.

Auslaugen

Ein sehr effektvoller Spruch. Dem Getroffenen werden 20 Prozent seiner Kraft und Magie geraubt.

Einfrieren

Eure Feinde erstarren zu Eis, wenn dieser Spruch sie trifft. Sie stehen hilflos in der Gegend herum, und Ihr könnt sie mit einem gezielten Schlag in tausend Stücke zersplittern.

Virus

Eure Untergebenen können damit eine Seuche unter den Feinden verbreiten! Wie mit dem Seuchen-Spruch auch. Nur müssen sie hierzu nicht auf eigenem Gebiet sein!

Granate

Eine wild hüpfende und von den Wänden abprallende Sprengladung mit verheerender Wirkung.

Rote Bombe oder Echsenkugel

Fürwahr eine Waffe mit kleiner Zerstörungskraft, aber dafür sind die demoralisierenden Eigenschaften nicht zu unterschätzen. Ausprobieren!

Lenkechse

Eine mörderische Waffe! Diese kleinen schreienden Tierchen sind selbstlenkende Kamikazebomben, die den nächsten Gegner ansteuern und ihm großen Schaden zufügen.



Hagelsturm

Ein eisiger Hagelschauer bricht über die Feinde hernieder. Er verschont auch Eure eigenen Leute nicht!

Blitzschlag

Eure Hauptwaffe in der Hand einer Eurer Kreaturen. Ein Blitz wird zielsicher auf den Gegner geschleudert und richtet dort schwere bis mittelschwere Schäden an.

Giftwolke

Eine Waffe mit Breitenwirkung! Sie sollte nur von Kreaturen angewendet werden, die gegen Giftgas immun sind, da das Gas keinen Unterschied zwischen Freund und Feind macht.

Pups oder Furz

Eine Waffe mit demoralisierender Wirkung, die nur auf kurze Distanz eine schwache Wirkung hat. (Die Teufler tragen diese Waffe nur als Alibi mit sich herum, da sich sonst jeder über ihre rege Verdauung beschweren würde!)

Hemmschuh oder Bremse

Eine Eigenart der Spinnen, jedem Gegner vor einem Angriff erst einmal ein paar Spinnweben um die Beine zu wickeln und ihn so in seinen Bewegungen zu hemmen.

Wirbelwind

Ein alles erfassender Sturm der Windstärke 12 wirbelt getroffene Kreaturen mächtig durch die Gegend. (Macht sich gut in der Nähe von Lava!) So habt Ihr eine kleine Verschnaufpause. Schaden richtet der Sturm nur in geringem Ausmaß an.

Wort der Macht

Eine sehr, sehr mächtige Waffe in der Hand eines geübten Zauberers. Ringförmig sich ausbreitende magische Wellen schaffen im engen Kampfgemümel klare Fronten und schaden nur feindlichen Kreaturen.

Schutz und magische Sonderfähigkeiten

Rüstung

Entspricht in der Wirkung dem Rüstungszauber. Auf diese Weise kann sich die betreffende Kreatur selber vor den Auswirkungen eines Kampfes schützen.

Flug

Eine sonst nicht des Fliegens mächtige Kreatur erhebt sich mit Hilfe dieses Spruches vom Boden. Sie kann so den Feind auch von oben angreifen und ist schneller und wendiger und somit schwerer zu treffen.

Heilung

Die zaubernde Kreatur heilt sich und/oder Umstehende mit diesem Spruch. Der Grad der Heilung ist abhängig vom Level der Kreatur und dem Ausmaß des Schadens.

Unsichtbarkeit

Mittels dieses Zaubers verbirgt sich die Kreatur vor den Augen des Feindes. Nur Geister durchschauen diesen Trick mühelos und greifen meist sofort an.

Spiegel oder Abprall

Ein sehr geistreicher Spruch. Der vom Feind erzeugte Zauberspruch prallt auf diesen selber zurück!

Monster beschleunigen

Manche Monster verfügen ab einem gewissen Erfahrungslevel selber über diesen Spruch und wenden ihn sehr gerne an.

Teleport

Die zaubernde Kreatur kann sich an jede beliebige Stelle des Dungeon versetzen. (Das ist das Praktische an Level-10-Imps!)

Tip: Habt Ihr eine Kreatur mittels Symbiose-Spruches übernommen, die des Spruches mächtig ist, und Ihr wendet das Teleportieren an, werden sie in das Versteck der Kreatur, bei Imps zum Dungeon-Herz, transportiert.

Nichtmagische Sonderfähigkeiten

Graben/Verstärken/Inbesitznehmen

Dies sind Fähigkeiten, die die Imps zu einzigartigen Wesen in Eurem Dungeon machen, oh Meister. Sie markieren den Bereich, und Eure Imps graben und bauen eventuell vorhandenes Gold ab. Anschließend nehmen sie das gewonnene Gebiet für Euch in Besitz

Nahkampf

Die Grundfähigkeit eines jeden Eurer Wesen. Mit den bloßen Händen, Krallen und Klauen wird auf den Gegner losgegangen. Eine ärmliche, aber manchmal erfolgreiche Strategie!

Pfeil und Bogen

Wichtigste Waffe des Bogenschützen, mit der er aus sicherer Entfernung einen Gegner nach dem anderen niederzustrecken vermag.





Die Dungeon-Specials

Im Laufe des Spiels stoßen Sie immer wieder auf merkwürdige Kisten, die mit einem Fragezeichen versehen sind. Auf der Übersichtskarte leuchten sie als violetter Punkt. Wenn Sie das Feld erobert haben, auf dem das Special liegt, können Sie die Kiste aufnehmen, und das Special wird sofort wirksam, oder Sie lassen die Kiste von Ihren Imps in Sicherheit bringen. Sie finden sie dann bei Bedarf in einer Ihrer Bibliotheken.

1. Level steigern

Bei Benutzung dieses Specials wird der Erfahrungslevel einer jeden Kreatur ihres Dungeon um eins gesteigert.

2. Kreaturen-Transfer

Ein Fenster öffnet sich, und Sie können eines Ihrer (zum Zeitpunkt der Benutzung des Special im Dungeon anwesenden) Monster auswählen. Es verschwindet aus diesem Level und unterstützt Sie im nächsten.

Tip: Warten Sie mit der Benutzung dieses Spruches, bis Sie die Auswahl zwischen vielen gut trainierten Kreaturen haben, und wählen Sie sehr sorgfältig aus! Ein Level-10-Vampir ist wegen sei-

ner Unsterblichkeit jeder anderen Kreatur vorzuziehen!

3. Versteckte Welt finden

Wenn Sie diese Kiste finden und benutzen, werden Sie, nachdem Sie den aktuellen Level gelöst haben, eine neue Fahne (mit einem Fragezeichen) auf dem Level-Auswahlscreen finden, die Sie in einen Bonuslevel führt.

4. Sichern

Bei der Anwahl dieses Specials werden alle Dungeonwände, die an Ihre eigenen Felder grenzen, mit Mauern verstärkt.

5. Kreatur wiederbeleben

Wie der Name schon sagt: Sie können eine Kreatur, die Sie in der Hitze des Gefechts verloren haben, wiederbeleben. Treffen Sie Ihre Auswahl sehr sorgfältig, und verschwenden Sie dieses Special nicht für eine Level-2-Fliege. Warten Sie lieber ab, bis Sie ein mächtiges Monster verloren haben.

6. Helden stehlen

Sie können dem Feind eine Kreatur stehlen, die dann auf Ihrer Seite weiterkämpft.

7. Kreaturen klonen

Alle Ihre Monster werden geklont. Aus jedem einzelnen entsteht ein identisches Abbild. Vorsicht! Die Anzahl Ihrer Kreaturen (einschließlich Imps) verdoppelt sich. Sie brauchen also doppelt soviel Platz, Geld (Lohn) sowie Futter. Nutzen Sie dieses Special mit Bedacht! Ihre Kreaturen können sonst leicht ungehalten werden.

4

STRATEGIE



Oh Meister! Schaut mich nicht so streng an! Ich weiß ja, daß ich Euch mit Schnee von vorgestern langw ... Ausch! Deshalb braucht Ihr mich nicht gleich zu schlagen! Ja, ja ich mache ja schon weiter im Text! *(Hoffentlich gefällt das unserer lieben Korrektorin Frau Petra Kienle nicht, und sie streicht es! Vielen Dank an dieser Stelle für ihre Arbeit mit dem sicher felerkespiekden Mahnhuhsgripd!)* Also:

Wie grabt und baut Ihr?

Wenn Ihr, oh Fiesester unter den Fiesen, mir bitte folgen würdet! Das ist Euer Reich! Hier seht Ihr



das Dungeon-Herz, dem jede ankommende Kreatur ihre Referenz erweist, wodurch sie zu einer der Euren wird. Hier treiben sich schon einige wenige Imps herum. Zeigt Ihnen am Anfang gleich, wer hier der Meister ist. *Ausch! Nicht ich schon wieder, die Imps!! Ich werde langsam ärgerlich! (Dazu*

später mehr im Abschnitt »Die Launen der Kreaturen«.)

Im Raumenü seht Ihr, daß Ihr einige Räume (außer im ersten Level) zur Verfügung habt. Aber schaut Euch nur um: Kein Platz, der einzige Platz ist hier auf der Treppe zum Dungeon-Herz. Ihr müßt nun beginnen, Euren Dungeon zu erweitern. Klickt dazu mit der Maus auf eine der umgebenden Mauern. Sie verwandelt sich in ein markiertes graues Quadrat. Seht, Eure Imps fangen schon an zu arbeiten und haben im Handumdrehen den markierten Bereich freigehackt.

Jetzt werden noch die Besitzfliesen gelegt, und schon ist dieses Quadrat fertig zum Bebauen. Nun, dieser Platz reicht maximal für eine Tür. Zeigt (bzw. markiert) den kleinen Kobolden doch nun endlich mal, wo Ihr Euren ersten Raum bauen möchtet. Eine gute Größe für den Anfang sind Raumgrößen von vier mal vier Quadraten.





Sind die Bodenfliesen gelegt, solltet Ihr Euch drannmachen, die richtigen Raumfliesen auszusuchen und loszulegen. Der erste Raum sollte eine Schatzkammer sein, damit die Imps parallel zu den von Euch gewünschten Bautätigkeiten schon ein wenig nach Gold graben können. Hier sind jetzt aber Eure Fähigkeiten gefragt. Sucht Euch eine Goldader in der Nähe, und integriert den abgebauten Platz sinnvoll in Euren Dungeon. Es ist nützlich, einen Raum so zu planen und zu markieren, daß nebenbei gleich eine Goldader mit abgebaut wird.

Raumfahnen

Habt Ihr die erste Fliese eines neuen Raumes gelegt, erscheint dort eine Flagge, die neben dem Raumsymbol noch drei Anzeigebalken aufweist. Die rote Anzeige steht für den Zustand des Raumes. Versucht ein gegnerischer Imp, den Raum zu übernehmen, schrumpft der Balken. Steht die Anzeige auf Null, habt Ihr den Raum verloren. Der grüne Balken steht für die Kapazität eines Raumes. Steht er auf Maximum, solltet Ihr einen weiteren Raum dieser Art anlegen oder den vorhandenen Raum vergrößern. Der weiße Balken zeigt Euch, wie effektiv der Raum arbeitet. Am effektivsten sind quadratische Räume von mindestens neun Feldern Größe.

Disziplinarische Maßnahmen

Schlechtester, ich glaube, *das* habt Ihr am schnellsten begriffen. (Wenn Ihr mich jetzt schlägt, hau ich ab!!) Möchtet Ihr eine Kreatur strafen, z.B., um sie ein wenig zum schnelleren Arbeiten zu animieren, so wählt Ihr diese mit gedrückter <Shift>-Taste und Mausklick aus, das angepeilte Wesen leuchtet dann weiß auf. Erscheint die Hand des Bösen, drückt einfach die rechte Maustaste und schon ... *Patsch! Aua! Nicht IMMER ich! Ich kündige!*

Tip: Wie Sie sehen, nicht alle Kreaturen vertrauen es, gezüchtigt zu werden. Alle verlieren etwas Energie. Viele werden nach mehrmaligem Schlagen unzufrieden und verlassen unter Umständen den Dungeon. Horny wird so böse, daß er damit beginnt, jede Kreatur, die ihm über den Weg läuft, zu töten. (Nur bei mir traut er sich's nicht.)

Hmm, ja, die so gezüchtigten Wesen arbeiten dann aus Angst meist viel schneller, Imps doppelt so schnell. (Ich schreibe dennoch langsam, da ich weiß, daß viele von Ihnen nicht so schnell lesen können! Oops, ich glaube, das »Bösessein spielen« färbt ab!)

Die Launen der Kreaturen

Wie Sie schon bei Willy Hornbusch gemerkt haben, sind die Nerven der Kreaturen in Dungeon Keeper nicht beliebig belastbar. Gehen Sie als ihr Herr einen Schritt zu weit, stellt sich bei den Wesen der Unterwelt ein längst vergessen geglaubter Rest von Stolz ein, und sie werden sauer. Bekommen sie ihren Willen nicht, können Sie ihnen ihren Lohn nicht zahlen, schlagen Sie

zuviel, fehlt der Lebensraum, oder liegen zu viele Leichen in der Gegend herum, dann nimmt die gute Laune Ihrer Kreaturen ganz schnell Reißaus, und wenn Sie nicht ganz schnell etwas unternehmen, folgen Ihre Wesen alsbald nach. Sie hauen einfach ab und heuern dann vielleicht bei einem feindlichen Keeper wieder an, der sich natürlich sehr erfreut zeigt über die gut ausgebildeten Neuen. Je nach Stolz und Intelligenz lassen sich zwischen den Rassen deutliche Unterschiede feststellen.

Zauberer werden schnell ärgerlich, wenn sie nicht rechtzeitig ihr Geld bekommen oder Arbeiten verrichten sollen, die unter ihrer Würde sind. Ja, oftmals reicht schon ein durch die Bibliothek rennender Imp, um den hohen Herrschaften Unmutsäußerungen zu entlocken. Schlägt man gar einen Zauberer zu oft, ist es ganz aus. Genauso empfindlich sind Vampire.

Jungfrauen, Trolle, Orcs und Teufler ertragen eine schlechte Behandlung ungleich länger, und Imps können Sie gar nicht vergraulen (nur mit der Zeit totschiessen). Vorsicht ist bei Hornys geboten.

Diese aus irgendeiner unterirdischen Anstalt ausgebrochenen, cholerischen Neurotiker mit der Lizenz zum Töten rasten aus den unerfindlichsten Gründen plötzlich aus und werden nicht nur ärgerlich, sondern *richtig* zornig!

Tip: Schlagen Sie niemals einen Horny! Es sei denn, Sie wollen, daß er Ihre eigenen Kreaturen alle abschachtet! Haben Sie das Glück, einen Horny zu Ihrer Mannschaft zu zählen, dann bauen Sie ihm einen abgeschlossenen Bereich mit

eigenem Trainingsraum, Wohnraum und Tempel. Vergessen Sie nicht, auch eine Schatzkammer und eine Kükenzucht zu errichten und regelmäßig per Hand aufzufüllen. Verschließen Sie nun diesen Mini-Dungeon mit einer einfachen Holztür, und halten Sie diese geschlossen! So kann Ihre Geheimwaffe in ruhiger Abgeschiedenheit leben und trainieren, bis Sie ihre Dienste benötigen. Vergessen Sie bloß nicht, Horny nach dem Kampf wieder einzusperren!

Um detaillierte Informationen über Stärken, Schwächen und Gemütszustände Ihrer Wesen zu erhalten, stehen Ihnen zwei einander ergänzende Möglichkeiten zur Verfügung. Sie nutzen die primäre und sekundäre Kreaturen-Informationstafel, um sich über die Eigenschaften und die Zufriedenheit der einzelnen Wesen zu informieren. Um zu erfahren, was das einzelne Wesen als nächstes zu tun gedenkt, beobachten Sie die über den Kreaturen erscheinenden Denkblasen. Im Kapitel »Zusammenhänge« finden Sie eine Aufstellung der Ärgerwerte der Kreaturen.

Die primäre Informationstafel

Dieses Info-Menü enthält alle wichtigen Informationen über jedes angewählte Individuum. Links oben finden Sie ein Bild der Kreatur. Rechts daneben sehen Sie den sogenannten »Ärgerbalken«, dessen Gesicht je nach Laune lacht oder schmolzt. Direkt darunter befindet sich die Anzeige für den Erfahrungslevel des Wesens. Die Skala reicht, wie schon erwähnt, von Level 1 bis 10. Die untergelegte Anzeige verdeutlicht Ihnen den Übungs-Fortschritt bis zum nächsten Level.

Die nächste große Anzeige ist mit dem individuellen Namen der Kreatur beschriftet, unterlegt mit dem Balken für ihren Gesundheitszustand. Die darunterliegenden Slots sind mit Zahlen versehen, jeder Slot enthält eine Waffe oder einen Skill. Im Symbiosemodus tippen Sie einfach die Zahl des Slot, und die Eigenschaft oder Waffe wird aufgerufen und kann dann durch Mausklick ausgeführt werden. Ein Klick auf den darunterliegenden Pfeil öffnet eine zweite Seite der Informationstafel, auf der Sie sekundäre Informationen über Ihren Untergebenen finden können.



Die sekundäre Informationstafel

Hier erhalten Sie einen Überblick über zehn weitere mehr oder weniger wichtige Angaben zur Person. Dabei wären als wichtigste die Gehaltsvorstellungen und die Menge von mitgeführtem Gold zu nennen. Was die anderen Icons bedeuten, können Sie leicht selber herausfinden, indem Sie den Mauszeiger eine Weile auf dem Icon ruhen lassen, um auf diese Weise die Online-Hilfe zu aktivieren.

?	?	?	?	?
Shoh				
10	332			
0	809			
60	290			
71	373			
20	1100			

Denkblasen und Lebensenergie

Sehr wichtig für einen erfolgreichen Dungeon Keeper ist das Wissen darüber, was jede einzelne Kreatur im Dungeon im Begriff ist, als nächstes zu tun. Damit die wichtigsten Informationen leicht zu überblicken sind, haben die Macher von Dungeon Keeper sich etwas Besonderes einfallen lassen. Über jeder Kreatur erscheint von Zeit zu Zeit eine Denkblase mit einem Symbol, das auf die Art der angestrebten Tätigkeit schließen läßt. Folgende Symbole haben die hier kurz beschriebenen Bedeutungen:

Trupp

Die zwei parallelen Schwerter verdeutlichen, daß die Kreaturen zu einem in einer Baracke gebildeten Trupp gehören. Der Anführer hat zusätzlich noch eine Krone über dem Kopf.



Kampf

Die Kreatur kämpft gerade oder zieht in den Kampf.



Sammeln

Das Wesen steht unter dem Einfluß des Zusammenrufen-Zaubers.



Flucht

Das Wesen flieht vor einem Gegner (das Flucht-Symbol ist eingeschaltet).



Wache

Das Wesen schiebt Wache an einem Wachposten oder befindet sich auf dem Weg zu einem Wachposten. (Die Kreaturen verlassen am Zahltag oder zum Schlafen und Fressen ihren Posten.)



Nach Hause

Die Kreatur befindet sich auf dem Weg zu ihrem Schlafplatz, oder sie sucht noch einen freien Platz in einem der Verstecke.



Essen

Die Kreatur befindet sich auf dem Weg zur nächsten Broiler-Bude oder besser gesagt zur nächsten Hähnchenzuchtanlage (für unsere westdeutschen Mitbürger: Broiler ist ostdeutsch und bedeutet soviel wie Brathähnchen, Grillhänderl (Anmerkung der Münchener Korrektorin: Grillhendll), gegrillter toter Hahn), um zu speisen. Das setzt entweder Hunger oder eine Verletzung voraus.



Tip: Jede Ihrer Kreaturen sollte Zugang zu einer Hühnerfarm haben! Können die Monster ihren Hunger nicht stillen, werden sie ungemütlich, nehmen auch konditionellen Schaden und büßen Lebensenergie ein.

Und Tschüss!

Dieser Kreatur haben Sie zuviel des Bösen angetan, und sie zieht es vor, Ihren Dungeon zu verlassen.



Gefangen

Das Gittersymbol sehen Sie, wenn Sie in der Hitze des Gefechtes (oder absichtlich) eines Ihrer eigenen Wesen eingesperrt haben.



Amok

Horny in ärgerlicher Verfassung.



Studium

Die betreffende Kreatur ist dabei, in Ihrer Bibliothek zu forschen, bzw. auf dem Weg in eine Bibliothek.



Müde

Das Wesen ist müde und schläft in seinem Versteck. Dabei kuriert es gleichzeitig im Kampf erhaltene Blessuren und schöpft neue Kraft für spätere (Schand-)Taten.



Magischer Bann

Beim Erscheinen dieses Symbols gibt es zwei Möglichkeiten – eine gute und eine schlechte. Im besten Falle ist dieses Wesen dabei, sich in Ihren Köderraum zu begeben, um von dort aus einen magischen Bann auf alle im Dungeon vorhandenen Kreaturen seiner Art zu legen und diese so zu überreden, für Sie zu arbeiten. Im schlechten Fall ist Ihnen ein Gegner zuvorgekommen, der nun seinerseits Ihre Kreaturen zu sich lockt.



Sauer

Das betreffende Wesen ist unzufrieden mit Ihnen und Ihrer Dungeon-Führung. Vorsicht, es besteht dringender Handlungsbedarf, sonst könnte bald das »Und Tschüss«-Symbol erscheinen.



Pein

Diese bedauernswerte Kreatur wird gerade gefoltert oder wartet (bei Überfüllung der Folterkammer) auf ihre Folter.



Training

Diese Kreatur ist auf dem Weg zu einem Trainingsraum oder betätigt sich dort schon fleißig.



Zahltag

Hören sie dieses Wort, lassen alle Kreaturen alles stehen und liegen und begeben sich auf dem schnellsten Wege in eine Ihrer Schatzkammern, um sich den Lohn für das letzte Dungeon-Jahr abzuholen. (Das ist unverantwortlich! Ja, in der Tat, aber trösten Sie sich, den anderen Dungeon Keepern geht es nicht besser. Besonders in Mehrspieler-Matches ist es immer wieder amüsant, die Kommentare der Mitstreiter zu hören, die gerade eine Offensive einleiten wollten, als ihre Untergebenen sich erst mal auf den Weg Richtung Schatzkammer machten ...)



Arbeit

Dieses fleißige Wesen ist auf dem Wege zur Arbeit in die Werkstatt oder schuftet dort schon im Schweiß seiner Füße ...



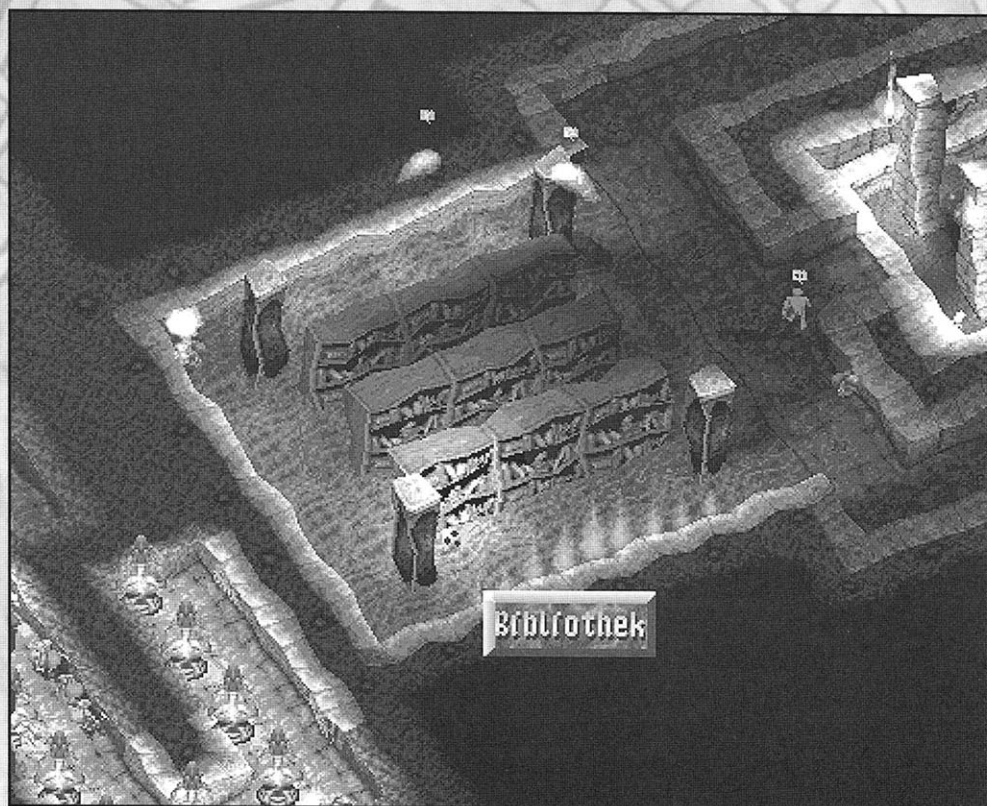
Die Lebensenergie einer jeden Kreatur wird mit Hilfe einer kleinen Sonne mit acht Strahlen verdeutlicht. Die Zahl steht für das Erfahrungslevel der Kreatur. Wird die Kreatur verletzt, verliert ein Strahl nach dem anderen die Farbe. Ist die Sonne schwarz, ist das Wesen tot.

Wie machen Sie Ihre Untergebenen glücklich?

Haben Sie den Bogen trotz meiner Ratschläge überspannt? Ist Ihnen etwa das Geld ausgegangen? Oder wollten Sie einen ungehorsamen Imp schlagen und trafen statt dessen die Nasenspitze einer Ihrer Zauberer? Egal, der Effekt ist der gleiche: Eine Ihrer Kreaturen ist sauer! Bleibt nur zu hoffen, daß es nicht Horny ist und daß Sie noch über eine gewisse finanzielle Reserve verfügen. Nehmen Sie flugs das unzufriedene Monster in Ihre Hand, und bringen Sie es in die nächste Schatzkammer. Dort angekommen, setzen Sie es behutsam auf ein freies Feld, nehmen ein wenig Gold in die Hand und bewegen die Hand über den Glücklichen. Wenn es anfängt, weiß zu blinken, drücken Sie die rechte Maustaste, und der Goldsegen entleert sich wie bei der Goldmarie der Gebrüder Grimm in die Taschen Ihrer Kreatur, die daraufhin meistens zu jubeln anfängt. Schauen Sie nun auf die Kreaturen-Informationstafel, und wiederholen Sie den Vorgang, falls die Menge des Goldes für die Menge des Frusts nicht ausreichend war.

Ist Ihnen aber gar das Geld ausgegangen, können Sie nur versuchen, auf die gleiche Art und Weise Ihren unzufriedenen Untergebenen mit Hähnchen zu füttern. Manchmal lassen sie sich auch so besänftigen.

Haben Sie schon einen Tempel! Dann ist Ihnen meistens ohne Geldaufwand geholfen. Die Unzufriedenen versammeln sich dann dort zum Gebet, und danach haben sie ihren irdischen Kummer meistens vergessen. Geht das betreffende Wesen



nicht von selbst in den Tempel, dann setzen Sie es halt per Hand an den Rand des Bassins. Lassen Sie es in den Teich fallen, opfern Sie es den Göttern. Das kann ungeahnte Folgen haben (siehe dazu das Kapitel »Blutopfer an die Götter«).

Lernen, lernen, nochmals lernen

Da wir gerade beim Lernen waren: Weiterbildung nimmt in Dungeon Keeper einen äußerst wichtigen Part ein. (Wie auch im Leben, das heißt, wer Dungeon Keeper spielt, lernt fürs Leben!) Sie müssen es nicht selber tun, nein, Ihre Untergebenen nehmen Ihnen das ab.

Kraft im Kopf ...

... haben vor allem Zauberer, Drachen, Vampire und Geister. Aber auch andere Kreaturen lassen sich dazu verdonnern, ihre Geistesblitze sprühen zu lassen. Dazu brauchen Sie erst einmal eine Bibliothek. Die Größe der Bibliothek ist ein wichtiges Kriterium für Ihren Forschungsfortschritt, da verschiedene Kreaturen erst von einer Bibliothek bestimmter Größe angelockt werden. Einen Zauberer zum Beispiel werden Sie erst erblicken, wenn Sie eine mindestens neun Felder große Bibliothek bauen.



Kraft in den Armen und im Kopf

Nun, es wird noch an anderen Stellen in Ihrem Dungeon geforscht. Zwar sind diese Forschungen eher praktischer Natur, dennoch genauso wichtig für das Bestehen und Gedeihen Ihres Dungeon. In der Handwerkskammer erforschen und konstruieren die geschicktesten Hände der Unterwelt Defensivanlagen für Ihr Reich. Zu besonders begnadeten Handwerkern der Unterwelt zählen Trolls und Teufler, aber auch Eiserne Jungfrauen können (obwohl es Frauen sind; Anmerkung der Korrektorin: Macho!!) beachtliche handwerkliche Leistungen vollbringen. Haben Sie niemanden für die Handwerkskammer, arbeiten auch Drachen, Fliegen und Spinnen gerne mal aushilfsweise hier. Vampire und Zauberer dagegen können Sie auf diese Weise vergraulen.

Nur Kraft, wenig Köpfchen

Mit dickem Bizeps und riesigen Oberschenkeln stampfen Dämonenechsen und Orcs durch die Gänge Ihres Dungeon. Diese Kreaturen sind völlig ungeeignet zum Forschen, haben dazu zwei linke Hände und können damit nicht einmal einen Nagel in die Wand schlagen, geschweige denn eine Falle oder eine Tür bauen. Abgesehen von der Hirngröße einer Ameise und den grobmotorischen Eigenschaften ihrer Hände sind diese Kreaturen aber in höheren Leveln die perfekten Kampfmaschinen. Nichts geht ihnen über das Training in einem Ihrer Trainingsräume. (Eventuelle Ähnlichkeiten dieser Charakterisierung mit Personen, die sich am liebsten in Fitnessstudios die Seele aus dem Leib schwitzen, sind völlig unbeabsichtigt.) So fangen Kreaturen dieser Spezies bei

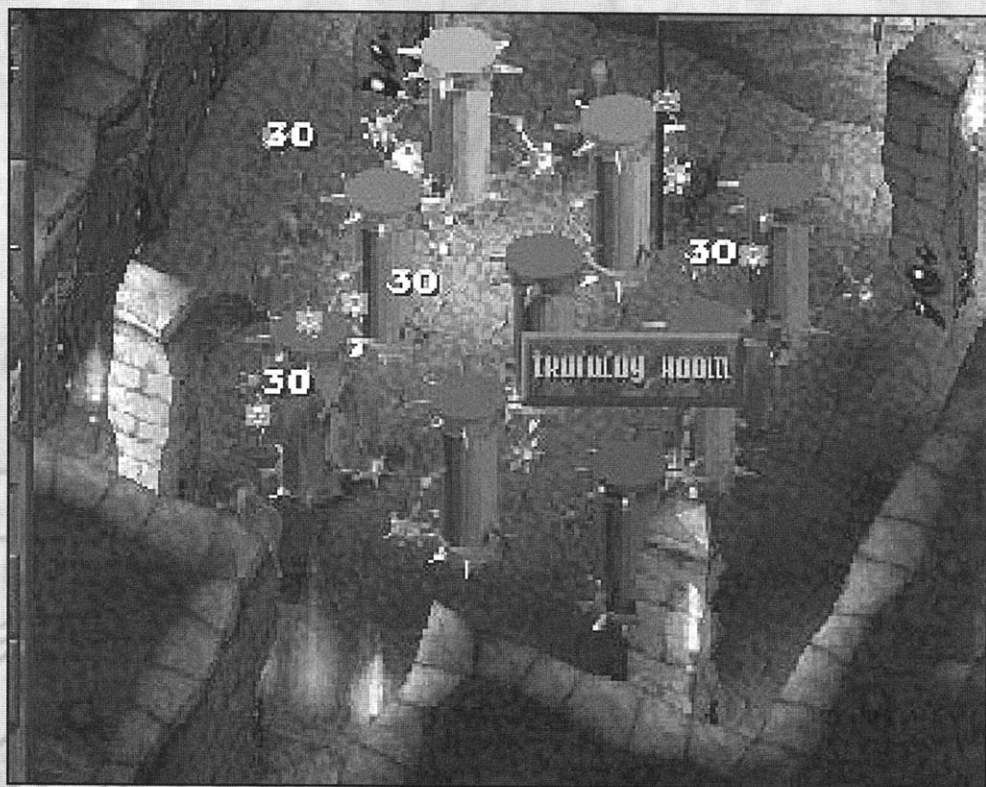
Vorhandensein eines Trainingsraumes sofort selbständig mit dem Training an.

Tip: Gestatten Sie es allen Individuen, in Ihrem Dungeon zu trainieren. Bauen Sie lieber ein bis zwei sehr große Trainingsräume als zehn Stück mit einer Größe von neun Feldern. So haben Sie alle Trainierenden immer im Blick und können mit der Lupe in der Kartenansicht auch jederzeit die Levels Ihrer Kämpfer überprüfen. Haben Sie genügend Imps, sollten Sie die Arbeitslosen wenigstens bis Level 3 trainieren. Dann besitzen sie den Skill »Speed Monster«, und die Arbeit geht ihnen doppelt so schnell von der Hand. Erst

auf Level 10 verfügen Ihre Imps über einen Teleport, der noch einmal für eine gewaltige Geschwindigkeitssteigerung sorgt.

Dämonenechsen, die den Level 10 erreicht haben, verwandeln sich zu Level-2-Drachen.

Ein kleiner Klaps bringt Ihre Übenden richtig in Schwung! Aber: Nur einmal schlagen, sonst werden sie schnell ärgerlich.



Von sadistischen und fiesen Tricks

Auf diesem Gebiet hält Dungeon Keeper, wie Sie sicher schon gemerkt haben, einiges bereit. Ganz besonders zum Tragen kommen diese Sachen jedoch meistens erst im Mehrspieler-Modus, wenn man gegen emotional beteiligte Gegner antritt. Laut Bullfrog sind speziell für Mehrspieler-Wettkämpfe einige Patches in Arbeit, die verschiedene Regelvarianten möglich machen sollen. Zunächst müssen wir uns aber mit der Grundversion begnügen, und hier ist noch alles erlaubt.

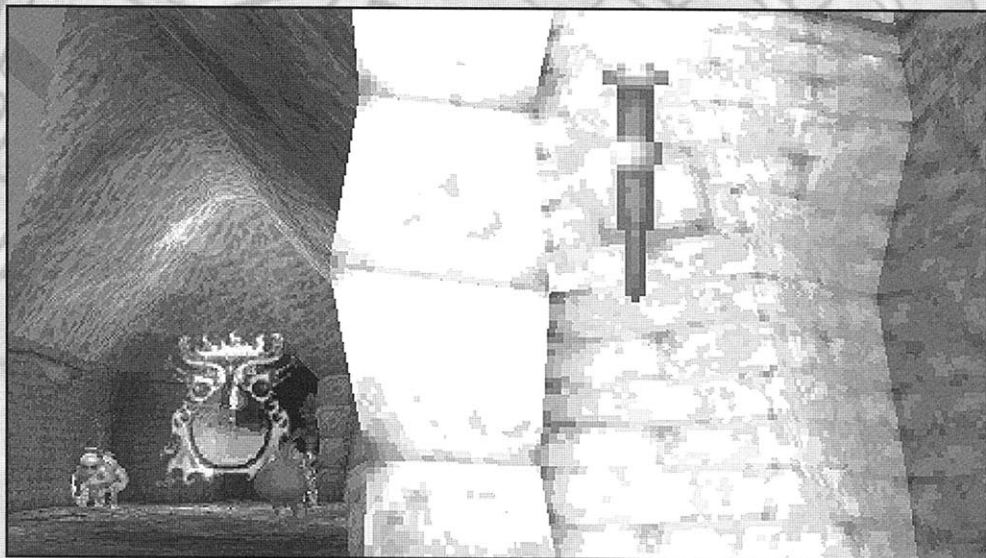
Die Computerassistenten

Wie bei der Beschreibung der Menüleiste schon angedeutet, gibt es für besonders hektische Situationen die Möglichkeit, sich vom Computer bei der administrativen Arbeit unter Tage unter die Arme greifen zu lassen. Die vier Typen der Assistenten sind schon beschrieben worden, deswegen folgen hier nur einige praktische Tips für die Anwendung. Ich persönlich favorisiere, wenn es denn unbedingt sein muß, den defensiven Computerassistenten. Aber auch dieser ist mit Vorsicht zu genießen. Man sollte den Computer nur kurzzeitig zuschalten, um gewisse Situationen besser zu beherrschen. Läßt man den Assistenten freien Lauf, bauen sie meistens Mist, das heißt, der Stolz eines jeden Keepers, sein Dungeon, wird völlig irrational verplant: Hier entsteht eine zusätzliche Schatzkammer, da wird ein Teil des Trainingsraumes abgerissen und hier eine Kreatur von ihrem Einsatzort abgezogen. Die künstliche Intelligenz läßt, was das Bauen anbelangt, ziemlich zu wünschen übrig. Ungeheuer nützlich, manchmal aber auch lästig, ist das Bewegen der Kreaturen. Der

Computer übernimmt den Transfer der Monster in die Bibliothek und den Trainingsraum, gibt faulen Imps Ohrfeigen und verkürzt die »Tote Phase« während des Zahltages durch den Transport der auf dem Rückweg zur Arbeit befindlichen Monster. Der defensive Assistent wird durch eine Reaktion auf gegnerische Angriffe ergänzt. Ohne Ihr Zutun werden dem Gegner wohldosierte Angriffswellen entgegengeschickt. Nach Beendigung der Gemetzelt werden die Kämpfer wieder ihrer Bestimmung zugeführt. Bei der Einstellung »Flucht« im Informationsmenü sorgt der Computer auch dafür, daß Kreaturen, die kritischen Schaden genommen haben, rechtzeitig aus dem Kampfgetümmel entfernt werden. Nebenbei werden allerdings immer noch Räume angelegt und Kreaturen entfernt, die Sie als »il chefe«, der Chef im Dungeon, zu gewissen Aufgaben herangezogen haben. Haben Sie zum Beispiel eine Armada von Zauberern an einer Magischen Tür plziert, um diese einzureißen, dann entfernt der Computer mit bössartiger Regelmäßigkeit Ihre Kreaturen wieder. Deshalb: Wenn nötig, schalten Sie einen Assistenten ein, danach deaktivieren Sie ihn sofort wieder!

Besondere Freude macht der Einsatz der Assistenten im Netzwerkspiel, wenn einige Mitstreiter die Funktion der Assistenten noch nicht durchschauen ...

Ich habe auch eine gewisse Intelligenz bei den Assistenten feststellen können. Ist ein Dungeon weitgehend fertigkonstruiert, wenn Sie den Assistenten zuschalten, so ist ein gewisser Lerneffekt eingetreten, und der Kerl baut nicht mehr ganz so



kreuz und quer in der Gegend herum. Später, wenn Sie schon einige feindliche Räume erobert haben, ist meistens sowieso nichts mehr an der Architektur des Dungeon zu verschlechtern ...

Schwedische Gardinen und »Küß die Hand, Herr Folterknecht«

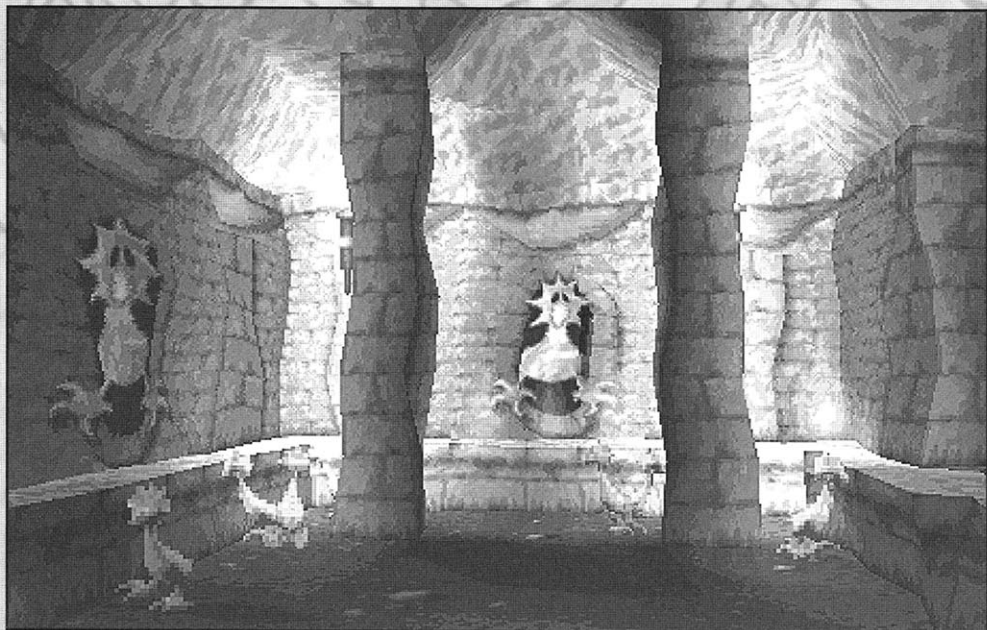
Eine besondere strategische Bedeutung im Spiel steht den Einrichtungen zur Umerziehung zu. Die Existenz von Gefängnis und Folterkammer kann das Ruder in einer hoffnungslos scheinenden Situation oftmals noch gewaltig herumreißen. Abgerundet wird die ganze Sache dann durch einen wunderschönen kleinen Friedhof. Sobald Sie ein Gefängnis gebaut haben, sollten Sie die Option »Gefangene machen« im Informationsmenü aktivieren. Das hat zur Folge, daß alle besiegten Gegner nicht mehr getötet werden, sondern betäubt, mit nur einem Strahl der Lebensenergie-Sonne liegenbleiben und von Ihren Imps

nach dem Kampf ins Gefängnis geschleppt werden, wo sie wieder erwachen. Manche Feinde, mit der Fähigkeit sich selber zu heilen, genesen hier wieder von ihren Wunden, für die anderen bleiben drei Möglichkeiten. Entweder

- Sie lassen die Gefangenen jämmerlich verhungern, dann kehren sie als Skelette des gleichen Levels wie der Verstorbene zurück, oder
- Sie pöppeln sie mit ein paar Hühnchen wieder auf, oder drittens
- Sie heilen sie mit einem Heilen-Zauber, um sie dann alle in die Folterkammer zu stecken.

Hier werden die Bedauernswerten ausgiebig gefoltert, wobei sie wieder Lebensenergie verlieren. Während der Folter kann es passieren, daß Sie plötzlich die Nachricht erhalten »Informatio-





nen wurden aus einem Folteropfer herausgepreßt. Diese Nachricht bedeutet, daß die Gequälten Karteninformationen über den feindlichen Dungeon preisgegeben haben. Sie können nun Bereiche der Karte sehen, die Sie noch nicht selbst erkundet haben. Oder, wenn Sie den Willen der Gefolterten gebrochen haben, erhalten Sie die Nachricht: »Ein Folteropfer wurde davon überzeugt, für Euch zu arbeiten.« Damit ist das betreffende Wesen zu Ihnen übergelaufen, d.h., es folgt von jetzt ab Ihren Befehlen. Es baut sich einen Schlafplatz in einem Ihrer Verstecke und kann nun mit Aufgaben betraut werden. Unter Umständen müssen Sie die Folteropfer mehrmals heilen, wenn ihr Gesundheitszustand kritisch wird. So läßt sich über kurz oder lang jeder Feind bekehren. (Sogar der sagenhafte Avatar aus der Ultima-Saga ist ein Weichei und läßt sich bekehren. Meiner Meinung nach ein grober Schnitzer

in der Programmierung! Dieser Held steht seit etlichen Ultima-Folgen für das unbeugsame Gute. Er würde lieber sterben ...)

Haben Sie es aber einmal in der Hektik des Dungeon-Alltags vergessen, Ihre Opfer zu heilen, dann erhalten Sie die Nachricht: »Eines Ihrer Folteropfer starb und kehrte als Geist zurück!«. Der Geist hat dann den gleichen Level wie der Verstorbene und einige nicht zu unterschätzende strategische Eigenschaften. Er kann getarnte Gegner sehen und angreifen, und Türen bilden für ihn kein Hindernis. So lassen sich Räume hinter Türen mittels des Symbiose-Spruches erkunden, und Sie sind so vor bösen Überraschungen sicher. Auch in Leveln, wo Zauberer rar gesät sind, lassen sich auf diese Weise trotzdem brauchbare Forschungszeiten erzielen.

Ein Friedhof in der Nähe des Gefängnisses stellt eine gute Lösung für Gefangene dar, die es eigentlich nicht wert sind, gefoltert zu werden, und im Gefängnis nur Platz wegnehmen. In höheren Leveln hatte ich oft das Problem, daß ich zu viele Feinde betäubt hatte und dann das Gefängnis ständig überfüllt war. Zwischen einigen »Leckerbissen« wie Level-10-Samurais und Level-9-Zauberern standen ein paar Zwerge mit Level 3 herum. Eine einfache Ohrfeige beförderte sie ins Jenseits, und meine Imps schleppten die Leichen ganz fix auf den Friedhof. Dort entsteht dann mit einem bißchen Glück ein Vampir. Dieser ist unbedingt zu trainieren: Ein Vampir ab Level 5 stellt eine sehr mächtige Waffe dar.

Tip: Wenn es Ihre Imps nicht schaffen, die Berge von Betäubten in den Knast zu schaffen, machen Sie unter Umständen sehr unliebsame Erfahrungen. Die Betäubten erwachen nach gewisser Zeit aus ihrem Koma, und wenn dies mit vier Level-9-Zauberern geschieht, die Sie gerade mit Mühe und Not unter hohen Verlusten erledigt haben, dann gute Nacht! Die Zauberer heilen sich flugs selber, und Sie haben ein Problem! Vor einem solchen Fauxpas sollten Sie lieber die »Inhaftieren«-Option deaktivieren! Was tot ist, kämpft nicht mehr!

Die Magie der Überredungskunst

Ein sehr mächtiges Bauwerk ist der Kóderraum. Die hier arbeitenden Kreaturen belegen alle Kreaturen ihrer Art, die nicht in Ihren Diensten stehen, mit einem magischen Bann. Die Kreatur wird durch Zauberei überredet, für Sie zu arbeiten. Ist das erst einmal geschafft, gibt es kein Zurück mehr, und Sie haben einen (unter Umständen gut ausgebildeten) Bewohner mehr in Ihrem Dungeon. Dabei ist der »Überredungseffekt« um so größer, je mehr Kreaturen der entsprechenden Art im Kóderraum tätig sind. Diese Arbeit ist sehr anstrengend für die Wesen, so daß sie eine zusätzliche Entlohnung fordern. Wieviel, das erkennen Sie an den ab und zu aufsteigenden Zahlen, welche die Summe in Goldstücken angeben, die aus Ihrer Schatzkammer abgezogen werden.

Vampire sind die geborenen (eigentlich ja »gestorbenen«) Lockvögel. Sie gehen freiwillig diesem Beruf nach und empfinden auch noch Freude dabei. Sind keine anderen Vampire zum Kódern vorhanden, steigt dennoch die Wahrscheinlichkeit, daß ein neutrales Monster durch Ihren Eingang Ihren Dungeon betritt, um 50%.



DUNGEON KEEPER



Opfergaben & ihre Wirkung

Opfer	Effekt
Fliege + Spinne	Zauberer
Käfer + Spinne	Eiserne Jungfrau
Käfer + Käfer	momentane Herstellung Handwerkskammer fertig
Fliege + Fliege	momentane Forschung fertig
Spinne + Spinne + Spinne	Teufler
Troll + Teufler + Eiserne Jungfrau	Horny
Hühnchen	alle Hühner explodieren
Horny	alle eigenen Kreaturen werden wütend
Teufler + Teufler	alle eigenen Kreaturen werden kurzzeitig zu Hühnchen
Geist	alle eigenen Hühnchen explodieren
Vampir + Vampir	alle eigenen Kreaturen werden krank
Gold	ein netter Hinweis der Götter
Imp	reduziert die Kosten des nächsten Imps um 300 Goldstücke

Blutopfer an die Götter

Der Tempel ist, wie schon kurz angesprochen, ein äußerst vielseitig nutzbarer Ort. Er beschäftigt aufgebraute Kreaturen und lockt die legendären Tentakel an. Der Teich in der Mitte ist außerdem das Sprachrohr zu den Göttern. Opfern Sie hier Kreaturen, so hat das Auswirkungen, die das Spiel entscheidend beeinflussen können. Hier eine Liste (die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt) einiger beobachteter Effekte: Das Opfern ist insofern eine sehr interessante Geschichte, als Sie auf diese Weise mit geringem finanziellen Aufwand durchaus eine Armee von 100 Imps aufbauen können. Hier ein simples Rechenbei-

spiel: Ein Imp kostet 150 Goldstücke. Jeder weitere Imp kostet 150 Goldstücke mehr als der vorhergehende. Eine große Anzahl Imps belastet Ihre Börse enorm. Durch Opfern von Imps sparen Sie eine Menge Gold – wieviel, zeigt eine simple Formel.

Nach erfolglosen Versuchen des Autors, die simple Formel zu finden, wandte er sich wieder wichtigeren Textelementen zu. Aber man hat ja Freunde; also fragte ich meinen Kollegen René Meyer. Der meinte, daß das eine ganz triviale Sache sein muß. Nach einigen Versuchen strich auch er die Segel.

Da war guter Rat teuer. Nun ja, man ist halt nur Biologe. Naheliegende Hilfe erhoffte ich mir durch meinen Freund Jan Kowalski (ja, genau der, der bereits die Grafiken für das Buch »Die Siedler II« verbrochen hat). Jan, ganz der Informatiker, schaute sich die Fragestellung zwischen zwei Gläsern Whisky an – und meinte in nicht unmäßig überzeugendem Tonfall: »Ich schick's Dir heute Nacht noch per Mail.«

Sender: janko@aix550.informatik.uni-leipzig.de
From: »Jan Kowalski« <janko@aix550.informatik.uni-leipzig.de>
To: »Gunther Bigl« <bigl@dungeonkeeper.com>
Subject: Imp-Formel
Date: Sat, 2 Aug 1997 18:54:08 +0200
X-Msmail-Priority: Level 10

Gute Nacht Gunther,
jetzt mal so richtig dummes Mathematiker-gequatsche:
Im folgenden sei,
 x = Gesamtkosten
 n = Anzahl zu erwerbender Imps
 p = Kostenpunkt für ersten Imp
Daraus ergibt sich völlig intuitiv folgende Berechnungsvorschrift:
Wie man sofort sieht, läßt sich dies auch wie folgt darstellen:
...spektakulär, ne?!!!
Ciao JAN

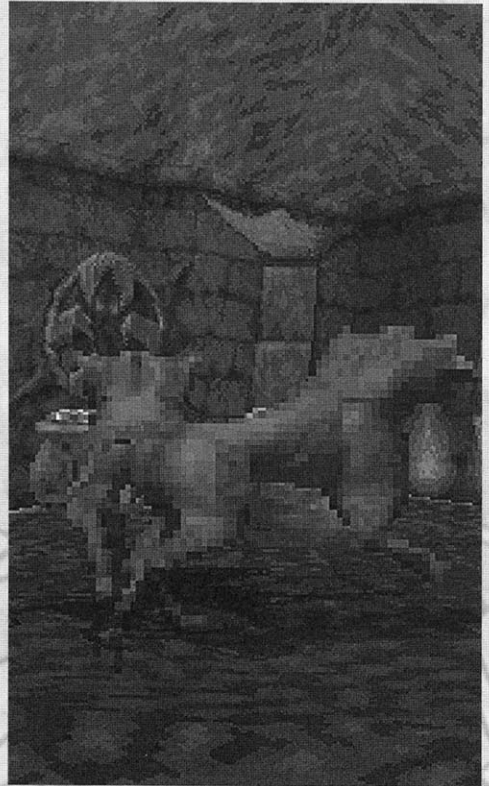
Nehmen wir nun an:

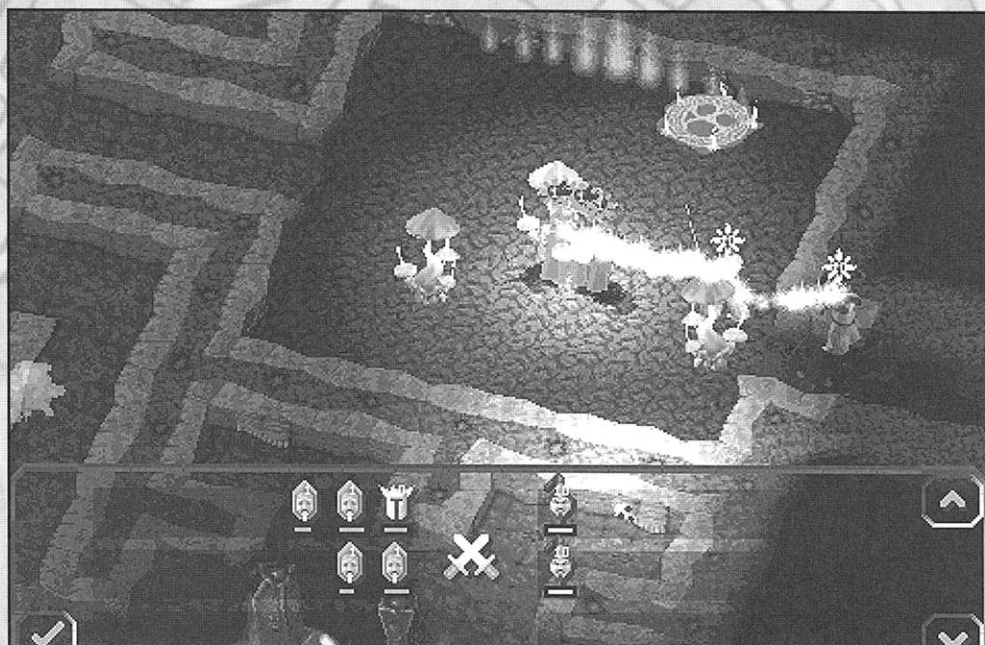
Kosten für den ersten Imp $p = 150$ Goldstücke

Zahl der benötigten Imps $n = 100$

Ergibt eine Summe $x = 757.500$ Goldstücke.

Theoretisch könnten Sie aber mit 15.000 Goldstücken 150 Imps erschaffen, wenn Sie nach dem ersten Imp mit dem Opfern anfangen würden. Nach dem ersten hätten Sie zwei Imps für 150 Goldstücke, nach dem nächsten Opferzyklus vier, dann acht und so weiter. Im Klartext: Sie verschwenden ohne Opfern bei 100 Imps 742.500 Goldstücke. Und soviel zu einfachen Formeln ...





Feindkontakt

Endlich ist es soweit! Auf der Karte sehen Sie einige weiße Punkte auf Ihren Dungeon zukommen. Das sind Helden, die Sie auf diese Art schon frühzeitig sehen können, auch wenn Sie die Karte an diesen Stellen noch nicht aufgedeckt haben. Ihr Dungeon ist hoffentlich gut gesichert, Ihre Kreaturen sind gut trainiert, und die Schatzkammer ist gefüllt. Warten Sie nicht, bis der Feind Sie in Ihrem Dungeon angreift! Bestimmen Sie den Ort des Kampfes. Wenn möglich, lassen Sie den Gegner zuvor in ein paar Fallen laufen, was ihn schwächt.

Nun gibt es mehrere Möglichkeiten. Entweder Sie stellen eine Party (einen Trupp) in einer Baracke zusammen und übernehmen dann in Symbiose die Führung, oder Sie packen Ihre Kämpfer beim

Schlafittchen und werfen sie dem Gegner vor die Füße. Kreaturen, die nicht in Angriffs- bzw. Sichtweite des Gegners sind, laufen zurück zu ihrer ursprünglichen Tätigkeit.

Versuchen Sie, einen Gegner von mehreren Seiten anzugreifen, indem Sie ein paar Monster davor und ein paar dahinter platzieren. Wählen Sie für den Nahkampf gut trainierte Nahkämpfer, während Sie die schwächeren Gegner aus der Ferne mit Feuerbällen und ähnlichem werfen lassen. Behalten Sie stets die Kampfmeldung im Auge, und entfernen Sie angeschlagene Kreaturen. Oder besser, Sie heilen sie von hier aus und verpassen ihnen auch einen Schutzschild-Spruch. Sieht es für Sie nicht gut aus, dann greifen Sie mit einem Blitz oder einem anderen zentralen Kampfzauber ein.



Tip: Versuchen Sie gar nicht erst, im Kampfgetümmel eine Kreatur direkt anzupeilen, Sie treffen sowieso nicht. Zielen Sie mit Zaubersprüchen auf der Kampfnachricht, und lassen Sie lieber einen 3000 Goldstücke teuren Blitz als mehrere 1000 Goldstücke teure Blitze herniederfahren. Das ist effektiver!

Treffen Sie auf feindliche Türen, werfen Sie einfach eine Handvoll Monster oder Imps vor sie (das Feld davor muß Ihnen gehören). Die Kreaturen werden damit beginnen, die Tür einzuschlagen. Bei einer magischen Tür sind Imps wirkungslos, weil diese Tür alle mechanischen Attacken aushält. Sie kann nur durch magische Waffen wie Feuerbälle zerstört werden.

Wie werden Sie überflüssige Monster los?

Wie schon erwähnt, gibt es eine maximale Zahl an Monstern für die unterschiedlichen Level. (Die Anzeige im Informationsmenü blinkt.)

Haben Sie nun aber das Pech, und

- alle Monster sind Fliegen, Käfer und Spinnen, und
- Sie besitzen noch keinen Tempel, um für den Mord an eigenen Leuten auch noch belohnt zu werden, und
- Sie sind drittens zu faul oder beschäftigt, um jede einzelne Fliege totzuschlagen,

dann nehmen Sie die unerwünschte Kreatur, um sie über einem Eingang fallenzulassen. Sie entfernen dieses Wesen dann dauerhaft aus dem Dungeon. Es ist gefeuert!

5

DUNGEON TAGEBUCH





Um Ihnen eine Grundstrategie beim Dungeon-Bau zu erklären, setzen wir die Tarnkappe auf und folgen einem Dungeon Keeper von seinem Turm auf der Oberwelt hinab in das finstere Reich des Bösen, wo wir ihm eine Weile auf die Finger schauen.

Ich finde mich plötzlich unter der Erde wieder. Das Dungeon-Herz liegt vor mir, ein paar arbeitslose Imps springen in der Gegend herum, sonst rührt sich nichts. Der Herr und Meister orientiert sich kurz auf der Übersichtskarte. Nördlich des Herzens liegt ein Eingang, südlich scheint es ein vielversprechendes Goldvorkommen mit zwei Feldern Edelsteinen zu geben.

Jetzt beginnt hektisches Treiben, und die auf 6000 Goldstücken stehende Finanzmittelanzeige über-

schlägt sich, als der Herr und Meister seine Imps um einige Kreaturen vermehrt. Dann wird der Raum um das Dungeon-Herz mit Schatzkammerfliesen ausgelegt, ein guter Weg, um diesen Platz erst einmal zu nutzen. Die endgültige Schatzkammer zu bauen, bleibt genügend Zeit, in der Aufbauphase gibt es sowieso nie viel Geld, das übrig bleibt. Jetzt wird der Weg zum Eingang gegraben und eine große (= 25 Felder) Grube für ein Versteck ausgehoben.

Im Nachbarraum entsteht eine richtige Halle. In diese werden ein 25 Felder zählender Trainingsraum sowie eine 20 Felder große Hähnchenzucht gebaut. Der Trainingsraum ist so platziert, daß Sie ihn später einfach nach außen hin erweitern können. Inzwischen ist der Eingang erobert worden, und die ersten Gäste stellen sich im Dungeon ein.

Diese werden ohne viel Federlesens in den Trainingsraum gesteckt.

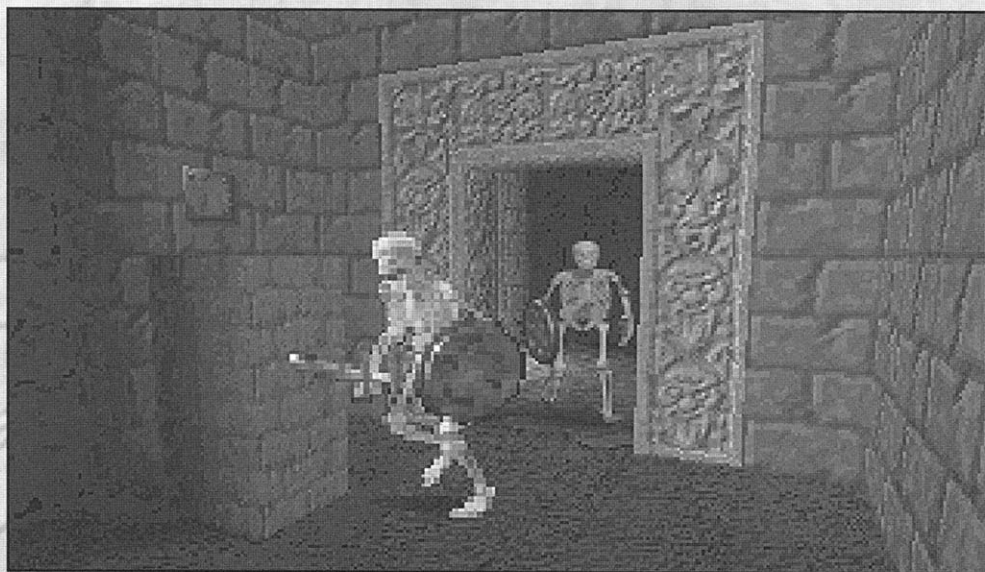
Die Bibliothek wird vom Herrscher der Unterwelt etwas weiter weg als ein mächtiger, 36 Felder großer Raum gebaut, der abseits von allen Wegen neben dem Eingang liegt. Währenddessen ist schon ein Teil des Goldfeldes abgebaut. Der entstandene Platz wird, so gut es die Umstände erlauben, in eine rechteckige Form gebracht.

Direkt an den Juwelenadern wird eine Schatzkammer gebaut, außerdem eine in der Nähe der Bibliothek, damit es die Forschenden (es haben sich inzwischen einige Zauberer eingestellt, die eifrig bei der Arbeit sind) am Zahltag nicht so weit haben und schneller wieder bei der Arbeit sind. Gegenüber der Bibliothek entsteht jetzt noch schnell eine kleine Hühnerfarm. Das Gehämmere löst zwar bei den Zauberern den einen oder ande-

ren Wutausbruch aus, aber die Arbeit ist ja schnell getan. Inzwischen ist die Horde der Imps auf 20 angewachsen, mehr sollte ein finanziell haushaltender Keeper auch anfangs nicht erschaffen, der Preis übersteigt beinahe das Budget.

Neu erforschte Räume werden unter optimaler Platzausnutzung des freigegebenen (Goldader) Gebietes gebaut. Die große (= 25 Felder) Handwerkskammer erhält, was beim Appetit der dort vorzugsweise arbeitenden Teufler auch sehr angebracht ist, eine gleichfalls großzügig bemessene Hühnerzucht.

Die Mehrausgaben, welche die größeren Räume mit sich bringen, zahlen sich schnell aus, da ein gut organisierter Dungeon die Entwicklung von neuen Zaubersprüchen und Werkstücken immens beschleunigt (kurze Wege!).





Plötzlich bricht Hektik im Dungeon aus. Auf der Karte erkenne ich ein paar weiße Punkte, die sich mit beängstigender Geschwindigkeit dem Dungeon nähern. Helden! Mit mächtiger Hand ergreift der Keeper acht Imps und läßt sie an der dem Feind zugewandten Seite des Dungeon fallen – jeden einzeln an einem (noch nicht mit einer Mauer verstärkten) Quadrat. Sofort beginnen die kleinen Kobolde damit, die Mauern zu verstärken, um sie für den Feind undurchdringlich zu machen. Alle 20 Imps mühen sich nun ab, den Dungeon zu sichern. In dieser Krisensituation erschafft der Keeper weitere Imps, um den Goldabbau am Laufen zu halten.

Geschafft! Hohl dringen die Schläge der enttäuschten Helden durch den Dungeon. Doch das

ist nur eine Atempause. Im Trainingsraum hagelt es Ohrfeigen, was den Trainingseifer der Kreaturen verdoppelt. Selbst ein Teil der Zauberer und Teufler wird abgezogen und muß mittrainieren. Es kommt die Meldung, daß die Imps in ein neues Gebiet vorgedrungen sind. Gleichzeitig gehen die ersten Kampfmeldungen ein. Der Keeper wirft ein paar seiner bereits gut trainierten Dämonenechsen in den Kampf.

Auf der anderen Seite des Dungeon hat der erste Imp die nächste Goldader erreicht, doch kurz davor brodelte ein Lavastrom. Eine Brücke behebt dieses Problem sofort, und der Goldabbau geht zügig vonstatten. Natürlich wird auch hier, um die Wege zu verkürzen, gleich beim Goldvorkommen eine Schatzkammer gebaut.



vorerst genug! Doch Halt: Ein Level-9-Zauberer hat sich vor dem rollenden Stein gerettet und dringt nun ungehindert in das Reich vor. Plötzlich bebt es unter der Erde. Mit einem Einsturz-Spruch bringt der in die Enge getriebene Keeper Teile der Decke zum Bröseln, und dicke Felsbrocken stürzen auf den Eindringling herab. Dieser hat erst einmal die Nase voll und sucht mit einigen Blessuren hastig das Weite. Die Stelle wird mit einer gerade fabrizierten Eisentür erneut versiegelt.

An der Peripherie des Dungeon wird eine Tür, die den Weg zum Dungeon versperrt, plaziert, davor eine Gas- und eine Blitzfalle. Die Blitzfalle trifft den Feind zuerst und schwächt ihn. Danach zwingt die Tür ihn, länger als ihm zuträglich ist, das Gas der Gasfalle zu atmen. Hinter der Tür wird eine Alarmfalle und am Ende der Gerade eine Indy-Falle plaziert. Die am Anfang durch die Mauern noch rechtzeitig gestoppten Helden haben sich bereits bis zu besagtem Gang durchgegraben. Die Fallen funktionieren prächtig, aber die Tür hält den massiven Attacken der Gegner nicht lange stand. Der Alarm gellt schauerlich durch die Gewölbe, doch ehe es sich die Angreifer versehen, löst ein mächtiger Handschlag des Keepers die Indyfalle aus. *Knirsch.* Die haben

Währenddessen wurden weitere Räume erforscht. Der Keeper plaziert Gefängnis, Folterkammer und Friedhof in einer strategischen Einheit, die viel Übung verrät. Hinzu kommt eine kleine Hühnerfarm, um die Gefangenen ohne Kostenaufwand (Heilungs-Spruch) aufpäppeln zu können. Nach Aktivierung des »Gefangene machen«-Icons werden nun aus den kritischen Randzonen des Dungeon, in denen sich ständig kleine Plänkeleien mit einem rivalisierenden



Keeper abspielen (Sie erinnern sich, die Imps waren in ein neues Gebiet vorgedrungen ...), zahlreiche Gefangene gebracht. Meistens handelt es sich um feindliche Imps, die sich, in die Arbeit des »Inbesitznehmens« vertieft, zu weit an die vom Keeper an dieser Stelle platzierten Wachtürme herangewagt hatten. Diese Wachposten, mit Spinnen, Käfern oder Höllenhunden des Level 3 oder 4 bestückt, sind sehr effektiv, wenn es gilt, feindliche Imps davon abzuhalten, ein gewisses, strategisch wichtiges Stück Land in Besitz zu nehmen. Als Alarmgeber im Falle einer Gegenoffensive sind drei dieser nützlichen Gebäude bestens geeignet.

Im frisch errichteten Tempel ist gerade die Opferung aller Imps abgeschlossen worden. Nun sind die Götter gnädig gestimmt, und mit dem minimalen Aufwand von 150 Goldstücken pro Imp werden schnell zwanzig neue erschaffen und, da man sich ja scheinbar sonst nichts gönnt, erneut zwanzig geopfert. Nun werden vierzig Imps erschaffen, die nun als Billigarbeiter zur Verfügung stehen.

Im Trainingsraum sieht es mittlerweile auch nicht schlecht aus. Der Herrscher greift sich einen gut ausgebildeten Trupp Teufler, die er in den Baracken zu einem Trupp formt. Nun übernimmt er die Herrschaft über den Führer des Trupps und führt sie in das Gebiet des feindlichen Keeper, wo er ein Exemplar statuieren möchte.

Seine Imps, bisher nur durch eine Tür abgehalten, sich das feindliche Gebiet unter den Nagel zu reißen, folgen hinter den Kämpfern wie ein hungriger

Heuschreckenschwarm und besetzen das Gebiet. Doch plötzlich sieht sich der Trupp einer erdrückenden Übermacht gegenüber. Der Keeper verläßt die übernommene Kreatur und sieht sich die Beschörung von oben an. Dann entschließt er sich zum Rückzug. Er sammelt die ihm verbliebenen Kreaturen mit der Hand aus dem Getümmel und bringt sie wieder nach Hause. Die Imps jedoch scheinen dem Feind keine würdigen Gegner zu sein, bis auf einige kurze Angriffe läßt man sie in Ruhe. Ein folgenschwerer Fehler ...

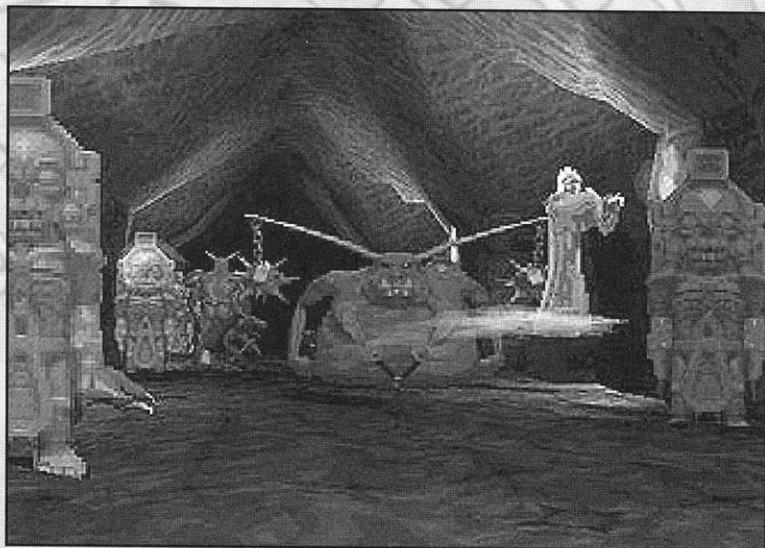
Im Gefängnis einsitzende Imps und auch einige Helden werden nun mittels Heilungszauber und Hühnchen wieder in einen besseren physischen Zustand gebracht, um dann gleich nebeneinander zu Todkranken gequält zu werden. Als erstes kippen die Imps um und geben wertvolle Informationen über den feindlichen Dungeon preis. Nun weiß der Keeper endlich, wo er seinen Kontrahenten vernichten kann. Ein Imp nach dem anderen hält die Schmerzen nicht mehr länger aus und läuft über. Bei den Helden dauert die ganze Sache etwas länger, einige werden vom Keeper nicht mehr rechtzeitig geheilt und versterben während der Folter. Sie kehren jedoch als Geister des gleichen Level wie die Verstorbenen zurück. Auch im Gefängnis verhungerte Humanoide kehren als Skelette des gleichen Level zurück und unterstützen die Armee. Doch der letzte Gefangene ..., halt, nein, das ist gar kein Gefangener, der hier eine wertvolle Folterbank blockiert! Das ist eine eigene Eiserne Jungfrau, die sich hier zum Spaß ein wenig foltern läßt. Damit auch der Level-9-Zauberer rechtzeitig zu seinem Foltertermin geladen werden kann, vertreibt der Herr

Keeper die Jungfrau mit ein paar gezielten, dankbar aufgenommenen Schlägen von der Bank.

Sobald der Zauberer nun übergelaufen ist (was zweimalige Heilung erfordert), fühlt sich der Keeper stark genug. Er plazierte einen Zusammenrufen-Spruch am Rande des von ihm

eroberten Gebietes und setzt eine Handvoll Krieger dazu. Als bald veranlaßt ein feindlicher Imp die Kreaturen zum Angriff, was natürlich die Streitmacht des Feindes auf den Plan ruft. Jetzt geht ein gewaltiges Gemetzel los. Feuerbälle und Meteoren fliegen durch die Gegend, ab und zu zischt ein Blitzstrahl von einer Eisernen Jungfrau geschleudert vorbei, Teufler blasen ihr Giftgas in die Gegend und vergiften Freund und Feind. Der Keeper hat alle bösen Hände voll zu tun, seine Recken immer wieder mit einem Schild-Spruch zu schützen, sie zu heilen oder strategisch günstiger zu platzieren.

Doch in all der Hast hat er sein Dungeon-Herz aus den Augen verloren. »Alarm! Herzattacke!« Die Helden haben die Günst des Augenblicks genutzt und greifen bereits das Dungeon-Herz an! Der Keeper bricht den Kampf ab und spricht den Audienz-Spruch. Die verblüfften Helden sehen sich nun allen kampffähigen Kreaturen des Dun-



geon gegenüber. Nach kurzem Gemetzel ist der Sieg errungen, doch der Kampf gegen den anderen Keeper hat viele Opfer gefordert und einige Wunden hinterlassen. Viele der geschlagenen Gegner haben sich inzwischen erholt und kehren nach Hause zurück oder attackieren die Imps, die sie gerade ins Gefängnis schleppen wollen. Jetzt reicht es! Die Option »Einkerkern« wird ausgeschaltet, es werden keine Gefangenen mehr gemacht. Aus dem Leichenberg auf dem Friedhof erstehen nun am laufendem Band Vampire, die gleich, nachdem sie ihr Lager in den inzwischen erweiterten Verstecken aufgeschlagen haben, zum Training geschickt werden. Ein Vampir ist ein sehr mächtiger Kämpfer.

Der Keeper verspürt anscheinend große Wut. Ein kurzer Blick auf die Gegner-Statistik zeigt ihm, daß der Gegner nur über drei Mann weniger verfügt als er selbst. Egal, die Wut ist groß, die Risikobereitschaft auch. Er spricht den mächtigen

Armageddon-Spruch. Am rechten oberen Rand erscheint nun eine Uhr, die noch bis zur Stunde der Wahrheit die Zeit verkündet. Der Keeper, der den Spruch gesprochen hat, kann seine Kreaturen nicht mehr aufnehmen und nur noch wenig ins Geschehen eingreifen. Dann geht erneut das große Gemetzel los. Heil- und Rüstungssprüche schwirren durch die Luft, jeder gibt sein Bestes ...

Der Feind ist vernichtet. Der Rest der arg erschundenen Horde macht sich daran, das Dungeon-Herz zu zerstören.

Für mich ist es Zeit, den Dungeon zu verlassen, ehe mein Tarnkappenzauber erlischt und der Keeper, der schon ein paarmal in meine Richtung geschnuppert hat, auf dumme Gedanken kommt.

6

Missionen



Eine strategische Übersicht

Hier eine kurze Übersicht aller strategisch wichtigen Handlungen:

- Sie sollten stets versuchen, das gesamte Reich zu erkunden, um Boni und geheime Level zu finden, auch wenn Sie den Level schon gewonnen haben.
- Speichern Sie oft und vor jeder größeren Bautätigkeit! Es könnte sein, daß Sie in ein neues Gebiet vorstoßen und in ein Hornissen-nest treten! Zu empfehlen ist das Speichern auch vor jedem Angriff.
- Streben Sie danach, Ihren Kreaturen lange Wege zu ersparen. Jedes weit entfernte Gold-vorkommen braucht eine kleine Schatzkam-mer, damit Sie immer »flüssig« sind. Ist die kleine Kammer voll, wird das Gold in die Zentrale, die große Schatzkammer gebracht, dann spielt der Weg keine so große Rolle mehr. Weiterhin sollten

Trainingsraum, Schatzkammer und Küken-
zucht,

Handwerkskammer, Schatzkammer und
Kükenzucht,

Folterkammer, Gefängnis, Friedhof und
Kükenzucht nach Möglichkeit eine strategische
Einheit bilden.

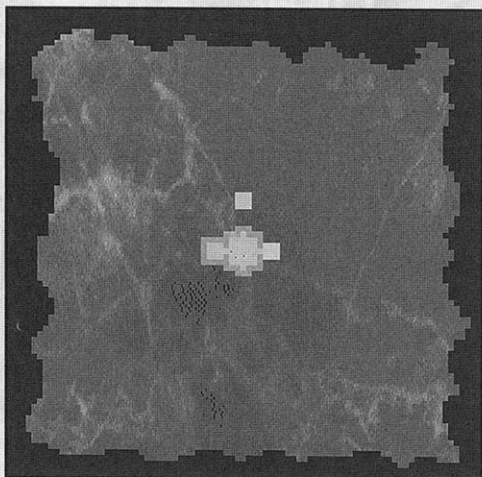
- Achten Sie auf die Launen Ihrer Wesen. Beglücken Sie sie zur Not mit etwas Geld.
- Training ist der halbe Sieg und zügige For-schung die andere Hälfte! Wägen Sie genau zwischen beiden ab! Unter Umständen kann ein gut trainierter Zauberer mehr bewirken als ein teurer Zauberspruch!
- Die Handwerkskammer frißt in der Endphase eines Spieles nur Ihr Geld. Trainieren Sie die dort Arbeitenden lieber. In einem völlig zer-grabenen Dungeon sind Fallen meistens nutz-los, und Türen lassen sich nicht mehr anbrin-gen. Am Anfang ist eine leistungsfähige Handwerkskammer freilich das A und O.
- Behalten Sie immer eine Tür »auf Lager«, um zum Beispiel allzu eifrige Imps vom feindlichen Gebiet vorerst noch zurückzuhalten oder einen wütenden Horny einzusperren (Tür abschließen).

- Fallen sollten mit Köpfchen aufgestellt werden, um eigene Wesen nicht zu gefährden (Indy-Falle) und um einen maximalen Wirkungsgrad zu erreichen. Gasfallen vor verschlossenen Türen, Blitzfallen dahinter, Machtwortfallen als Herz-Schutz (Freund-Feind-Erkennung) sind die geeignete Strategie. Lavafallen eignen sich gut zum Verhindern von feindlichen Durchbrüchen in den Dungeon. Die zweite Angriffswelle muß sich einen neuen Weg suchen (zumindest Bodentruppen).
- Opfern Sie gezielt! Was brauchen Sie, was haben Sie! Muß es immer gleich ein Horny sein? Kostengünstige Imps sind sehr wichtig!
- Behalten Sie Ihre Finanzen im Auge und im Griff!
- Machen Sie Gefangene, und foltern Sie nur die wertvollen Gegner und Imps. Die anderen sterben von alleine! Behalten Sie den Gesundheitszustand des Folteropfers im Auge, um es gegebenenfalls heilen zu können.
- Wachposten halten fremde Imps davon ab, Ihr Land zu übernehmen. Schützen Sie sich!
- Achten Sie stets auf die Informationen über die gegnerischen Keeper (Informationsmenü) und auf die Karte (Helden werden als weiße Punkte dargestellt).
- Sind einmal Helden in Ihren Dungeon eingedrungen, und Sie können die Bresche nicht wieder verschließen, nicht verzagen. Ein »Einsturz«-Spruch jagt die angreifenden Horden für einige Zeit in die Flucht.
- Benutzen Sie den »Bösen Blick«-Spruch, um sich ein Bild vom Feind zu verschaffen und um dem Feind eventuell schon vor Ihrem Dungeon Schäden zuzufügen. (»Böser Blick«, Sie sehen den Feind, Wechsel zu Blitzschlag oder Einsturz, und los geht's. Feuer!)
- Um einen besseren Überblick über Inhalte einer Bibliothek oder die Level von trainierenden Kreaturen zu erhalten, nutzen Sie die Lupenansicht der Karte!



Die einzelnen Missionen

Dungeon Keeper verfügt mit den ersten fünf Karten über eine Art Trainingsmodus, der es Ihnen erlaubt, sich mit der Steuerung des Spieles vertraut zu machen. Mittels der Popup-Menüs werden Ihnen ständig grundlegende Tips und Kniffe gegeben. Wenn Sie diese befolgen, sollten die ersten fünf Level kein Problem für Sie sein. Die Missionsbeschreibungen sind ein Weg, die Level anzugehen, nicht der Weg!



Level 1 – Immergrins

Schwierigkeitsgrad: Sehr leicht

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Dunkelbach

Folgen Sie den Anweisungen. Bauen Sie die Schatzkammer auf der linken Seite, und beginnen Sie dann damit, Gold abzubauen. Wenn das gesamte Gold abgebaut ist, stoßen Sie auf eine Höhle mit Monstern, die zu Ihnen überlaufen. Jetzt werden Sie aufgefordert, ein Versteck zu bauen. Tun Sie dies in der Höhle, die durch den

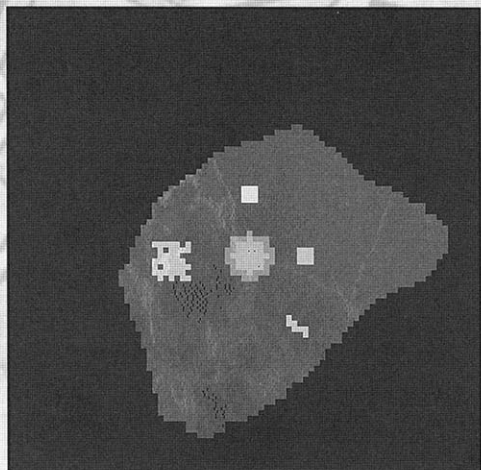
Abbau des Goldes entstanden ist. Außerdem sollen Sie den Eingang im Norden übernehmen. Danach bekommen Sie einen neuen Raumtyp, die Hühnerfarm. Bauen Sie diese in der Nähe des Verstecks. Jetzt können Sie auch Imps erschaffen. Sie sollten Ihre Imps durch neue Arbeitskräfte unterstützen. Nach einer gewissen Zeit kommen zwei Helden und klopfen Ihre Dungeonwand nach Schwachstellen ab. Natürlich finden sie keine, es ist nur vom Wasser her möglich, den Dungeon zu betreten. Sie können nun abwarten oder den Helden eine Bresche schlagen, um so einen Weg zu öffnen. Nachdem Sie die Helden erfolgreich bekämpft haben, kündigt sich der Ritter des Landes an. Mit dem Tod des Ritters haben Sie dieses Königreich erobert.

Level 2 – Nettstadt

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Dusterwald

Stoßen Sie zuerst zu den Goldvorräten im Süden vor. Bauen Sie hier in der Nähe des Goldes Ihre Schatzkammer. Bereiten Sie rechts vom Dungeon-Herz ein Versteck und eine Hühnerzucht vor. Das Versteck sollte großzügig bemessen sein (36 Felder). Wenn Sie das alles erledigt haben, erobern Sie den Eingang. Nun ist es an der Zeit, einen großen Trainingsraum zu bauen. Gold haben Sie genug, also gönnen Sie sich einen großen (49 Felder) Trainingsraum. Damit locken Sie schon mächtigere Monster als im ersten Level in Ihren Dungeon. Erschaffen Sie auch noch ein paar Imps zum Verstärken Ihrer Dungeonwände. Stecken Sie alle ankommenden Kreaturen in den Trainingsraum und warten Sie ab. Falls Sie Geld



brauchen, bauen Sie die nahen Goldvorkommen ab. Achten Sie aber darauf, daß Ihre Imps die Wände wieder verstärken. Das sollte genügen, um die ersten Helden neugierig zu machen. Wenn diese an Ihre Dungeonwände klopfen und Ihre Kreaturen stark genug sind (Informationen über die Gegner holen Sie sich mit dem »Bösen Blick«), dann öffnen Sie einfach eine Mauer, und die Helden laufen in einen mit Monstern gefüllten Trainingsraum und damit unweigerlich in den Tod. Nun lassen Sie Ihre Fliegen die Gegend erkunden (entbinden Sie sie von ihrer Trainingspflicht).

Die Imps werden anfangen, alles für Sie zu erobern, was sie auf dem Landwege erreichen können. Für das Wasser sind Brücken da! Die immer wieder hereinschneidenden Helden dürften für Ihre gut trainierten Mannen kein Problem mehr darstellen. Der Ritter kommt von einem sogenannten Heldenort, das sich südlich des Dungeons befindet. Graben Sie einen Tunnel, und warten Sie. Währenddessen ist es immer ratsam,

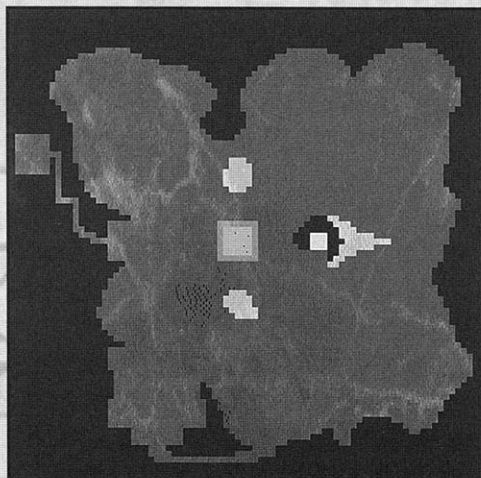
sich das ganze Gebiet anzueignen, um nach verborgenen Schätzen und Kisten zu suchen. Der Kampf im engen Tunnel gegen den Ritter ist schwer. Deshalb sollten Sie den Tunnel von vornherein 2-3 Felder breit ausgraben. Dann dürften der Ritter und seine Mannen gegen Sie völlig chancenlos sein.

Level 3 - Herzlichholstein

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Gnadenlos

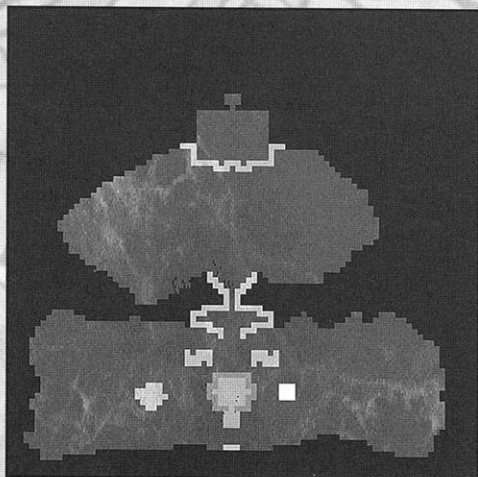
In diesem Level haben Sie zu Anfang recht wenig Geld. Im Norden finden Sie aber einen Eingang und dort eine recht große Goldader. Bauen Sie hier eine große Schatzkammer, und fördern Sie das ganze Gold. Erobern Sie den Eingang, bevor Sie wieder nach Süden gehen. Dort sollten Sie ein großzügiges Versteck mit einer großen Hühnerzucht kombinieren. Als Nachbarraum bauen Sie einen riesigen Trainingsraum. Nutzen Sie den Platz der vorhandenen Goldadern, die Sie abbauen, für den Bau weiterer Räume. Hier können Sie



auch die große Bibliothek errichten. Nun ist es an der Zeit, ein paar neue Imps zu erschaffen. Die von der Bibliothek angelockten Zauberer sollten schnellstens mit der Forschung beginnen. Wenn sie fertig mit der Forschung sind, lassen Sie die Zauberer trainieren.

Haben Sie alle Räume und ein wenig freien Raum, um eventuell noch ein paar Verstecke zu bauen? Ist das erreichbare Gold abgebaut? Dann lassen Sie Ihre Imps die Wände verstärken, die ersten Helden sind sicher schon unterwegs. Einige Helden werden von Norden kommen, die anderen aus südlicher Richtung. Fühlen Sie sich stark genug? Dann öffnen Sie im Norden einen Eingang (2 Felder groß), und bekämpfen Sie den eindringenden Feind mit Ihren Zauberern und Käfern. Die Erfahrung steigt auch bei realen Kämpfen an. Nun heißt es, Land zu erobern und auszukundschaften (Fliegen). Stoßen Sie auf Feinde, dann werfen Sie schnell eine Handvoll Zauberer hin ...

Sie werden im Laufe des Spiels auf viele Goldtöpfe stoßen. Erobern Sie die Felder, und bauen Sie einfach eine Schatzkammer darauf, damit ist das Gold Ihres. Wenn Sie ein Heldentor finden, sollten Sie dort ein Versteck bauen und einige Kreaturen hineinstecken. Sie ziehen dann um und bauen ihre Schlafstätte dort auf. Vergessen Sie auch eine Hühnerzucht nicht. Nun wird eine zweite Angriffswelle durch das Heldentor schwappen und endlich der Ritter auftauchen. Vernichten Sie diese letzten Horden!



Level 4 - Blumingen

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Feuermoor

Das ist der erste Level, den Sie erst gewinnen, wenn Sie den gegnerischen Keeper (und das bedeutet sein Dungeon-Herz) vernichtet haben. Im Norden finden Sie immense Goldvorräte. Im Süden werden einige Bogenschützen auf Sie feuern. Erobern Sie erst den Eingang, und bauen Sie dann rechts davon eine große Halle, die bis an die Felswand heranreicht. Lassen Sie die Mauern verstärken! Dann bauen Sie das südlich davon gelegene Gold ab, während Sie den Raum für eine große Schatzkammer nutzen. Hier finden Sie auch Juwelen.

Nun benötigen Sie weitere Räume. Bauen Sie so, daß Sie die Wege kurz halten und den Platz, der beim Abbau der Goldadern frei wird, optimal nutzen. So errichten Sie Verstecke, Hühnerfarm und Bibliothek und anschließend einen großen Trainingsraum. Die Bibliothek ist am besten in der großen Halle rechts des Eingangs aufgehoben, weit weg vom pulsierenden Leben. So haben Ihre Forscher Ruhe, was die Forschungsfortschritte beschleunigt. Die nächsten Räume, die Sie nun bauen können, sind Brücken und Handwerkskammern. Die Handwerkskammern sind in diesem Level noch recht nutzlos, aber sie sollten trotzdem in ausreichender Größe gebaut werden, da sich damit neue und bessere Monster anlocken lassen.

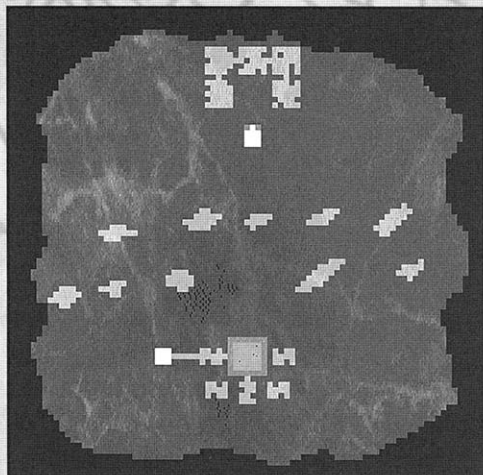
Stocken Sie die Zahl Ihrer Imps bis auf zehn Stück auf, und lassen Sie die Juwelen abbauen. Wenn Ihre Forscher den Zauber »Heilen« erforscht haben, können Sie sich auf die Socken machen und den Bogenschützen im Süden das Licht ausblasen. Dann brechen Sie durch die Türen, um das gesamte Land zu erobern. Hier gibt es sehr viel Arbeit für Ihre Monster! Heilen Sie sie, und speichern Sie zwischendurch ab. Arbeiten Sie sich so durch alle Türen und Räume, die Sie finden können, behalten Sie Ihr Gold im Auge, und erschaffen Sie einige Imps. Diese werden vom Feind oft zu Dutzenden abgeschlachtet! Hier finden Sie auch die ersten Specials.

Tip: Sie können Specials entweder sofort benutzen, wenn das Feld, auf dem die Kiste mit dem Fragezeichen liegt, von Ihren Imps erobert wurde, oder Sie lassen das Special von Ihren Imps in eine Ihrer Bibliotheken bringen und benutzen es später (mit der Hand des Bösen anfassen).

Ganz im Norden befindet sich das feindliche Dungeon-Herz, umgeben von einer Armee Kreaturen. Töten Sie alle, und zerstören Sie das Dungeon-Herz!

Tip: In jedem Level befindet sich ein Special »Kreaturen-Transfer«. Mit diesem Special können Sie ein beliebiges Monster mit in den nächsten Level nehmen. Der nächste Level ist so am besten zu schaffen! Wenn Sie den 4. Level gelöst haben, suchen Sie nach dem Special, und trainieren Sie Ihre Dämonenechsen bis Level 9 oder 10. Vielleicht erschaffen Sie sogar, wenn die Echsen zu Drachen metamorphisiert sind, einen Drachen des Level 10. Diesen übernehmen Sie mittels der Kiste in den nächsten Level.





Level 5 Rosenburg ob der Zauber

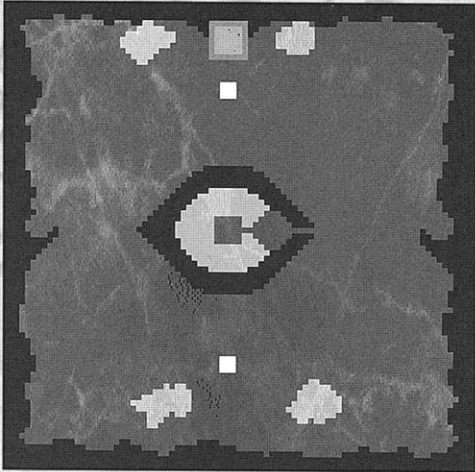
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittelschwer
Stadt nach Eroberung umbenannt in: Keulenschlag

Sie können versuchen, den Level auf konventionelle Art zu lösen. Bauen Sie dazu wie gehabt soviel Gold wie möglich ab. Beginnen Sie damit im Süden, und bauen Sie eine große Schatzkammer, eine Bibliothek, einen großen Trainingsraum und dazugehörige Hühnerzuchten. Natürlich dürfen auch einige Verstecke nicht fehlen. Erobern Sie den Eingang, und bauen Sie das Gold zuerst rechts des Eingangs ab, später darunter und darüber. Errichten Sie Brücken über die Lava, und suchen Sie nach der Insel in der Lava. Dort finden Sie ein Special. Stoßen Sie nach oben vor, finden Sie bald die Schatzkammer des gegnerischen Keeper. Völlig unbewacht! Übernehmen Sie diese mit Ihren Imps, und bauen Sie eigene Schatzkammerfliesen. Dann folgen Sie den feindlichen Gän-

gen. Kämpfen Sie sich mit all Ihren Leuten zum Dungeon-Herz vor, und zerstören Sie es. Soweit die konventionelle Lösung. Haben Sie einen Drachen oder eine Dämonenechse mit in den Level genommen, können Sie es gewinnen, ohne einen einzigen Raum gebaut oder auch nur ein einziges Stück Gold gesammelt zu haben.

Graben Sie dazu mit Ihren Imps einen geraden Gang direkt nach Norden, bis Sie an die Lava kommen. Dann übernehmen Sie mittels Symbiose Ihren Drachen und laufen durch die Lava (einem Drachen macht Lava nichts aus) bis zur kleinen Gefängnisinsel. Dort warten Sie, wobei Sie die Mauern nördlich von Ihnen nicht aus dem Auge lassen, denn hier werden gleich feindliche Imps durch die Wand brechen. Gehen Sie nun mit Ihrem Drachen direkt durch diesen Durchbruch, und schon befinden Sie sich im feindlichen Dungeon. Die sich Ihnen entgegenstellenden Kreaturen dürften für Ihre hochkarätige Figur keinerlei Hindernis darstellen. Töten Sie alles, was Ihnen Richtung Norden über den Weg läuft. Am Ende des Weges finden Sie sich im Dungeon-Herz des Gegners wieder. Greifen Sie nun direkt das Herz an.

Wenn Ihnen bereits die Finger schmerzen, sollten Sie die Kreatur in der Nähe des Herzens verlasen. Sie wird von sich aus beginnen, das Herz anzugreifen, um es in kurzer Zeit zu zerstören. Der Level ist gewonnen, und nun haben Sie alle Zeit der Welt, sich das Dungeon-Special »Kreaturen-Transfer« erneut zu beschaffen, um den wertvollen Helfer mit ins nächste Level zu nehmen.



Level 6 – Lieblichknuffeltal

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Ruinburg

Sie starten im oberen Drittel der Karte und sollten zuerst den Eingang erobern und dann schnell die nördlichen Goldreserven abbauen. Bauen Sie eine große (25 Felder) Bibliothek, ein Versteck, eine große Schatzkammer, später dann die anderen üblichen Räume. Sie werden die riesigen Goldvorräte in der Mitte des Level sicher gesehen haben. Nun, diese Bonanza hat nur einen Eingang. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Expandieren Sie (mit Hilfe von Brücken) nach Süden, bauen Sie das Gold ab, und erobern Sie das Land. Plazieren Sie am Eingang mehrere Wachposten und im Inneren ein Versteck, eine Schatzkammer, eine Hühnerzucht und einen Trainingsraum. Nun heißt es, Kreaturen zu trainieren und den Gegner davon abzuhalten, den Eingang zur Goldmine zu erobern. Haben Sie mehrere gut ausgebildete Wesen (Level 8), dann greifen Sie den gegneri-

schen Keeper an (Brücken). Sie sollten ihn in wenigen Minuten aus der Unterwelt verbannt haben.

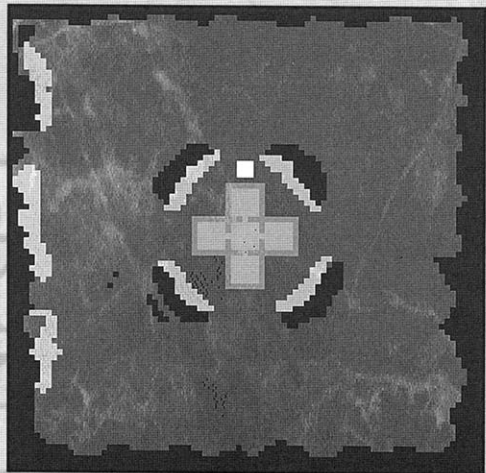
Level 7 – Traumtal

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Klingental

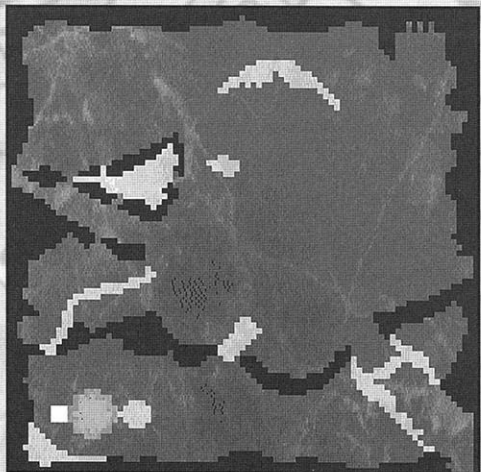
Im Nordosten, Südosten, Nordwesten und Südwesten liegen Goldadern. Hinter all dem Gold befinden sich schon gegrabene Gänge oder Lava. Also ist Vorsicht geboten. Hier lungern viele Helden herum.

Sie besitzen schon fünf fertige Räume, nutzen Sie sie als Versteck, Bibliothek, Trainingsraum, Hühnerzucht und das Dungeon-Herz als Schatzkammer. Bauen Sie eine Brücke erst, wenn Sie für einen Kampf gut vorbereitet sind. Der feindliche Keeper sitzt im Nordwesten in seinem Dungeon, und zahlreiche Helden befinden sich überall verstreut.



Trainieren Sie Ihre Monster, und bauen Sie eine große Handwerkskammer. So bekommen Sie viele Teufler. Wenn Sie sich stark genug fühlen, bauen Sie eine Brücke über die Lava im Westen, und schalten Sie die dortigen Helden aus. Gehen Sie dann nach Norden, und beginnen Sie dort den Kampf. Haben Sie hier den ersten Helden erledigt, geraten Sie in eine massive Helden-Invasion: Über fünfzehn Elfen, Zwerge, Riesen und Magier greifen Sie an. Es ist hilfreich, wenn der Weg in den eigenen Dungeon mit Fallen gespickt ist, um den Helden das Erreichen Ihres Dungeon zur Qual zu machen. Schalten Sie die Gegner nach und nach aus. Im Osten finden Sie in einem schon ausgebuddelten Gang mehrere Dungeon-Specials. Vorsicht: Blitzfallen! Verwenden Sie starke Figuren, um diese zu leeren, sonst beißen die meisten Ihrer Imps ins Gras!

Wenn Sie, nachdem die Helden Geschichte sind, in den Nordwesten vorstoßen, kann es geschehen, daß der feindliche Keeper seinen Dungeon bereits mit Wänden gesichert hat. Graben Sie um seinen Dungeon ringsherum. Finden Sie keinen ungesicherten Durchbruch, müssen Sie warten! Gehen Sie in die Kartenansicht, und warten Sie darauf, daß eine Mauer kurz verschwindet. Jetzt haben Sie zehn Sekunden, um einen Imp dort abzusetzen und die Wand zu durchbrechen. Der Rest dürfte dann mit Ihren gut trainierten Monstern kein Problem mehr sein. Zerstören Sie den Dungeon und den bald darauf auftauchenden Ritter des Landes. Jener kommt von der Ostseite, wo vorher die Blitzfallen standen, und ist mit einer Level-7-Dämonenechse leicht auszuschalten. Und das war's auch schon!



Level 8 – Herrlich-Hohenbollern

Schwierigkeitsgrad: schwer

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Panikort

Beginnen Sie wie gehabt, und bauen Sie alle nötigen Räume. Starten Sie mit dem Goldabbau im Südosten des Dungeons. Reservieren Sie einen großen Platz für die Handwerkskammer. Sie werden sie brauchen. Gehen Sie bei der Expansion sehr sorgfältig vor. Bauen Sie Türen und Fallen ein, um Feinde möglichst lang zurückzuhalten. Wenn Sie aus dem vorigen Level eine gute Kreatur mitgebracht haben, ist es einfacher für Sie, die ersten Angriffe von Helden zu überstehen. Bauen Sie nun einen Tunnel nach Osten, und versuchen Sie, Ihre Imps vor Angriffen zu schützen (Fliegen). Nutzen Sie den »Zusammenrufen«-Spruch, um Ihre Imps beim Goldabbau von einigen schon gut trainierten Wesen beschützen zu lassen.

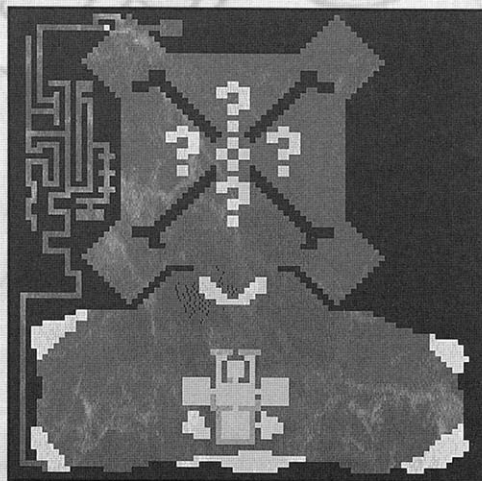
Bauen Sie als nächstes die Goldader im mittleren Norden des Dungeon ab. Vergessen Sie nicht,

Ihre Räume zu vergrößern und Ihre Forscher und Handwerker zu trainieren. Wesen eines höheren Level forschen und arbeiten schneller! Sobald Sie einen Tempel erforscht haben, sollten Sie einen kleinen bauen (9 oder 16 Felder groß). Dann errichten Sie einen kleinen separaten Dungeon darum (Versteck, Schatzkammer, Trainingsraum und Tempel), den Sie gegen den Rest mit Türen abschotten. Nun opfern Sie im Tempel, um einen Horny zu bekommen. Diesen trainieren Sie in dem kleinen Dungeon so gut wie möglich.

Jetzt wird es brenzlich. Wenn Sie allmählich in Geldnot kommen, bauen Sie die Goldadern im Westen und Norden der Karte ab. Hier warten eine ganze Menge Helden auf Sie. Wenn Sie das Gold von Süden her abbauen, treffen Sie auf ein paar sehr starke Elfen über der Lava. Werfen Sie diesen Ihre Streitmacht entgegen, um sie zu vernichten. Wenn Sie weitergraben, stoßen Sie auf eine Horde Barbaren (Level 5), bei denen Sie sich schon mächtig anstrengen müssen (Horny). Passen Sie auf Ihre wertvollen Kreaturen auf, und entfernen Sie sie rechtzeitig aus dem Kampf! Wenn es Ihnen gelingt, diese Nuß zu knacken, haben Sie für diesen Level Ruhe. Suchen Sie die Juwelenadern, und bauen Sie Brücken darum. Jetzt sollten Sie auch die Geldsorgen los sein.

Im Norden befindet sich ein »Level steigern«-Special. Greifen Sie nun den anderen Keeper an, und zerstören Sie sein Dungeon-Herz. Er hat Ihnen keinen Widerstand entgegenzusetzen. Damit haben Sie diesen Level gewonnen, aber beenden Sie ihn nicht eher, bis Sie die Geheimlevel-Kiste gefunden haben ... Im Süden finden Sie drei

Magische Türen. Im mittleren Raum sind eine Machtwort-Falle und der geheime Level. Vergessen Sie nicht, ihn auch anzuwählen, wenn Sie den Platz erobert haben!



Level 9 – Mondlichtwald

Schwierigkeitsgrad: je nachdem

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Nixdorf

Es gibt viele Arten, einen Level zu lösen. Für diesen bietet es sich an, den Level ohne einen einzigen Mann-gegen-Mann-Kampf zu gewinnen. Bauen Sie Ihren Dungeon in Richtung Süden aus. Verstärken Sie alle Wände! Die Helden befinden sich auf mehreren großen Flächen um die fragenzeichenförmigen Goldadern. In jeder dieser Flächen befindet sich eine Bibliothek. Graben Sie das Gold rechts und links Ihres Dungeon ab, und brechen Sie nicht durch die nördlichen Wände. Nördlich Ihres Portals sind ein Tempel und ein paar »freie« Kreaturen, die sich Ihnen anschließen



werden. Im Westen der Karte sehen Sie einen Gang im Felsen. Graben Sie ihn aus, und Sie finden einen Raum mit Gold und am Ende eine Juwelennader. Damit die Wege für die Imps nicht so lang werden, legen Sie den Korridor mit Schatzkammerfliesen aus. Blockieren Sie den Ausgang zur Lava mit einer Eisentür, damit fliegende Helden nicht in Ihren Dungeon gelangen können. Schließen Sie diese Tür zu!

Das zweite Juwelenvorkommen befindet sich im äußersten Osten des Dungeons. Machen Sie es hier genauso mit den Schatzkammerfliesen. Sie können auch das Gold im Nordosten und Nordwesten abbauen und den Platz für neue Verstecke und ähnliches nutzen. Wichtig sind in diesem Level eine große Handwerkskammer und gut trainierte Arbeiter. Nun graben Sie einen Tunnel vom Tempel aus in Richtung Lava. Dieser sollte so lang wie möglich sein und muß nicht geradeaus führen. Dies ist der einzige Zugang zu Ihrem Dungeon. Verschließen Sie ihn an beiden Enden mit einer Tür, und schließen Sie ab: Ihre Imps sind so blöd und laufen dem Feind in die Arme. Stellen Sie in diesem Todestunnel auf jedes Feld eine Blitzfalle.

Um das Land zu erobern, machen Sie zwei Imps unsichtbar und lassen Sie die Besitzfliesen legen. Jetzt sehen Sie auch die Helden auf der anderen Seite der Lava. Zum Schluß bauen Sie eine Brücke über die Lava, und die Helden bewegen sich auf die Tür zu. Sind vier bis fünf Helden über die Brücke, unterbrechen Sie diese, indem Sie ein Feld verkaufen. Die Helden brechen durch die Tür und werden geröstet. Ist die erste Welle tot, ver-

schweißen sie die Lücke der Brücke wieder und warten auf die nächsten Gegner. Führen Sie so nach und nach die Brücke immer um die Insel herum, und Sie werden alle Helden in den Blitztunnel locken. Ist ein Areal gesäubert, lassen Sie das Land erobern und brechen die Tür auf. Nehmen Sie die Kreaturen gleich wieder auf, und die Magiere in den Räumen werden den gleichen Weg gehen wie die vorigen Helden.

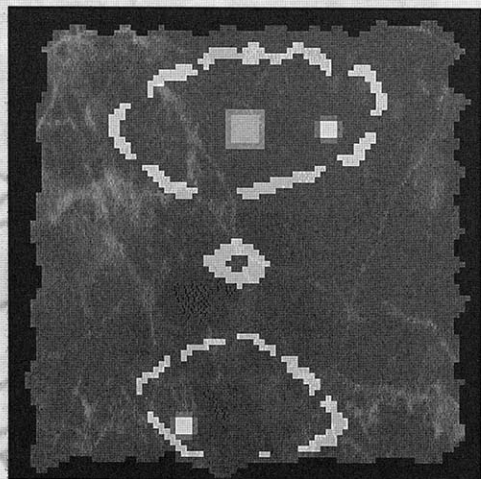
Zuletzt kommt der Ritter des Reiches zum Zug, der auf die gleiche Weise geröstet wird. In einem Tunnel im Westen befindet sich ein Raum, wo wieder ein Geheimlevel versteckt ist. Vor der Magischen Tür befinden sich vier Gasfallen und im Raum einige Blitzfallen sowie eine Indy-Falle.

Level 10 – Nimmerbörs

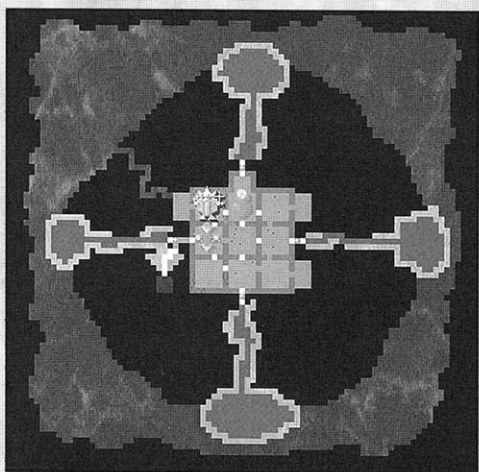
Schwierigkeitsgrad: Leicht

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Bitterfeld

Hier erholen Sie sich von den Strapazen des vorigen Levels ein wenig. Bauen Sie Ihren Dungeon



aus, trainieren Sie Ihre Monster. Wenn Sie sich stark genug fühlen, speichern Sie ab und machen sich auf den Weg nach Süden. Nutzen Sie Brücken bis zum gegnerischen Dungeon. Die Goldinsel in der Mitte brauchen Sie nicht unbedingt abzubauen; in der Mitte befinden sich nur vier relativ schwache Fliegen, die sich Ihnen anschließen. Der Gegner ist schwach und verfügt über keinerlei Taktik. Gehen Sie einfach rein und löschen Sie die Bande aus!



Level 11 – Heimathof Tittisee

Schwierigkeitsgrad: Schwer, oft speichern!

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Plattland

Halten Sie Ihren Dungeon in diesem Level immer verschlossen! Wenn Sie einen neuen Raum bauen, lassen Sie sofort alle Wände verstärken. Bauen Sie das Gold vorsichtig ab, um die Wände nicht zu durchbrechen. Schaffen Sie die üblichen Räume und trainieren Sie Ihre Kreaturen so gut es geht. Wenn Ihnen das Gold knapp wird, müssen Sie den Durchbruch wagen. Greifen Sie nie mehr

als eine Gruppe Helden an (solange es geht).

Suchen Sie mit Ihren Kreaturen in der südwestlichen Ecke außerhalb Ihres Dungeon, und Sie werden einen verschlossenen Raum finden, in dem sich mehrere Dungeon-Specials (»Level steigern«) befinden. (Vorsicht! Indy-Fallen!) Warten Sie mit der Benutzung, bis Sie viele Monster angelockt haben. An der Westseite Ihres Dungeon, hinter der Goldader, befindet sich ein weiteres Dungeon-Special (»Monster klonen«). Mit diesem wird die Anzahl der vorhandenen Monster verdoppelt; jedes wird inklusive seiner Level dupliziert. Dann dürften Sie keine weiteren Schwierigkeiten haben, die Helden und den später auftauchenden Ritter zu besiegen!

Level 12 – Elfentanz

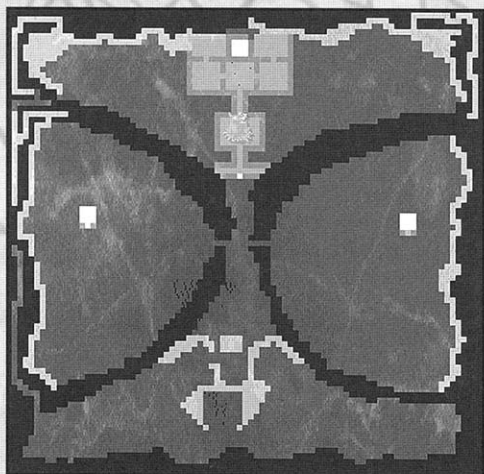
Schwierigkeitsgrad: Mittel-Schwer

Stadt nach Eroberung umbenannt zu: Drachenstein

Sie starten diesen Level im Norden. Es gilt, zwei gegnerische Keeper, im Westen den Blauen, im Osten den Grünen Keeper, sowie Gruppen von Helden auszuschalten, die sich im Süden befinden. Hierbei hat sich folgende Strategie bewährt.

Am Anfang des Levels erhalten Sie die Nachricht, daß Sie, um diesen Level zu gewinnen, die Höhle mit den mächtigen Kreaturen finden müssen, die Sie dann zum Sieg leiten würden. Dabei handelt es sich jedoch nur um einige höherlevelige Vampire, die im Süden eingeschlossen sind. Doch um zu ihnen zu gelangen, müssen Sie erst einmal die ebenfalls in südlicher Richtung versteckten Helden besiegen! Und das ist gar nicht





so einfach. Lassen Sie Ihre Imps nach Süden vordringen und das Land besetzen. Hüten Sie sich aber davor, eine der Türen zu durchbrechen, bevor Sie nicht durch Bauen der nötigen Räume und Trainieren der angelockten Kreaturen eine starke Armee aufgebaut haben. Lassen Sie Ihre Imps das ganze Gold abbauen. Haben Sie eine anständige Streitmacht zusammen, speichern Sie und greifen Sie die Weißen (Helden) an. Zuvor bestücken Sie den Weg in Ihren eigenen Dungeon mit Fallen ausreichender Zahl. Greifen Sie an und ziehen Sie sich wieder in Ihren Dungeon zurück. Die Helden werden Ihnen folgen und durch die Fallen geschwächt. So erledigen Sie diese erste Angriffswelle mit Links.

Jetzt kommt der schwere Teil, denn der grüne Keeper ist ausnahmsweise recht gefährlich und verfügt über eine gut ausgebildete Monstertruppe. Passen Sie auf, daß Sie eine starke Tür vorrätig haben, und verschließen Sie damit Ihren Dungeon. Beginnen Sie nun den Angriff auf den grünen Keeper. Sie werden wohl bald zurückgeschla-

gen werden, die Übermacht ist einfach zu groß. Sammeln Sie nun Ihre geschlagenen Kreaturen ein und ziehen Sie sich in Ihren Dungeon zurück. Der Grüne wird vor Ihrer Tür stoppen und beginnen, das Land in Besitz zu nehmen, einschließlich des Gebietes der Helden.

Sie bereiten sich derweil auf einen Gegenschlag vor: Trainieren Sie Ihre Leute, und bauen Sie in der Handwerkskammer, was das Zeug hält, Türen und Fallen. Haben Sie genügend Kreaturen mit einem höheren Level und einige Türen, schicken Sie Ihre Armee los, um die grünen Imps, die Ihnen das Territorium geklaut haben, auszuschalten. Haben Sie das geschafft, schicken Sie Ihre eigenen Imps, um das Gebiet der Helden und den Eingangsbereich der Grünen zurückzuerobern.

Natürlich wird sich das der grüne Keeper nicht so einfach gefallen lassen, und Sie sollten mit einer militärischen Intervention seinerseits rechnen. Wenn Sie in diesem Moment die Region, wo einst eine Tür zu den Helden stand, zurückerobert haben, verschließen Sie diese wieder mit einer bereitgehaltenen Tür und lassen einen Imp in diesem Raum zurück. Die anderen schaffen Sie zurück in Ihr Versteck. Bauen Sie in dem Heldenraum eine kleine Schatzkammer, und lassen Sie die zurückgelassenen Imps das Gold der östlichen Wand abbauen. Dort wartet eine zweite Heldenangriffswelle. Die Helden sind sehr gut trainiert! Nehmen Sie Ihre Imps und bringen Sie sie in Sicherheit. Dann verkaufen Sie die Tür, und die grünen Kreaturen werden sich auf die Helden stürzen. So reiben sich Ihre zwei Gegner fast völ-

lig auf. Vielleicht gewinnen die Grünen den Kampf, aber sie sind durch den Angriff so geschwächt, daß Sie mit Ihrer Armee nun endlich losziehen können, um das Herz des grünen Keepers dem Erdboden gleichzumachen. Der blaue Keeper ist im Gegensatz zum grünen wieder eine leichte Aufgabe.

Level 13 – Badener Land

Schwierigkeitsgrad: Mittel

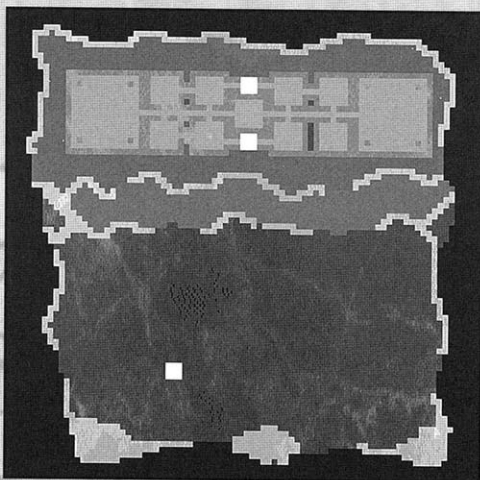
Stadt nach Eroberung umbenannt in: Bruchhausen

In diesem Level haben zwei rivalisierende Keeper ihre Streitigkeiten vorerst beigelegt, um Sie gemeinsam zu bekämpfen. Greifen Sie den einen an, wird im selben Augenblick auch der andere gegen Sie vorgehen. Sie starten im Norden, während Ihre Kontrahenden sich im Süden ausgebreitet haben. Ihre Dungeons befinden sich unter den jeweiligen Eingängen und sind im Süden durch einen Gang miteinander verbunden.

Beginnen Sie noch vor der Eroberung des Eingangs mit dem Bau einer Bibliothek. Den Raum, in dem sich die Juwelenader befindet, verwandeln Sie in eine Schatzkammer. Weisen Sie Ihre Imps an, diese abzubauen. In diesem Level brauchen Sie viele Imps, 20 sind das Minimum. Ihr Dungeon ist schon vorgegeben, platzieren Sie die Räume also strategisch. Sie sind von Ihren Gegnern im Süden durch einen Lavasee getrennt. Bauen Sie im Süden einen Trainingsraum, und durchbrechen Sie die Mauer an einer Stelle, um später mit einer Brückenkonstruktion nach Süden vorzudringen. Vorerst sollten Sie sich damit begnügen, Kreaturen anzulocken und zu trainieren. Verges-

sen Sie nicht, eine ausreichend große Folterkammer zu bauen, um eiserne Jungfrauen anzulocken. Fühlen Sie sich stark genug, schaffen Sie eine Brücke über die Lava. Drüben angekommen, lassen Sie die meisten Ihrer Imps ausgiebig Land erobern und den Rest die westlich gelegene Goldader abbauen. Dort finden Sie ein »Level steigern«-Special. Verwenden Sie es erst, wenn Sie die Höchstzahl an Kreaturen erreicht haben oder von einer Übermacht angegriffen werden. Auf dieser Seite des Lavasees sollten Sie dann einen großen Friedhof bauen, Sie werden ihn gut gebrauchen können.

Ihre Gegner werden, sobald sie bemerken, daß Sie sich all das neutrale Land unter den Nagel gerissen haben, nun ihrerseits Imps schicken, um das Land zurückzuerobern. Töten Sie so viele wie möglich von diesen Imps, und Sie werden bald über einen oder mehrere Vampire verfügen. Trainieren Sie diese bis mindestens Level 5, bevor Sie Ihren Angriff fortsetzen. Ihre Imps werden, da der Strom der feindlichen Imps abreißt, natürlich



beim Erobern des Landes immer weiter in feindliches Gebiet vorstoßen. Stellen Sie deshalb wieder ein paar von ihnen ab zum Gold- und Juwelenabbau. Der Feind wird nun von Ihnen in die Enge getrieben und wehrt sich heftig. (Oft speichern!) Nun heißt es trainieren und kämpfen wie ein Verrückter, bis Sie den Feind erledigt haben! Zerstören Sie noch die beiden Herzen, und der Level ist gewonnen.

Level 14 – Pennsburg

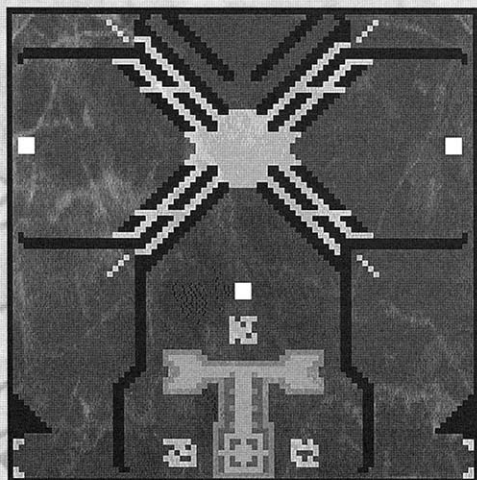
Schwierigkeitsgrad: sehr schwer

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Tiefloch

Bevor Sie diesen Level beginnen, ist es sehr zu empfehlen, ein Bonuslevel gelöst zu haben, um den Level-10-Vampir zu bekommen. Die Aufgabe klingt sehr einfach: Treffen Sie einen Helden, und vernichten Sie ihn. Vorher müssen Sie jedoch zwei rivalisierende Keeper ausschalten. Sie starten im tiefen Süden der Karte. Die feindlichen Keeper befinden sich oberhalb von Ihnen im Westen und Osten. Fühlen Sie sich nicht zu sicher, der westliche Keeper (grün) hat schon begonnen, sich in Ihre Richtung vorzugraben. Bauen Sie die herkömmlichen Gebäude, und erobern Sie den Eingang. Danach arbeiten Sie sich bis zur südöstlichen Spitze der Karte vor. Dort befindet sich eine Handwerkskammer, die Sie erobern. Jetzt besitzen Sie eine Level-10-Kreatur und eine Handwerkskammer. Hinter der Tür in der Handwerkskammer befindet sich ein Horny, der, wenn Sie die Tür einschlagen, zu Ihnen überläuft. Bereiten Sie ihm ein Einmann-Appartement vor (Versteck, Schatzkammer, Trainingsraum, Hühnerzucht, Tempel), und verschließen Sie es mit einer Tür.

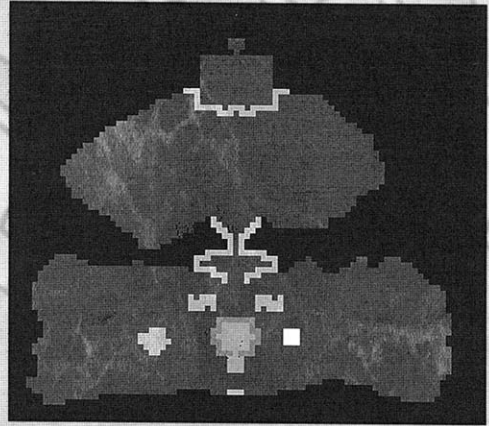
Dann befreien Sie ihn und trainieren ihn so schnell wie möglich. Arbeiten Sie sich nun nach Norden vor, bauen Sie die Goldadern im Osten und Westen ab, ehe Sie die Ader im Norden anzapfen. Bauen Sie, so schnell es geht, eine Folterkammer, um die mächtigen Eisernen Jungfrauen anzulocken.

Meistens beginnt nun der Grüne, Sie von sich aus anzugreifen. Werfen Sie ihm Ihre besten Kreaturen entgegen, und heilen, diese während des Kampfes. Dadurch wird er sich bald so verausgaben, daß Sie einen Gegenschlag starten können. Oft unternimmt der andere Keeper in der Endphase des Kampfes bereits seine ersten Angriffe, er ist aber wesentlich schwächer als der grüne. Der Schlüssel zum Erfolg liegt hier in der Anzahl der Angreifer! Werfen Sie ihm alles entgegen, was Sie haben. Lassen Sie Ihre Imps das erkämpfte Territorium übernehmen. Wenn Sie beginnen, das Gold im Norden abzubauen, platzieren Sie in der Nähe eine Schatzkammer, um Ihren Imps die langen Wege zu ersparen. Bauen



Sie erst in Richtung Osten und Westen ab, und vermeiden Sie es, nach Norden durchzubrechen: Dort lauern ein paar Bogenschützen auf Sie, die Ihren Imp-Bestand empfindlich reduzieren können. Konzentrieren Sie sich nun auf die Zerstörung der beiden Dungeon-Herzen. Danach erhalten Sie die Nachricht, daß sich der Ritter des Landes auf den Weg gemacht hat, Sie zu vernichten. Er befindet sich im äußersten Norden. Fühlen Sie sich stark genug? Dann bauen Sie das restliche Gold ab, und schicken Sie die Bogenschützen mit einigen starken Kreaturen (H-Horny) zum Teufel (Brücke). Bauen Sie einen Friedhof nahe der Brücke, um schnell Verstärkung durch einen Vampir zu erhalten. Trainieren Sie diesen unbedingt gut, bevor Sie fortfahren. Sichern Sie sich mit einer Tür, bevor Sie die weiterführende Tür zerstören. Dahinter nehmen Sie mehrere starke Magiere im Empfang.

Haben Sie diese überwunden, trifft der Ritter ein. Er wird von einigen Riesen (Level 7) begleitet. Nehmen Sie alle Ihre Kreaturen, und verschwinden Sie von hier. Regenerieren und trainieren Sie Ihre Armee für den letzten entscheidenden Kampf. Plazieren Sie hinter der (abgeschlossenen) Tür alle Fallen, die Sie haben. Dadurch werden die Gegner etwas geschwächt, ehe sie zu Ihnen durchdringen können. Als erstes greifen Sie die Riesen an und machen sie fertig. Der Level-10-Ritter hält sich anfangs ein wenig zurück. Haben Ihre Kreaturen alle mindestens Level 3, dann werfen Sie dem Ritter alles entgegen, was Sie haben. Heilen und schützen Sie die Kämpfer, und Sie werden den Ritter nach hartem Kampf besiegen und den Level gewinnen.



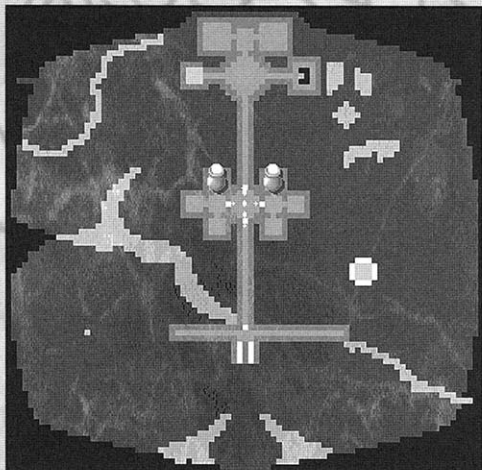
Level 15 – Knittelvers

Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Vielbeinfelden

Sie starten im Norden der Karte und haben im Westen eine Juwelenader. Vermeiden Sie, nach Westen oder Osten durchzubrechen – dort befinden sich starke Heldenmagiere. Wenn Sie sich gedulden und in Ruhe Ihren Dungeon ausbauen, Kreaturen trainieren und warten, dann bewegen sich diese Feinde nach Norden und geraten dort mit dem Ritter und seiner Schar aneinander. Was dann übrigbleibt, sind der Ritter (Level 10) und zwei Level-10-Samurai. Mit denen müssen Sie sich wohl oder übel auseinandersetzen. Wenn Sie sich stark genug fühlen, graben Sie sich nach Norden durch und machen sie fertig. Oder Sie graben einen langen Gang nach Süden, plazieren ein oder zwei Indy-Fallen und öffnen den Gang. Wenn Sie ihn dann mit einer Holztür verschließen, werden die Helden neugierig und – *knirsch!*





Level 16 – Tulpenduft

Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer bis Schwer
Stadt nach Eroberung umbenannt in: Blutleer

Wenn Sie den Level richtig gewinnen möchten, ist er schwer. Wenn Sie sich von den Helden helfen lassen, eher leicht. Ihre Aufgabe besteht darin, den anderen Keeper zu vernichten. Unglücklicherweise sind da eine Menge Helden ...

Bauen Sie die üblichen Räume, und beginnen Sie frühzeitig damit, Ihre Kreaturen zu trainieren. Nutzen Sie den Platz im vorgegebenen Dungeon weise. Jede Erweiterung Ihrerseits sollten Sie sofort von Ihren Imps mit Mauern versehen lassen. Wenn Sie durch die Wände brechen und noch keine ausgebildeten Monster haben, sind Sie so gut wie tot. Die Helden dringen im Laufe des Spieles in den Dungeon Ihres Rivalen vor und vernichten ihn. Gewonnen! Haben Sie jedoch den Ehrgeiz, die zwei Bonuskisten im Süden und Südwesten zu finden (einmal »Monster-Transfer«, einmal »Klonen«), dann sollten Sie in dem nach

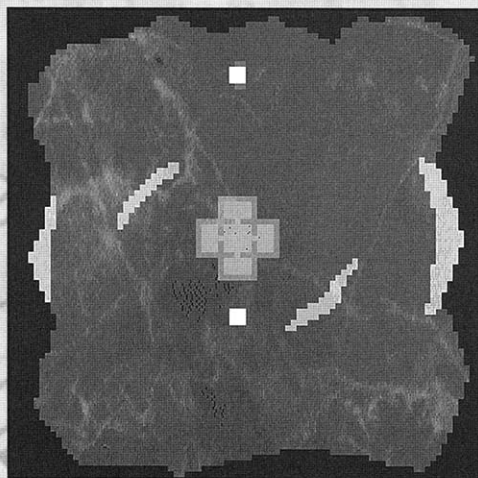
Norden führenden Korridor einen netten Willkommensgruß für die eintreffenden Helden bereithalten! Fallen, Fallen, Fallen! Und dann heißt es trainieren! Geben Sie im Laufe des Spieles besonders auf die zwei Hornys in Ihren Apartments acht. Füllen Sie die Schatzkammer immer reichlich mit Gold, und lassen Sie die Hornys trainieren.

Tip: Helden fliehen, wenn es Steine auf sie herabregnet! Bringen Sie die Höhle zum Einsturz, wenn man Ihnen zu dicht auf die Pelle rückt.

Level 17 – Glücksberg

Schwierigkeitsgrad: Schwer
Stadt nach Eroberung umbenannt in: Stinkingen

Die ersten zehn Minuten in diesem Level sind kritisch. Sie haben es in diesem Level mit 20–30 Helden zu tun, alle mit Level 5–6. Es gibt aber keinen feindlichen Keeper. Warten Sie mit dem Bauen von neuen Räumen, bis Sie die wichtigsten zwei Dinge erledigt haben:



1. Sie müssen Ihren kompletten Dungeon ausgraben. Nutzen Sie das gesamte Geld für neue Imps, erweitern Sie die vorhandenen Räume, und graben Sie die nötigen neuen Hallen aus (nur nach Osten und Westen). Lassen Sie Ihre Imps dann die Wände mit Mauern verstärken. Sie müssen mit diesem Platz dann den ganzen Level über auskommen! Planen Sie also sorgfältig!
2. Als nächstes sollten Sie das Portal südlich von Ihnen erobern. Graben Sie rund um das Portal einen ein Feld breiten Ring, und lassen Sie die Wände verstärken. Von hier aus graben Sie sich bis zum Juwelenfeld/Goldfeld im Westen der Karte durch, und lassen Sie die Wände verstärken!

Auf diesem Weg brechen Sie in eine Höhle ein und finden hier ein »Kreaturen-Klonen«-Special. Halten Sie auf der Übersichtskarte nach Helden Ausschau. Wenn sich keine in der Nähe befinden, erweitern Sie den Raum ein wenig, und verstärken Sie die Wände. Die Goldader wirkt dabei wie eine Mauer, da die Helden sich hier nicht durchgraben können. Dieser Raum kann jetzt schnell zu einer Schatzkammer umgestaltet werden. Graben Sie nach Westen weiter, bis Sie an den Felsen stoßen.

Nun wühlen Sie sich durch die Goldader nach Süden, lassen aber auf der östlichen Seite Ihres Tunnels einen ein Feld breiten Goldrand stehen. Wenn Sie beim Juwelenfeld im Süden angekommen sind, minieren Sie ein Feld rundherum frei und verstärken, wo es geht, die Wände. Achten

Sie dabei immer auf herannahende Helden. Diese erscheinen ungefähr fünf Minuten nach Start des Levels.

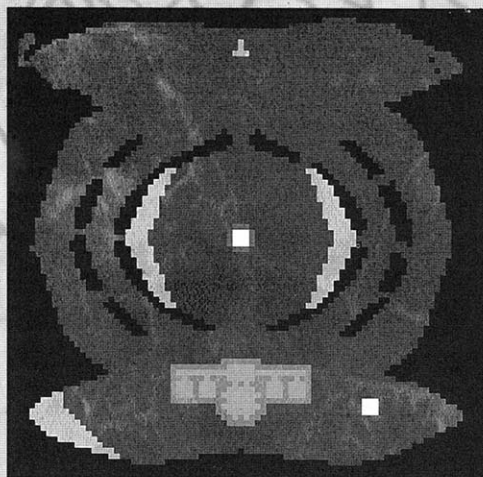
Überprüfen Sie nun auf der Übersichtskarte, ob Ihr Dungeon auch dicht ist.

Jetzt können Sie in aller Ruhe Ihren Dungeon ausbauen und Kreaturen trainieren. Hüten Sie sich jedoch davor, Ihren Dungeon zu erweitern. Alles ist völlig zergraben, und Sie können Ihr Dungeon nicht wieder abschotten.

Ignorieren Sie die Meldung, daß der Ritter angekommen ist. Er wird Sie überall suchen, aber nicht zu Ihnen gelangen. Über den Zeitpunkt der Schlacht entscheiden Sie. Trainieren Sie Ihre Wesen bis Level 10. Schlagen Sie ein paar Imps tot und bringen Sie sie auf den Friedhof. Hier entsteht dann ein Vampir, der, bis Level 10 trainiert, praktisch unzerstörbar ist und eine große Kampfkraft mit bringt.

Haben Sie sich zum Kampf entschlossen, benutzen Sie Ihr »Kreaturen Klonen«-Special, und Ihre Armee verdoppelt sich mit einem Fingerschnipp. Jetzt sind innerhalb der nächsten fünf Minuten die Helden Geschichte.





Level 18 – Luschenreich

Schwierigkeitsgrad: Schwer

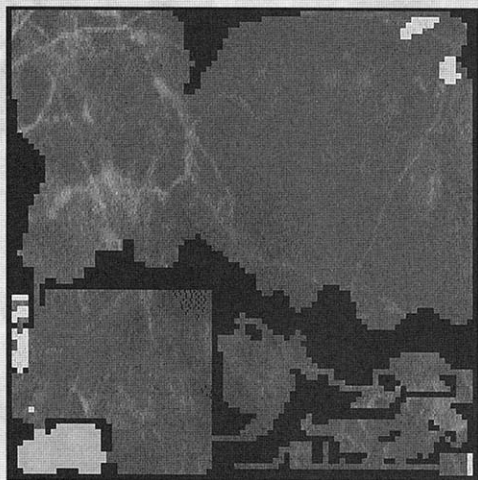
Stadt nach Eroberung umbenannt in: Schleifenstein

Beginnen Sie gleich zu Anfang, Ihren Dungeon und die Goldvorkommen mit einem Tunnel zu schützen (Tunnel nach rechts und links graben und verstärken lassen). Zwei senkrecht nach oben bis ans Ende führende Tunnel sollten die Goldader sichern.

Danach bauen Sie Ihren Dungeon auf und verschaffen sich starke Kreaturen. Nehmen Sie Ihre Gegner gefangen, und foltern sie Sie. Ihre Armee kann jede Verstärkung gebrauchen.

Wenn Ihnen das Gold knapp wird, machen Sie sich in Richtung Süden auf und sichern das Juwelenvorkommen. Bauen Sie ringsherum eine Schatzkammer, ein Versteck sowie eine Hühnerzucht und einen Trainingsraum. Plazieren Sie nun einige Monster hier, sie siedeln in das neue Ver-

steck um. So haben Sie die Juwelenmine gesichert. Warten Sie, bis Sie wieder genug Gold haben, und schauen Sie mit dem Bösen Blick ins Herz des Gegners. Dann benutzen Sie den Blitz-Spruch, um die Helden dort zu dezimieren. Haben Sie alle ausgeschaltet, brauchen Sie nur noch mit Ihren gut trainierten Kreaturen die zahlreichen Fallen im Herz außer Kraft zu setzen und es zu zerstören.



Level 19 – Dudenhöfen

Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer

Stadt nach Eroberung umbenannt in: Schlachtfest

Sie sind in diesem Level in einer verzwickten Situation: Sie besitzen keinen eigenen Trainingsraum! Erst später im Laufe des Spiels werden Sie einen feindlichen Raum erobern. Alle Ihre Räume sind schon fertig gebaut, Sie müssen diese nur mit Hilfe Ihrer Imps übernehmen. Stellen Sie die Option »Gefangene machen« unbedingt an. Sie werden fast Ihre ganze Armee aus bekehrten

Feinden bilden müssen. Hier ist es vorteilhaft, eine starke Kreatur aus dem vorigen Level mitzubringen. Befolgen Sie nur die Ratschläge, die im Buch zur Folterung gegeben werden, und Sie haben keine Probleme. Greifen Sie an, wenn Sie stark genug sind! Nutzen Sie alle strategischen Mittel (wie Türen und Fallen), um die Gegner zu besiegen.



Level 20 – Vogelsang

Schwierigkeitsgrad: schwer

Stadt nach Eroberung umbenannt zu: Feuertraum

Bauen Sie einen Dungeon aus, und trainieren Sie Kreaturen wie gehabt. Lassen Sie den Keeper im Norden vorerst in Ruhe. Erst, wenn alle Ihrer Monster Level 10 und Sie etwas Gold auf der hohen Kante haben, suchen Sie nach dem Avatar. Er befindet sich in einem Gefängnis. Ihre Imps führen Sie automatisch zum ihm, wenn Sie sein Schloß in der Mitte der Karte erobern. Greifen Sie den Ritter mit allen zur Verfügung stehen-

den Monstern an. Verwenden Sie dabei auf jeden Fall einige Tentakel, sie frieren den Ritter ein. Nur so haben Sie eine Chance. Sperren Sie ihn in Ihr Gefängnis, und foltern Sie ihn sorgfältig. Nach einer gewissen Zeit wird er zu Ihnen überlaufen.

Währenddessen produzieren Sie viele Indy-Fallen, um die Heldentore (besonders im Westen der Karte) zu sichern.

Tip: Indy-Fallen töten zwar einen Level-10-Helden. Dem Avatar können Fallen aber nichts anhaben!

Im Moment des Todes oder des Überlaufens ergießt sich aus den Heldentoren ein wahrer Strom von Helden, der erbarmungslos in die Fallen rennt. Schließen Sie bei so vielen rumhüpfenden Felsbrocken Ihre eigenen Kreaturen in einen sicheren Raum ein. Haben sich die Fallen beruhigt, und die Überlebenden des Massakers treffen im Dungeon ein, lassen Sie, Ihre Kreaturen auf sie los. Versuchen Sie alle Gegner einzusperren und zu konvertieren, Sie brauchen für die Endschlacht gegen den wiederauferstandenen Avatar alle Hilfe. *(Übrigens ein kleiner Fehler in der Storyline: Sie haben ja den Avatar »überredet«, für Sie zu arbeiten, und er kämpft dann praktisch gegen sich selber.)*

Wenn Sie es geschafft haben, den Avatar zu besiegen, sind Sie der alleinige Herrscher über die Unterwelt und haben das Spiel gewonnen.



Die versteckten Bonus-Levels

Bonus-Missionen sind in folgenden Levels zu finden: 8, 9, 15, 17

1. Bonuslevel

Sie finden den Zugang als Dungeon-Special im 8. Level in der nordöstlichen Ecke des Dungeons in dem mittleren, durch magische Türen verschlossenen Raum.

Transferieren Sie eine starke Kreatur, am besten einen Level-10-Drachen oder einen Horny.

Sie starten den Level mit einem Dungeon-Herz in einem Versteck, und Sie haben keine Möglichkeit, etwas zu bauen oder zu zaubern. Bringen Sie den Drachen oder die mitgebrachte Kreatur unter Ihre Kontrolle (Symbiose), und zerstören Sie die Tür. Gehen Sie dann durch die Lava – dafür ist der Drache ideal, er ist immun gegen Lava. Töten Sie alle Ihnen begegnenden Monster, und dringen Sie in das feindliche Dungeon ein. Folgen Sie einfach dem Pfad, und so kommen Sie an das erste Gefängnis. Verlassen Sie die Kreatur, und übernehmen Sie den hier gefundenen Teufler. Entleeren Sie mit seiner Hilfe alle Gasfallen (Teufler sind immun gegen Gas), und gehen Sie zum nächsten Gefängnis. Verlassen Sie hier den Teufler und schaffen Sie ihn zurück in sein Versteck, er wird sonst von den Indy-Fallen getötet.

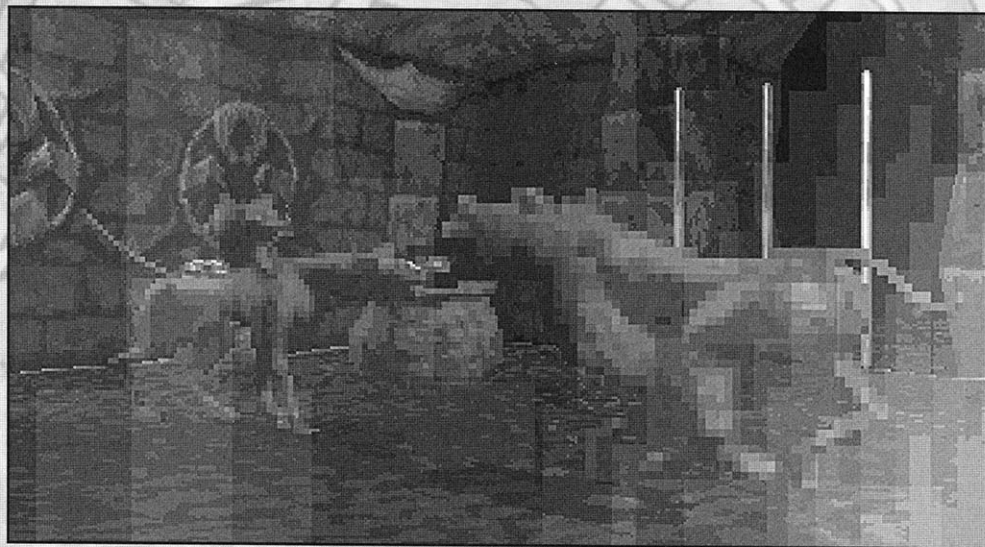
Setzen Sie nun den Weg in der Eisernen Jungfrau fort. Aktivieren Sie »Monster beschleunigen« und brechen Sie die nächste Tür auf. Laufen Sie mit Hilfe der beschleunigten Kreatur den Indy-Fallen davon. So gelangen Sie in einen Raum, wo Sie

schon von einer Gruppe Bogenschützen erwartet werden. Benutzen Sie nicht den Blitzschlag, es dauert einfach zu lange, die Gegner alle zu töten. Erledigen Sie die Bogenschützen lieber mit der Hand. Überwinden Sie die folgenden Fallen wie gehabt, und töten Sie die beiden Samurai im nächsten Raum. Nun gelangen Sie zum dritten Verlies und finden hier einen Level-10-Vampir.

Jetzt müssen Sie sehr schnell reagieren. Verlassen Sie die Eisernen Jungfrau, und werfen Sie sie zurück in Ihr Versteck. Dann übernehmen Sie schnell den Vampir, der sich, wenn Sie nicht schnell genug sind, in Ihr Versteck teleportiert, und Sie dürfen den ganzen Weg noch einmal zurücklegen.

Nun finden Sie zwei Türen – benutzen Sie die rechte! Sie finden einen Riesen. Töten Sie alle im Raum befindlichen Feinde, was Ihnen nicht schwer fallen dürfte.

Heilen Sie Ihren Vampir, und warten Sie, bis er sich völlig erholt hat. Zerstören Sie die nächste Tür, und ein Samurai wird Sie angreifen. Rennen Sie an ihm vorbei und nutzen Sie den Wirbelwind-Spruch des Vampirs, um sich die Elfen zunächst vom Halse zu halten. Töten Sie nun den Samurai, indem Sie den Spruch »Bremse« verwenden, was ihn in eine leichte Beute verwandelt. Nun töten Sie »per Hand« so viele Elfen wie möglich. Heilen Sie sich, und wenn das nicht mehr geht, teleportieren Sie sich in Ihren Dungeon zurück. Ist der Vampir regeneriert und gesund, laufen Sie mit ihm zurück, bis Sie erneut fliehen müssen. Die Elfen werden Ihnen diesmal



bis in Ihr Dungeon-Herz folgen. Nutzen Sie alle verfügbaren Kreaturen, um Ihr Dungeon-Herz vor der Zerstörung zu bewahren. Das sollte genügen, um die Elfen zu töten.

Benutzen Sie nun den Vampir, um das Level zu beenden. Es kommen noch einige Indy-Fallen, die sich meistens nicht umgehen lassen. Der Vampir wird jedoch in seinem Versteck wieder auferstehen, und Sie machen sich erneut auf den Weg. Sie treffen auf mehrere leicht zu überwindende Helden, bevor Sie auf den gleichfalls einfach zu besiegenden Ritter des Reiches treffen.

Nachdem Sie ihn besiegt haben, finden Sie einen Raum voller Level-10-Mönche! Wagen Sie sich nicht, diese anzugreifen, sonst sind Sie tot. Nutzen Sie vielmehr den hilfreichen Wirbelwind-Spruch und blasen Sie sie in eine Ecke. Wenn Sie jetzt zum Ende der Halle rennen, erhalten Sie die Nachricht, daß Sie diesen Level gewonnen haben.

2. Bonuslevel

Sie finden den Zugang als Dungeon-Special im 9. Level.

Ihre Aufgabe besteht darin, 48 Imps, die zu Dieben geworden sind, zu bestrafen und innerhalb einer gewissen Zeit zu töten. Nachdem diese getötet sind, erstehen aus dem Nichts weitere 10 Imps. Diese besitzen alle Level 10 und sind äußerst schwierig zu töten.

Gehen Sie zur Schatzkammer im Norden. Dort finden Sie eine Lücke in den Dungeon-Wänden, die zur Lava hinzeigt. Nehmen Sie die Imps aus dem Kreaturenmenü auf und werfen Sie sie in die Lücke. Treiben Sie sie mit Schlägen in die Lava, und lassen Sie sie nicht wieder heraus. Sie verbrennen dort sehr schnell. Fahren Sie damit fort, bis alle Imps tot sind. Als Belohnung bekommen Sie je nach übriggebliebener Zeit einen Level-10-Vampir oder zwei Eiserne Jungfrauen.



Es ist empfehlenswert, den Bonuslevel nicht vor Level 13 in Angriff zu nehmen, um die erhaltene Belohnung sinnvoll zu nutzen. Die Missionen bis Level 13 sind leicht genug, um sie ohne die Unterstützung eines Level-10-Vampirs zu lösen.

Es gibt bei der Lösung die Möglichkeit, durch die Türen zu brechen, einen Teil seiner Imps von den feindlichen Imps töten zu lassen, dann die im rechten Gang platzierte Indy-Falle zu nutzen, um die Level-10-Imps loszuwerden und dann den Rest vom Höllenhund, der hinter der Indy-Falle freigegeben werden kann, fressen zu lassen. Unterstützen Sie das Raubtier mit ein paar Blitzen ...

3. Bonuslevel

Sie finden den Zugang als Dungeon-Special im 15. Level in einem Raum, in dem viele Dungeon-Specials in einer Art Schachbrettmuster angeordnet sind. Die Specials schweben alle über einem Wasserfeld. Auf allen »Landfeldern« im Raum sind Blitz- und Gasfallen platziert. Erobern sie den Dungeon, und trainieren Sie Ihre Kreaturen, bis Sie über mehrere mit Heilfähigkeiten verfügen.

Plazieren Sie den »Zusammenrufen«-Spruch in der Mitte des Raumes, und lassen Sie die Kreaturen die Fallen entleeren. Jetzt können Ihre Imps den Raum übernehmen. Die meisten der Specials sind »Dungeon sichern«-Sprüche. An der dem Eingang abgewandten Wand finden Sie den geheimen Level. Wenn Sie eine Brücke um den Raum



bauen und sich durch die Rückwand graben, brauchen Sie nicht so viele Fallen zu entschärfen.

Im versteckten Königreich haben Sie erneut die Aufgabe, Ihre eigenen Imps zu töten. Nach vielen vergeblichen Versuchen, diesen Wettlauf gegen die unerbittliche Uhr des Computers zu gewinnen, kam ich auf eine ganz simple und schnelle Methode, den Level zu knacken: Ich übersprang ihn einfach. Nein, das war nur Scherz.

Geben Sie Ihren Imps einfach eine große Arbeitsaufgabe! Dazu markieren Sie ein gewaltiges Gebiet zum Abgraben. Gehen Sie dann zu einem der kleinen, mit einer Tür versehenen Räume und verschließen Sie die Tür. Sammeln Sie jetzt im Kreaturenmenü alle arbeitenden Imps ein und werfen Sie sie in diesen Raum. Im Menü werden nun weniger arbeitende und eine steigende Anzahl »fauler« (eingesperrter) Imps angezeigt. Wenn Sie so alle eingesperrt haben, brauchen Sie nur noch ein paar »Einsturz«-Sprüche über den Imps auszulösen, und Sie können in aller Ruhe dem Massensterben zusehen ...

Vorsicht vor zu großem »Zaubereifer«! Der Level gilt als verloren, wenn Sie kein Geld mehr haben.

4. Bonuslevel

Sie finden den Zugang als Dungeon-Special im 17. Level

Hier erhalten Sie die Aufgabe, den Barbaren zu finden. Dazu bekommen Sie lediglich einen Imp und ein Skelett.

Graben Sie sich mit dem Imp an der einzig möglichen Stelle aus dem Dungeon. Nutzen Sie dann den Spruch »Symbiose«, und graben Sie sich mit dem Imp bis ganz nach Norden. Sie müssen sich dazu an einer verstärkten Dungeonwand entlangtasten. Im Norden schließlich vereinigt sich die Wand mit undurchdringlichem Fels. Verlassen Sie hier den Imp und nutzen Sie den Rückbauspruch. Dann markieren Sie schnell die Stelle zum Abbauen, und Sie brechen ins feindliche Dungeon ein. Übernehmen Sie jetzt das Skelett mit dem Zauberspruch »Symbiose«, und dringen Sie in den Dungeon ein.

Vorsicht, Sie lösen eine Indy-Falle aus! Treten Sie einfach in die Mauernische zurück, und lassen Sie den Felsbrocken vorbeierollen. Dann heißt es laufen, laufen, laufen! Nutzen Sie die dynamische Karte, um sich zu orientieren. Halten Sie sich immer nordwärts, und treten Sie die feindlichen Türen einfach ein (Vorsicht: Blitzfallen!). Sie kommen in einen großen Raum, der mit Indy-Fallen gespickt ist. Lassen Sie die Fallen links liegen, und rennen Sie in den nächsten Gang. Im äußersten Norden ist eine T-förmige Kreuzung. Entscheiden Sie sich für den rechten Weg. Hinter einer Tür finden Sie dann den Helden, der sich aber als Level-9-Hexe entpuppt.



Level bei Vollmond

Für Dungeon Keeper haben sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen lassen. Ein geheimer Level erscheint nur dann auf Ihrer Karte (Blick aus dem Turm auf der Oberwelt), wenn Sie das Spiel an einem Tag starten, an dem Vollmond ist. In diesem Fall finden Sie außer der nächsten Levelfahne und eventuell noch nicht gelösten Bonuslevelflaggen (Fahne mit Fragezeichen), eine Fahne mit einem großen weißen Punkt.

Wählen Sie diesen Level an, finden Sie sich in einem Dungeon wieder und erhalten die Aufgabe, einen Barbaren namens Urg zu finden. Diese Beschreibung ist falsch und kommt bei einem weiteren Bonuslevel noch einmal vor. Hier stimmt sie aber weitgehend mit dem Missionsziel überein (siehe auch Bugreport).

Am besten, Sie nutzen zur Lösung eine starke Kreatur aus einem Level vorher, die Sie mittels des »Kreaturen-Transfer«-Spruches mit ins nächste Level genommen haben.

Der schon vorgefertigte Dungeon ist symmetrisch aufgebaut. Sie können die gegnerischen Imps nicht angreifen und von anderen Keepern in Besitz genommene Felder nicht wieder in Ihre umwandeln. Konzentrieren Sie sich zunächst darauf, alle Gänge zu besetzen. Brechen Sie vorerst noch nicht durch die Türen. In diesem Level sind viele Dungeon-Specials versteckt (Level steigern, Dungeon sichern und Karte aufdecken).

Suchen Sie zuerst nach den »Level steigern«-Specials. Eins ist im Zentrum der Goldader zwischen den Juwelen versteckt, ein anderes im Westen des Dungeons. Brechen Sie durch die westliche Tür am Ende Ihres Korridors und im nächsten Raum wiederum durch die westliche Tür. Lassen Sie von Ihren Imps das Land besetzen, und greifen Sie sich die Specials. Jetzt haben all Ihre Kreaturen mindestens Level 3, und der Goldtransport sollte gut vonstatten gehen. Bauen Sie jetzt so viel Gold wie möglich ab, und machen Sie Jagd auf alle feindlichen Imps. Mit einem Blitzschlag von 3000 Goldstücken bringen Sie alle Imps in mindestens drei Feldern um. Nutzen Sie die starke Kreatur, um auch einzelne Imps zu finden und zu töten.

Jetzt dürften die Helden in Ihren Dungeon eingedrungen sein. Vernichten Sie sie, es sind nur Level-1-Helden. Ist das geschehen, müssen Sie nur noch 30 000 Goldstücke besitzen, wenn die Zeit abläuft, und Sie haben gewonnen.

7

MEHR
SPIELER
MODUS



Alle paar Wochen herrscht bei uns ein reges Treiben. René muß sein Zimmer aufräumen, und einige Freunde schleppen ihre PCs hoch. Die Rechner, meist vier oder fünf, werden strategisch aufgebaut, so daß ein Spieler nicht auf den Monitor eines anderen schauen kann, und wenn das Netz problemlos läuft, starten wir in eine heiße Nacht. Es gibt kaum eine schönere Beschäftigung am PCs, als gegen eine Handvoll Gleichgesinnter in einem spannenden Spiel anzutreten. Der Adrenalinstoß setzt bereits ein, wenn man sich zu zweit gegenüber sitzt, ideal ist jedoch eine Vierer- oder noch größere Runde.

Warum es viel mehr Spaß macht, gegen Menschen als gegen Computer zu spielen, ist leicht beschrieben: Computer zeigen keine Emotionen. Computer reagieren sehr viel schneller als wir, und Computer sind dumm. Spielen Sie mal eine Runde Dungeon Keeper gegen den PC. Er baut schneller, schafft sich schneller Kreaturen. Hingegen wird er kaum ausgefeilte Strategien entwickeln. Spiele, die dem Computer eine künstliche Intelligenz einzuflößen scheinen, kann man an einem Finger abzählen (sieht man mal von Schachsoftware ab).

Nicht selten hat der Computer schnellere und geeignetere Algorithmen, um eine Handlung auszuführen. Der maschinelle Gegner hält damit vor allem bei hohem Schwierigkeitsgrad meist die besseren Karten in der Hand. Spielt er bereits im niedrigen Schwierigkeitsgrad zu gut, verlieren Sie schnell die Freude am Spiel. Schließlich wollen Sie auch einmal gewinnen.

Besitzt das Spiel dagegen zusätzlich eine Mehrspieler-Option, so kann man sich einen ebenbürtigen menschlichen Gegner suchen. Die Chance zu gewinnen, ist damit sicherlich höher.

Stellen Sie sich vor, Sie spielen im Einspielermodus einen Feldzug gegen den Computer – nett, aber ohne den besonderen Kick. Weitaus reizvoller ist ein menschlicher Gegner. Gibt es womöglich gar vier Parteien in einem Feldzug, und jeder will gewinnen, hat jeder Spieler seine Strategien schon etwas besser zu überdenken, wenn er von drei Seiten angegriffen wird. Oder ein Spieler verbündet sich mit einer Partei, und man besiegt die anderen gemeinsam, um sich dann am Ende gegenseitig den Kopf einzurennen. Das nennen wir ein gelungenes Multiplayer-Spiel.

Tip: Spielen Sie nie mit cholerisch veranlagten Freunden ...

Nullmodem

Eine populäre Methode, zwei Computer zu verbinden, ist das Nullmodemkabel. Die Bezeichnung Nullmodemkabel selbst erscheint skurril, denn es ist ein Kabel für »Null Modems«. Das sagt im Grunde genommen noch gar nichts aus. Externe Modems werden gewöhnlich durch ein serielles Kabel (Übertragung bitweise = in Serie) an den Computer angeschlossen. Nehmen wir jetzt an, am zweiten Computer steckt ebenfalls ein Modem. Würde man jetzt entsprechend der Bezeichnung Nullmodemkabel beide Modems weglassen, hat man zwei Kabelenden, die zusammengesteckt werden müßten.

Ein Nullmodemkabel stellt demnach nichts anderes als ein seriellles Kabel dar. In Spielen findet man daher auch oft die Option »Serial link game«. Eine Besonderheit hat es gegenüber dem »gewöhnlichen« Kabel dennoch: Damit der empfangende Computer die Daten des sendenden erhält und umgekehrt, müssen die Datenleitungen gekreuzt werden.

Spielen über serielle Kabel hat Vor- und Nachteile. Einen entscheidenden Bonus stellen die Anschaffungskosten dar. Ein Nullmodemkabel kostet in Abhängigkeit von der Länge im allgemeinen weniger als 20 Mark und kann mit Leichtigkeit auch selbst gebaut werden. Im Idealfall genügen drei Drähte. Die Unterhaltungskosten sind im Gegensatz zu einem richtigen Modem praktisch Null, Geschwindigkeit und Stabilität der Verbindung sind im Gegensatz zum Modem höher. Ein seriellles Kabel kann mehrere Meter lang sein.

Als Nachteil kristallisiert sich heraus, daß mit einer Nullmodem-Option (genau wie mit einem Modem) nur zwei Spieler gegeneinander antreten können.

Die Geschwindigkeit ist gegenüber einem Netzwerk schleppend, reicht aber bei den dafür konzipierten Spielen in der Regel aus. Da sich die Parteien in der Regel in einem Raum befinden, sollte jeder beim Spielen mit Sound Kopfhörer verwenden. A propos ein Raum – zwar können die Computer durchaus in verschiedenen Räumen stehen, doch sie müssen sich nahe sein. Mit diesem Nachteil räumt das Modem auf.

Modem

Beim Spielen mit Modemoption können zwei Spieler gegeneinander antreffen. Beide benötigen dazu ein Modem. Es überträgt die auszutauschenden Daten beider Spieler über die Telefonleitung.

Das hat zumindestens den Vorteil, daß man zu Hause in den eigenen vier Wänden sitzt und gegen jemanden spielt, der nicht in der Nähe ist. Gegenseitiges Beeinflussen oder Stören ist kaum möglich. Außerdem braucht man seinen Computer nicht zum Freund zu schleppen. Weniger schön ist, daß die Kommunikation untereinander schwieriger verläuft – manche Spiele erlauben es zwar, Sätze miteinander auszutauschen, doch hin und wieder möchte man sich richtig unterhalten. Und wenn es nur ein »Sch ...« ist, nachdem eine wichtige Einheit vernichtet wurde.

Ein entscheidender Nachteil sind die anfallenden Telefonkosten, denn »mal schnell gegeneinander über Modem« ist kaum drin. So ein Spiel zieht sich gelegentlich über mehrere Stunden hin. Wer sich das auf Dauer leisten kann, bitte schön! Im Anhang sind übrigens die Telefentarife aufgeführt; ab 21 Uhr kosten vier Minuten Ortsgespräch 12 Pfennig, so daß eine Stunde mit 1,80 Mark zu Buche schlägt. Für Spieler, die weit voneinander entfernt wohnen, machen sich allerdings die preiswerteren Fernatarife bemerkbar. So kostet ein Ferngespräch wochentags zwischen 2 und 5 Uhr morgens nur doppelt soviel wie ein Ortsgespräch – was freilich mehr etwas für Nachtmenschen ist.



Zum Spielen über Modem ist eine hohe Qualität der Telefonleitung notwendig, da Spiele häufig mit ungesicherten Verbindungen (mehr dazu später) arbeiten. Wenn Sie den Hörer abheben, eine Ziffer wählen (Freizeichen weg) und dann alles andere als ein geringes Grundrauschen, sondern Knacken, Kratzen und andere hier nicht näher beschriebene Sachen hören, stehen die Chancen gut, daß sich beide Computer entweder überhaupt nicht oder nur über kurze Zeit verständigen können. Die Modemverbindung ist zudem die langsamste Art, über zwei Computer Daten auszutauschen. In der Regel sind die Spiele aber so konzipiert, daß die Geschwindigkeit ausreicht. Eine schnellere Verbindung als 14400 Bit pro Sekunde (bps) ist kaum erforderlich.

Technisches

Ein Modem wandelt (digitale) Computerdaten in analoge Signale (Spannungen) und umgekehrt um und gibt uns damit die Möglichkeit, Daten über die Telefonleitung an ein anderes Modem zu versenden. Ein externes Modem ist in der Regel ein kleines Tischgerät, das meist über ein Steckernetzteil verfügt und über ein serielles Kabel mit einer seriellen Schnittstelle des Computers verbunden wird. Als interne Modems bezeichnet man Steckkarten, die ebenso die volle Leistungsfähigkeit eines externen besitzen. Sie erhalten ihren Strom aus dem PC und haben eine serielle Schnittstelle auf der Steckkarte integriert.

Beide haben Vor- und Nachteile. So belegt ein externes Modem extra Platz und eine Steckdose. Ein Highspeed-Modem (>14400 bps) sollte zudem an eine Schnittstelle mit 16550-Chip ange-

schlossen werden. Andererseits verbraucht es keinen Strom, wenn man es nicht benutzt, vorausgesetzt man schaltet es aus. Ein weiterer Vorteil: Es ist eben transportabel. Verfügt es über Leuchtdioden, kann man praktisch ständig den Status der Verbindung erkennen.

Ein internes Modem »verbraucht« dagegen (nur) einen Steckplatz im Computer, ist aber in manchen Fällen schwieriger zu konfigurieren. Dafür spart man sich halt Platz auf dem Schreibtisch und eine der nie ausreichenden Steckdosen, und eine serielle Schnittstelle bleibt frei. Wenn Sie sich für ein internes Modem entscheiden, sollten Sie daher vorher prüfen, ob noch ein ISA-Steckplatz frei ist. Achtung! Manchmal sind interne Modems Plug-And-Play-Geräte und funktionieren dadurch meist nicht unter purem DOS.

Anschluß des externen Modems

Sie verbinden das Modem mit dem seriellen Kabel mit der seriellen Schnittstelle des PC, andererseits mit dem Telefonkabel und der TAE-Dose, sowie das Netzteil mit dem Stromnetz. Fertig! Sie müssen nur wissen, an welche serielle Schnittstelle es angeschlossen wurde. Die 9polige ist oft COM1, die 25polige COM2. Der Modem-Stecker ist N-kodiert, er paßt bei einer Dreifach-TEA-Dose (NFN) nur in die linke oder rechte Buchse. Falls Sie noch über eine Einfachdose verfügen, können Sie sich entweder einen Adapter besorgen, oder Sie lassen sich kostenlos von der Telekom eine Dreierdose legen.

Anschluß des internen Modems

Ein internes Modem besitzt sämtliche Fähigkeiten eines externen, von der optischen Statusanzeige durch LEDs abgesehen. Der einzige Unterschied: Es steht nicht auf dem Tisch, sondern belegt einen Steckplatz im Inneren Ihres PC. Bevor Sie es in den Computer stecken, sind in der Regel noch Einstellungen an der Modemkarte vorzunehmen, denn die serielle Schnittstelle, die auf der Karte integriert ist, muß über eine bestimmte Adresse angesprochen werden. Außerdem benötigt sie eine IRQ-Leitung. Gelegentlich präsentieren sich interne Modems als Plug-And-Play-Karten. Sie sind dann in der Regel nur unter Windows oder der DOS-Box unter Windows verwendbar. Die Aspekte, daß Windows 3.1 die serielle Schnittstelle nur mit 19200 bps ansprechen kann, und daß DOS-Spiele gelegentlich unter Windows abstürzen, sollten Sie dazu bewegen, kein Plug-And-Play-Modem zu kaufen, wenn Sie es für Modemspiele verwenden wollen.

Standardvorgaben für serielle Schnittstellen

	COM1	COM2	COM3	COM4
Adresse	3F8	2F8	3E8	2E8
IRQ	4	3	4	3

In der Regel sind in Ihrem PC bereits zwei serielle Schnittstellen vorhanden. Also bietet sich als Einstellung für die interne Steckkarte COM3 an. Da aber COM1 und COM3 dieselbe IRQ-Leitung benutzen, können fortan beide Schnittstellen nicht mehr gleichzeitig benutzt werden. Steckte an COM1 bisher die Maus, so schließen Sie diese jetzt an COM2 an.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, den IRQ der Modemkarte zu ändern, zum Beispiel auf IRQ5. Sie müssen dann allerdings damit rechnen, daß Sie irgendwann auf ein Programm treffen, das mit dieser Einstellung nicht klarkommt. Noch besser, Sie wählen auf der Modemkarte die Einstellungen für COM4, dann können Sie Ihre Maus an COM1 belassen. Dadurch sind die Schnittstellen COM2 und COM4 nicht mehr gleichzeitig nutzbar.

Belegung der Hardware-Interrupts (IRQs) im PC

IRQ Nutzung im PC

- 0 Zeitgeber (Timer)
- 1 Tastatur
- 2 Kopplung mit zweitem Interruptcontroller (kann unter DOS meist genutzt werden)
- 3 COM2, COM4
- 4 COM1, COM3
- 5 LPT2 (kann meist genutzt werden)
- 6 Diskette
- 7 LPT1 (kann unter DOS meist genutzt werden)
- 8 Echtzeituhr
- 9 manche Grafikkarten (kann meist genutzt werden)
- 10 frei
- 11 frei
- 12 frei
- 13 Coprozessor
- 14 1. Festplatten-Controller
- 15 2. Festplatten-Controller (kann genutzt werden, wenn nur zwei IDE-Laufwerke vorhanden sind)

Die Einstellung COM4 sorgt eventuell bei manchen Programmen wiederum für Verwirrung, denn MS-DOS speichert die Einstellungen der dritten seriellen Schnittstelle immer unter dem Namen COM3 ab, egal auf welche Adresse sie konfiguriert wurde. Unter Windows 95 würde die Schnittstelle aber tatsächlich COM4 heißen.



Sie ist dann für Windows-Programme als COM4 und für DOS-Programme als COM3 anzusprechen. Wenn Sie über ein PCI-Bussystem mit Plug-and-Play-BIOS (PnP) verfügen, das sind in der Regel alle Pentium-Boards, brauchen Sie sich keine größeren Sorgen mit den Schnittstellen zu machen. Die Modemkarte wird einfach fest auf COM2 eingestellt. Weiterhin ist dafür Sorge zu tragen, daß im BIOS-Setup unter den Einstellungen für serielle Schnittstellen alles auf »Automatische Programmierung« eingestellt ist. Beim nächsten Hochfahren des Computers bemerkt das BIOS, daß auf COM2 bereits eine Schnittstelle vorhanden ist und konfiguriert die eigene (auf der Platine befindliche) Schnittstelle von selbst auf COM3 um. Das geschieht natürlich nur, wenn im BIOS-Setup nicht die automatische Programmierung der Peripherie abgestellt ist. Um herauszufinden, auf welchen Adressen Ihre seriellen Schnittstellen im PC zu finden sind, starten Sie einfach das DOS-Programm *Debug* und geben die Befehle entsprechend der Abbildung ein. *Debug* druckt insgesamt acht Zahlen aus, wobei die ersten beiden die Adresse für COM1 darstellen, die nächsten beiden COM2. Die Zahlen müssen aber wegen des Speicherformats noch vertauscht werden. Die Adresse 3F8 erscheint in der Abbildung deshalb als F8 03.

```
C:\>debug
-d 40:0 ?
0040:0000 F8 03 F8 02 E8 02 00 00
```

Jetzt kann die Steckkarte in den Computer eingebaut werden. Nach dem Hochfahren überprüfen Sie am besten gleich noch mal mit *Debug*, ob Ihre verlangten Einstellungen Früchte tragen.

Erste Schritte mit dem Modem

Bevor ein Modem eine Verbindung aufbauen kann, muß es wissen, in welchem Betriebsmodus es arbeiten soll und welche Telefonnummer anzurufen ist. Um derartige Befehle entgegenzunehmen, kennt ein Modem einen sogenannten AT-Befehlssatz – AT deshalb, weil alle Befehle (ausgenommen zwei) mit den Buchstaben AT (von Attention – Achtung!) beginnen. Eine Dokumentation aller AT-Befehle, die Ihr Modem unterstützt, sollten im Handbuch stehen, welches sich neben dem Gerät in der Packung befand. Nur ein kleiner Teil des Befehlssatzes ist bei allen Modems nahezu gleich, der sogenannte Standard-AT-Befehlssatz.

Mit einem Terminal-Programm können Sie die Befehle ausprobieren. Solch ein Programm sollte auf der Diskette zu Ihrem Modem beiliegen. Alternativ suchen Sie sich eines der vielen Shareware-Tools oder wählen die Terminalprogramme, die zu Windows, dem Norton Commander (für DOS) oder einer ähnlichen Funktionsammlung gehören.

Zunächst muß dem Terminal-Programm die richtige Schnittstelle, an der Ihr Modem angeschlossen ist, mitgeteilt werden. Im Falle von TERM90 geschieht dies über das Menü *Einstellungen / Schnittstelle* ([Alt]+[P]). Hierzu ein kleiner Hinweis zu der Abbildung. Die einzustellende Geschwindigkeit kennzeichnet die Geschwindigkeit, mit der die Schnittstelle, nicht aber das Modem arbeitet. Das Modem kann jedoch höchstens so schnell wie die Schnittstelle sein. Also muß die Schnittstellengeschwindigkeit stets höher

als die Modemgeschwindigkeit sein. Eine Schnittstelle ohne 16550-Chip (FIFO) sollte nicht schneller als 38400 eingestellt sein.



Die Anzahl der Datenbits sollte stets auf 8, die Stopbits auf 1 und Parität auf Keine gestellt sein, was der geläufigeren Formel 8N1 entspricht. Der Datenfluß (manchmal auch: Flußkontrolle) sollte stets auf RTS/CTS (manchmal auch »Hardware« genannt) eingestellt sein. Wurde hier alles richtig vorgenommen, sollte das Modem fortan auf eingebene Befehle reagieren. Geben Sie ein:

AT[Enter]

sollte das Modem antworten: OK

Der erste Schritt war erfolgreich. Weitere AT-Befehle können Sie laut Handbuch ausprobieren. Konnte ein Befehl erfolgreich ausgeführt werden, so antwortet das Modem mit OK, andernfalls mit ERROR. Wenn Sie im Terminalprogramm einen Befehl eingeben, sollte beim Modem gleichzeitig ein Lämpchen leuchten (wenn das Modem Lämpchen hat). Die Befehle, die Sie eintippen,

werden, bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen, zum Modem geschickt und von diesem zurückgesendet. Tippen Sie nun einen Befehl ein, und am Modem leuchten keine Lampen, wurde wahr-

scheinlich eine falsche Adresse der Schnittstelle angegeben.

Leuchten die Lämpchen, der Befehl selbst erscheint aber nicht auf dem Bildschirm, dann verwendet das Terminal-Programm einen falschen IRQ. Leuchten die Lämp-

chen, und der Befehl wird auf dem Bildschirm angezeigt, Sie erhalten aber weder OK noch ERROR, dann ist mit hoher Wahrscheinlichkeit die Schnittstellengeschwindigkeit zu hoch eingestellt.

AT-Befehle

Wie im vorangegangenen Abschnitt beschrieben, verwendet der Computer(nutzer) AT-Befehle, um das Modem einzustellen. Leider sind nicht bei allen Herstellern dieselben Befehle selbstverständlich, deshalb sollen hier auch nur einige konkret beschrieben werden. Ein AT-Befehl beginnt mit den Buchstaben AT und endet durch das Zeichen Carriage Return, im Terminal-Programm ist das die [Enter]-Taste (alias [Strg]+[M]). Deshalb findet man in manchen (automatischen) Initstrings, also eine Zeichenkette, die etwa beim Start des Terminal-Programms automatisch an das Modem gesendet wird, am Ende der Zeile die Zeichen ^M. (Oft wird in Beispielen die [Strg]-Taste als ^ dar-



gestellt.) Zwischen den Zeichen AT und Carriage Return können mehrere AT-Befehle verwendet werden, die sich zur Erhöhung der Übersichtlichkeit durch Leerzeichen trennen lassen. Die Buchstaben AT stehen aber auf jeden Fall nur am Zeilenanfang. Eine AT-Zeile kann meist bis zu 40 Zeichen lang sein. Das ist abhängig von der Größe des Kommandopuffers im Modem.

Standard-AT-Kommandos

Befehl	Bedeutung
AT Z	Modem in den Einschaltzustand versetzen
AT A	Modem nimmt einen eingehenden Anruf entgegen
AT Bx	Übertragungsnorm wählen
AT Dx	Wählen: x=P: Pulswahl; x=T: Tonwahl
AT H	Hörer auflegen
AT Lx	Lautstärke einstellen
AT Xx	Form der Verbindungsmeldung sowie Besetzt- und Wähltonerkennung
AT &Fx	Werkseinstellung laden
AT %Cx	Datenkompression (nicht standardisiert)
AT \Nx	Fehlerkontrolle (nicht standardisiert)
AT \Qx	Flußkontrolle

Das Kommando ATZ sollte schließlich vor allen anderen Kommandos ausgeführt werden, AT&F nicht viel später. Beide Befehle widerrufen bisher vorgenommene Einstellungen. ATZ sollte zudem nicht mit weiteren Befehlen in einer Zeile angegeben werden, da dieser Befehl etwas Ausführungszeit benötigt. Modems sind in der Lage, Daten, die von der seriellen Schnittstelle über die Telefonleitung übertragen werden sollen, zu komprimieren. Aus diesem Grund soll die Schnittstellengeschwindigkeit stets höher sein als die des Modems. Sinn macht das übrigens nur, wenn die Daten auch komprimierbar sind. Das heißt, wenn

keine bereits gepackten Dateien übertragen werden sollen. Datenkompression arbeitet nur in Verbindung mit aktivierter Fehlerkontrolle. Man spricht dann auch von gesicherten Verbindungen (reliable). Von Modem zu Modem differieren allerdings die Befehle, um gesicherte Verbindungen zu aktivieren. Dazu sollten Sie im Modemhandbuch nachlesen. Beim Spielen über Modem ist oft eine ungesicherte Verbindung notwendig, denn nur so werden die Daten in Echtzeit übermittelt – und nicht in komprimierbaren Blöcken. Meistens deaktivieren Sie die Fehlerkontrolle sowie die Datenkompression durch die Befehle:

```
AT %C0 \N1
```

Aktiviert werden Datenkompression und Fehlerkontrolle oft durch die Befehle:

```
AT %C1 \N3
```

oder:

```
AT %C1 \N6.
```

Da es verschiedene Verfahren zur Fehlerkorrektur gibt und einige, meist ältere Modems nicht alle Arten unterstützen, kennen die meisten Modems einen sogenannten auto-reliable Modus, in dem sie verschiedene Verfahren mit der Gegenstelle ausprobieren. Damit Verbindungen mit Fehlerkontrolle aufgebaut werden können, muß in beiden Modems der reliable oder der auto-reliable Modus aktiviert sein.

Aufbau einer Verbindung

Bevor eine Verbindung aufgebaut werden kann, initialisieren Sie das Modem. Dazu senden Sie an das Modem ein oder mehrere AT-Kommandos, die sich aus mehreren Befehlen zusammensetzen können. Nachfolgend beschriebene Parameter sind dabei besonders wichtig.

Wahl der Übertragungsnorm

Damit zwei Modems miteinander kommunizieren können, müssen sie dieselbe Übertragungsnorm unterstützen. In der Regel wird CCITT verwendet. Die Übertragungsnorm wird zumeist mit dem Kommando ATBX gewählt, wobei für das x eine Unterspezifizierung laut Modem-Handbuch erfolgen kann. Sie sollten nachschauen, ob Sie in Ihrem Handbuch einen Modus CCITT-Autoscan finden. Dann ermöglicht das Modem in der Regel Verbindungen mit allen unterstützten Betriebsarten.

Übertragungsnormen für Modems und ISDN

Betriebsart	Geschwindigkeit
V.21	bis 300 Bit pro Sekunde (bps)
V.22	bis 1200 bps
V.22bis	bis 2400 bps
V.32	bis 9600 bps
V.32bis	bis 14400 bps
V.32terbo	bis 19200 bps
V.FastClass (V.FC)	bis 28800 bps
V.34	bis 28800 bps
V.110	19200 oder 38400 bps mit ISDN
V.120	57600 bps mit ISDN
X.75	64000 bps mit ISDN

Am häufigsten treten Inkompatibilitäten zwischen Modems mit 28800 bps auf. Wenn das eine nur Rockwell V.FC unterstützt, das andere nur CCITT V.34, wird keine Verbindung mit dieser Geschwindigkeit zustandekommen. In der Regel wird dann ein V.32bis-Connect (14400 bps) hergestellt.

Hinweis: Soll eine Verbindung über zwei ISDN-Karten aufgebaut werden, müssen vorher sämtliche CAPI-Treiber und ein Fossiltreiber, zum Beispiel Cfos, geladen werden. Der Verbindungsaufbau über ISDN gelingt allerdings in der Regel nur, wenn die entsprechenden Programme entweder Fossiltreiber oder die INT14-Schnittstelle unterstützen. Nur unter OS/2, wenn CFOS.SYS und VCFOS.SYS geladen sind, können die »ISDN-Modems« wie normale Modems angesprochen werden. Die Verbindung kann aber in jedem Fall nur zu einer ISDN-Karte aufgebaut werden.

Wie bereits weiter oben erwähnt, existieren neben den Übertragungsnormen Verfahren, die fehlerkorrigierte und datenkomprimierte Verbindungen erlauben. Dies geschieht durch blockweise und durch Prüfsummen ergänzte Übertragungsabschnitte. Diese Protokolle arbeiten für den Benutzer vollkommen im Hintergrund. Voraussetzung ist auch hier, daß beide Modems das entsprechende Protokoll unterstützen.



Datenkompression und Fehlerkorrektur

Protokoll	Bedeutung
MNP4	Microcom Networking Protocol – Fehlerkorrekturverfahren
MNP5	Fehlerkorrekturverfahren mit Datenkompression
V42	CCITT – Fehlerkorrekturverfahren (kompatibel zu MNP4 und effektiver)
V42bis	CCITT – Fehlerkorrekturverfahren mit Datenkompression (nicht kompatibel zu MNP5)
LAP-M	Andere Bezeichnung für V42(bis)

Hinweis: Die Protokolle erledigt die Hardware der Modems selbständig. Bei ISDN-Karten gibt es hardwareseitig keine Verfahren zur Fehlerkorrektur. Das macht bei einer Datensicherheit von 1:100000 auch nicht viel Sinn. Fossiltreiber wie beispielsweise »Cfos« unterstützen aber bereits von Seiten der Software Datenkompression.

Wählen einer Telefonnummer

Wurden alle vorsorglichen Einstellungen vorgenommen, kann mit der Anwahl der Gegenstelle begonnen werden. Zum Wählen steht das Kommando **ATD** (Dial) zur Verfügung. Folgt anschließend ein **T**, wird mit **Tonwahl** (Mehrfrequenzwahl), folgt ein **P**, wird mit **Impulswahl** gewählt. **Tonwahl** ist nur an digitalen Vermittlungsstellen möglich. **Tonwahl** erkennen Sie daran, daß es beim Drücken von Tasten am Telefon im abgehobenen Hörer unterschiedlich hoch »piept«. **Pulswahl** rattert im gleichen Ton, dafür unterschiedlich lange.

Direkt hinter **ATDT** oder **ATDP** folgt die Telefonnummer, die optional zur Erhöhung der Lesbarkeit mit Leerzeichen, **()** oder **/** ergänzt werden kann. Selbst wenn Sie an einer digitalen Vermittlungsstelle hängen, aber über eine Telekommunikationsanlage wählen, ist manchmal **Impulswahl** notwendig.

Wählt man ein Modem an, das an einer Nebenstelle hängt, wird manchmal das Freizeichen nicht richtig erkannt. Dann ist es notwendig, die **Besetzttonerkennung** abzuschalten. Wählen Sie andererseits selbst von einer Nebenstellenanlage ohne spontane Amtsholung, das heißt, um die Amtsleitung zu erhalten, ist die Wahl einer Ziffer notwendig, muß meist die **Wähltonerkennung** abgeschaltet werden. Das erledigt das Kommando **ATXx**. Für **x** steht eine Ziffer, die Sie dem Modemhandbuch entnehmen. Bei einigen Anlagen ohne spontane Amtsholung ist zusätzlich das Einfügen einer Wartezeit in den Wählbefehl notwendig. Folgendes Beispiel wählt die Rufnummer (0341) 4776241 von einer Nebenstelle ohne spontane Amtsholung mit Kennziffer 0 für Amt:

```
AT X3 DT 0W 0341 4776241
```

Das **W** im Wählbefehl bedeutet **Warten** auf Amtsleitung. Optional könnten hier auch Kommas für zwei Sekunden Pause stehen. Wenn an der Gegenstelle ein Modem abnimmt, hören Sie lustiges Piepsen, was den Aufbau der Verbindung signalisiert. In der folgenden Tabelle sehen Sie mögliche Meldungen nach dem versuchten Verbindungsaufbau.

Mögliche Rückmeldungen nach dem Wählen

Meldung	Bedeutung
CONNECT 14400	Es wurde eine Verbindung mit 14400 bps aufgebaut.
CONNECT 14400/V42bis	Es wurde eine Verbindung mit 14400 bps mit Fehlerkorrektur und Datenkompression aufgebaut.
CONNECT 14400/REL	Es wurde eine Verbindung mit 14400 bps in einem gesicherten Modus aufgebaut.
CARRIER	wie CONNECT
NO DIALTONE	Das Modem hat keine Amtsleitung bekommen.
NO CARRIER	Das Modem an der Gegenstelle hat nach einem gewissen Zeitlimit nicht abgenommen, oder nach dem Abnehmen konnte keine Verbindung aufgebaut werden.
BUSY	Die Gegenstelle ist besetzt.
RING	Das angerufene Modem meldet so den ankommenden Anruf.
DELAY 2 oder SYSTEM SUSPEND oder BLACKLISTED	Die Wahlsperre hat zugeschlagen. Im Netz der Deutschen Telekom darf eine Rufnummer innerhalb eines Zeitlimits nur dreimal erfolglos gewählt werden.

Hinweis: Das Modem an der Gegenstelle nimmt nur ab, wenn nach der Meldung RING das Kommando ATA an das Modem gesendet wird. Alternativ kann auch vor dem Verbindungsaufbau ATSO=1 eingegeben werden. Das Modem beantwortet dann automatisch einkommende Rufe nach dem ersten Klingelzeichen. Das ist aber eine sehr unschöne Methode, denn das Modem beantwortet halt danach weiterhin alle einkommenden Anrufe, bis es entweder ausgeschaltet, der Befehl ATZ oder der Befehl ATSO=0 gesendet wird. Ein externes Modem würde auch abnehmen, wenn der Computer nicht eingeschaltet ist.

Wenn ein Modem CONNECT 38400, CONNECT 57600 oder CONNECT 115200 meldet, ist das kein Zeichen dafür, daß Ihr Modem heute besonders schnell ist, sondern daß anstelle der Modemgeschwindigkeit die Geschwindigkeit der seriellen Schnittstelle gemeldet wird, die wiederum keinen Aufschluß über die tatsächliche Modemgeschwindigkeit gibt. Es gibt in der Regel für jedes Modem einen AT-Befehl, mit dem Sie diese Meldung umschalten können. Hier können wir wieder nur auf das Modemhandbuch verweisen: Dort bezeichnet DCE-Speed die Geschwindigkeit des Modems und DTE-Speed die der Schnittstelle.

Um die Kosten so gering wie möglich zu halten, soll die Verbindung natürlich irgendwann wieder getrennt werden. Neben der fast sicheren Methode, den Telefonstecker zu ziehen, die nur funktioniert, wenn das ebenso angeschaltete Telefon aufgelegt ist, kann die Verbindung auch durch die Software selbst mit einem Befehl »Auflegen«, oder



im Falle eines Spiels eben durch Beenden des Spiels, getrennt werden. Funktioniert das nicht, genügt auch ein Ausschalten des externen Modems oder ein Reset bei einem internen Modem. Eine weitere Möglichkeit wäre, in einem Terminalprogramm folgendes einzugeben:

+ + +	(Dreimal Plus auf der Tastatur eingeben.)
OK	(Meldet das Modem.)
ATH	(Von Tastatur eingeben, das Modem legt auf.)

Hinweis: Wenn es Ihnen auf Grund unzulänglicher Qualität der Telefonleitung nicht gelingt, eine stabile Verbindung aufzubauen, sollten Sie versuchen, das Modem fest auf eine geringere Geschwindigkeit einzustellen: Bei einem 28800-bps-Modem zum Beispiel 21600 bps oder 14400 bps, bei einem 14400-bps-Modem auf 9600 bps oder 7200 bps. Meistens gelingt das mit dem Kommando ATBx. Nicht bei allen Modems können Sie alle möglichen Geschwindigkeiten einstellen, bei einigen darf die maximale Geschwindigkeit gar nicht vorgegeben werden. Es genügt aber, die Einstellung an einem Modem vorzunehmen. Kann das Modem nicht auf eine geringere Geschwindigkeit eingestellt werden, so versuchen Sie, die Schnittstellengeschwindigkeit fest einzustellen.

Hinweis: Teilnehmer, die an analogen Vermittlungsstellen (Impulswahl) hängen, erreichen oft eine stabilere Verbindung, wenn sie beim Wählen der Telefonnummer die eigene Ortsvorwahl voranstellen. Das »Gespräch« bleibt den-

noch ein Ortsgespräch. Eventuell werden nämlich in diesem Fall beide Modems durch einen anderen geeigneteren Leitungsweg verbunden.

Netzwerke

Fällt der Begriff Netzwerk, so denkt man meist an die teure Vernetzung von vielen Computern wie in der Arbeit, in der Schule oder in der Uni. Ein Netzwerk kann aber auch aus nur zwei Computern bestehen, die über jeweils eine Netzwerkkarte verfügen und mit einem geeigneten Kabel miteinander verbunden sind. Da Netzwerkkarten heutzutage auch nicht mehr die Welt kosten – sie sind für weniger als 50 Mark zu haben –, steht einer Vernetzung zu Hause eigentlich nichts mehr im Wege, wenn mindestens zwei PCs zur Verfügung stehen. Netzwerke bieten den Vorteil, daß der Datenaustausch gegenüber anderen Verbindungsmöglichkeiten mit der höchsten Geschwindigkeit erfolgt. Preiswerte Netzwerkkarten schafften in der Regel 10 Mbit pro Sekunde. Diese Methode eröffnet zudem den Weg, mehr als zwei Computer miteinander zu verbinden. Über die Netzwerkoption können oft bis zu acht Spieler mit jeweils einem Computer und eigener Netzwerkkarte gegeneinander antreten. Die Kommunikation der Computer untereinander erfolgt durch die zu ladenden Treiber der Netzwerkkarte, in der Regel IPX und/oder NetBIOS, seltener durch gemeinsam genutzte Verzeichnisse.

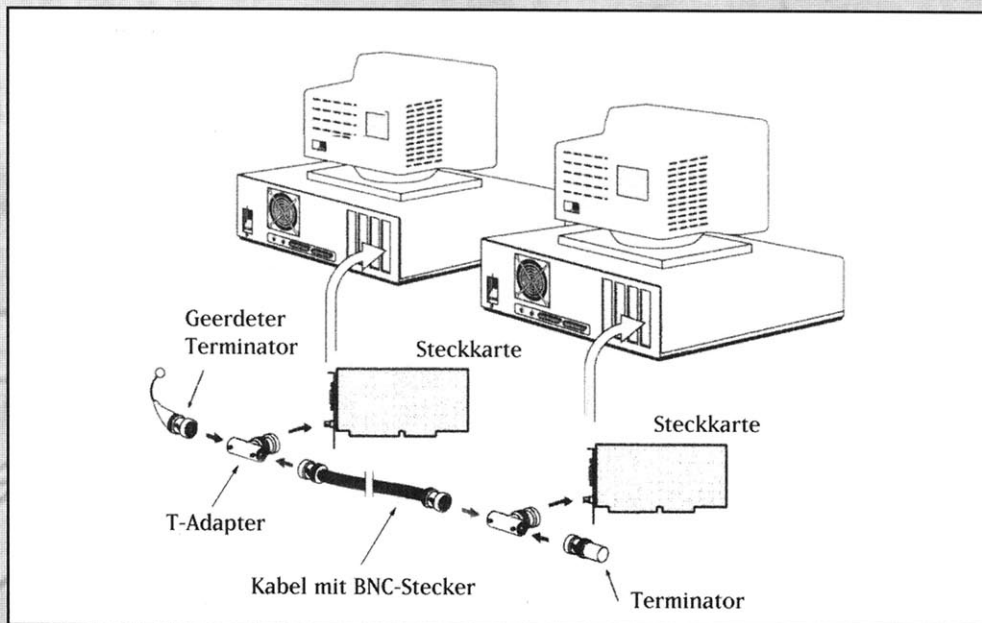
Gelangen Sie einmal in den Besitz eines heimischen Netzwerkes, läßt es sich zudem hervorragend für andere Zwecke als Spielen einsetzen. So kann man gleichzeitig von beiden Computern auf den jeweils anderen zugreifen und gemeinsame

Ressourcen nutzen. Drucken unter Windows zum Beispiel verbraucht viel Rechenzeit – warum soll sich nicht der andere Computer damit abrackern! Der eigene würde gar nichts bemerken. Die Massenspeicher des fernen Rechners sind übrigens direkt als Laufwerke auf dem eigenen verwendbar. Weiterhin kann man gezielt Verzeichnisse sperren, mit Nur-Lesen, oder auch zum Schreiben freigeben.

Aufbau eines Netzwerkes

Jeder am Spiel Teilnehmende benötigt zum einen einen eigenen Computer, zum anderen eine geeignete Netzwerkkarte. Diese sollte bestenfalls NE2000-kompatibel sein. Günstige Netzwerkkarten (Ethernet-Karten) bekommen Sie im Handel schon für unter 50 Mark. Mit zwei Netzwerkkarten, etwas Kabel und Zubehör liegen Sie günstig, wenn Sie unter 150 Mark bleiben – die Vernet-

zung ist heutzutage kein so teurer Spaß mehr wie vor einigen Jahren, als Netzwerkkarten noch Hunderte von Mark auffraßen. Die Netzwerkkarten werden zunächst in einen passenden Steckplatz im Computer eingebaut. Beachten Sie bitte, daß beim Ein- und Ausbau irgendeines Teils im Computer, dieser unbedingt ausgeschaltet sein soll. Um die Karte einzubauen, entfernen Sie das festgeschraubte Sicherungsblech an der Rückseite und drücken die Steckkarte mit wohl dosierter Kraft fest in den Steckplatz. Die Steckkarte sollten Sie anschließend mit der vorher entfernten Schraube wieder sichern. Für die Verbindung zwischen zwei Netzwerkkarten wird ein Netzwerk-Koaxialkabel mit BNC-Stecker benötigt. Dieses Kabel wird an die Netzwerkkarte nicht direkt, sondern mit Hilfe eines T-Adapters angeschlossen. Da auch am ersten und letzten Computer ein T-Adapter zum Anschluß des Netzwerk-



kabels zur Verwendung kommt, bleiben zwei offene Enden übrig. An diese Stellen werden Abschlußwiderstände gesteckt. Im Computerjargon nennt man sie auch Terminatoren. An einem Ende des Strangs ist manchmal eine Terminierung mit Erdanschluß (Grounded Terminator) erforderlich. Das Erdkabel wird dann einfach mit dem Gehäuse des Computers verbunden (siehe Abbildung).

Die Gesamtkabellänge des Netzwerkes – also vom ersten Computer bis zum letzten Computer – soll bei Verwendung von Ethernetkarten mit BNC-Koaxialkabel 185 Meter nicht überschreiten. Des weiteren ist eine Mindestlänge von 50 Zentimeter zwischen zwei Netzwerkkarten einzuhalten, das sollte aber nicht schwerfallen.

Wie bei so vielen Erweiterungskarten muß auch eine Netzwerkkarte, bevor sie in den Computer gesteckt wird, meist mit Jumpers (Steckbrücken) konfiguriert werden. Eine PCI-Netzwerkkarte erledigt das in der Regel von selbst. Die Netzwerkkarte benötigt eine I/O-Adresse, über die sie durch die Software programmiert wird, und einen IRQ. Zur Wahl eines geeigneten IRQs lesen Sie bitte auch im Kapitel »Modems«. Die vorgenommenen Einstellungen schreiben Sie sich am besten auf, meistens werden Sie später beim Einrichten von Software danach gefragt. Neuere ISA-Netzwerkkarten unterstützen oft das Einstellen via Software.

Laden der Netzwerktreiber

Nach dem Neustart des Computers installieren Sie die entsprechende Software, die der Netzwerkkarte beiliegen sollte. Ist das nicht der Fall, dann sollten Sie entweder Ihren Händler danach fragen, oder Sie beschaffen sich die Software selbst, zum Beispiel aus dem Internet. Sie finden sie im WWW unter <http://www.novell.de> oder über FTP auf der Adresse [ftp.novell.de](ftp://ftp.novell.de). Als CompuServe-Fan suchen Sie unter *GO NWOSFILES*. Das Setup-Programm der Netzwerkkarte sollte im Netzwerkverzeichnis die Datei NET.CFG angelegt haben. Ist das nicht der Fall, oder Sie haben sich die Treiber selbst besorgt, müssen Sie diese erstellen. Den Inhalt erkennen Sie anhand der Abbildung. Wichtig sind die Einrückungen sowie, daß Interruptnummer und I/O-Adresse mit denen der Karte übereinstimmen:

```
# Setup the NE2000 card
Link driver NE2000
    INT 5
        PORT 320
```

Zum Spielen über Netzwerk ist es notwendig, daß zumindestens ein IPX-Treiber, manchmal auch NetBIOS, geladen wird. Vor dem IPX-Treiber müssen in der Regel weitere Treiber geladen werden. Das sind der Link Support Layer (LSL.COM) und der entsprechende Hardware-Treiber der Netzwerkkarte (zum Beispiel: NE2000.COM). Falls von dem entsprechenden Programm NetBIOS erfordert wird (zum Beispiel »Magic Carpet«), so laden Sie den NetBIOS-Treiber nach IPX (siehe Bild).

```

C:\NWLITE>isl
NetWare Link Support Layer v1.10 (910625)
(C) Copyright 1991 Novell, Inc. All Rights Reserved.

C:\NWLITE>ne2000
Novell NE2000 Ethernet MLID v1.34 (910603)
(C) Copyright 1991 Novell, Inc. All Rights Reserved.

Int 5, Port 300, Node Address 1837AD98
Max Frame 1514 bytes, Line Speed 10 Mbps
Board 1, Frame ETHERNET_802.3

C:\NWLITE>ipxodi a
NetWare IPX Protocol v1.10 (910625)
(C) Copyright 1991 Novell, Inc. All Rights Reserved.

IPX protocol bound to NE2000 MLID Board #1.

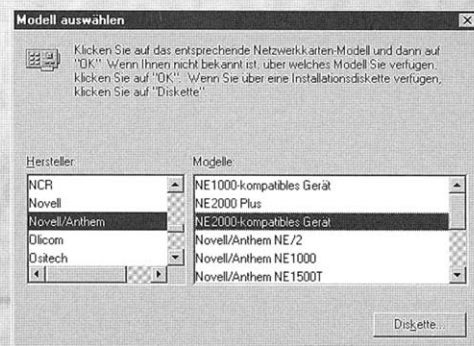
C:\NWLITE>netbios
Novell Network BIOS Emulator V3.01 Rev. F (901115)
(C) Copyright 1990 Novell, Inc. All Rights Reserved.
Novell NetBIOS alternate interface (interrupt 2Ah) already exists in this machine.

Novell NetBIOS interface (interrupt 5Ch) loaded.

C:\NWLITE>

```

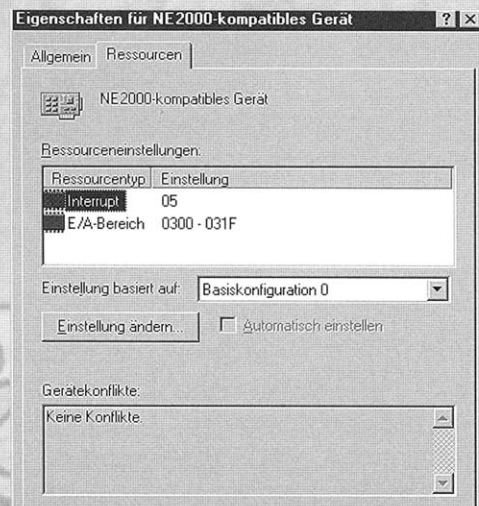
Wenn Sie Ihr Spiel auf beiden Computern unter Windows für Workgroups oder Windows 95 starten, erweist es sich als günstig, die Windows-eigenen Treiber für das Netzwerk zu verwenden. Da Spiele in der Regel unter Windows für Workgroups selten laufen, soll auf eine Beschreibung hier verzichtet werden.



Insofern die Netzwerktreiber unter Windows 95 noch nicht installiert sind, klicken Sie in der Systemsteuerung auf das Symbol Hardware. Wenn Sie Hersteller und Kartentyp kennen, überspringen Sie die automatische Suche und wählen aus der Liste »Netzwerkarten«, bevor Sie auf

Weiter klicken. Wählen Sie auf der linken Seite den Hersteller der Karte und auf der rechten Seite den Kartentyp. Nach Abschluß der Installation sollten Sie den Computer noch nicht neustarten. Klicken Sie jetzt in der Systemsteuerung auf das Symbol System, dann Geräte-Manager.

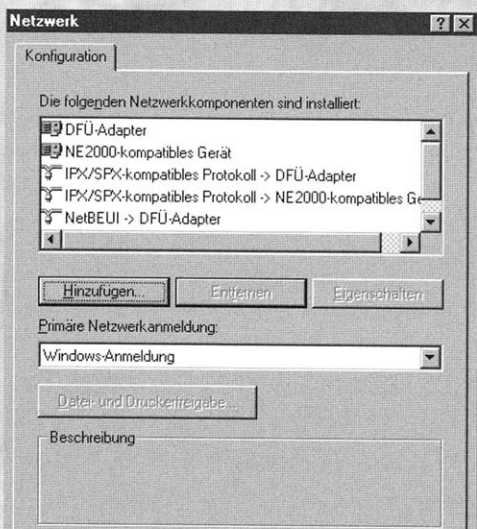
Suchen Sie in der Liste Ihre Netzwerkkarte. Aktivieren Sie den Eintrag, und wählen Sie anschließend Eigenschaften - Ressourcen. Überprüfen Sie, ob die hier angezeigten Einstellungen für I/O-Adresse und IRQ mit den Einstellungen auf der Karte übereinstimmen.



Als letztes benötigt die Netzwerkkarte noch ein Protokoll. Dazu klicken Sie in der Systemsteuerung



nung auf das Symbol Netzwerk. Im folgenden Fenster sollten Sie jetzt Ihre Netzwerkkarte finden. Sie muß mit dem IPX-Protokoll verbunden werden. Klicken Sie auf Hinzufügen, wählen Sie Protokoll aus und klicken Sie wieder auf Hinzufügen. Wählen Sie aus den Herstellern »Microsoft« und rechts »IPX/SPX-kompatibles Protokoll« und Ok. Jetzt sollte Ihre Netzwerkkarte mit dem neu gewählten Protokoll verbunden sein.



Jetzt sollte IPX auch in einem DOS-Fenster zur Verfügung stehen. Beachten Sie aber, daß jetzt alle Spiele unter dem Windows-95-Netz laufen sollen, damit es nicht zu Konflikten mit unterschiedlichen Protokollen kommt.

Problemlösungen

Hin und wieder passiert es, daß das eine oder andere Spiel nicht im Netzwerk laufen will oder gar den anderen Spielpartner gar nicht findet. Sie sollten zunächst überprüfen, ob die Netzsoftware richtig eingerichtet ist. Unter Umständen lassen unterschiedliche Netzwerkprotokoll-Versionen das Vorhaben bereits scheitern. Ein häufiger Fehler sind nicht genügend befestigte Netzwerkkabel. Möglicherweise erfordert das Spiel NetBIOS.

Wenn Sie unter einem DOS-Peer-to-Peer-Netzwerk (zum Beispiel NetWare Lite) spielen, sollten Sie nur das »kleine« Netz laden. Das heißt, laden Sie weder SERVER.EXE noch CLIENT.EXE, was wichtige Rechenzeit spart. Gelegentlich funktioniert der Multiplayer-Modus nicht einwandfrei, wenn unterschiedliche Programmversionen zum Einsatz kommen. Die Versionsnummer wird meist zu Beginn des Spiels eingeblendet. Sie finden sie oft auch in den »Readme«-Dateien des Spiels. Starten Sie im Hauptmenü ein Multiplayer-Spiel, werden Sie nach der Art der gewünschten Verbindung gefragt.

ART DER VERBINDUNG

Seriall
Modem
IPX
1 Spieler



Zur Auswahl stehen Modemverbindung, Direktverbindung (mit einem Nullmodemkabel) und IPX-Netzwerkverbindung. Mit Hilfe einer Startoption (beim Starten des Spiels) können Sie die Multiplayer-Karten auch als Einzelspieler gegen

einen Computergegner spielen. (s.a. im Kapitel »Cheats«). Nachdem Sie die Art der Verbindung gewählt haben, kommen Sie zu einem Zwischenbildschirm. Hier können Sie Ihren Namen eingeben und entscheiden, ob Sie an einem Spiel teilnehmen möchten oder ein eigenes Spiel erstellen wollen. Machen Sie ein eigenes Spiel auf, wechseln Sie zu einem weiteren Bildschirm. Hier können Sie mit den teilnehmenden Spielern chatten, das heißt per Tastatur Nachrichten übermitteln und so die Art des Spieles absprechen, Computergegner an- oder abschalten und Bündnisse mit Netzwerkspielern eingehen. Bei einem Bündnis greifen sich die Kreaturen der »befreundeten« Keeper nicht gegenseitig an. Dazu klicken Sie das Raster hinter den Spielernamen an und wählen den Mitspieler aus, mit dem Sie sich verbünden möchten. Wenn Sie nun das Spiel starten, kommen Sie in den üblichen Levelauswahlbildschirm (der Blick auf die Oberwelt). Hier sehen Sie 15 Fahnen in drei Gruppen zu je fünf Fahnen.

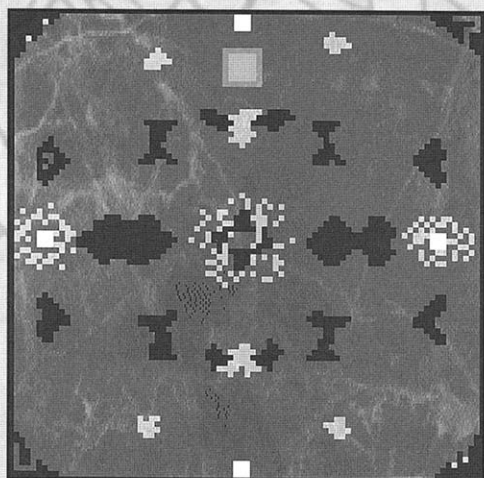
Die Anzahl der Farbstreifen in den Flaggen zeigt die Anzahl der möglichen Spieler. Spielen Sie zu zweit in einem Level, das für vier Mitspieler geeignet ist und haben Sie Computergegner eingeschaltet, spielen zwei weitere Keeper, die vom Computer gesteuert werden, mit.

Die Anzahl der vorhandenen Eingänge ist doppelt so groß wie die Anzahl der Streifen auf den Fahnen. Insgesamt können maximal acht Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten.

Die Multiplayer-Levels

Wenn Sie als der letzte Dungeon Keeper siegreich hervorgegangen sind, dann sollten Sie sich an die fünfzehn Mehrspielerkarten wagen. Ob gegen Freunde im Netz oder per Modem, aber auch allein mit Hilfe des sogenannten Skirmish-Mode-Cheats, diese Level werden Sie und Ihr strategisches Können erneut fordern. Gegen einen »echten« Gegner zu spielen, ist jedesmal wieder Spannung pur; auch wenn die Computerintelligenz noch so gut ist: Menschliche Strategie kann man nicht abspeichern und es später noch mal versuchen. Aber auch der Computergegner ist in den 1-Spieler-Matches der Mehrspieler-Karten deutlich besser als in vielen Einzelspieler-Missionen, paßt sich der Strategie des Spielers erstaunlich gut an und sorgt so ständig für brenzliche Situationen. Da die fünfzehn Karten sehr groß sind und ein wahnsinniges Potential an spielerischen Möglichkeiten beinhalten, habe ich gar nicht erst den Versuch unternommen, komplette Levelbeschreibungen zu erstellen. Nur soviel sei gesagt: Seien Sie vorsichtig bei der Erkundung der neuen Level, es sind zwar enorm viele Specials verteilt, diese sind aber auch mit vielen Fallen gegen Zugriff geschützt. Im Spiel sind definitiv mehr als fünfzehn (wahrscheinlich dreißig) Mehrspielerkarten versteckt. In der Vorab-(Beta-)Version von Dungeon Keeper hatte man auch noch Zugriff auf alle Karten; und die Dateien sind auch bei der Verkaufsversion noch vorhanden. Es dürfte also nur eine Frage der Zeit sein, bis ein pfiffiger Programmierer eine Lösung für dieses Problem entwickelt hat. Probieren Sie den Multiplayer-Modus einfach aus, und lassen Sie sich überraschen ...

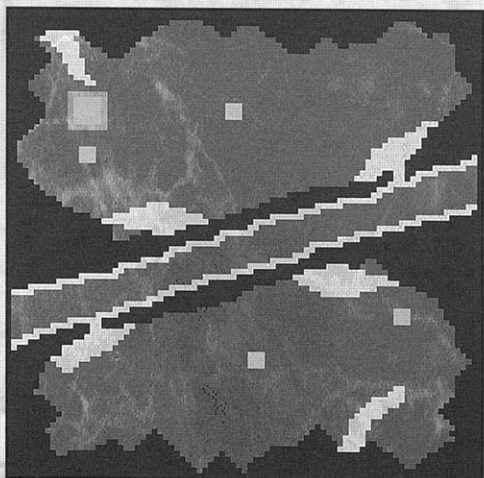




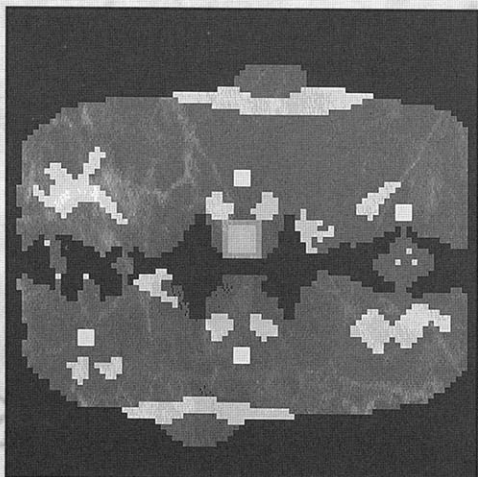
Multiplayer-Karte 1



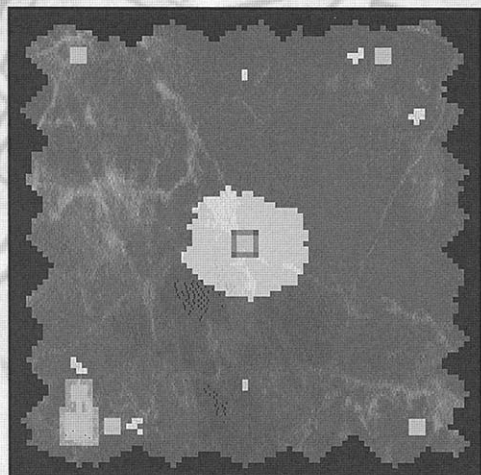
Multiplayer-Karte 2



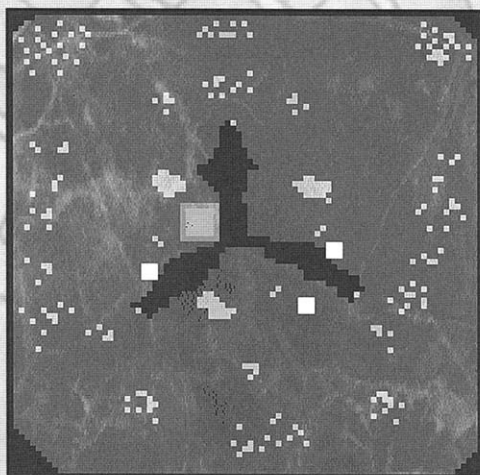
Multiplayer-Karte 3



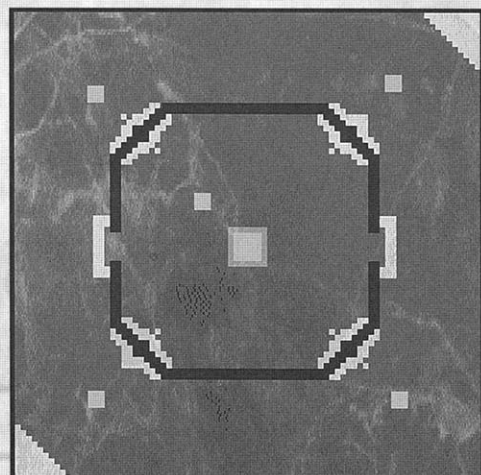
Multiplayer-Karte 4



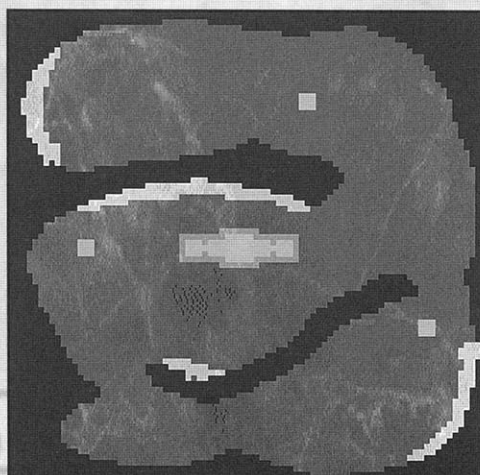
Multiplayer-Karte 5



Multiplayer-Karte 6

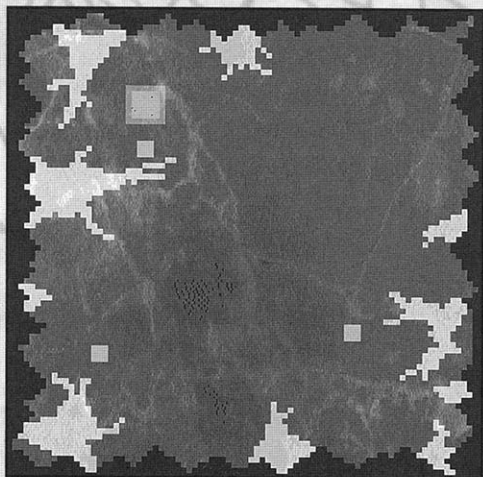


Multiplayer-Karte 7

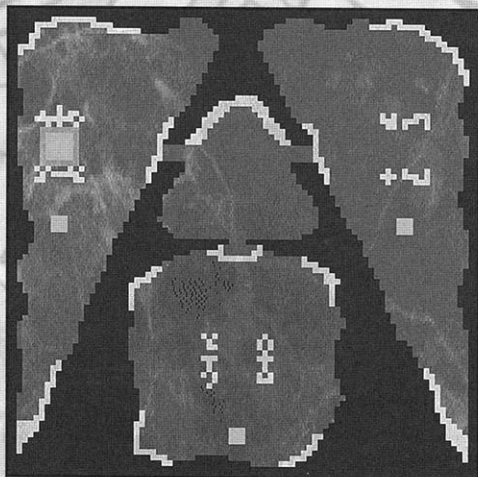


Multiplayer-Karte 8

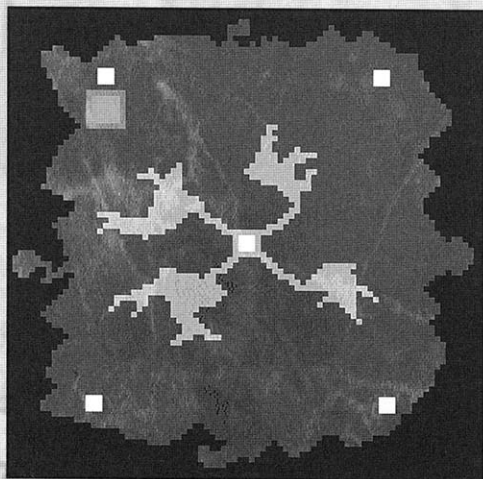




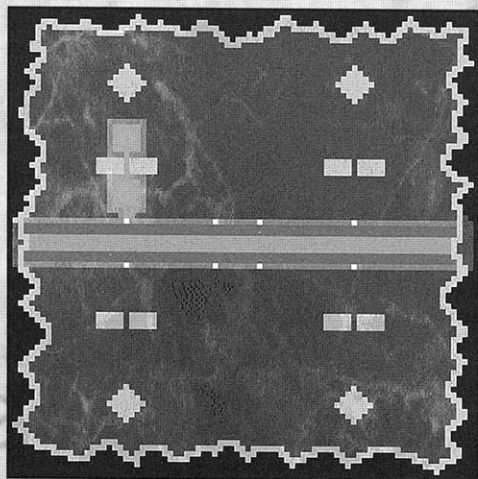
Multiplayer-Karte 9



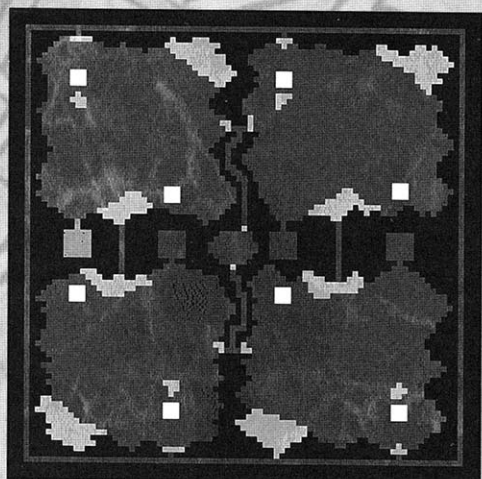
Multiplayer-Karte 10



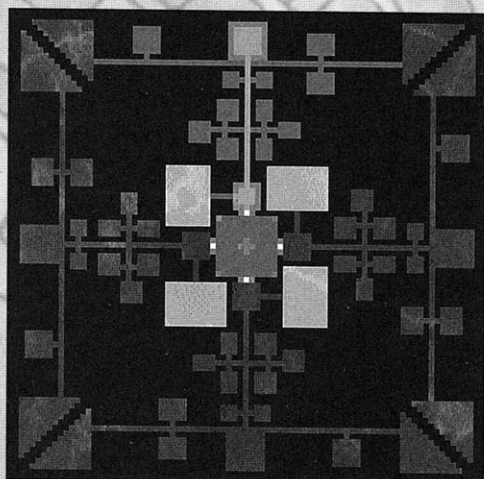
Multiplayer-Karte 11



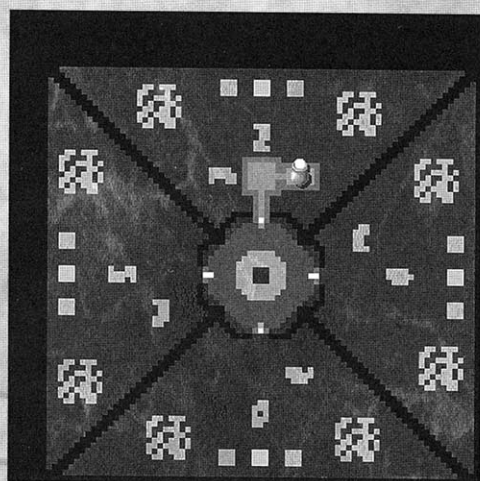
Multiplayer-Karte 12



Multiplayer-Karte 13

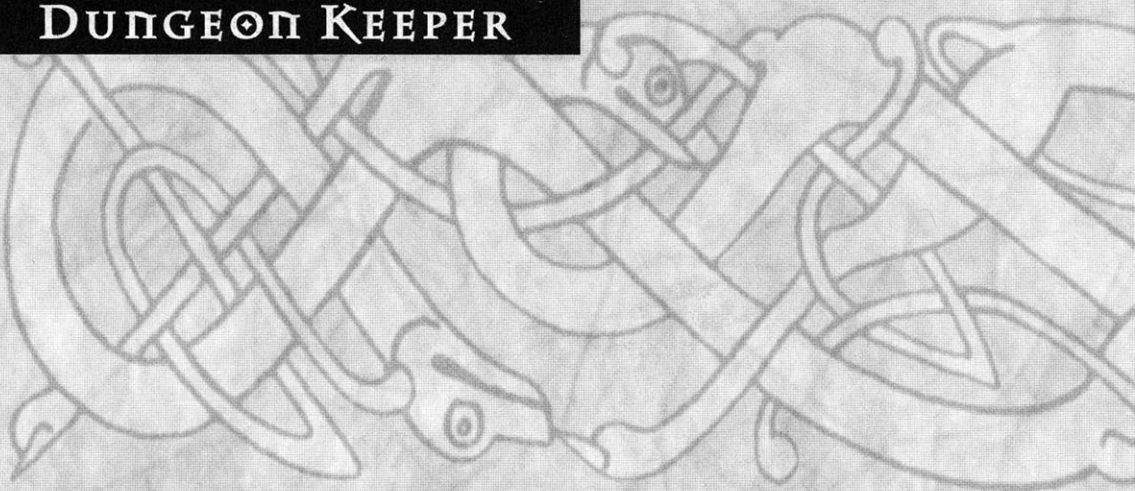


Multiplayer-Karte 14



Multiplayer-Karte 15





8

CHEATS & PATCHES



Bugs, Tricks, Cheats

In jeder Software existieren gewisse Unstimmigkeiten und Fehler, die Bugs (aus dem Englischen bug = Ungeziefer) genannt werden. Diese werden dann von den Softwarefirmen in der Regel mit sogenannten Bugfixes kostenlos behoben. Diese Patches werden von den Firmen dann kostenlos zum Herunterladen (Download) bereitgehalten und in den verschiedenen elektronische Medien verbreitet.

Bug-Report

In das Spiel haben sich verschiedene kleine und größere Fehler eingeschlichen. Der gravierendste von ihnen ist ein Fehler der Programmierung der AI (Artificial Intelligence = künstliche Intelligenz) der Computergegner, der sich laut Bullfrog in den letzten Stunden vor Fertigstellung des Spieles eingeschlichen hat. Die Arbeit an einem Bugfix läuft auf Hochtouren. Die Computergegner (besonders die feindlichen Keeper) sind deswegen oft sehr schwach und setzen sich kaum zur Wehr, ja, sie haben oftmals ihren Dungeon überhaupt nicht ausgebaut. Durch den Bug der Computerintelligenz kommt es in mehreren Levels dazu, daß der Computer mit nur schlecht trainierten Monstern zum Kampf antritt oder sein Dungeon gar nicht ausbaut. Um ihn zu einem würdigeren Gegner zu machen, können Sie die Goldvorräte, mit denen er ins Spiel startet, einfach ein bißchen erhöhen (wie unten beschrieben)

Weiterhin können Sie seiner Strategie ein wenig auf die Sprünge helfen. Addieren Sie folgende Zeilen in die Dateien im Verzeichnis LEVELSMAP00*.TXT

```
SET_COMPUTER_PROCESS(PLAYER1,«DIG TO CLOSE  
GOLD«,0,1250,50000,5,20)  
SET_COMPUTER_checks(PLAYER1,«CHECK FOR  
NEUTRAL PLACES«,15000,0,0,0,65000)  
SET_COMPUTER_PROCESS(PLAYER1,«ATTACK SAFE  
ATTACK«,1,100,22,100,0)
```

Ein weiterer Fehler ist die unkorrekte Beschreibung des Vollmondlevels. Sie werden beauftragt, einen Barbaren in einem Labyrinth von Höhlen zu finden. Diese Beschreibung trifft wohl auf ein weiteres Bonuslevel zu (sie ist dort auch korrekt), aber im »Vollmond-Level« müßte die Beschreibung wohl eher so lauten: »Bauen Sie 30000 Goldstücke ab! Nehmen Sie zuvor das Land und die versteckten Räume in Besitz, vernichten Sie alle feindlichen Imps und alle Helden.« Im eben erwähnten Bonuslevel, wo Sie den Barbaren finden sollen, stellt sich am Ende heraus, daß es sich um eine Level-9-Priesterin handelt. In manchen Levels funktioniert die Metamorphose von Level-10-Dämonenechsen nicht. Sie bleiben einfach nur Dämonenechsen.

Folgende Mogelei versetzt Sie in die Lage, die Mehrspielerkarten im Mehrspielermodus auch ohne Netzwerkverbindung gegen Computergegner zu spielen. Beim Starten des Spieles tippen Sie in der MS-DOS-Eingabeaufforderung für die Windows-95-Version: `keeper95.exe -1player` oder für die DOS-Version: `keeper.exe -1player` ein. Der Parameter `-nosound` unterdrückt Tonausgaben, `-nointro` überspringt den Vorspann. Im Internet kursieren drei Cheatwörter, die sich während des Spiels eintippen lassen sollen:

Disk Editor																					
Objekt	Bearbeiten				Verbindung				Anzeige				Info				Werkzeuge				Hilfe
00143F00:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
00143F10:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
00143F20:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	0A	00	00	00	00	00		
00143F30:	0B	00	00	00	0B	00	00	00	-	0B	00	00	00	0B	00	00	00	00	00	δ...δ...δ...δ...	
00143F40:	0B	00	00	00	0B	00	00	00	-	0B	00	00	00	0B	00	00	00	00	00	δ...δ...δ...δ...	
00143F50:	0B	00	00	00	0B	00	00	00	-	0B	00	00	00	0B	00	00	00	00	00	δ...δ...δ...δ...	
00143F60:	0B	00	00	00	0B	00	00	00	-	0B	00	00	00	0B	00	00	00	00	00	δ...δ...δ...δ...	
00143F70:	0B	00	00	00	0B	00	00	00	-	0B	00	00	00	0B	00	00	00	00	00	δ...δ...δ...δ...	
00143F80:	0B	00	00	00	0B	00	00	00	-	0B	00	00	00	0B	00	00	00	00	00	δ...δ...δ...δ...	
00143F90:	0B	00	00	00	0B	00	00	00	-	0B	00	00	00	0B	00	00	00	00	00	δ...δ...δ...δ...	
00143FA0:	0B	00	00	00	0B	00	00	00	-	0B	00	00	00	01	00	3C	00	00	00	δ...δ...δ...δ...<	
00143FB0:	57	00	00	00	00	00	0A	00	-	00	00	C8	Af	00	00	F4	01	W.....	[.]H\./t[.]		
00143FC0:	00	00	B5	3C	00	00	31	03	-	00	00	42	03	00	00	42	03	.5<...1♥...B♥...B♥			
00143FD0:	00	00	00	00	38	00	FF	FF	-	FF	00	FF	FF	FF	00	34	FF	8.△△△.△△△	4△		
00143FE0:	C8	00	C8	00	C8	00	66	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00	H.H.H.f			
00143FF0:	00	01	D3	8B	01	D3	8E	01	-	D0	8E	01	CD	8E	00	00	00	ES&ES&EP&P&M&P	...		
Datei-Offset 1.327.104, Hex 144000																					
00144000:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
00144010:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
00144020:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
00144030:	00	00	00	00	00	00	00	00	-	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
Datei										J:\KEEPER\SAVE\game0007.sav											
J:\KEEPER\SAVE\game0007.sav										Datei-Offset 1.327.069, Hex 143FDD											

DKLVLSKP	Springt zum nächsten Level
DKLLSTERS	Alle Monster verfügbar
DKND	Beendet den laufenden Level
	erfolgreich

Sie nur die interne Uhr Ihres Computers auf einen Tag zu stellen, an dem Vollmond ist. Dazu geben Sie in der DOS-Befehlszeile folgendes ein:

```
date 18.08.97 <Enter>
```

Diese Cheats konnten von mir nicht nachvollzogen werden. Entweder sie funktionieren nur in der Vorabversion oder nur in der englischen, oder sie wurden einfach erfunden. Die deutsche Version von Dungeon Keeper verfügt über eine Art Zensur. Manche Folteranimationen (Eiserne Jungfrau) und auch das Sterben der Ritter wurden ein wenig entschärft. Wer sich diese Animationen jedoch nicht entgehen lassen möchte, sollte einfach den Eintrag `LANGUAGE=GER` in der Datei `KEEPER.CFG` in `LANGUAGE=ENG` umändern. Um den sogenannten Vollmond-Level auch spielen zu können, wenn kein Vollmond ist, wenden Sie folgenden Trick an: Da das Programm anhand des Datums erkennt, wann Vollmond ist, brauchen

Außerdem lässt sich das Datum in Windows ändern. Führen Sie dazu einen Doppelklick auf die Uhrzeit aus, die rechts in der Taskleiste angezeigt wird. Bullfrog hat laut eigenen Aussagen einen TCP/IP-Patch in Arbeit, mit dessen Hilfe es möglich sein wird, Dungeon Keeper über das Internet zu spielen. Weitere Patches, neue Levels und ein Level-Editor sind gleichfalls geplant.

Hier noch einen Cheat für Hobby-Hacker: Ihr Kontostand ist an zwei Stellen im Savegame verankert. Und zwar an den Positionen (Offsets) 143FD6H und 143FDAH. Tragen Sie mit Hilfe eines Hex-Editors wie Norton Disk Editor ab dort je FF FF FF ein, und speichern Sie ab. Beim erneu-

ten Laden des Spielstandes haben Sie jetzt mehr als 16 Millionen Goldstücke. Um ein Netzwerkspiel mit nur einer CD zu spielen, muß Dungeon Keeper vollständig auf der Festplatte installiert werden. Installieren Sie das Spiel zunächst normal, und kopieren Sie dann zusätzlich die Verzeichnisse LEVELS und LDATA in das Dungeon-Keeper-Verzeichnis. Dann öffnen Sie die Datei Keeper.cfg mit einem Texteditor und ändern den Installationspfad auf das Festplattenverzeichnis um. Außerdem lassen sich die Dateien MAP*.TXT mit einem Texteditor verändern. Ändern Sie die im Klartext beschriebenen Optionen nur mit äußerster Vorsicht. Die veränderten Optionen treffen für **alle** Spieler zu. Es sei denn, Sie spezifizieren den Spieler mit der Klammeroption. Erstellen Sie vor Änderungen **stets** eine Sicherungskopie!

MAX_CREATURES(ALL_PLAYERS,17) bedeutet, daß die Obergrenze der Anzahl der Kreaturen 17 beträgt. Ist diese Zahl erreicht, kommen keine Kreaturen mehr durch den Eingang hinzu. Sie haben zu wenig Startkapital! Editieren Sie die Zeile START_MONEY(ALL_PLAYERS,xxxx) Für xxxx setzen Sie eine beliebige Summe als Startkapital ein. Die im Level vorhandenen Kreaturen werden in den Zeilen

```
ADD_CREATURE_TO_POOL(KREATUREN_NAME,20)
```

festgelegt (Kreaturenname in Englisch, siehe Abschnitt Zusammenhänge). Fügen Sie einfach eine weitere Zeile in dieser Form hinzu, und ersetzen Sie KREATUREN_NAME zum Beispiel durch BILE_DAEMON für Teufler. Die Zahl 20 steht für 20 im ganzen Level vorhandene Kreaturen der ent-

sprechenden Art. ALL_PLAYERS bedeutet alle Spieler. PLAYER0 sind Sie, und PLAYER1 ist der Computer. In der Zeile

```
CREATURES_AVAILABLE(ALL_PLAYERS,  
KREATUREN_NAME,1,1)
```

sind die für die einzelnen Mitspieler möglichen Monster festgelegt. Besonders interessant ist die Zeile

```
ROOM_AVAILABLE(ALL_PLAYERS,RAUM_NAME,1,1).
```

Alle im Level zur Verfügung stehenden Räume werden definiert. Der Raumname steht wieder in Englisch. 1,1 bedeutet hier, daß der Raum von Anfang an zur Verfügung steht. 1,0 bedeutet, daß der Raum möglich ist, aber erforscht werden muß. In der gleichen Art sind die Zaubersprüche, Türen und Fallen verschlüsselt:

```
MAGIC_AVAILABLE(ALL_PLAYERS,SPRUCH_NAME,1,1)  
DOOR_AVAILABLE(ALL_PLAYERS,TÜR_NAME,1,1)  
TRAP_AVAILABLE(ALL_PLAYERS,FALLEN_NAME,1,1)
```

Zusammenhänge

Die folgenden Tabellen wurden mir freundlicherweise von Olaf Roderfeld zur Verfügung gestellt und ergänzend für das Buch bearbeitet. Danke, Rody! Auf den folgenden Seiten sind die meisten Eigenschaften aller Monster, Helden und Räume sowie die Einflüsse (positive und negative), die auf den Seelenzustand Ihrer Kreaturen Einfluß nehmen, in übersichtlichen Tabellen aufgelistet. Hier einige Begriffserklärungen für die Tabellen:

Bezeichnung: Gibt den Namen der jeweiligen Kreatur an.

Hauptarbeiten: Versuchen Sie, Kreaturen stets nach ihren Hauptaufgaben einzusetzen, da das die Effektivität steigert.

Verweigert: Für welche Tätigkeit fühlt sich die Kreatur nicht berufen.

Gesundheit: Gibt die Grund-Lebenskraft des jeweiligen Monsters an.

Stärke: Gibt die Grund-Stärke an, mit der Gegner geschädigt werden, an.

Panzerung: Je höher die Panzerung, um so geringer der Schaden bei einem Angriff.

Geschicklichkeit: Hier zeigt sich, wie geschickt sich die Kreature im Kampf verhält.

Verteidigung: Wie die Panzerung sehr wichtig bei gegnerischen Angriffen. Wie parieren sie eine Attacke!

Nestgröße: Die Zahl gibt an, wie viele Felder die Kreatur im Versteck benötigt, um ein Nest zu bauen. (Das Nest nimmt optisch immer nur ein Feld in Anspruch, rechnerisch mehrere.)

Geschwindigkeit: Die Grund-Geschwindigkeit. Je schneller Ihre Untertanen sind, um so besser für Angriff und Flucht.

Trainingswert: Diese Zahl gibt an, um wieviel die Wesen sich in ihren Charakterwerten pro Trainingseinheit steigern.

Trainingskosten: Wieviel kostet eine Trainings-einheit!

Köderkosten: Auch das Ködern von fremden Monstern ist keineswegs umsonst.

Köderwert: Gibt an, wie effektiv die jeweilige Kreatur andere anlockt.

Forschungswert: Die Forschungseffektivität der Kreatur.

Produktionswert: Die Produktionseffektivität der Kreatur.

Lohn: Die Gehaltsklasse der jeweiligen Kreatur.

Loyalität: Nur loyale Untertanen werden stets auf Ihrer Seite kämpfen.

Benötigt: Einige Ihrer Kunden benötigen spezielle Räume oder Raumgrößen, bevor sie sich Ihnen anschließen.

Spezialeigenschaften: Hier finden Sie besondere Eigenschaften der jeweiligen Kreatur.

Bewertung: Eine Bewertung der einzelnen Kreatur, die auf ihren anderen Charakterwerten beruht.

Alle diese Eigenschaften sind Rechenwerte der Kreaturen im ersten Level und werden bei Levelsteigerung über eine mathematische Funktion ebenfalls gesteigert. Sie sollen nur als Orientierungshilfen dienen und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit beziehungsweise Unfehlbarkeit. In den Tabellen erfahren Sie mehr über den Zusammenhang zwischen Level und Erfahrungspunkteanzahl und wie die Kreaturen Erfahrungspunkte sammeln können. Alle Angaben gelten pro Zeiteinheit.



Monster-Werte

Bezeichnung	Imp	Fliege	Käfer	Geist	Spinne	Dämonen- echse	Zauberer	Troll
engl. Name	Imp	Fly	Beetle	Ghost	Spider	Demonspawn	Sorcerer	Troll
Hauptarbeiten	Graben	Aufklären	Keine	Beten, Forschen	Trainieren, Versteinern,	Trainieren, Baracken	Forschen	Produzieren
Verweigert	nichts	nichts	nichts	nichts	nichts	nichts	Produzieren	Forschen
Gesundheit	75	150	250	200	400	325	350	450
Stärke	5	10	25	20	40	50	20	40
Panzerung	5	10	25	20	30	40	15	35
Geschicklichkeit	60	50	55	90	60	70	100	50
Verteidigung	5	30	40	60	50	50	30	50
Nestgröße	0	1	1	1	1	1	1	1
Geschwindigkeit	96	128	48	64	48	48	32	48
Trainingswert	1	1	1	1	1	2	2	1
Trainingskosten	10	5	8	20	18	15	30	12
Köderkosten	0	4	8	10	12	16	25	18
Köderwert	0	1	1	3	2	2	5	2
Forschungswert	0	1	1	2	1	2	4	1
Produktionswert	0	1	1	1	2	2	1	4
Lohn	0	5	18	20	25	70	120	50
Loyalität	0	0	0	0	0	0	0	6
Benötigt:	nichts	nichts	Versteck(1)	Folterraum	Hühnerfarm Versteck(9)	Schatzk.(1) Trainings- raum(1)	Bibliothek(9)	Produktions- raum(1)
Bewertung	257	397	482	512	690	693	735	768
Spezialität:	Keine	Fliegen	Keine	Unsichtbare sehen	Keine	Lava- immunität	Keine	Keine

Helden-Werte

Bezeichnung	Fee	Hexe	Dunkel- zwerg	Dieb	Bogen- schütze	Mönch	Zauberer	Zwerg
eng. Name	Fairy	Witch	Tunneller	Thief	Archer	Monk	Wizard	Dwarf
Hauptarbeiten	Forschen	Forschen	Keine	Keine	Produzieren	Forschen	Forschen	Produzieren
Verweigert	nichts	nichts	nichts	nichts	nichts	nichts	Produzieren	nichts
Health	150	300	350	250	300	325	350	500
Stärke	10	20	40	30	20	40	20	50
Panzerung	10	20	30	20	20	20	15	40
Geschicklichkeit	70	80	40	120	100	80	100	55
Verteidigung	30	30	40	80	60	80	30	30
Nestgröße	1	1	1	1	1	1	1	1
Geschwindigkeit	64	48	48	48	48	32	32	80
Trainingswert	1	2	1	1	1	1	2	1
Trainingskosten	4	16	10	12	8	12	30	5
Köderkosten	4	20	10	8	8	15	25	6
Köderwert	1	3	1	2	2	3	4	1
Forschungswert	4	3	0	1	2	3	5	1
Produktionswert	1	1	1	1	2	2	1	3
Lohn	59	75	50	57	60	75	125	35
Loyalität	0	0	7	8	7	8	0	6
Bewertung	409	619	629	639	639	697	740	814
Spezialität:	Fliegen	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Gas- immunität	Keine
	Gasimmunität							

Skelett	Hollen- hund	Tentakel	Orc	Eiserne Jungfrau	Teufler	Drachen	Vampir	Horny
Skeleton	Hellhound	Tentacle	Orc	Dark Mistress	Bile Demon	Dragon	Vampire	Horny
Trainieren	Feind	Keine	Trainieren	Kämpfen	Produzieren	Forschen	Ködern	Kämpfen
Gruppieren	aufspüren		Bewachen		Produzieren	Trainieren	Forschen	
nichts	nichts	nichts	nichts	nichts	nichts	nichts	Produzieren	Teamkampf
500	600	700	700	700	1200	900	800	2000
55	55	50	65	60	80	90	70	150
20	35	50	60	50	60	90	30	70
70	70	65	60	70	40	60	80	160
50	50	50	65	70	30	50	80	70
1	1	1	1	1	2	4	1	1
64	96	32	48	64	48	32	56	96
4	2	1	2	2	2	3	4	1
20	14	14	15	24	38	40	50	150
15	16	8	20	25	30	35	25	30
1	3	2	2	3	1	5	8	4
1	1	1	0	2	1	4	3	1
1	1	1	3	2	3	1	1	0
70	67	45	95	175	98	350	750	950
0	0	0	5	4	0	0	6	1

Gefängnis(1)	Köderraum (9)	Tempel(9)	Trainings- raum(9)	Folterraum(9)	Hühner- farm(25)	Schatz- kammer(25)	Friedhof (30)	Tempel (9)
Trainings- raum(9)		Versteck(9)	Baracken(1)		Versteck(25)	Versteck(15)	Versteck (9)	
872	1011	1020	1141	1252	1633	1664	1964	3684
Gas- immunität	Lava- immunität	Keine	Keine	Keine	Gas- immunität	Lava- immunität	Unsichtbare sehen	Lava- immunität

Riese	Barbar	Samurai	Ritter	Avatar
Giant	Barbarian	Samurai	Knight	Avatar
Trainieren	Trainieren	Trainieren	Keine	Keine
		Kämpfen		
nichts	nichts	nichts	nichts	nichts
650	700	700	950	3000
100	60	80	80	150
60	50	60	100	120
60	70	90	150	180
30	60	70	30	110
2	1	1	1	1
32	48	64	40	48
2	3	4	3	4
35	40	50	40	100
25	18	30	30	50
2	1	3	0	0
0	0	2	1	3
2	2	2	1	1
43	95	195	540	1200
4	4	4	0	0
1047	1152	1355	1966	4967
Keine	Keine	Unsichtbare sehen	Keine	Keine



Ärger-Werte

Kreatur	Kein Versteck	Keine Hühnerfarm	Aufwecken	Schmollen	Kein Gehalt	Schlagen	Toter Freund	Unter Folter
Zauberer	4	1	250	2	2000	300	60	4
Barbar	2	2	100	2	2000	200	20	4
Bogenschütze	2	2	200	2	2000	200	25	4
Mönch	2	3	200	2	2000	250	50	4
Zwerg	1	1	200	2	2000	200	25	4
Ritter	4	4	250	4	3500	350	65	12
Avatar	4	4	2000	10	4000	2250	120	120
Dunkelzwerg	1	1	200	1	1000	100	20	4
Hexe	3	2	200	3	2000	350	40	4
Riese	1	3	100	2	2000	200	20	4
Fee	2	1	210	3	1000	500	100	8
Dieb	0	2	200	2	3000	200	15	4
Samurai	4	0	250	5	3000	750	65	2
Horny	5	4	3000	15	8000	3750	-25	300
Skelett	0	0	150	2	1000	100	20	2
Troll	1	3	200	2	2000	200	30	4
Drachen	4	3	400	4	3000	600	10	10
Dämonenechse	2	2	200	2	2000	200	30	4
Fliege	0	0	50	1	0	0	0	0
Eiserne Jungfrau	3	1	-200	2	2000	-400	40	-6
Magier	4	1	250	3	2500	750	75	8
Teufler	3	6	300	2	1000	400	20	4
Imp	0	0	0	0	0	0	0	0
Käfer	1	1	50	2	1500	100	25	2
Vampir	5	1	1750	4	2500	1000	-5	90
Spinne	1	2	100	2	2000	200	25	4
Höllenhund	2	3	250	2	2000	250	100	4
Geist	0	0	0	1	2000	500	40	8
Tentakel	2	2	200	2	2000	200	25	4
Ork	2	2	150	2	2000	200	20	4

Ärgerlich ist eine Kreatur ab 4.000 »Ärger-Punkten«. Die Punktzahlen in der Tabelle summieren sich pro Ereignis oder pro Zeiteinheit. Negative Werte bedeuten eine Verringerung der Gesamt-Ärgerpunkte. Wie Sie sehen, darf man zum Beispiel mit einem Horny nicht viel anstellen... Die Bedeutung der einzelnen Spalten ist einfach nachzuvollziehen, hier nur eine kurze Erläuterung zu den etwas schwierigeren Fällen:

Aufwecken: Wecken Sie eine schlafende Kreatur, wird sie sauer (Ärgerpunkte pro Weckvorgang).

Schmollen: Schon ärgerliche Kreatur wird pro Zeiteinheit noch ärgerlicher.

Kein T.Raum	Job Stress	Arbeits Stress	In der Hand	Toter Feind	Gehalt erhalten	Kampf gewonnen	Im Tempel	Schlafen
0	64	100	0	-12	-750	-330	-50	-1
0	0	0	0	-14	-750	-400	-50	-3
0	0	0	0	-12	-750	-350	-50	-1
0	0	0	0	0	-750	-330	-100	-4
0	0	0	0	-6	-850	-330	-50	-3
0	0	0	0	-16	-1000	-500	-75	-1
0	0	0	0	-50	-750	-1000	-75	-1
0	0	0	0	-6	-750	-330	-50	-3
0	0	0	0	-12	-750	-330	-50	-1
0	0	0	0	-12	-750	-400	-50	-6
0	0	0	0	-6	-800	-100	-60	-1
0	0	0	0	-12	-1000	-330	-50	-1
25.000	0	0	0	-14	-750	-500	-50	-1
0	0	0	10	-50	-100	-300	-25	2
0	0	0	0	-12	-750	-330	-50	-1
0	0	0	0	-12	-750	-330	-50	-3
0	0	0	0	-14	-1000	-500	-25	-10
0	0	0	0	-12	-750	-330	-40	-1
0	0	0	0	0	-500	-20	-50	-1
0	0	0	0	-14	-150	-400	-10	-1
25.000	64	100	0	-12	-750	-450	-70	-4
0	0	0	0	-14	-650	-330	-40	-6
0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	-6	-750	-330	-50	-1
0	0	0	1	-25	-250	-500	20	-7
0	0	0	0	-6	-750	-330	-50	-1
0	0	0	0	-12	-400	-330	-40	-2
0	0	0	0	-6	-350	-330	-60	-1
0	0	0	0	-12	-750	-330	-50	-1
0	0	0	0	-14	-750	-400	-50	-4

Toter-Freund: Stapeln sich im Dungeon die Leichen Ihrer eigenen Kreaturen?

Job-Stress: Befehlen Sie einer Kreatur, etwas zu tun, wofür sie sich zu gut fühlt! Dann wird sie immer ärgerlicher.

Arbeits-Streß: Wird Ihre Kreatur bei der Ausführung einer Arbeit gestört, ärgert sie sich manchmal.

Toter Feind: Auf einem besieigten Gegner herumzutramplen, ist eine Lust!



Räume

Beschreibung	engl. Name	Kosten	Lebenskraft	Größe	Lockt
Dungeonherz	Dungeon Heart	0	1300	0	
Eingang	Entrance	0	4000	0	Fliege
Versteck	Lair	100	200	25	Käfer (1), Spinne (9), Tentakel (9) Vampir (9), Drachen (15), Teufler (25)
Hühnerfarm	Hatchery	125	350	25	Spinne (9), Teufler (25)
Schatzkammer	Treasure Room	50	100	25	Dämonenechse (1), Drachen (25)
Trainingsraum	Training Area	150	1250	9	Dämonenechse (1), Skelett (9), Orc (9)
Bibliothek	Research Room	200	320	9	Zauberer (9)
Brücke	Bridge	30	100	1	
Wachposten	Guard Post	50	5000	1	
Produktionsraum	Workshop Room	200	900	1	Troll (1)
Gefängnis	Prison Room	225	600	1	Skelett (1)
Folterraum	Torture Room	350	1000	9	Geist (1), Eiserne Jungfrau (9)
Baracken	Barrack Room	125	350	1	Orc (1)
Tempel	Temple	350	1000	9	Tentakel (9), Tempel (9)
Friedhof	Grave Yard	300	350	30	Vampir (30)
Köderraum	Scavenger	750	1000	9	Hollenhund (9)

Bezeichnung: Der Name des Raumes, was sonst.

Kosten: Die Kosten, wenn Sie ein Feld mit diesem Raum ausstatten.

Stärke: Die Widerstandskraft des Raumes in bezug auf Angriffe anderer Keeper.

Größe: Gibt die optimale Größe im Hinblick auf das Locken neuer Monster an. Bedeutet nicht, daß der Raum nicht größer gebaut werden sollte.

Lockt: Hier sehen Sie, welche Monster (bei welcher Größe) durch diesen Raum angelockt werden. Eventuell bedarf es bei einigen Kreaturen eines zusätzlichen Raumes.

Erfahrungstraining: Diese Zahl gibt an, um wieviel die Wesen sich in ihren Charakter werten pro Trainingseinheit steigern.

Trainingskosten: Wieviel kostet eine Trainingseinheit!

Alle diese Eigenschaften sind Rechenwerte der Kreaturen im ersten Level und werden bei Levelsteigerung über eine mathematische Funktion ebenfalls gesteigert. Sie sollen nur als Orientierungshilfen dienen und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit beziehungsweise Unfehlbarkeit.

Monster-Erfahrungswerte

Bezeichnung	englischer Name	Erfahrung Kampf	Erfahrung Training	Trainingskosten	Level	Erfahrung nötig*	Vampir **	Erfahrung
Imp	Imp	1	1	10	1	0	1	0
Fliege	Fly	3	1	5	*2	1000	2	1000
Käfer	Beetle	2	1	8	3	3500	3	3500
Geist	Ghost	14	1	20	4	000	4	6500
Spinne	Spider	3	1	18	5	6500	5	12000
Dämonenechse	Demonspawn	6	2	15	6	8500	6	17000
Zauberer	Sorcerer	12	2	30	7	10500	7	25000
Troll	Troll	7	1	12	8	13000	8	40000
Skelett	Skeleton	10	4	20	9	16000	9	50000
Höllenhund	Hellhound	13	2	14	10	20000	10	60000
Tentakel	Tentacle	12	1	14				
Orc	Orc	15	2	15				
Eis. Jungfrau	Dark Mistress	15	2	24				
Teufler	Bile Demon	9	2	38				
Drachen	Dragon	17	3	40				
Vampir	Vampire	20	4	50				
Horny	Horny	35	1	150				

** gilt für alle Kreaturen außer den Vampiren * Imps benötigen 2500

Helden-Erfahrungswerte

Bezeichnung	englischer Name	Erfahrung Kampf	Erfahrung Training	Trainingskosten	Level	Erfahrung nötig*
Fee	Fairy	10	1	4	1	0
Hexe	Witch	15	2	16	2	1000
Dunkelzwerg	Tunneller	2	1	10	3	3500
Dieb	Thief	9	1	12	4	5000
Bogenschütze	Archer	13	1	8	5	6500
Mönch	Monk	14	1	12	6	8500
Zauberer	Wizard	14	2	30	7	10500
Zwerg	Dwarf	7	1	5	8	13000
Riese	Giant	15	2	35	9	16000
Barbar	Barbarian	6	3	40	10	20000
Samurai	Samurai	20	4	50		
Ritter	Knight	25	3	40		
Avatar	Avatar	75	4	100		

* gilt für alle Helden

In diesen Tabellen erfahren Sie mehr über den Zusammenhang zwischen Level und Erfahrungspunktzahl und wie die Kreaturen Erfahrungspunkte sammeln können. Alle Angaben gelten pro Zeiteinheit.

Fallen

Fälle	minimale Größe	Ladungen	Aufladphasenlänge
Alarm	1	12	2 Minuten
Indy	26	1	–
Lava	26	1	–
Blitz	17	12	7 Sekunden
Giftgas	10	5	10 Sekunden
Machtwort	37	3	4 Sekunden

Türen

Tür	Minimale Größe
Holztür	1
Palisadentür	17
Eisentür	26
Magische Tür	37

Wie groß eine Handwerkskammer sein muß, um bestimmte Türen und Fallen herstellen zu können, wird durch obige Tabellen ersichtlich.

ANHANG

WEB
WEISER

Ich mache mir nichts vor: Es gibt sicher die eine oder andere Frage, die bei der Lektüre des Buches offenbleibt. Bei technischen Schwierigkeiten konsultieren Sie (von Montag bis Freitag, 15 bis 19 Uhr) die Hotline von Electronic Arts GmbH, Telefon 02408/940 555. Das M&T-Buch »Spielen ohne Startprobleme« offeriert überdies Lösungen für eine ganze Reihe von Unbilden. Aktuelle Patches finden Sie auf Monats-CDs von Spielezeitschriften sowie in elektronischen Foren. Haben Sie einen Internet-Anschluß, finden Sie auf der Homepage von Bullfrog bei Electronic Arts (<http://www.bullfrog.ea.com>)

Patches, Demos und Tips zu »Dungeon Keeper«, aber auch zu Spielen wie »Magic Carpet«, »Theme Hospital« und »Populous«. In den Newsgroups `de.rec.games.computer` oder `comp.sys.ibm.pc.games` geht es um Spielthemen.

Für AOL-Mitglieder ist das deutschsprachige Spieleforum (Kennwort: SPIELE) gedacht. Einen Versuch ist zudem das US-Spieleforum wert, zu erreichen mit dem Kennwort GAMES. Einen Überblick über die Spieleforen in CompuServe gibt Ihnen das GO-Wort SPIELE. Dabei bieten sich vor allem das Deutsche Spieleforum (GO DEUSPIEL) sowie das Action-Spiele-Forum (GO DEUACTION) an. Über den GO-Befehl GAMERS gelangen Sie zu den englischsprachigen Spieleforen. Falls Sie gern in Mailboxen stöbern, suchen Sie sich am besten eine Box, die an das GamesNet angeschlossen ist. Dort sollten Sie frische Patches, aber auch Cheatprogramme erhalten. Als Point im FidoNet können Sie z.B. von 2:249/1030 (V.34) sowie 1031 (ISDN) die Dateien `dk95trn.zip` (Trainer für Windows 95; cheatet Geldmittel und erlaubt, in alle Level zu springen), `dktheme.zip` (Windows-95-Desktop-Theme),



skirmish.zip (Patch für das Spielen im Skirmish-Modus), unded044.exe (Leveleditor für Dungeon Keeper; die Versionsnummer (hier 044) kann sich ändern, suchen Sie am besten mit Joker [z.B.: Unded*.zip]) requesten.

Verfügen Sie weder über einen Internet-Zugang noch über FidoNet können Sie unter der Adresse des Autors eine Diskette mit den aktuellsten Cheats, Patches und Editoren gegen eine Unkostenpauschale von 5 DM bestellen. Zum Meinungsaustausch über Dungeon Keeper eignen sich die Areas SPIELE.GER, SPIELE.STRATEGIE.GER sowie SPIELE.CHEATS.GER.

Sollten Fragen zum Inhalt des Buches auftreten, wenden Sie sich getrost an den Autor dieses Buches:

Gunther Bigl,
Arndtstraße 36, 04275 Leipzig
Fax: 0341/3917 940
Internet: bigl@rzaix340.rz.uni-leipzig.de
FidoNet: Gunther Bigl @ 2:249/1030.21

Sie können die Internet-Adresse von AOL aus benutzen. Als CompuServe-User setzen Sie »internet:« vor die Adresse oder ändern (in neueren WinCIM-Versionen) das Adreßformat in »Internet«.

Weiterhin existieren im Internet zahlreiche Homepages zum Thema Dungeon Keeper. Da es aber nur wenige deutschsprachige Seiten zu diesem Thema gibt, habe ich für Sie eine deutsche Dungeon-Keeper-Seite erstellt:

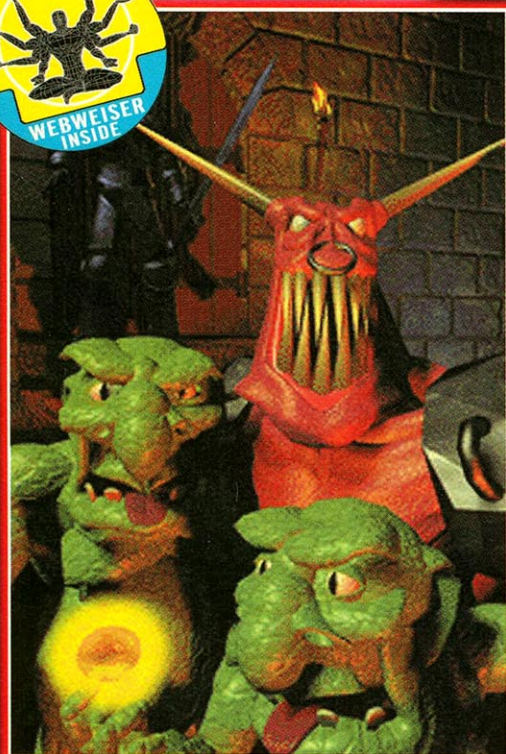
<http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/8917/>

Hier finden Sie umfangreiche Informationen sowie Spielstände, Patches und Cheats zum Spiel. Außerdem habe ich Links zu weiteren Dungeon-Keeper-Seiten plziert. Eine weitere hervorragende Homepage zum Thema Dungeon Keeper in deutscher Sprache entwarf der für das Kapitel Zusammenhänge verantwortliche Autor Olaf Roderfeld. Diese finden Sie unter folgendem URL im Internet:

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/4298/Roady.htm>

DUNGEON KEEPER

UNOFFICIAL PROFI-GUIDE



X GAMES

Gut schlägt Böse! Nein, hier ist es gerade umgekehrt! In diesem Spiel dürfen Sie nach Herzenslust der Böse sein! Dungeon Keeper stellt alles auf den Kopf und wechselt dabei geschickt zwischen Action und Rollenspiel, Strategie und Taktik ... Jede Menge Superspannung! Natürlich wollen Sie der beste Dungeon-Herrscher aller Zeiten sein. Dieser Profi-Guide verhilft Ihnen dazu. Greifen Sie zu, lesen Sie, und werden Sie ein vollendeter Kerkermeister. Hier wird Ihnen gezeigt, wie Sie am geschicktesten Ihren Dungeon aufbauen, wie Sie sich alle Kreaturen dienstbar machen und raffiniert für Ihre Zwecke einsetzen. Hier sehen Sie, wie Sie am erfolgreichsten Ihr Reich verteidigen und wie Sie sich jede Menge neue Eroberungen einverleiben können. Und garantiert werden Sie alle versteckten Bonus-Levels finden. Ihre dunkle Herrschaft wird ungebrochen sein!

Im Buch u.a.:

- Detaillierte Einführung
- Alle Räume, Monster, Sprüche und Fallen
- Ausführliche Lösungshinweise für jeden Level
- Strategien und Taktiken
- Tips und Tricks
- Cheats zum Mogeln
- Alles für Mehrspieler: Nullmodem, Modem und Netzwerkgrundlage
- Viele tolle Abbildungen

ISBN 3-8272-9015-5



9 783827 290151

DM 19,95

öS 146,-