

Gunther Bigl

Jan Kowalski

DUNGEON 2 KEEPER

Ein Handbuch für den Höhlen-Herrscher

**Plus
Cheats**

Plus Lösung zu

DUNGEON 1 KEEPER



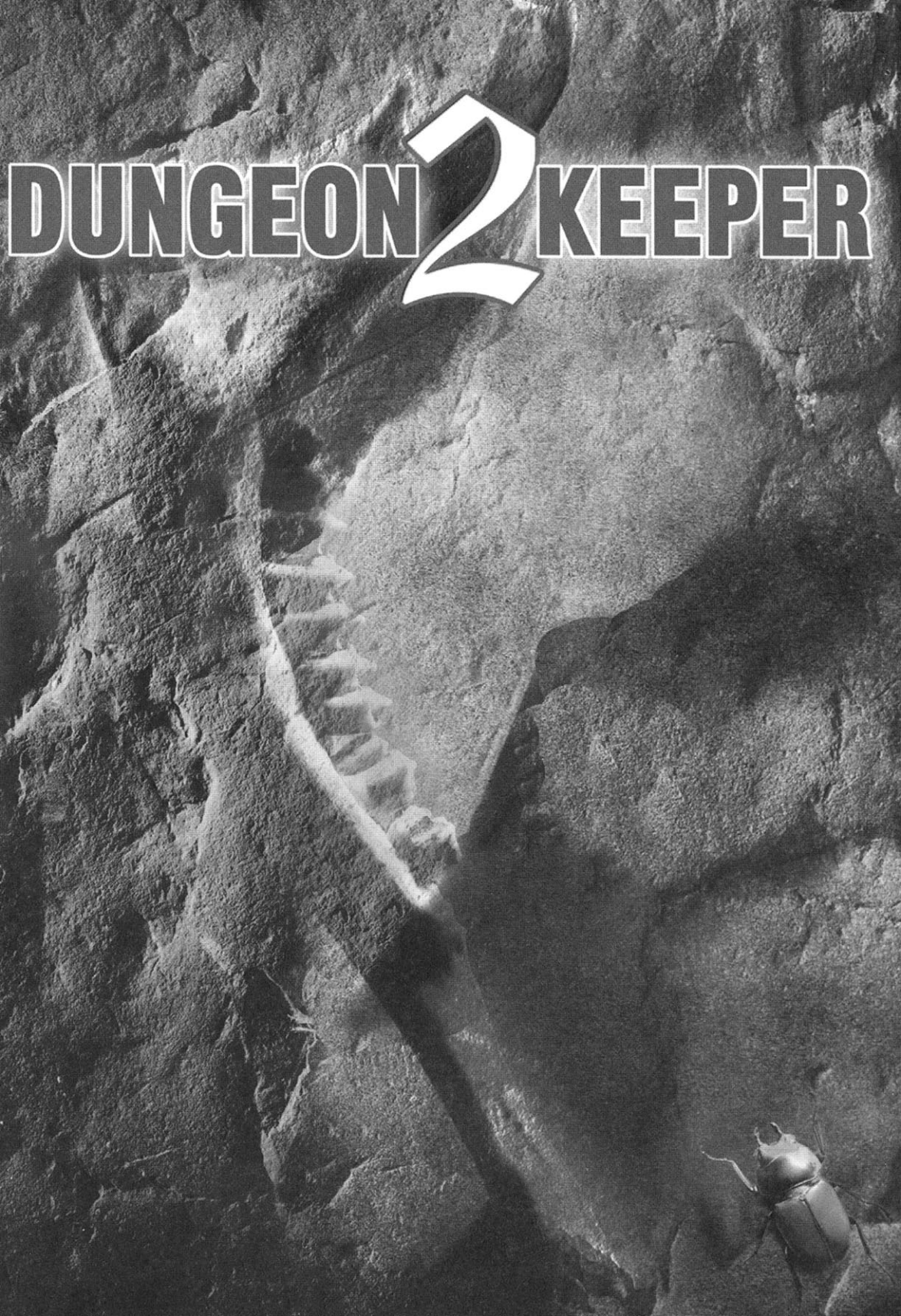
X GAMES

DUNGEON 2 KEEPER





DUNGEON 2 KEEPER





Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Bigl, Gunther:

Dungeon Keeper 2 / Gunther Bigl. –
München : X-Games

Das Handbuch für den Höhlenherrscher :
plus Lösung zu Dungeon Keeper 1. – 1999
ISBN 3-8272-9073-2

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.

Die Screenshots dieses Buches sind der Software Dungeon Keeper™ 2 entnommen. Dungeon Keeper™ 2 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bullfrog™ und Electronic Arts Inc., USA.

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Die Einschrumpfolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

03 02 01 00 99

ISBN 3-8272-9073-2

© 1999 by X-Games, einem Imprint der Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH,
A PEARSON EDUCATION COMPANY
Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten

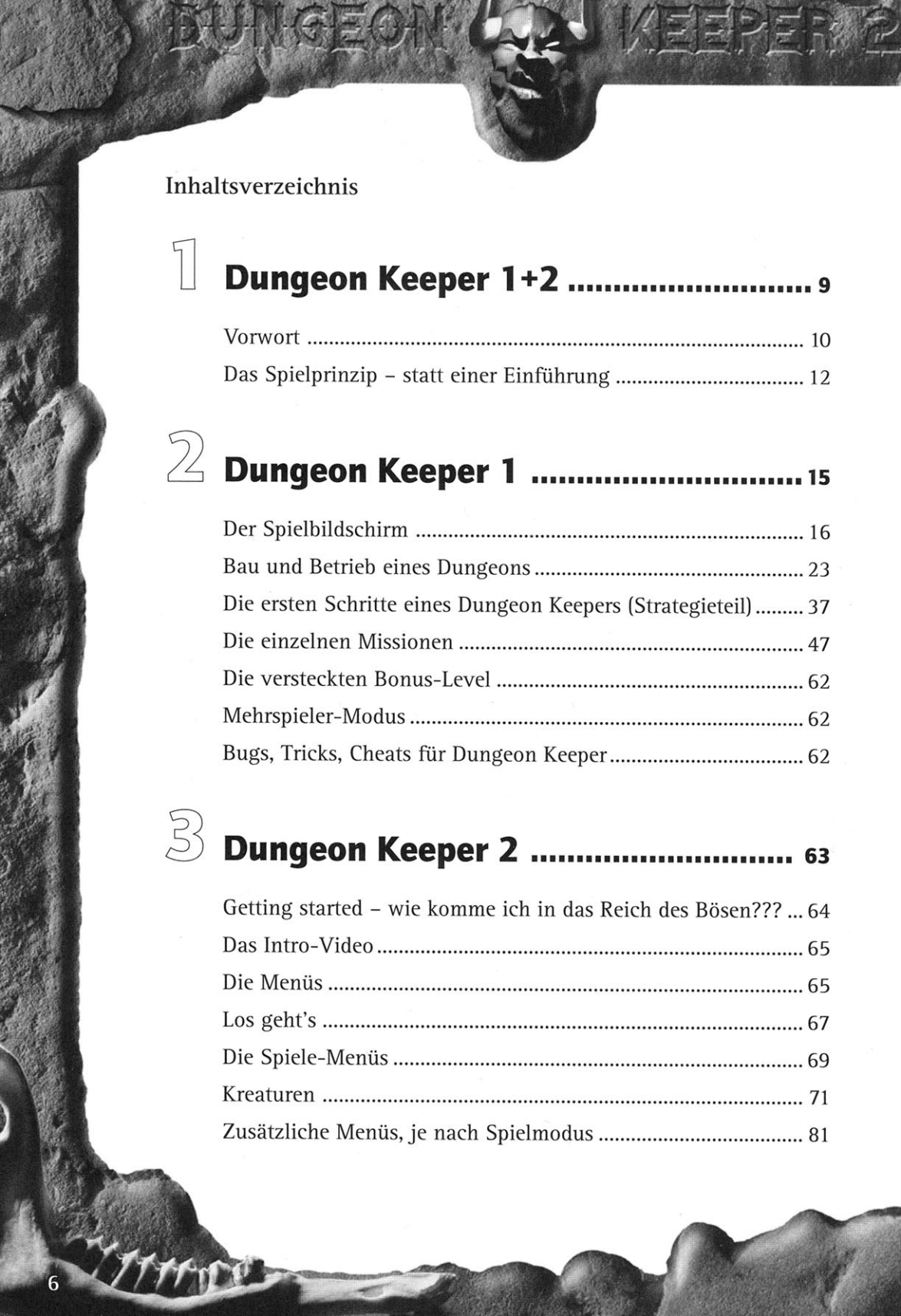
Titelgestaltung und Innenlayout: WEBWO-Graphics, Marco Lindenbeck, München
Lektorat: Birgit Ellissen, bellissen@pearson.de
Herstellung: Martin Horngacher, mhorngacher@pearson.de
Satz: Satz- und Schreibservice Schneider, Erding
Druck und Verarbeitung: Schoder, Gersthofen
Printed in Germany

DUNGEON 2 KEEPER



1

Inhaltsverzeichnis



Inhaltsverzeichnis

1 **Dungeon Keeper 1+2 9**

Vorwort 10

Das Spielprinzip – statt einer Einführung 12

2 **Dungeon Keeper 1 15**

Der Spielbildschirm 16

Bau und Betrieb eines Dungeons 23

Die ersten Schritte eines Dungeon Keepers (Strategieteil) 37

Die einzelnen Missionen 47

Die versteckten Bonus-Level 62

Mehrspieler-Modus 62

Bugs, Tricks, Cheats für Dungeon Keeper 62

3 **Dungeon Keeper 2 63**

Getting started – wie komme ich in das Reich des Bösen??? ... 64

Das Intro-Video 65

Die Menüs 65

Los geht's 67

Die Spiele-Menüs 69

Kreaturen 71

Zusätzliche Menüs, je nach Spielmodus 81



Navigation unter der Erde	82
Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon zum Selberbauen	88
Die Zaubersprüche	106
Waffen und Sonderfähigkeiten	113
Die Forschung	116
Die Werkstatt	116
Kaufen und Verkaufen	116
Training	117
Arena	117
Strategie und Taktik – Tips und Tricks beim Dungeonbau	118
Tips und Tricks zur Benutzung des Symbiose-Modus	122
Dicke Luft! Was nun? – Die Launen Ihrer Wesen	122
Feindliche Übernahme	125
Kreaturen-Management	125
Opfer an die Götter	125
Ein Tag zu Besuch im Dungeon, Erlebnisse eines Journalisten	128
Der Feldzug	134
Die Bonuslevel	161
Mein Traum-Dungeon	163
Die Gefecht-Level	170
Der Mehrspielermodus	173
Bugs, Cheats und Patches	187
Support mit Web-Weiser	189



DUNGEON KEEPER 2



DUNGEON 2 KEEPER

1

KAPITEL

Dungeon Keeper 1+2



Dungeon Keeper 1+2

Vorwort

Nachdem Dungeon Keeper trotz der nicht mehr ganz zeitgemäßen Grafik, die wohl aus der zweijährigen Verspätung des Spiels resultierte, ein großer Erfolg war, entschlossen sich die Leute bei Bullfrog, dem Sequel das zu geben, was Dungeon Keeper nicht vergönnt war: Bugfreiheit. Neben den optischen Neuerungen und ein paar neuen Räumen, Kreaturen und einer endlich spielbaren First-Person-Perspektive hat sich auch einiges beim Leveldesign und den Menüs getan, das Spielprinzip wurde aber weitgehend beibehalten. Nur am Feintuning haben die Entwickler gefeilt, was immense neue strategische Gesichtspunkte eröffnet. Und die Fallen ... Ja, die Fallen haben sich zu einem spielentscheidenden Gesichtspunkt gemausert! Die handwerklich begabten Kreaturen haben inzwischen eine Schlüsselrolle, wer keine Trolle sein eigen nennen darf, ist so gut wie verloren ...

Davon und von all den wichtigen und unwichtigen Feinheiten dieses Spiels handelt dieser kleine Ratgeber für werdende und gestandene Kerkermeister. Außerdem können Sie alle wichtigen Infos des ersten Teils ebenfalls nachschlagen, die oft auch Relevanz für das Sequel haben. Manche bewährten Features wurden nämlich unverändert übernommen! Deshalb ist auch die Lektüre des ersten Teils für einen erfolgreichen Keeper eigentlich ein Muß! Außerdem verspreche ich Ihnen kurzweilige Unterhaltung!

Eine schon zur Tradition gewordene Sitte von uns ist es, uns an dieser Stelle bei all jenen lieben Menschen zu bedanken, die dieses Buch erst möglich gemacht haben und uns bei unserer Arbeit in jeder Hinsicht unterstützt haben.

Als erstes möchten wir uns bei Katrin und Susann für ihre Hilfe beim Zeichnen der Karten, das gute Essen und ihre Geduld und ihr Verständnis bedanken. Der Omma vom Jan sei für die Recherche im Mondkalender unser Dank ausgesprochen.

Dank auch an:

René Meyer für die Cheats

Biene (ausgefrante Welt) für's Zeichnen

Michi für die Multiplayer-Matches und die Anregungen und Kritik der Missionsbeschreibungen

Unserer Lektorin Frau Birgit Ellisen vom Markt&Technik-Verlag für die ausgezeichnete Projektbetreuung

Unserem namenlosen Grafiker für die gute Arbeit und

last but not least: unserer Korrektorin (merken Sie was? Ich habe mich gebessert!) Frau Petra Kienle für die Geduld mit unserer Kenntnis der Tüdschen Schbrare. Und erst die Tip-Fehler!



Vorwort

... und all jene namenlosen Internetler, die durch das Veröffentlichen von Tips, Tricks und Problemen in zahlreichen Foren wesentlich zum Gehalt des Buches beigetragen haben, sowie alle, deren Erwähnung wir hier vergessen haben.

Besonderer Dank geht an die »Zur 48 – Die Welt der Computerspiele« in Leipzig für ihren spitzen Hardware-Support und die prompte Nachricht über das Erscheinen des Spiels und dessen Leihgabe.

Zwei Dungeon Keeper im verregneten Sommer 1999



Dungeon Keeper 1+2

Das Spielprinzip – statt einer Einführung

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 armer 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. In »Dungeon Keeper« 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 wohlfühlen (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 Besitz von einem seiner Untertanen zu ergreifen. Damit wandern Sie in der First-Person-Perspektive wie in einem der vielen 3D-Action-Spiele durch die Gegend und unterstützen Ihre Untertanen aktiv beim Kampf oder bei der Arbeit.

Das Spielprinzip – statt einer Einführung

Ziel ist es, entweder die Attacken der heldenhaften 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.

Die ersten Missionen sind als eine Art Einführung, als Tutorial, zu verstehen. Dem Spieler werden detaillierte Hinweise zum Bau des Dungeons und zur Handhabung seiner Kreaturen gegeben. Mit jedem Level werden neue Räumlichkeiten entweder erforscht oder entdeckt. Die Gegner werden stetig stärker, und die Strategie-Komponente wächst deutlich an. Sie sollten also mit Ihren Ressourcen haushalten und überflüssige Ausgaben vermeiden.

Der Dungeon Beeper!



BEST SELLER

Wissen Sie nicht, was Ihre Zauberer gerade tun? Schaffen Sie es nicht, alle Ihre IMPs zu beschäftigen.

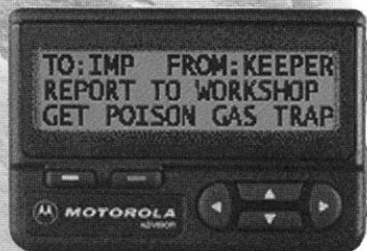
Oder fehlt wieder einmal eine Falle am nördlichen Dungeon-Eingang? Dann sind Sie reif für den Dungeon Beeper!

Dungeon Beeper ist ein hochentwickelter Alphanumerischer Pager mit

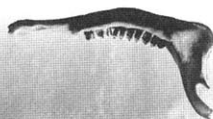
einer exzellenten Reichweite. Spezielle Radiowellen durchdringen selbst die dicksten Dungeon-Wände. Jetzt haben Ihre Untertanen

nicht länger die Ausrede, daß Ihr Pieper nicht funktioniert. Mit Dungeon Beeper behalten Sie

Ihre Kreaturen unter Kontrolle!



WAHNSINN!



Kentucky-Fried-Chicken-Delivery-Service

Die marktführende und weltberühmte Marke KFC serviert Ihnen Hähnchen frei Dungeon!

Sind auch Sie nach einem harten Arbeitstag im Dungeon viel zu müde, um noch nach Ihrer Hühnerzucht zu sehen? Ein einfaches Telefonat reicht, und schon werden Ihren Dungeon-bewohnern die frischen Hähnchen frei Haus geliefert!

Wählen Sie zwischen Hähnchen »drachengegrillt« oder unserem »Klassik Rezept«.

Um die Sicherheit unseres Personals zu gewährleisten, bitten wir Sie, auf Teufler als Portiere zu verzichten.

Eine Lieferung unter die Erde in Ihren Dungeon ist aufpreispflichtig.



DUNGEON 2 KEEPER

2

KAPITEL

Dungeon Keeper 1



Dungeon Keeper 1

Der Spielbildschirm

Nach dem Starten eines Spiels 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, und starten Sie die Unterwerfung dieses Reiches. Haben Sie ein Reich eingenommen, sehen Sie aus Ihrem Fenster die herrlich böse Veränderung und die Markierung Ihrer nächsten Wirkungsstätte. Haben Sie im Verlauf des Spiels Geheim-Level gefunden, finden Sie ein weitere rote Fahne auf der Karte, die zur Kennzeichnung ein Fragezeichen aufweist.

Nach einem kurzen Klick auf eine Fahne finden Sie sich auf dem zweigeteilten Spielbildschirm wieder. Auf der linken Seite sehen Sie eine Menüleiste, die Ihnen die volle Kontrolle über Ihr unterirdisches Reich ermöglicht. Der Rest des Bildschirms zeigt Ihnen Ihren Dungeon aus einer isometrischen Perspektive. Diese Ansicht ist frei rotierbar und zoombar. Der obere Teil der Menüleiste wird von einer dynamischen Karte eingenommen, 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 Grunde der dynamischen Karte finden Sie noch den Zustand Ihrer baren Zahlungsmittel (in Goldstücken)



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

Die Menüs

Die Funktion der Menüs wird ausführlich im Handbuch behandelt, deshalb nur ein paar ergänzende Bemerkungen.

Der Spielbildschirm

Das Optionsmenü

Laden und Speichern



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.

Grafik-Menü



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

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

Computerhilfe-Menü

Der Bewegungs-Assistent sorgt dafür, daß Ihre Kreaturen zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle 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 im Falle eines Angriffs 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.

Dungeon Keeper 1

Das Steuermenü



Der rechte Mausklick auf ein beliebiges Menü-Icon bringt Sie in der Dungeon-Ansicht, 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, der andere ist mit einem Hahnenkopf gekennzeichnet. 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.

Vorsicht! Die Betäubten erwachen nach einer gewissen Zeit aus ihrem Koma und sollten sich dann tunlichst in sicherem Gewahrsam befinden.

Der andere Schalter veranlaßt Ihre Kämpfer, sich bei einer lebensbedrohlichen Verletzung aus dem Kampfgeschehen zurückzuziehen. Diese beiden Schalter sind aktiv, wenn sie weiß blinken.



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.

Das Raumenü

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.

Das Forschungsmenü

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



Der Spielbildschirm

Das Handwerksmenü



Machen manche Felder in den Menüs einen recht blassen Eindruck, so liegt dies 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 Werkstätt vorhanden ist bzw. 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 Ziegelstein für brav arbeitende Wesen

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 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.

Unter Kämpfende Kreaturen sind Monster angegeben, die Feindkontakt haben und sich gegen den Feind zu Wehr setzen oder ihn angreifen.

Botschaften

- Ein Ausrufezeichen verdeutlicht den wichtigen Inhalt einer Meldung.
- Ein Monstersymbol zeigt einen neuen Dungeon-Bewohner.
- Ein Schwert symbolisiert einen Kampf.
- Ein Hammersymbol steht für einen neu entwickelten Gegenstand.
- Ein Buch- oder Raumsymbol zeigt ein neues Forschungsergebnis an.



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 Kampfgeräusch mühsam zielen zu müssen. Ein Rechtsklick bringt Sie zur gewünschten Kreatur. Auch der Zauberspruch »Symbiose« ist auf diese Weise möglich.

Dungeon Keeper 1

Zurechtfinden leicht gemacht – die Dungeonansicht

Das unterirdische Reich ist bei näherem Hinsehen in quadratische Bereiche gegliedert. Werden von Ihren Imps Bereiche mit Fliesen ausgelegt, geschieht dies auch immer quadratisch. Bauen Sie einen Raum, legen Sie die Raumfliesen in Quadraten aus, jedes Quadrat kostet den im Raummenü angegebenen Preis.

Ihr Mauszeiger ist so ziemlich das wichtigste Instrument Ihrer Macht hier unten im Dungeon. Es gibt drei Möglichkeiten seiner 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. Die dritte 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, auf die Sie allerdings schon Anspruch erhoben haben müssen oder die zumindest neutral ist, wieder absetzen.

Mit einer Hand transportieren Sie acht Wesen und/oder Gegenstände auf einmal. Neben den Icons erscheint dann bei den Kreaturen noch die dazugehörige Erfahrungslevelzahl.



Haben von Ihnen getötete Helden ein paar Säcke mit Gold verloren, und Sie müssen diese (weil wieder mal das Geld alle ist) per Hand aufsammeln, dann macht sich folgender Trick recht gut: Angenommen, Sie haben zwanzig Säcke Gold á 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.

Die Hotkeys

Die Hotkeys sind in Dungeon Keeper an die englischen Begriffe angelehnt und recht sinnreich angeordnet. Wenn sie Ihnen nicht zusagen, können Sie sie im Hauptmenü unter »Optionen« jederzeit neu definieren.

Der Spielbildschirm

Tasten(kombination)	Effekt
0 (Numerischer Tastenblock) halten	Infocursor, Mausklick wählt Kreatur
Shift halten	Symbiose-Cursor, Mausklick führt aus
M	Übersichtskarte
Esc	Optionsmenü
1	Informationsmenü
2	Raumenü
3	Forschungsmenü
4	Handwerksmenü
5	Kreaturenmenü
P	unterbricht das Spiel (Pause)
Alt+R	Auflösung umschalten
Strg+1-5	Orte speichern
Shift+1-5	gespeicherte Orte aufsuchen
+ (Numerischer Tastenblock)	Karte wegzoomen
- (Numerischer Tastenblock)	Karte heranzoomen
Backspace	Rückgängig »Kreatur aufnehmen«
F8	Online-Hilfe-Informationen an/aus
Alt+F1-F8	Gegner reizen
H	zum Dungeon-Herz springen
T	zur Schatzkammer springen
L	zur Bibliothek springen
W	zur Handwerkskammer springen
B	zu den Baracken springen
G	zum Friedhof springen
S	zum Köderraum springen
F	zum Ort des Kampfes springen
A	zu ärgerlichen Kreaturen springen
Shift+L	zum Versteck springen
Shift+H	zur Hühnerfarm springen
Shift+T	zum Trainingsraum springen

Dungeon Keeper 1

Tasten(kombination)	Effekt
Shift+B	zur Brücke springen
Shift+G	zum Wachposten springen
Shift+P	zum Gefängnis springen
Alt+T	zur Folterkammer springen
Strg+T	zum Tempel springen

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

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 Dungeons. Die Bereiche, die Ihrem Einfluß schon unterliegen, werden Ihnen im Einzelspielermodus rot und im Mehrspielermodus in Ihrer jeweiligen Farbe angezeigt.

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.

Mit den Pfeiltasten und der Maus bewegen Sie sich in Ihrem Dungeon. Die Pfeiltasten hoch und runter bewegen die Figur vorwärts und rückwärts, die Pfeile rechts und links veranlassen sie, einen Schritt zur jeweiligen Seite zu machen, ohne jedoch den Kopf zu drehen.



Diese Bewegung eignet sich hervorragend zum Ausweichen feindlicher Geschosse und Schläge.

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.

Türen öffnen sich automatisch beim Dagegenlaufen. Zum Inbesitznehmen eines Feldes mit einem Imp muß das zu erobernde Feld an ein Feld grenzen, das Sie schon Ihr eigen nennen.



Bau und Betrieb eines Dungeons

Bau und Betrieb eines Dungeons

Ich, Willy Hornbusch alias Horny (bekannt aus der Werbung :-), möchte Euch 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! Erlaubet mir, als Euren 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 ihre Stärken und Schwächen, ihre Art, auf Ungemach zu reagieren, und ihre 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 in den folgenden zwei Abschnitten 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. Sie graben, bauen, schürfen Gold, transportieren Gold, Leichen und Gefangene, bauen die Wände zu dicken Mauern aus, tapezieren hier und da ein bißchen und können auch mal zuschlagen.

Monster anzulocken, ist vielleicht die wichtigste Tätigkeit, die ein Dungeon Keeper beherrschen muß. Jede Kreatur, die etwas auf sich hält, geht nicht zum erstbesten dahergelaufenen Monster-Boß, der sich anmaßt, einen Dungeon regieren zu wollen. Am anspruchslosesten sind da eindeutig die niederen Chargen wie Fliegen, Spinnen und Käfer.

Fliegen

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

Größer und gefährlicher als die Käfer. Sollten nicht gemeinsam mit Fliegen in einem Versteck hausen. Sonst gibt es Tote!



Dungeon Keeper 1



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 diese angegriffen, fliehen sie meistens. Der Gegner wertet diesen Konflikt meist auch nicht als Angriff.

Höllenhunde

Schnell und höllisch gefährlich, selbst Lava macht ihnen nichts aus. Besonders in ihrer hündischen Ergebenheit 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.

Orcs

Mutige, zuverlässige Krieger, die sich gut als Wächter eignen.

Skelett

Nicht ganz so stark wie Orcs (sind ja auch klappriger, aber windschnittiger), dafür aber wesentlich schneller und wendiger. Skelette entstehen aus im Gefängnis verhungerten (humanoiden) Gefangenen. Sie behalten das 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.



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

Horny

Horned Reaper alias Horny

Exzellente Kämpfer, aber völlig verrückt und werden schnell wütend. Sie benötigen einen wachsamen Herrn.

Tentakel

Gute Denker und noch bessere 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, was sie recht langsam macht.



Bau und Betrieb eines Dungeons

Zauberer

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



Zauberer der höheren Weihe (sprich: mit höheren Erfahrungswerten) sind deutlich überstudiert, 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 es nur noch, alle in einen eigenen Trainingsraum zu stecken und auf andere Gedanken zu bringen. Manchmal bringt es auch etwas, an einem 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 und läßt sich foltern. 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.



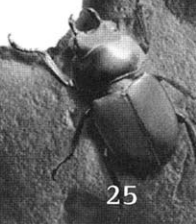
Bieten Sie den Drachen ein Versteck in der Nähe von Lava an; es macht sich positiv beim Erfahrungszuwachs bemerkbar.

Vampire

Gar mächtige Kreaturen, viel geistige Kraft für Forschung, in höheren Leveln unschlagbare Kämpfer. Geraten sich aber öfters mit Zauberern und anderen Kreaturen in die Haare. Sollten am bestem mit Samthandschuhen angefaßt werden. Niemals schlagen!



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



Dungeon Keeper 1

Teufler

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



Ein Trupp gut trainierter Teufler sollte in keiner Armee fehlen. Gerade durch ihre Unempfindlichkeit gegen Gas lassen sich Gasfallen gut mit Teuflern entschärfen. Sehen Sie sich einer großen Übermacht von schnellen und beweglichen Gegnern gegenüber? Kein Problem: Ein Trupp Teufler, als Giftgaskeule eingesetzt, macht schnell die meisten Gegner mürbe! Aber Vorsicht, verwenden Sie nur reine Teufler-Gruppen, da das Gas auch Ihren eigenen Kreaturen Schaden zufügt!

Dämonenechsen

Kaum im Dungeon angekommen, finden Sie 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 (das Gute ist manchmal nicht gut genug)

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!



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

Haltet die Magier von Euren Zauberern fern, Meister!

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 Dungeons

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



Ihr erkennt anhand seiner Größe den Zustand eines Dungeon-Herzens. Zu Beginn eines Levels ist es groß und mächtig. Je mehr Treffer es einstecken mußte, um so mehr schrumpft es.



Bau und Betrieb eines Dungeons

Das Portal

Das Portal stellt die Verbindung zur Außenwelt dar und erlaubt fremden Monstern 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 wohlfühlen. Sie besetzen einen bestimmten Platz (nicht alle Monster fühlen sich überall wohl) und gestalten ihren Schlafplatz dann individuell aus.

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 Zahntag ein, um sich das zu nehmen, was ihnen zusteht.

Die Hühnerfarm

Ein Monster, das kämpft und arbeitet, muß auch 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 wird von vielen fleißigen Kreaturen geforscht, 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 Trolle, wenn sie vor Mama oder ihrem Meister davongelaufen sind. Sie basteln dann als Dankeschön für den Unterschlupf nette kleine Fallen und Türen für Euren Dungeon.



Dungeon Keeper 1

Die Folterkammer

Das ist der lustigste Ort im ganzen Dungeon. Hier solltet Ihr öfter mal ein paar Feinde oder auch Freunde hinbringen. 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 und entweder durchgefüttert, damit Ihr sie dann auch in aller Ruhe foltern könnt, oder Ihr laßt sie gnadenlos verhungern. *Und die Geister von densölbem, spuken dann nachts in den Gewölbem ...*

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 plaziert, und die hier eingeteilten Kreaturen wehren dann eventuelle Eindringlinge ab.

Baracken

Fast schon eine militärische Einrichtung! Hier könnt Ihr einen Trupp formieren und dann in der Ich-Perspektive an der Spitze einer wilden Horde dem Feind entgegeneilen.

Der Tempel

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



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«.



Bau und Betrieb eines Dungeons

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, doch in Eure Dienste zu treten.

Der Friedhof

Nach Kämpfen herumliegende Leichen machen der Psyche Eurer Monsterleinchen 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 häufig 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 Zivilisat ... *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. Nachdem sie von Euren Imps besetzt wurden, könnt Ihr diesen Raumtyp auch selber bauen.

In anderen Räumen wiederum befinden sich Heldentore. Das sind Verbindungen zur Oberwelt, durch die sich Helden teleportieren, um so in Euren Herrschaftsbereich einzudringen. Diese Tore solltet Ihr unbedingt gut bewachen lassen. Manchmal findet Ihr sogar Geschenke der Götter. 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 oder: Je tiefer das Loch, desto Plumps

Fallen sind angenehme Erfindungen, 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 Dungeons damit geschützt werden soll. Habt Ihr den Befehl dazu gegeben, eilt einer Eurer Imps mit der Falle an den Aufstellort, bringt sie dort an und macht sie scharf. Türen, die Eindringlinge beim Vordringen in Euer Reich behindern, werden von Euch höchstselbst plaziert. 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. Zum Öffnen der Tür reicht ein erneuter Klick.



DUNGEON KEEPER

Dungeon Keeper 1

Holztüren

Eine der ersten Entwicklungen der Trolls. Schwache Panzerung, aber sie öffnen und schließen ...

Palisadentür oder verstärkte Tür

Eine etwas stärkere Variante der Holztür, mit Metallbeschlägen verstärkt.

Eisentür

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

Magische Tür

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

Giftfalle

Verursacht bei den Gegnern leichte gesundheitliche Schäden durch Giftgas



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 sogn, hoat deshoalb dor Blitz erschlagen ... Richtet großen Schaden bei der betreffenden Kreatur an!



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 richtsch warm unterm Hintern! Diese Falle ist absolut tödlich, nicht nur für feindliche Wesen!



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

Bau und Betrieb eines Dungeons

Indy-Falle oder Steinschlagfalle

Vorsicht, dort kommt ein Felsbro ... aaaaaaarrrrgh! Knirsch! Der Felsbrocken, einmal in Bewegung, macht keinen Unterschied, ob es sich um eigene oder fremde und feindliche Kreaturen handelt!



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 könnt Ihr so den Brocken direkt ins feindliche Heerlager rollen lassen. Nach einiger Zeit zerfällt die Kugel aber zu Staub. Rollt die Kugel in Lava oder eine gegnerische Lava-Falle, so schmilzt sie; in Wasser rollt sie noch eine Zeit lang 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 zwölf Mal ausgelöst werden, bevor Ihr sie durch eine andere ersetzen müßt.

Machtwortfalle

Die Mächtigste unter den Fallen. Bei Auslösung zerstört sie jeden unglücklichen Gegner im Umkreis von einem sich ringförmig von der Falle wegbewegenden Zauber.



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: Die Falle ist nach drei »Schüssen« verbraucht und wird von Euren Imps auch nicht wieder recycled!

Wirkungsvoll, aber teuer: 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. Bedingung 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.

Dungeon Keeper 1

Die unterschiedlichen Wesen in Dungeon-Keeper verfügen über verschiedene Fertigkeiten und erhalten bei einer Steigerung ihres Levels unter Umständen einen neuen Zauberspruch, eine bessere Waffe oder Eigenschaft. Das Wesen wird allgemein effektiver, es forscht, läuft, arbeitet und kämpft besser.

Global verfügbare Sprüche

Symbiose

Monster übernehmen (wechselt in die Ich-Perspektive).

Mit diesem Spruch übernehmt 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, wohin sich Ihre Kreaturen, von den Imps mal abgesehen, sonst kaum hinwagen. Auch ohne viel Aufwand zu erledigende Schachtarbeiten lassen sich mit Hilfe eines übernommenen Imps schnell und präzise (auch ohne vorherige Markierung des abzugrabenden Terrains) erledigen.



Zum »Inbesitznehmen« des eben ausgebuddelten Geländes müßt Ihr einfach von einer eigenen Bodenplatte aus auf das freie (oder feindliche) Gelände laufen und die Feuertaste (linke Maustaste) drücken.

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.

Monster beschleunigen

Beschleunigt die betroffene Kreatur auf die doppelte Arbeits-, Lauf-, Lerngeschwindigkeit.

Gehorsam

Alle Wesen fühlen sich wohl und arbeiten schneller.

Zusammenrufen

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



Um den Spruch abubrechen, klickt zweimal auf das Spruchsymbol.



Bau und Betrieb eines Dungeons

Monster verbergen

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

Audienz

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

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

Heilung

Heilt das betreffende Monster in Abhängigkeit vom Erfahrungslevel der Kreatur (Näheres dazu später).

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, auf neutralem oder auf feindlichem Boden befinden. So hält der erfahrene Keeper den Gegner in Atem und rettet oft den Ausgang eines Kampfes.

Schild

Mildert eine Zeit lang Schäden durch Angriffe bei betreffenden Wesen.

Hühnermorph

Verwandelt einen Gegner in ein leckeres 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 dann auf die Vernichtung des Rests zu konzentrieren oder um einfach einmal Luft zu schöpfen.

Einsturz

Bringt einen Teil der Höhlendecke zum Einsturz, die dann auf den Gegner herabregnet. Die Brocken, einmal losgetreten, machen allerdings keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Alle getroffenen Wesen tragen mittelschwere Schäden davon.



Dungeon Keeper 1

Virus

Infiziert den Gegner mit einer schreckliche Seuche. Nur auf eigenem Territorium möglich!



Laßt doch einmal Gnade walten ... (Ha, ha, ha, ha) Tötet doch nicht einen kleinen Imp oder einen Kundschafter 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-Herzen des Herausforderers zur letzten Schlacht.

Rückbau

Von gegnerischen Imps verstärkte Wände werden wieder abbuddelbar.



Manche Sprüche (Heilung, Rüstung, Blitzschlag, Virus, Einsturz, Hühnermorph) lassen sich in ihrer Wirkung verstärken, indem 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

Huhn

Verwandelt den Gegner, den er trifft, 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 könnt Ihr manche Schlacht gewinnen.

Meteor

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



Bau und Betrieb eines Dungeons

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 verbreiten damit eine Seuche unter den Feinden! Wie Ihr mit dem Seuchenspruch auch, nur müssen sie hierzu nicht auf eurem 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.

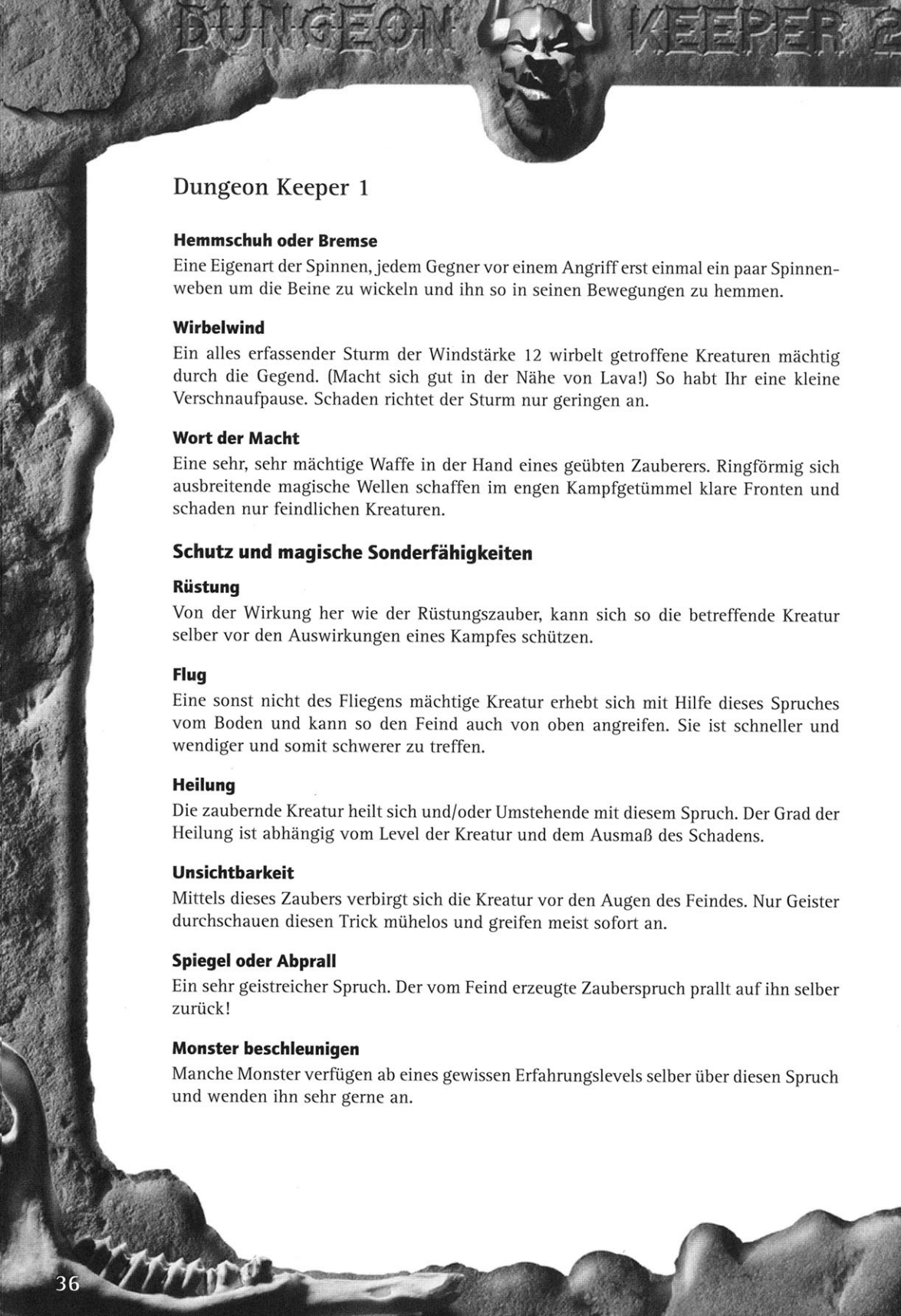
Giftwolke

Eine Waffe mit Breitenwirkung! Sie sollte nur von gegen Giftgas immunen Kreaturen angewendet werden, 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 aus Alibigründen mit sich herum, da sich sonst jeder über ihre rege Verdauung beschweren würde!)





Dungeon Keeper 1

Hemmschuh oder Bremse

Eine Eigenart der Spinnen, jedem Gegner vor einem Angriff erst einmal ein paar Spinnenweben 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 geringen an.

Wort der Macht

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

Schutz und magische Sonderfähigkeiten

Rüstung

Von der Wirkung her wie der Rüstungszauber, kann sich so 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 und kann so den Feind auch von oben angreifen. Sie 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 ihn selber zurück!

Monster beschleunigen

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



Die ersten Schritte eine Dungeons Keepers (Strategieteil)

Teleport

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



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

Nichtmagische Sonderfähigkeiten

Graben/Verstärken/Inbesitznehmen

Eine Fähigkeit, mit der Imps zu einzigartigen Wesen in Eurem Dungeon werden, 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, manchmal aber auch erfolgreiche Strategie!

Pfeil und Bogen

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

Die ersten Schritte eines Dungeon Keepers (Strategieteil)

Oh Meister! Schaut mich nicht so streng an! Ich weiß ja, daß ich Euch mit Schnee von vorgestern langw... *Autsch!* Deshalb braucht Ihr mich nicht gleich zu schlagen! Ja, ja ich mache ja schon weiter im Text!

Wie grabt Ihr im Dungeon? Wie baut Ihr einen Raum?

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. *Autsch! Nicht ich schon wieder, die Imps!! Ich werde langsam ärgerlich!* (Dazu später mehr im Kapitel: »Die Launen der Kreaturen«) Im Raumenü seht Ihr, daß Euch einige Räume (außer im ersten Level) zur



Dungeon Keeper 1

Verfügung stehen. 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 fregehackt. Jetzt werden noch die Besitzfliesen gelegt, und schon ist dieses Quadrat fertig zum Bebauen.

Raumfahnen

Habt Ihr die erste Fliese eines neuen Raums gelegt, erscheint dort eine Flagge, die neben dem Raumsymbol noch drei Anzeigebalken aufweist. Die rote Anzeige steht für den Zustand des Raums. Versucht ein gegnerischer Imp, den Raum zu übernehmen, schrumpft der Balken. Sinkt die Anzeige auf Null, habt Ihr den Raum verloren.

Der grüne Balken steht für die Kapazität eines Raums. Steht er auf Maximum, solltet Ihr einen weiteren Raum dieser Art anlegen oder den vorhandenen Raum vergrößern.

Der weiße Balken zeigt Euch die Effektivität des Raums. Am effektivsten sind quadratische Räume von mindestens 9 Feldern Größe.

Disziplinarische Maßnahmen oder: Wie seid Ihr richtig böse?

Schlechtester, ich glaube, *das* habt Ihr am schnellsten begriffen. (Wenn Ihr mich jetzt schlägt, hau ich ab!!)

Möchtet Ihr eine Kreatur strafen und ein wenig zum schnelleren Arbeiten animieren, so wählt sie mit gedrückter Shift-Taste mit der Maus 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!*



Wie Ihr seht, nicht alle Kreaturen vertragen 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 beginnt, jede Kreatur, die ihm über den Weg läuft, zu töten. (Nur bei mir traut er sich's nicht.)

Die Launen der Kreaturen

Wie Ihr schon bei Willy Hornbusch gemerkt haben dürftet, sind die Kreaturen in Dungeon Keeper doch nur begrenzt starknervig. Geht Ihr als ihr Herr einen Schritt zu weit, kommt bei den Wesen der Unterwelt ein längst vergessen geglaubter Rest von Stolz zum Vorschein, und sie werden sauer. Bekommen sie nicht ihren Willen, könnt Ihr ihnen ihren Lohn nicht zahlen, schlägt Ihr zuviel, oder fehlt der Lebensraum, oder liegen zu viele Leichen in der Gegend herum, dann nimmt die gute Laune Eurer Kreaturen ganz schnell



Die ersten Schritte eine Dungeons Keepers (Strategieteil)

Reißaus, und wenn Ihr nicht ganz schnell etwas unternimmt, folgen Eure Wesen alsbald nach. Sie hauen einfach ab und heuern dann vielleicht bei einem feindlichen Keeper wieder an, der sich natürlich über die gut ausgebildeten Neuen herzlich freut. 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 die hohen Herrschaften zu Unmutsäußerungen hinzureißen. 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 könnt Ihr gar nicht vergraulen (nur mit der Zeit totschiessen). Vorsicht ist mit 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!



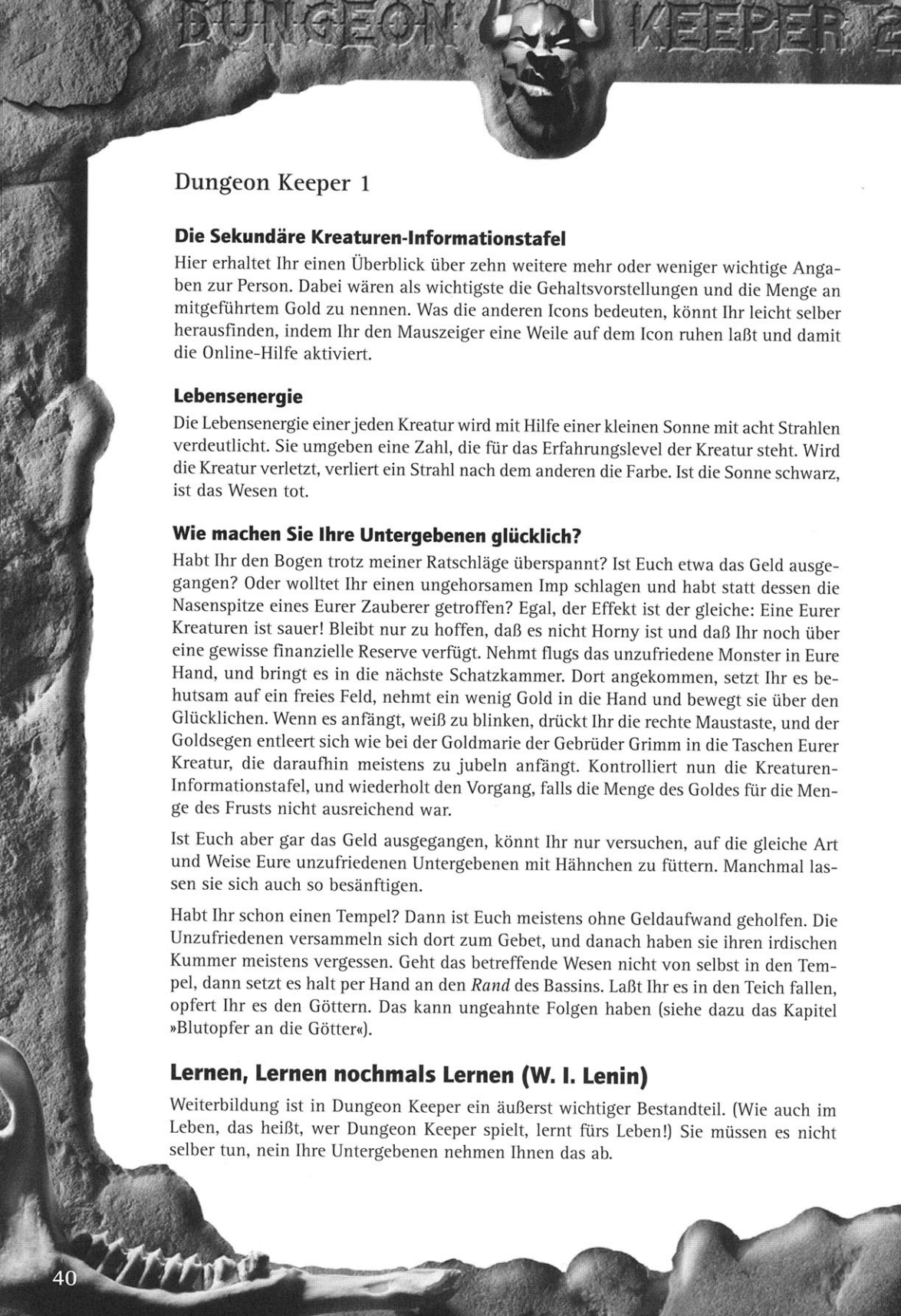
Schlagt niemals einen Horny! Es sein denn, Ihr wollt, daß er Eure eigenen Kreaturen alle abschachtet! Habt Ihr das Glück, einen Horny zu Euren Kreaturen zu zählen, dann baut ihm einen abgeschlossenen Bereich mit eigenem Trainingsraum, Wohnraum und Tempel. Vergeßt nicht, auch eine Schatzkammer und eine Kükenzucht zu errichten und regelmäßig per Hand aufzufüllen. Verschließt nun diesen Mini-Dungeon mit einer einfachen Holztür und schließt diese ab! So kann Eure Geheimwaffe in ruhiger Abgeschiedenheit leben und trainieren, bis Ihr ihre Dienste benötigt. Vergeßt bloß nicht, Horny nach dem Kampf wieder einzusperren!

Die primäre Kreaturen-Informationstafel

Dieses Info-Menü enthält alle wichtigen Informationen über jedes angewählte Individuum. Links oben befindet sich ein Bild der Kreatur. Rechts daneben ist der sogenannte »Ärgerbalken«, dessen Gesicht je nach Laune lacht oder schmolzt. Direkt darunter wird der Erfahrungslevel des Wesens angezeigt. Die Skala reicht, wie schon erwähnt, von Level 1 bis 10. Die untergelegte Anzeige verdeutlicht den Übungsfortschritt 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 Skill. Im Symbiosemodus tippt Ihr einfach die Zahl des Slots, 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 Ihr sekundäre Informationen über Euren Untergebenen finden könnt.



The page features a dark, textured background resembling a cave wall. At the top, the words "DUNGEON KEEPER" are carved into the stone. In the center, there is a carved stone face with a wide, toothy grin. The overall aesthetic is dark and atmospheric, typical of the game's theme.

Dungeon Keeper 1

Die Sekundäre Kreaturen-Informationstafel

Hier erhaltet Ihr einen Überblick über zehn weitere mehr oder weniger wichtige Angaben zur Person. Dabei wären als wichtigste die Gehaltsvorstellungen und die Menge an mitgeführtem Gold zu nennen. Was die anderen Icons bedeuten, könnt Ihr leicht selber herausfinden, indem Ihr den Mauszeiger eine Weile auf dem Icon ruhen laßt und damit die Online-Hilfe aktiviert.

Lebensenergie

Die Lebensenergie einer jeden Kreatur wird mit Hilfe einer kleinen Sonne mit acht Strahlen verdeutlicht. Sie umgeben eine Zahl, die für das Erfahrungslevel der Kreatur steht. 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?

Habt Ihr den Bogen trotz meiner Ratschläge überspannt? Ist Euch etwa das Geld ausgegangen? Oder wolltet Ihr einen ungehorsamen Imp schlagen und habt statt dessen die Nasenspitze eines Eurer Zauberer getroffen? Egal, der Effekt ist der gleiche: Eine Eurer Kreaturen ist sauer! Bleibt nur zu hoffen, daß es nicht Horny ist und daß Ihr noch über eine gewisse finanzielle Reserve verfügt. Nehmt flugs das unzufriedene Monster in Eure Hand, und bringt es in die nächste Schatzkammer. Dort angekommen, setzt Ihr es behutsam auf ein freies Feld, nehmt ein wenig Gold in die Hand und bewegt sie über den Glücklichen. Wenn es anfängt, weiß zu blinken, drückt Ihr die rechte Maustaste, und der Goldsegen entleert sich wie bei der Goldmarie der Gebrüder Grimm in die Taschen Eurer Kreatur, die daraufhin meistens zu jubeln anfängt. Kontrolliert nun die Kreaturen-Informationstafel, und wiederholt den Vorgang, falls die Menge des Goldes für die Menge des Frusts nicht ausreichend war.

Ist Euch aber gar das Geld ausgegangen, könnt Ihr nur versuchen, auf die gleiche Art und Weise Eure unzufriedenen Untergebenen mit Hähnchen zu füttern. Manchmal lassen sie sich auch so besänftigen.

Habt Ihr schon einen Tempel? Dann ist Euch meistens ohne Geldaufwand geholfen. Die Unzufriedenen versammeln sich dort zum Gebet, und danach haben sie ihren irdischen Kummer meistens vergessen. Geht das betreffende Wesen nicht von selbst in den Tempel, dann setzt es halt per Hand an den Rand des Bassins. Laßt Ihr es in den Teich fallen, opfert Ihr es den Göttern. Das kann ungeahnte Folgen haben (siehe dazu das Kapitel »Blutopfer an die Götter«).

Lernen, Lernen nochmals Lernen (W. I. Lenin)

Weiterbildung ist in Dungeon Keeper ein äußerst wichtiger Bestandteil. (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.



Die ersten Schritte eine Dungeons Keepers (Strategieteil)

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 Dungeons. In der Handwerkskammer erforschen und konstruieren die geschicktesten Hände der Unterwelt Defensivanlagen für Ihr Reich. Zu besonders begnadeten Handwerkern der Unterwelt zählen Trolle und Teufler, aber auch Eiserne Jungfrauen können beachtliche handwerkliche Leistungen vollbringen. Haben Sie niemanden für die Handwerkskammer, arbeiten auch Drachen, Fliegen und Spinnen gerne mal aushilfsweise hier. Nur Vampire und Zauberer können Sie auf diese Weise vergraulen.

Nur Kraft, wenig Köpfchen

Mit dickem Bizeps und riesigen Oberschenkeln stampfen Dämonenechsen und Orcs durch die Gänge Ihres Dungeons. 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 vom der mittleren 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 am liebsten in Fitneßstudios sich die Seele aus dem Leib schwitzen, sind völlig unbeabsichtigt.) So fangen Kreaturen dieser Spezies bei Vorhandensein eines Trainingsraums sofort selbständig mit dem Training an.



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 9 Feldern. So haben Sie alle Trainierenden immer im Blick und können mit der Lupe in der Kartenansicht auch jederzeit die Level 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 mit Level 10 verfügen Ihre Imps über einen Teleport, der noch einmal für eine gewaltige Geschwindigkeitssteigerung sorgt.



Dungeon Keeper 1



Dämonenechsen, die das Level 10 erreicht haben, verwandeln sich in 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 mit Emotionen ausgestattete Gegner antritt.

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 bei der 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:

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

Schwedische Gardinen und »Küß die Hand, Herr Folterknecht«

Eine besondere strategische Bedeutung steht den Einrichtungen der 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 von ihren Wunden, für die anderen bleiben Ihnen 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 auf, oder drittens



Die ersten Schritte eine Dungeons Keepers (Strategieteil)

- Sie heilen sie mit einem Heilen-Zauber, um sie dann alle in die Folterkammer zu stecken.

Hier werden die Bedauernswerten ausgiebig gefoltert und verlieren dabei wieder Lebensenergie. Während der Folter kann es passieren, daß Sie plötzlich die Nachricht erhalten »Informationen 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 selber erkundet haben. Oder Sie erhalten, wenn Sie den Willen der Gefolterten gebrochen haben, die Nachricht: »Ein Folteropfer wurde davon überzeugt, für Euch zu arbeiten.« Damit ist das betreffende Wesen zu Ihnen übergelaufen und folgt ab nun 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-Spruchs 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 ist eine gute Lösung für Gefangene, 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-Samurai und Level-9-Zauberern standen ein paar Zwerge mit Level 3 herum. Diese wurden mit einer einfachen Ohrfeige ins Jenseits befördert, 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!



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 Faux pax sollten Sie lieber die »Inhaftieren«-Option deaktivieren! Was tot ist, kämpft nicht mehr!

Dungeon Keeper 1

Die Magie der Überredungskunst

Ein sehr mächtiges Bauwerk ist der Köderraum. Die hier arbeitenden Kreaturen belegen alle Kreaturen ihrer Art, die nicht in Ihren Diensten stehen, mit einem magischen Bann. Die Kreatur wird mittels 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 Köderraum tätig sind. Diese Arbeit ist sehr anstrengend für die Wesen, so daß sie eine zusätzliche Entlohnung fordern. Wieviel, das ersehen 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 Ködern vorhanden, steigt dennoch die Wahrscheinlichkeit, daß ein neutrales Monster durch Ihren Eingang Ihr Dungeon betritt um 50%.

Blutopfer an die Götter

Der Tempel ist, wie schon kurz angesprochen, ein äußerst vielseitig nutzbarer Ort. Er besänftigt aufgebrachte 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:

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



Die ersten Schritte eine Dungeons Keepers (Strategieteil)

Opfer	Effekt
Geist	alle eigenen Hühnchen explodieren
Vampir + Vampir	alle eigenen Kreaturen werden krank
Gold	ein netter Hinweis der Götter
Imps	reduziert die Kosten eines jeden folgenden Imps auf 150 Goldstücke

Diese Opfergeschichte ist insofern sehr interessant, da man auf diese Weise mit geringem finanziellen Aufwand durchaus eine Imp-Armee von 100 Imps aufbauen kann. Hier ein simples Rechenbeispiel:



Ein Imp kostet 150 Goldstücke (GS). Jeder weitere Imp kostet 150 GS mehr als der vorhergehende. Das ergibt eine simple Formel:

(Nach zehn 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 Freund und Mitautor des »Siedler«-Buches René Meyer. Der meinte auch, daß das eine ganz triviale Sache sein müsse. Nach einigen Versuchen strich auch er die Segel.

Da war guter Rat teuer. Nun ja, man ist halt nur Biologe, also sagte ich zur mir: »Herr Bigl...« (Ach nee, ich sag' ja »Du« zu mir!) »Gunther!«, sagte ich zu mir, »dann frag doch mal jemanden, der sich damit auskennt!« Das tat ich dann auch, als sich mir die Gelegenheit dazu in Gestalt meines Freundes Jan Kowalski bot. (Ja, genau der, der die Grafiken für »Die Siedler« verbrochen hat.) Jan schaute sich die Formel zwischen zwei Gläsern Whisky an und sagte zu mir: »Ich schick's Dir heute Nacht noch per Mail!«

Hier die Original-Mail und soviel zu einfachen Formeln ...

Gute Nacht Gunther,

jetzt mal so richtig dummes Mathematikergequatsche:

Im folgenden sei,

x = Gesamtkosten

n = Anzahl zu erwerbender Imps

P = Kostenpunkt für ersten Imp

Dungeon Keeper 1

Daraus ergibt sich völlig intuitiv folgende Berechnungsvorschrift:

$$x = np + \sum_{i=1}^n (n - 1)p$$

Wie man sofort sieht, läßt sich dies auch wie folgt darstellen:

$$x = p \left(\frac{n^2 + n}{2} \right)$$

...spektakulär, ne?!!!

Ciao JAN

Nehmen wir nun an $p=150$ und daß wir 100 Imps benötigen.

Für $n=100$ kommen wir auf eine Summe $x = 757500$ Goldstücken.

Theoretisch könnten Sie aber mit 15000 Goldstücken 150 Imps erschaffen, wenn Sie nach dem ersten Imp mit dem Opfern anfangen würden. Nach dem ersten hätten Sie 2 Imps für 150 Goldstücke, nach dem nächsten Opferzyklus 4 usw. usf.

Im Klartext: Sie schmeißen ohne zu opfern bei 100 Imps 742500 Goldstücke zum Fenster raus.

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, so ist er schon geschwächt. Jetzt gibt es verschiedene 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, platzieren Sie ein paar Monster davor, ein paar dahinter. Wählen Sie für den Nahkampf gut trainierte Nahkämpfer, und lassen Sie ein paar Schwächere von der Ferne mit Feuerbällen etc. werfen. Behalten Sie stets die Kampfmeldung im Auge, und entfernen Sie angeschlagene Kreaturen. Oder, noch besser, Sie heilen sie von hier aus und verpassen ihnen auch einen Schutzschildspruch. Sieht es für Sie gar nicht gut aus, dann greifen Sie mit einem Blitz oder einem anderen zentralen Kampfzauber ein.

Die einzelnen Missionen



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

Wie werde ich überflüssige Monster los?

Wie schon erwähnt, es gibt 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 (zweites Pech) Sie haben noch keinen Tempel, um für den Mord an eigenen Leuten auch noch belohnt zu werden, und drittens sind Sie zu faul oder beschäftigt, um jede einzelne Fliege totzuschlagen, dann nehmen Sie die unerwünschte Kreatur, und lassen Sie sie über einem Eingang fallen. Sie entfernen dieses Wesen dann dauerhaft aus dem Dungeon. (*Du bist gefeuert!*)

Die einzelnen Missionen

Dungeon Keeper verfügt mit den ersten fünf Karten über eine Art Trainingsmodus, der es Ihnen erlaubt, sich mit den Elementen und der Steuerung des Spiels 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!

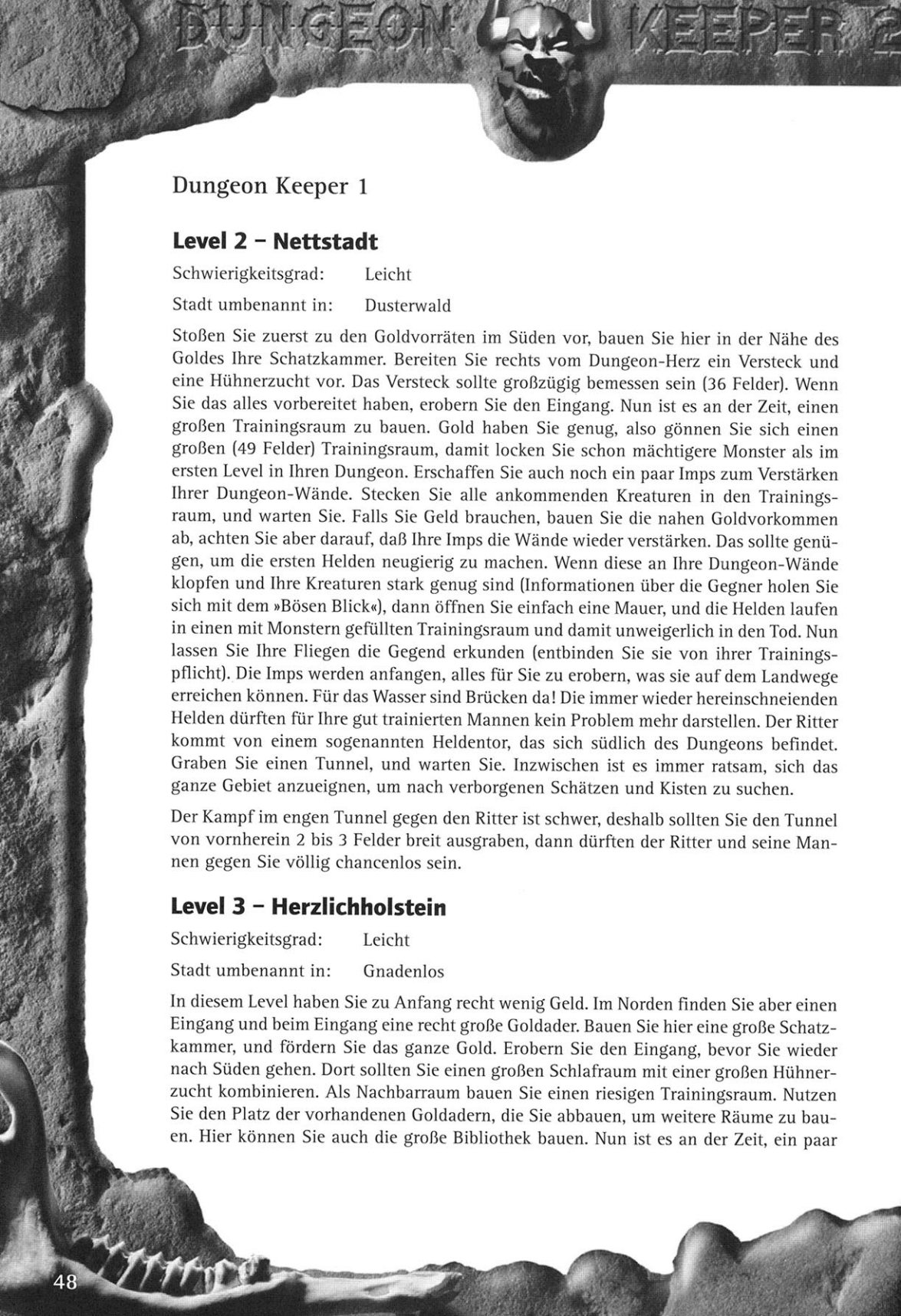
Level 1 – Immergrins

Schwierigkeitsgrad: Sehr leicht

Stadt 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. Weiterhin werden Sie aufgefordert, den Eingang im Norden zu 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 ein paar neue Arbeitskräfte unterstützen.

Nach einer gewissen Zeit kommen zwei Helden und klopfen Ihre Dungeon-Wand nach Schwachstellen ab. Natürlich finden sie keine, nur vom Wasser her ist es möglich, den Dungeon zu betreten. Sie können nun abwarten oder den Helden eine Bresche schlagen und so einen Weg öffnen. Nachdem Sie die Helden erfolgreich bekämpft haben, kündigt sich der Ritter des Landes an. Mit dem Tode des Ritters haben Sie dieses Königreich erobert.

The page features a dark, textured background with stone-like patterns. At the top, the words "DUNGEON" and "KEEPER 1" are carved into the stone. Between them is a carved face of a creature with horns and a wide, toothy grin. The main text is in a clean, sans-serif font, with level titles in bold. The page number "48" is in the bottom left corner.

Dungeon Keeper 1

Level 2 – Nettstadt

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Stadt 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 vorbereitet 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 Dungeon-Wände. Stecken Sie alle ankommenden Kreaturen in den Trainingsraum, und warten Sie. 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 Dungeon-Wände 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 Heldentor, das sich südlich des Dungeons befindet. Graben Sie einen Tunnel, und warten Sie. Inzwischen 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 bis 3 Felder breit ausgraben, dann dürften der Ritter und seine Mannen gegen Sie völlig chancenlos sein.

Level 3 – Herzlichholstein

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Stadt umbenannt in: Gnadenlos

In diesem Level haben Sie zu Anfang recht wenig Geld. Im Norden finden Sie aber einen Eingang und beim Eingang 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 einen großen Schlafraum mit einer großen Hühnerzucht kombinieren. Als Nachbarraum bauen Sie einen riesigen Trainingsraum. Nutzen Sie den Platz der vorhandenen Goldadern, die Sie abbauen, um weitere Räume zu bauen. Hier können Sie auch die große Bibliothek bauen. Nun ist es an der Zeit, ein paar



Die einzelnen Missionen

neue Imps zu erschaffen. Die von der Bibliothek angelockten Zauberer sollten schnellstens mit der Forschung beginnen. Wenn Sie fertig sind mit der Forschung, lassen Sie die Zauberer trainieren.

Haben Sie alle Räume und ein wenig freien Raum, um evtl. noch ein paar Verstecke zu bauen? Ist das erreichbare Gold abgebaut? Dann lassen Sie Ihre Imps die Wände verstärken, die ersten Helden werden schon unterwegs sein. 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 erobern und auskundschaften (Fliegen). Stoßen Sie auf Feinde, dann werfen Sie ihnen schnell eine Handvoll Zauberer vor die Füße ... Sie werden im Laufe des Spiels auf viele Goldtöpfe stoßen, erobern sie die Felder, und bauen Sie einfach eine Schatzkammer darauf; damit gehört das Gold Ihnen. Wenn Sie ein Heldentor finden, sollten Sie ein Versteck dort 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 der Ritter ankommen. Vernichten Sie diese letzten Horden!

Level 4 – Blumingen

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Stadt umbenannt in: Feuermoor

Das ist das erste Level, welches 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 und nutzen den Raum für eine große Schatzkammer. Hier finden Sie auch Juwelen. Nun brauchen Sie Räume. Bauen Sie so, daß Sie die Wege kurz halten und den Platz, der beim Abbau der Goldadern frei wird, optimal nutzen. So bauen Sie Verstecke, Hühnerfarm und Bibliothek, 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 alle Ruhe und forschen schneller. 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 Sie damit neue und bessere Monster anlocken können.

Stocken Sie Ihre 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





Dungeon Keeper 1

durch die Türen und erobern das gesamte Land. 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 ein paar Imps, diese werden vom Feind oft zu dutzenden abgeschlachtet! Hier finden Sie auch die ersten Specials.



Sie können diese 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 von Kreaturen. Töten Sie alle, und zerstören Sie das Dungeon-Herz!



In jedem Level befindet sich ein Special »Kreaturen-Transfer«. Mit diesem Special können Sie ein beliebiges Monster mit in das nächste Level nehmen. Das nächste Level ist so am besten zu schaffen! Wenn Sie das 4. Level gelöst haben, suchen Sie nach dem Special, und trainieren Sie Ihre Dämonenechsen bis Level 9 oder 10 oder gar, wenn sie zum Drachen metamorphisiert sind, diesen bis Level 10, und nehmen Sie ihn mittels der Kiste mit ins nächste Level.

Level 5 – Rosenberg ob der Zauber

Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittelschwer

Stadt umbenannt in: Keulenschlag

Sie können versuchen, das Level auf die konventionelle Art zu lösen. Bauen Sie dazu wie gehabt so viel 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 rechts des Eingangs ab, dann darunter und drüber. Bauen Sie Brücken über die Lava, und suchen Sie nach der Insel in der Lava. Dort finden Sie ein Dungeon-Special. Stoßen Sie nach oben vor, finden Sie bald die Schatzkammer des gegnerischen Keepers. Völlig unbewacht! Übernehmen Sie diese mit Ihren Imps, und bauen Sie eigene Schatzkammerfliesen. Dann folgen Sie den feindlichen Gängen und kämpfen sich mit all Ihren Leuten zum Dungeon-Herz vor, um es zu zerstören. Soweit die konventionelle Lösung.

Haben Sie einen Drachen oder eine Dämonenechse mit in das 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 einzelnen Missionen

die Lava (einem Drachen macht Lava nix) bis zur kleinen Gefängnisinsel. Dort warten Sie und beobachten die Mauern nördlich von Ihnen. Dort werden gleich ein paar 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 auf dem Weg nach Norden begegnet. Am Ende des Weges finden Sie sich im Dungeon-Herz des Gegners wieder. Greifen Sie nun direkt das Dungeon-Herz an. Wenn Ihnen bereits die Finger schmerzen, sollten Sie die Kreatur in der Nähe des Herzens verlassen, sie wird von sich aus beginnen, das Herz anzugreifen, und es in kurzer Zeit zerstören. Das Level ist gewonnen, und nun haben Sie alle Zeit der Welt, sich das Dungeon-Special »Kreaturen-Transfer« erneut zu beschaffen und den wertvollen Helfer mit ins nächste Level zu nehmen.

Level 6 – Lieblichknuffeltal

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Stadt 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 Levels 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, den Gegner davon abzuhalten, den Eingang zur Goldmine zu erobern, und Kreaturen zu trainieren.

Haben Sie mehrere gute Wesen (Level 8), dann greifen Sie den gegnerischen Keeper an (Brücken). Sie sollten ihn in 3 bis 5 Minuten aus der Unterwelt verbannt haben.

Level 7 – Traumtal

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Stadt umbenannt in: Klingental

Im Nordosten, Südosten, Nordwesten und Südwesten befinden sich 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 auf einen Kampf gut vorbereitet sind. Der feindliche Keeper sitzt im Nordwesten in seinem Dungeon, und zahlreiche Helden befinden sich überall verstreut.

Dungeon Keeper 1

Trainieren Sie Ihre Monster, und bauen Sie eine große Handwerkskammer. So bekommen Sie viele Teufler. Wenn Sie glauben, stark genug zu sein, 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 den ersten Helden dort erledigt, geraten Sie unter eine massive Helden-Invasion. Über 15 Elfen, Zwerge, Riesen und Magier greifen Sie nun an. Es ist klug, wenn der Weg in den eigenen Dungeon mit Fallen gespickt ist, um den Helden das Erreichen Ihres Dungeons 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, oder die meisten Ihrer Imps beißen 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 dann in die Kartenansicht, um darauf zu warten, daß eine Mauer kurz verschwindet. Dann haben Sie 10 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. (Er 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 umbenannt in: Panikort

Beginnen Sie wie gehabt, und bauen Sie alle nötigen Räume. Beginnen 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 eventuell zurückhalten zu können. 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 ein paar schon gut trainierten Wesen schützen zu lassen. Bauen Sie als nächstes die Goldader im mittleren Norden des Dungeons ab. Vergessen Sie nicht, Ihre Räume zu vergrößern und Ihre Forscher und Handwerker zu trainieren. Wesen mit höherem Level forschen und arbeiten schneller! Wenn 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) und schotten ihn gegen den Rest mit Türen ab. Dann opfern Sie im Tempel, um einen Horny zu bekommen. Diesen trainieren Sie in dem kleinen Dungeon so gut wie möglich.

Die einzelnen Missionen

Jetzt wird es brenzlich. Wenn Sie langsam 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, und vernichten Sie sie. 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 Sie diese Nuß geknackt haben, herrscht für dieses Level Ruhe. Suchen Sie die Juwelenadern, und bauen Sie Brücken drumherum. 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 keinerlei Widerstand entgegenzusetzen. Damit haben Sie dieses Level gewonnen, aber beenden Sie nicht eher, als bis Sie die Geheimlevel-Kiste gefunden haben ... Im Süden befinden sich drei magische Türen. Im mittleren Raum warten eine Machtwort-Falle und das geheime Level. Vergessen Sie nicht, es auch anzuwählen, wenn Sie den Platz erobert haben!

Level 9 – Mondlichtwald

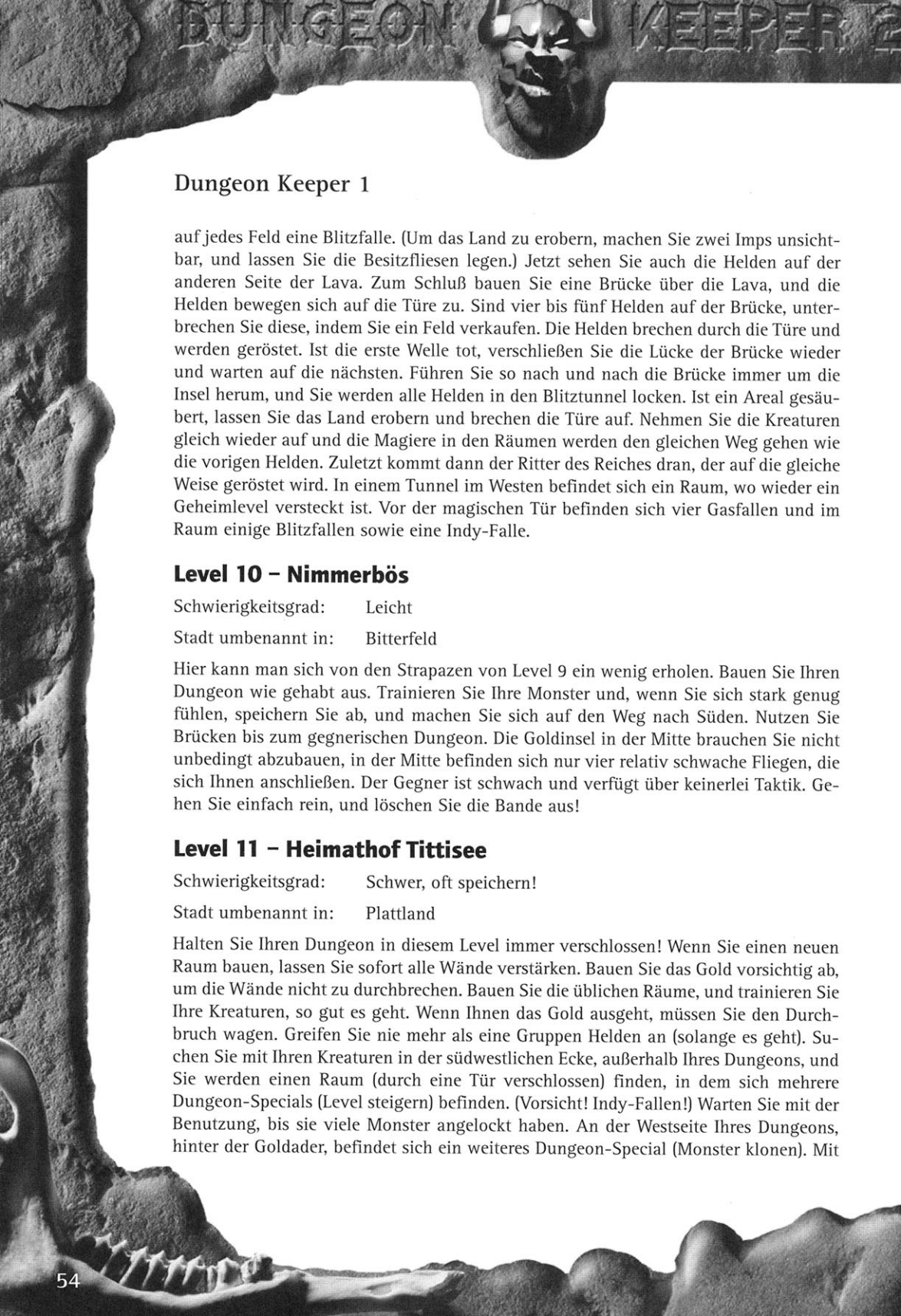
Schwierigkeitsgrad: je nachdem ...

Stadt umbenannt in: Nixdorf

Es gibt viele Arten, ein Level zu lösen. Für dieses bietet es sich an, das Level ohne einen einzigen Kampf Mann gegen Mann zu gewinnen.

Bauen Sie Ihren Dungeon in Richtung Süden aus. Verstärken Sie alle Wände! Die Helden befinden sich auf mehreren Großen Flächen um die fragezeichenförmigen Goldadern. In jeder dieser Flächen befindet sich eine Bibliothek. Graben Sie das Gold rechts und links Ihres Dungeons ab, und brechen Sie nicht durch die nördlichen Wände. Nördlich Ihres Portals befinden sich 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 Juwelenader. 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. Verfahren Sie hier genauso mit den Schatzkammerfliesen. Sie können auch das Gold im Nordosten und Nordwesten abbauen und den Platz für neue Verstecke usw. 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. Er 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



Dungeon Keeper 1

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 Türe zu. Sind vier bis fünf Helden auf der Brücke, unterbrechen Sie diese, indem Sie ein Feld verkaufen. Die Helden brechen durch die Türe und werden geröstet. Ist die erste Welle tot, verschließen Sie die Lücke der Brücke wieder und warten auf die nächsten. 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 Türe 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 dann der Ritter des Reiches dran, 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 – Nimmerböś

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Stadt umbenannt in: Bitterfeld

Hier kann man sich von den Strapazen von Level 9 ein wenig erholen. Bauen Sie Ihren Dungeon wie gehabt aus. Trainieren Sie Ihre Monster und, wenn Sie sich stark genug fühlen, speichern Sie ab, und machen Sie 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 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. Bauen Sie die üblichen Räume, und trainieren Sie Ihre Kreaturen, so gut es geht. Wenn Ihnen das Gold ausgeht, müssen Sie den Durchbruch wagen. Greifen Sie nie mehr als eine Gruppen Helden an (solange es geht). Suchen Sie mit Ihren Kreaturen in der südwestlichen Ecke, außerhalb Ihres Dungeons, und Sie werden einen Raum (durch eine Tür verschlossen) 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 Dungeons, hinter der Goldader, befindet sich ein weiteres Dungeon-Special (Monster klonen). Mit

Die einzelnen Missionen

diesem wird die Anzahl der vorhandenen Monster verdoppelt (jedes wird inklusive Level dupliziert). Dann dürften Sie keine weiteren Schwierigkeiten mehr haben, die Helden und den später auftauchenden Ritter zu besiegen!

Level 12 – Elfentanz

Schwierigkeitsgrad: Mittel-Schwer

Stadt umbenannt in: Drachenstein

Sie starten dieses Level im Norden. Es gilt, zwei gegnerische Keeper (im Westen den blauen, im Osten den grünen Keeper) und Gruppen von Helden im Süden auszuschalten. Dazu hat sich folgende Strategie bewährt.

Am Anfang des Levels erhalten Sie die Nachricht, daß Sie, um dieses Level zu gewinnen, die Höhle mit den mächtigen Kreaturen finden müssen, die Sie dann zum Sieg leiten. Diese sind jedoch nur 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 ausreichend Fallen. Greifen Sie an, und ziehen Sie sich wieder in Ihren Dungeon zurück, die Helden werden Ihnen folgen und durch die Fallen geschwächt, dann erledigen Sie diese erste Angriffswelle mit links.

Jetzt kommt der schwere Teil, denn der grüne Keeper ist ausnahmsweise einmal recht gefährlich und verfügt über eine gut ausgebildete Truppe Monster. 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 zurückgeschlagen, die Übermacht ist 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 jedoch bereiten sich auf einen Gegenschlag vor: Trainieren Sie Ihre Leute, und bauen Sie in der Handwerkskammer Türen und Fallen, was das Zeug hält. Haben Sie genügend Kreaturen mit einem höheren Level und ein paar 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

Dungeon Keeper 1

bereithaltenen Tür. Lassen Sie 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 den/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 völlig 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 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 Sie bekämpfen. Sie starten im Norden, während Ihre Kontrahenten 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 dann mit einer Brückenkonstruktion nach Süden vorzudringen. Vorerst sollten Sie sich damit begnügen, Kreaturen anzulocken und zu trainieren. Vergessen Sie nicht, eine Folterkammer (groß genug) zu bauen, um eiserne Jungfrauen anzulocken. Fühlen Sie sich stark genug, bauen Sie eine Brücke über die Lava. Drüben angekommen, lassen Sie alle Ihre Imps wie verrückt Land erobern und einige 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 einen oder mehrere Vampire haben. Trainieren Sie diese bis mindestens Level 5, bevor Sie Ihren Angriff fortsetzen. Ihre Imps werden nun, 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



Die einzelnen Missionen

speichern!) Nun heißt es trainieren und kämpfen wie ein Verrückter, bis Sie den Feind erledigt haben! Zerstören Sie noch die beiden Herzen, und das Level ist gewonnen.

Level 14 – Pennburg

Schwierigkeitsgrad: sehr schwer

Stadt umbenannt in: Tiefloch

Bevor Sie dieses Level beginnen, ist es sehr zu empfehlen, ein Bonuslevel zu lösen, 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.

Nun, 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 einfach Ihre besten Kreaturen entgegen, und heilen Sie diese während des Kampfes. Dann wird er sich bald so verausgaben, daß Sie einen Gegenschlag starten können. Meist beginnt der andere Keeper in der Endphase des Kampfes bereits mit seinen Angriffen, 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, plazieren Sie in der Nähe eine Schatzkammer, um Ihren Imps die langen Wege zu ersparen. Bauen Sie erst nach Osten und Westen ab, und vermeiden Sie, 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 bekommen 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 ein paar



Dungeon Keeper 1

starken Kreaturen (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 Magier 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 die Riesen Sie an, machen Sie 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 harten Kampf besiegen und das Level gewinnen.

Level 15 – Knittelvers

Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer

Stadt umbenannt in: Vielbeinfeldern

Sie starten im Norden der Karte und haben im Westen eine Juwelenader. Vermeiden Sie es, nach Westen oder Osten durchzubrechen, dort befinden sich ein paar starke Heldenmagier. Wenn Sie sich gedulden und in Ruhe Ihren Dungeon ausbauen, Kreaturen trainieren und warten, dann bewegen diese Feinde sich 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, um sie fertigzumachen. 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 – knirscht!

Level 16 – Tulpenduft

Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer bis Schwer

Stadt umbenannt in: Blutleer

Wenn Sie das Level richtig gewinnen möchten, ist es 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 zeitig damit, Ihre Kreaturen zu trainieren. Nutzen Sie den Raum 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 Spiels in den Dungeon Ihres Rivalen vor und vernich-



Die einzelnen Missionen

ten ihn. Gewonnen! Haben Sie jedoch den Ehrgeiz, die zwei Bonuskisten im Süden und Südwesten zu finden (einmal Kreaturen-Transfer, einmal Kreaturen 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 Appartements acht. Füllen Sie die Schatzkammer immer reichlich mit Gold, und lassen Sie die Hornys trainieren.

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 umbenannt in: Stinkingen

Die ersten 10 Minuten in diesem Level sind kritisch.

Sie haben es in diesem Level mit 20 bis 30 Helden zu tun, alle Level 5 bis 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 alles 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 vor allem anderen dann die Wände mit Mauern verstärken. Sie müssen mit dem verfügbaren Platz dann das ganze 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 die Wände verstärken! Auf diesem Weg brechen Sie in eine Höhle ein, wo Sie ein »Kreaturen klonen«-Special finden. 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 graben 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 ca. 5 Minuten nach Start des Levels.

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



Dungeon Keeper 1

Nun 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 Ihren Dungeon nicht wieder abschotten.

Ignorieren Sie die Meldung, daß der Ritter angekommen ist. Er wird Sie überall suchen, aber nicht zu Ihnen in den Dungeon gelangen. Den Zeitpunkt der Schlacht bestimmen 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 mitbringt.

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 umbenannt in: Schleifenstein

Beginnen Sie sofort damit, 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, um das Juwelenvorkommen zu sichern. Bauen Sie ringsherum eine Schatzkammer und Versteck sowie Hühnerzucht und Trainingsraum. Plazieren Sie nun einige Monster hier, und diese siedeln in das neue Versteck um. So haben Sie die Juwelenumine gesichert. Warten Sie, bis Sie wieder genug Gold haben, und schauen Sie mit dem Bösen Blick ins Dungeon-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 auszuschalten und es zu zerstören.

Level 19 – Dudenhöfen

Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer

Stadt 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 feindliche Raum er-



Die einzelnen Missionen

obern. Alle Ihre Räume sind schon fertig gebaut, Sie müssen diese nur mit Hilfe Ihrer Imps übernehmen. Aktivieren Sie unbedingt die Option »Gefangene machen«. 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, um die Gegner zu besiegen. (Fallen, Türen etc.)

Level 20 – Vogelsang

Schwierigkeitsgrad: schwer

Stadt umbenannt in: 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 sind 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 zu ihm, wenn Sie sein Schloß in der Mitte der Karte erobern. Greifen Sie den Ritter mit allen zur Verfügung stehenden Monstern an. Verwenden Sie dabei unbedingt einige Tentakel, diese 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 müssen Sie viele Indy-Fallen produzieren, um die Heldentore (besonders im Westen der Karte) zu sichern



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 Helden-Toren ein wahrer Strom von Helden, die erbarmungslos in die Fallen rennen. 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 sie für die Endschlacht gegen den wiederauferstandenen Avatar. (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.



Dungeon Keeper 1

Die versteckten Bonus-Level

Die Bonus-Level sind in folgenden Leveln zu finden: 8, 9, 15, 17.

Level bei Vollmond

Für Dungeon Keeper haben sich die Programmierer etwas besonderes einfallen lassen. Ein geheimes Level erscheint nur auf Ihrer Karte (Blick aus dem Turm auf der Oberwelt), wenn Sie das Spiel an einem Tag starten, an dem Vollmond ist. Dann finden Sie außer der nächsten Levelfahne und eventuell noch gelösten Bonuslevelflaggen (Fahne mit Fragezeichen) eine Fahne mit einem großen weißen Punkt. Wählen Sie dieses 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 mit dem Missionsziel überein (s. a. Bugreport).

Mehrspieler-Modus

Die größte Herausforderung für einen echten Dungeon Keeper ist es, gegen genauso ambitionierte und intelligente Herrscher der Unterwelt wie man selbst anzutreten. Hierbei sind einige spezielle Ratschläge zu beachten, weil es sich eben nicht nur um vorgefertigte und ausgewogene Level mit einer »Lösung« (die immer möglich ist) handelt, sondern eben um die Genialität von lebenden Gegnern!

Hierbei ist es fast egal, ob Sie Dungeon Keeper oder Dungeon Keeper 2 spielen, ja es ist sogar völlig egal, welche Karte Sie spielen, Hauptsache, Sie kennen sich gut aus darin!

Aus diesen Gründen folgt im Dungeon Keeper Teil 2 ein ausführlicher Multiplayer-Teil mit Strategien und Tips für die erfolgreiche Schlacht gegen Spieler um die ganze Welt.

Bugs, Tricks, Cheats für Dungeon Keeper

Beim Starten des Spiels tippen Sie in der MSDOS-EINGABEAUFFORDERUNG

für die Windows-95-Version: `keeper95.exe -1player`

für die DOS-Version: `keeper.exe -1player`

Dieser Cheat versetzt Sie in die Lage, die Mehrspielerkarten im Mehrspielermodus auch ohne Netzwerkverbindung gegen Computergegner zu spielen.

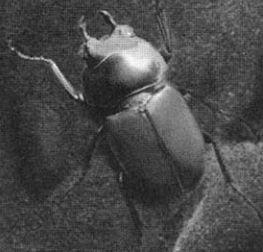
Die deutsche Version von Dungeon Keeper verfügt über eine Art Zensur. Manche Folter-Animationen (Eiserne Jungfrau) und auch das Sterben der Ritter wurden ein wenig entschärft. Wer sich diese Animationen jedoch nicht entgehen lassen möchte, sollte einfach den Eintrag `Language=GER` in der Datei `keeper.cfg` in `Language=ENG` umändern.

DUNGEON 2 KEEPER

3

KAPITEL

Dungeon Keeper 2



Dungeon Keeper 2

Getting started – wie komme ich in das Reich des Bösen???

Grüße, oh Ausgeburt der Hölle! Ich bin Euer zutiefst ergebener Diener und werde Euch die ersten Schritte auf dem Weg zum mächtigsten und schlechtesten Herrscher der Unterwelt begleiten.

Systemvoraussetzungen

Wie sollten Eure Zaubergerätschaften beschaffen sein?

Eure Häßlichkeit benötigen dringend ein Gerät oder Portal, Computer genannt, das mindestens die im folgenden genannten Bedingungen erfüllt:

- Euer Portal sollte das Hilffssystem Windows 95 oder 98 besitzen.
- Die Schwingungen der Magie sollten mindestens mit einer Frequenz von 166 MHz durch die Windungen des MMX-Hilffsystems rasen, besser aber mit mehr als 266 MHz.
- Euer Gedächtnis sollte ein Fassungsvermögen von 32 Magischen Büchern (MB) haben (RAM) (besser 64 MB).
- Eure harten Scheiben (Bandscheiben?) oder festen Platten sollten noch Raum für 285 Magische Bücher (MB) haben.
- Und die Silberlinge sollten sich in Eurem Portal mit mindestens 4-facher Geschwindigkeit drehen lassen (besser 16-fach) (CD-ROM).

Für den optimalen Spielspaß brauchen Eure Gierigkeit noch:

- DirectX 6.1, besser aber 6.1a
- DirectX kompatible Sound- und Grafikkarten (3D)

HINWEIS: Hinter dem Begriff DirectX (Software Development Kit) verbirgt sich eine Sammlung von Programmierbibliotheken mit zweierlei Ziel. Zum einen sollen Spiele unter dem Windows-95-Betriebssystem 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 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.



Die Menüs

Wollt Ihr gar Dungeons nicht nur in Eurer kleinen Welt unterjochen, sondern im ganzen Universum, dann benötigt Ihr noch ein weiteres Portalhilfsgerät, das sich Modem und/oder Netzwerk nennt. Hier ist eine Mindestgeschwindigkeit von 28,8 kbps oder eine schnellere Verbindung nötig.

Das Portal initialisieren – die Installation unter Windows 95/98

Legen Sie den Silberling in Ihr Laufwerk, und folgen Sie den Anweisungen des automatisch startenden Installationsprogramms. Haben Sie die Option *Bei Wechsel benachrichtigen* aktiviert, startet Windows 95/98 automatisch das Installationsprogramm. Zum Starten des Spiels finden Sie ein Icon in Ihrer Startleiste unter *Programme/Bullfrog*. Doppelklicken Sie auf das Icon *Dungeon Keeper2*. Es öffnet sich erneut ein Menü, in dem Sie *Dungeon Keeper 2* starten.

Das Intro-Video

Nun wird es ernst! Eine kurze Videosequenz stimmt Euch auf das Geschehen unter der Erde ein. Die Geschichte scheint simpel. Das unterirdische Reich wird von rivalisierenden Keepern beherrscht, deren aller Ziel es ist, alle Portaljuwelen, die irgendwo im Reich von König Reginald versteckt sind, zu erobern. Denn nur mit diesen Juwelen wird es dem Bösen möglich sein, das Tor zur Oberwelt zu öffnen und die schrecklich heile Welt der Menschen zu vernichten. Einige der Juwelen hat Reginald besonders tapferen Rittern anvertraut, andere hat er bereits an verschiedene Keeper des Bösen verloren. Nun ist es an Euch, alle Juwelen in einer Hand zu vereinigen und das Portal zur Oberwelt zu öffnen. Das Gute an den Portaljuwelen ist, das Eure Macht wächst, je mehr Ihr von den Juwelen in Eurem Besitz vereinigt. Könnt Ihr anfangs Horny, den mächtigen Dämonen der Unterwelt, gar nicht zu Hilfe rufen, wenn es einmal brenzlich wird, so eilt Euch Horny bei mit Juwelen gefülltem Talisman, genügend Mana vorausgesetzt, zu Hilfe, wann immer Ihr wollt. Aber bis dahin ist es ein weiter und beschwerlicher Weg! Packt es an, oh Scheußlicher!

Die Menüs

Es erscheint nun ein Menü zur Auswahl der Spielart und verschiedener Optionen. Da diese Menüs im Handbuch außerordentlich gut beschrieben sind, was heutzutage nicht so häufig vorkommt, halten wir diesen Exkurs etwas knapper.

Einzelspieler

Wenn Ihr diesen Menüpunkt wählt, erscheint ein neues Menü. Hier entscheidet Ihr Euch zwischen einem neuen Feldzug, der Fortsetzung eines bereits begonnenen Feldzugs, einem Gefecht (dazu mehr im Kapitel »Gefecht«) und dem Laden eines Spielstands.



Dungeon Keeper 2

Mehrspieler

Habt Ihr Euch zu einem Mehrspieler-Match gegen einen realeren Gegner als eine Maschine entschlossen, so könnt Ihr Euch nun zwischen drei Verbindungsarten entscheiden, von denen zwei miteinander im Zusammenhang stehen.

Winsock TCP/IP Internet-Verbindung

Wollt Ihr im Internet spielen, so stellt jetzt die Verbindung dazu her. Im darauffolgenden Menü bietet sich Euch die Möglichkeit, in ein vom Computer im Internet gefundenes Spiel einzusteigen oder selbst eins zu eröffnen (mehr hierzu im Kapitel »Multiplayer«).

Aber Ihr könnt auch gezielt eine IP-Adresse eingeben, die sich auch im LAN (Local Area Network) befinden kann.

Dungeonwache

Dieser Menüpunkt entspricht dem vorher beschriebenen, Ihr solltet gleichfalls eine bestehende Verbindung zum Internet haben. Jetzt sucht der Rechner automatisch nach offenen Partien, in die Ihr dann auch einsteigen könnt, Ihr könnt hier aber kein Spiel selbst eröffnen.

IPX-Verbindung für Direct Play

Verfügt Ihr über ein IPX-Netzwerk, so solltet Ihr diese Funktion auswählen.

Mein Traum-Dungeon

Das ist eine Welt für Einsteiger und Fortgeschrittene. Die unterschiedlichen Karten werden zwar erst freigeschaltet, wenn die vorhergehende gelöst wurde, aber das sollte kein Problem sein. Hier könnt Ihr ganz nach Belieben schalten und walten und ohne Zeitdruck einen idealen Dungeon errichten. In einem kleinen Raum habt Ihr ein paar Helden, die Ihr in Eure ausgeklügelten Fallensysteme laufen lassen oder als Trainingsobjekte für Eure Hausmonster benutzen könnt, oder als Folterkammerfutter, oder, oder, oder (mehr dazu im entsprechenden Kapitel!).

Optionen

Wie der Name schon sagt, hier könnt Ihr, oh Schrecken der Unterwelt, das Geschehen ganz Euren Bedürfnissen anpassen.

Die Grafikoptionen

Unter *Grafikoptionen* stellt Ihr Detailstufen, Auflösung und den Grafiktreiber ein (falls Ihr über mehrere 3D-Beschleuniger-Karten verfügt).

Los geht's



Standardmäßig ist die Hardware-Beschleunigung bei der Installation ausgeschaltet! Geht also als erstes in das Grafikmenü, und klickt das Häkchen hinter die entsprechende Option!

Die Soundoptionen

Im Menü *Soundoptionen* findet Ihr detaillierte Möglichkeiten, die Geräuschkulisse Euren dreckigen Ohren anzupassen! Schreit Euch ein Folteropfer zu laut? Hier findet Ihr sicher eine Möglichkeit, das zu ändern ...



Bei Geschwindigkeitsproblemen solltet Ihr die Grafik- und Soundqualität herabsetzen, aber dann macht das Spiel deutlich weniger Spaß!

Die Steuerungsoptionen

Hier läßt sich die Tastenbelegung frei für den eigenen Geschmack konfigurieren. Außerdem findet Ihr hier einen Schieberegler für die Spielgeschwindigkeit. Wenn es Euch zu hektisch wird, regelt etwas nach unten. Ist es zu langsam, könnt Ihr Eure Maushand mit einer höheren Einstellung durchaus zum Schwitzen bringen. Auch die Mausempfindlichkeit und die Scrollgeschwindigkeit lassen sich dem persönlichen Geschmack anpassen.

Extras

Unter *Extras* könnt Ihr bereits freigeschaltete Videos noch einmal betrachten, die Highscoreliste der besten Keeper einsehen oder aber die Namen der Macher des Spiels abrufen.

Beenden

Bei *Beenden* werdet Ihr ohne jede Vorwarnung zurück in die grausame Realität geschleudert.

Los geht's

Nun Keeper, genug der Vorreden, jetzt wird es ernst, klickt nun auf *Neuer Feldzug*, und hört auf Euren Lehrer!

Hier seht Ihr nun das ganze widerwärtig gute Reich des Königs und seiner Ritter vor Euch liegen. Pfeile markieren die nächsten Ziele Eurer Grausamkeit. In jedem Level sind verschiedene Haupt- und Nebenziele zu erreichen, nach denen Eure Leistung mit Punk-

Dungeon Keeper 2

ten honoriert wird. Habt Ihr in einem Level besonders großartige Leistungen vollbracht, werdet Ihr nach dem Kampf mit einem Eintrag in die Liste der besten Keeper der Unterwelt geehrt. Doch soweit ist es längst noch nicht! Begeben wir uns nun einmal probeweise in die höllischen Tiefen der Dungeons.

Ihr seht Euren Dungeon aus einer leicht isometrischen Perspektive, die Einstellungen der Kamera, wie Neigungswinkel etc., lassen sich aber beliebig verändern (siehe Kapitel »Tastenbelegung«) Die Ansicht des Dungeons läßt sich stufenlos drehen und in einem gewissen Rahmen zoomen.

Am oberen Bildschirmrand seht Ihr Eure wichtigsten Dungeon-Daten im Überblick: Die Zustandsanzeige Ihres Dungeon-Herzens, die Anzeige Ihres Mana-Vorrats und der Mana-Bilanz sowie die Zahltaguhr. Als letztes findet Ihr hier noch die Anzeige Eures momentanen Reichtums, der sehr vergänglich ist. Alle diese Anzeigen sind multifunktional und interaktiv.



Blinkt die Anzeige Ihres Dungeon-Herzens, wird es angegriffen. Nach einem Angriff regeneriert es sich ganz langsam wieder.

Die Goldanzeige verrät Euch zum Beispiel kurz vor dem eigentlichen Zahltag die zu erwartenden Lohnforderungen Eurer Untergebenen. Ist diese blinkende Zahl rot, so habt Ihr nicht genug Geld und müßt mit einer Palastrevolte rechnen, ist die Zahl grün, ist buchstäblich alles im grünen Bereich. Die Anzeige ermöglicht es Euch auch, durch einfaches Daraufklicken den Festbetrag von 100 Goldstücken aus Eurem Fundus in die »Hand des Bösen zu nehmen« und diesen Segen über einem unzufriedenen Dungeonbewohner zu entleeren (siehe Kapitel »Dicke Luft! Was nun?«). Die Manaanzeige wird im Kapitel »Mana, Mana, – MANA MANANA« näher behandelt. Berührt der Mauszeiger eine Kreatur oder einen anderen sensitiven Bereich des Spiels, könnt Ihr rechts von der Manaanzeige eine Art Schriftleiste aufleuchten sehen, die Euch nähere Auskünfte über das Gebiet um den Mauszeiger gibt. Der Mauszeiger, die »Hand des Bösen«, ändert seine Gestalt, je nach Tätigkeit, die das Gebiet, über dem er sich befindet, gerade zuläßt. Über abbaubarer Erde oder Ressourcen nimmt der Keeper eine Pickaxe in die Hand, über einem Geschöpf oder Gegenstand zeigt der Zeigefinger darauf, und während der Cursor nichts tut, macht die Hand des Bösen Fingergymnastik, um beim nächsten Rechtsklick eine Ohrfeige zu verteilen.

Ihr merkt schon, es ist nicht einfach, so ein Buch übersichtlich und gut gegliedert zu verfassen, und Ihr werdet sehen, es ist auch kein Zuckerschlecken, einen Dungeon zu führen!



Die Spiele-Menüs

Die Spiele-Menüs

Unter der isometrischen Dungeon-Ansicht (also am unteren Bildschirmrand) findet Ihr die eigentlichen Menüs.

Unten links seht Ihr eine Karte mit einem integrierten Kompaß, die Euch Euer Reich in Miniaturgröße wiedergibt. Wollt Ihr genauere Auskünfte, so klickt mit der rechten Maustaste auf die Karte oder betätigt das Lupensymbol in der rechten unteren Ecke der Karte. Durch Klicken auf den Computer unten links an der Miniaturkarte gelangt Ihr zurück in das Optionsmenü, in dem Ihr auch Spielstände speichern und laden könnt. Das Fragezeichen in der linken oberen Ecke der Karte aktiviert eine visuelle Hilfe für Einsteiger, um sich in den Menüs zurechtzufinden. Ist das Dollarzeichen rötlich unterlegt, könnt Ihr gebaute Räume, Fallen etc. aus Eurem Reich wieder verkaufen.

Rechts von der Karte seht Ihr vier weitere Buttons mit eigenartigen Symbolen. Dies sind Eure Schlüssel zu den verschiedenen Menüs. Das erste Symbol, eine eigenartige Kreatur, steht für das – ja, richtig, das Kreaturenmenü!

Das Kreaturenmenü

Klickt Ihr hier drauf, erhaltet Ihr Informationen über alle im Dungeon unter Eurer Herrschaft stehenden Kreaturen, einschließlich Eurer Imps. Die Anzeige für die Imps (ganz links) weicht ein wenig von den anderen ab. Statt eines Portraits findet sich eine sinnige Anordnung von Tätigkeiten, die von den Imps ausgeführt werden. Ganz oben (hinter dem =) steht die Gesamtzahl aller anwesenden Imps, darunter (hinter dem ?) findet Ihr die Angabe, wie viele von Euren kleinen Kriebels nichts zu tun haben und sich langweilen. Die Zahl hinter der Eieruhr steht für die Anzahl der beschäftigten Imps unter Eurem Kommando, und die Zahl ganz unten hinter den gekreuzten Schwertern sollte Euch zum Eingreifen veranlassen, denn sie stellt die Zahl der in Kämpfe verwickelten Imps dar.

Ähnliches gibt es für die übrigen Kreaturen, doch hier ist es noch ein wenig komplexer.

Standardmäßig seht Ihr die Portraits der anwesenden Spezies und die Anzahl der anwesenden Herrschaften. Dann ist das kleine = links des Imp-Menüs aktiviert. Wollt Ihr nun aber wissen, wer von Euren Geschöpfen arbeitet oder nicht, dann klickt doch einfach unter dem = auf das kleine Hammersymbol. Nun seht Ihr vor den Portraits der Kreaturen die einzelnen leicht verständlichen Symbole. Die in der entsprechenden Zeile stehende Zahl auf dem Kreaturen-Portrait zeigt Euch, wer arbeitet und wer nicht ... (So etwas wäre der Traum jedes Chefs und der Alptraum jedes Angestellten ...) Ein Hammer bedeutet auch hier, die Kreatur ist arbeitsam und fleißig, während das Fragezeichen ein faules und unterbeschäftigtes Monster symbolisiert. Ein einfaches Schwert zeigt ein am Bizeps arbeitendes Monster an, sprich, es trainiert in einem Trauingsraum oder kämpft in einer Arena. Die Eieruhr verweist hier auf andere nicht unbedingt faule Geschöpfe, die zum Beispiel gerade auf dem Weg zur Arbeit sind oder sich mal zwischendurch in der Hühnerfarm stärken wollen.



Dungeon Keeper 2

Im Falle eines Kampfes könnt Ihr Euch genau davon überzeugen, ob wirklich die optimale Streitmacht beisammen ist, oder ob sich jemand drücken möchte. Klickt hierzu auf das Schwerter-Symbol. Nun erscheinen vor den Kreaturen-Bildern drei neue Symbole: Gekreuzte Schwerter stehen für eine kämpfende, ein Schild für eine wachhabende Kreatur (im Wachposten oder auf Patrouille) und die schon bekannte Eieruhr für einen Drückheberger oder anderweitig Beschäftigten. Das letzte Symbol zeigt einen Smiley. Dieses Symbol gibt Euch Aufschluß über die Launen Eurer Monsterchen: Ein lächelndes Gesicht ist ein glücklicher Bewohner, ein Gesicht mit herabhängenden Mundwinkeln (Mitte) zeigt einen unglücklichen Dungeonbewohner und ein verkniffenes Gesicht einen verärgerten Bewohner. Mit einem Klick auf die Zahl in der entsprechenden Zeile könnt Ihr so gezielt einen Untergebenen in Eure Hand nehmen (die Hand des Bösen ...).

Der Raumausstatter – der Button mit dem Haus

In diesem Menü könnt Ihr festlegen, welchen Raum Ihr gerade bauen wollt. Klickt auf einen Raumtyp und baut dann mit dem Cursor direkt in Eurer Dungeonansicht die entsprechenden Raumfliesen, indem Ihr mit der linken Maustaste klickt.



Mit der rechten Maustaste auf einen Raumtyp geklickt, bringt Euch direkt zu dem gewählten Raum. Habt Ihr mehrere desselben Typs, werden sie nacheinander aufgesucht, bei jedem weiteren Klick.

Das Zauberspruchmenü

Was wäre eine Ausgeburt der Hölle, wie Ihr es seid, oh Meister, ohne eine gehörige Portion Zauberkraft? Nichts, ein Niemand! Nun, die nötigen Zaubersprüche findet Ihr hier in diesem Menü. Natürlich schmückt sich der Button für das Menü sinniger Weise mit einem Zauberstab! Wer hat Euch aber jemals mit so einem albernem Ding in den Händen herumrennen sehen? Das ist höchstens was für Weicheier wie diese Heldenzauberer! Nun, auf jeden Fall findet Ihr hier die zur Verfügung stehenden Zaubersprüche. Laßt Ihr die Hand des Bösen ein wenig auf einem der Sprüche ruhen, so wird Euch der Name des Spruchs offenbart und die Menge des von ihm verbrauchten Manas. Ist das Spruch-Icon golden eingerahmt, heißt das, daß Eure fleißigen Forscher in der Bibliothek den Spruch bereits verbessert haben, was je nach Spruch bedeutet, daß er entweder wirkungsvoller oder billiger geworden ist! Ein Zauber in Entwicklung hat eine Uhr in seinem Symbol, anhand derer Ihr den Entwicklungsfortschritt ablesen könnt. Ein Spruch im Zustand der Weiterentwicklung bekommt langsam einen goldenen Rahmen spendiert, ist der Rahmen vollständig, ist die Erforschung abgeschlossen.



Kreaturen

Das Handwerkskammermenü

Dieses Menü wird durch ein Hammer-Icon auf der Schaltfläche repräsentiert. Hier erhaltet Ihr Zugriff auf die in Eurer Werkstatt anzufertigenden Türen, Fallen und Barrikaden. Ein Klick, und schon beginnt ein Troll mit der Fertigung des gewünschten Teils. Ist es für den momentanen Kontostand zu teuer, ist das Icon dunkel und läßt sich nicht anwählen. Habt Ihr das Teil angewählt, müßt Ihr es auch noch an der gewünschten Stelle platzieren, an dieser Stelle erscheint der Gegenstand dann als Blaupause, bis er angefertigt und von einem Imp an den Ort des Geschehens transportiert worden ist.



An Stellen, an denen es heiß hergeht (etwa unter Wächterfallenbeschuß), ist es den Imps oft nicht möglich, die Falle oder Tür zu platzieren. Der Fortschritt der Produktion läßt sich einmal bei geschlossenem Handwerksmenü anhand der Uhr auf dem Hammersymbol verfolgen, bei geöffnetem Menü findet Ihr die gleiche Uhr auf dem entsprechenden Symbol für den zu fertigenden Gegenstand. Ein Rechtsklick storniert die Produktion und gibt das aufgewendete Geld zurück.

Fast in der Mitte findet Ihr zwei vertikale Pfeile, mit deren Hilfe Ihr die ganze Menüleiste nach unten schieben könnt. Der kleine Kreis leitet über zum Mitteilungsmenü. Ein Klick auf den Kreis verschafft Euch einen Überblick über die Ziele im entsprechenden Dungeon. Weitere eintrudelnde Meldungen aus Eurem Reich werden nacheinander aufgereiht und harren dann ihrer Kenntnisnahme. Allerdings werden alle wichtigen Informationen noch einmal von Eurem Adjutanten gesprochen wiedergegeben. Ein Klick mit der linken Maustaste öffnet die Nachricht, ein Klick mit der rechten Maustaste löscht die Nachricht.

Im Falle eines Kampfes seht Ihr noch ein weiteres Icon auf dieser Iconleiste, das Euch über den Kampf informiert. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die gekreuzten Schwerter, und schon seid Ihr am Ort des Geschehens. Habt Ihr einen »Versammeln«-Zauber ausgesprochen, so könnt Ihr den Zauber stoppen, indem Ihr auf das entsprechende Symbol neben dem Kampfsymbol klickt. Hier findet Ihr auch eine Anzeige, wenn eine Alarmfalle ausgelöst worden ist.

Kreaturen

So, Meister, darf ich Euch vorstellen? Ich habe hier eine besonders repräsentative Auswahl von potentiellen Untergebenen für Euch zusammengestellt. Jedes dieser Monstren hat Stärken und Schwächen und meistens auch schlechte Angewohnheiten, wie Spukken und Pupsen, die Ihr aber natürlich zu Euren Gunsten ausnutzen könnt. Andere wieder sind faul und frönen lieber der eigenen Lust, als zu trainieren. Ihr müßt also immer ein wachsames Auge auf alle Eure Untergebenen haben.

Dungeon Keeper 2

Die Charakterinformationen

Jede Kreatur hat einen eigenen Namen und auch einen eigenen Kopf und Charakter. Laßt die Hand des Bösen eine kurze Zeit über einem Wesen schweben, und Ihr werdet in der Textzeile oben links einiges über sie erfahren. Dazu gehören seine derzeitige Tätigkeit, seine Effektivität und seine Laune.

Zustand (Lebensenergie)

Ist eine Kreatur in einen Kampf verwickelt, oder laßt Ihr Eure Hand über ihrem Haupt schweben, so offenbart sich Euch eine Lebensblume. Jedes Blütenblatt stellt 1/6 der Lebensenergie des Wesens dar. Mit nur zwei Blättern kann die Kreatur nur noch taumelnd gehen und ist meistens bestrebt, sich aus dem Staube zu machen, um sich im Schlafsaal von den Strapazen zu erholen. Wird durch weitere Treffer (oder Eure Schläge) das vorletzte Blütenblatt zerstört, fällt die Kreatur ohnmächtig zu Boden und kann nun nur noch von Imps vor dem Tode errettet werden.



Die Lebensblume eines Hauptgegners, der die Siegbedingung des Levels darstellt, ist als eine Art Sonne dargestellt. Befindet er sich nicht auf Eurem Bildschirm, so seht Ihr eine Art Windrose, die immer am Rand des Bildschirms die Richtung anzeigt, in der sich das Hauptziel befindet.

Entweder schleppen eigene Imps den Verletzten zurück auf das heimische Lager, oder feindliche Imps werfen den Betroffenen in das Gefängnis. In beiden Fällen überlebt die Kreatur. Wird der Sterbende aber nicht innerhalb einer gewissen Zeitspanne »abgeholt«, so verblutet er und stirbt. Er kann nun nur noch auf dem Friedhof etwas Gutes für Euch tun.



Um Eure Geschöpfe während eines Kampfes auf eine besondere Kreatur aufmerksam zu machen, klickt mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Feind, es erscheint nun um seine Lebensblume eine Handschelle mit einem Schloß. Das symbolisiert den Befehl an Eure Geschöpfe, dieses Wesen unter allen Umständen gefangenzunehmen.

Die Erfahrungsstufen

Die von Eurem Dungeon angelockten Monster sind natürlich herumstromernde Vagabunden, nicht besonders erfahren und auch noch nicht besonders trainiert, denn sonst wären sie längst bei der Konkurrenz fest angestellt. Sie kommen also, bitten um Unterkunft und sind willig, unter Eurer Herrschaft zu lernen. Dieses Lernen drückt sich in den Erfahrungsstufen aus, auch Level genannt. Ist also in Zukunft von einem Level-10-Helden die Rede, so meine ich nicht, daß der Held im Level 10 auftaucht, sondern seine Erfahrungsstufe. Diese Erfahrungsstufe erhöht sich durch Trainieren im Trainingsraum, durch Kampf in der Arena oder durch Kämpfe auf Leben und Tod gegen einen »echten



Kreaturen

Gegner«. Eine Ausnahme bilden auch hier die Imps. Sie können durchaus Erfahrungen sammeln, das tun sie jedoch nicht im Kampf, sondern durch die Anzahl von zugeteilten und erledigten Aufträgen. Die Erfahrungsstufe eines Geschöpfes erkennt Ihr an der Zahl im Kelch der Lebensblume. Zoomt Ihr näher an die Lebensblume heran, erkennt Ihr im Inneren eine Art Uhr, wie bei einem Kreisdiagramm. (Ihr wißt nicht was ein Kreisdiagramm ist? Das ... Autsch! Nicht hauen, natürlich wißt Ihr es!) Diese Uhr verdeutlicht Euch, wie lange es bei dem betreffenden Wesen noch dauert, bis es den nächsten Erfahrungslevel erreicht. Beobachtet ruhig mal jemanden beim Training! Im Trainingsraum können aber Eure Kreaturen ab Level 4 nichts mehr lernen, nun ist praxisrelevantes Trainieren gefragt, sprich, der Kampf gegen echte Gegner. Dazu werft einfach Kreaturen in Eure Arena, der Unterhaltungswert ist enorm, unbeschäftigte Dungeonbewohner bekommen gleich viel bessere Laune ... Hier können die Kämpfer bis Erfahrungsstufe 8 ausgebildet werden. Ein wirklicher Veteran ist aber erst der, der auch ein paar Kämpfe gegen einen Feind bestanden hat. Der höchste Erfahrungslevel ist 10.

Was ist nun so Gutes an den Erfahrungsstufen?

Die Kreatur ist erst einmal schwach und kippt schon bei einem leisen Windhauch aus den Latschen, während ein Monster mit höherem Level erstens mehr Treffer einstecken kann und zweitens auch mehr und kräftiger austeilen kann. Magiebegabte Geschöpfe lernen auch in der Ausbildung neue und mächtigere Zaubersprüche hinzu, ein Level-8-Imp kann sogar lernen, sich an den Ort seiner Arbeit zu teleportieren! Genauso lernen die Fernkämpfer neue und zielsichere Kampftechniken hinzu! Ihr solltet also genau überlegen, welche Kreatur Ihr als Kanonenfutter verwenden möchtet, und welche Ihr lieber heilt, bevor Ihr sie verliert!

Die Monster

Anders als beim Vorgänger wartet Dungeon Keeper 2 mit mehr strategischem Tiefgang auf, oh Herrscher des Glibberschleims. Das ist schon bei den Kämpferklassen zu merken. Wir unterscheiden vier Kämpferklassen, die Imps bilden wie immer eine Ausnahme, sie sind nämlich keine Kämpfer. Die meisten Kreaturen beobachten den Keeper erst eine Weile, bis sie zu ihm stoßen. Schafft die nötigen Räumlichkeiten, damit sie sich wohlfühlen, dann werden Sie auch zu Euch stoßen! Weiterhin beachtet der gute Keeper, daß manche Kreaturen einander nicht ausstehen können und dann ganz schnell sauer werden, wenn sie einen Schlafsaal oder gar einen Trainingsraum mit solch einem verhassten Geschöpf teilen müssen.

Die Blocker

Blocker sind meist massige grobschlächtige Geschöpfe, die sich schon dank ihrer Masse behaupten können. Wenn solch ein Monstrum in einem engen Gang steht, ist halt für gegnerische Armeen kein Vorbeikommen.



Dungeon Keeper 2

Die Flanker

Flanker sind wieselflinke kleine Geschöpfe, deren Strategie darin besteht, meist in Massen aufzutauchen und die gegnerischen Reihen zu durchbrechen, um dann von der Flanke her anzugreifen.

Die Blitzer

Blitzer lieben den frontalen Angriff, sie fallen blitzartig über den überraschten Gegner her und verschwinden im Falle eines Schadens auch ebenso schnell wieder, um sich zu regenerieren. Sie durchbrechen so die Reihen des Feindes und vernichten vornehmlich die kampfunterstützenden Gegner, um sich dann wieder den übrigen Kriegern zu widmen.

Kampfunterstützung

Kampfunterstützende Geschöpfe sind Kreaturen mit überwiegend Fernkampfeigenschaften. Sie vertragen relativ wenige Treffer und vermeiden es natürlich, in Nahkämpfe verwickelt zu werden. Doch als Unterstützung für Eure Blocker sind sie Gold wert! Sie heilen ihre Frontkameraden und unterstützen sie aus der zweiten Reihe mit einem Hagel von Pfeilen, Zaubersprüchen etc.

Die Imps

Imps sind das Wichtigste, oh Herrscher der Finsternis! Sie arbeiten ohne Mullen und Knullen, wie die Chinesen sagen würden, denn Ihr versorgt sie mit Magie, was ihr Element ist. Imps werden nur durch Euer Mana ernährt, brauchen keinen Schlafsaal und erledigen alles, was Ihr ihnen auftragt! Sie sind die guten Geister im Kellerverlies! Aber sie brauchen auch ab und an mal einen aufmunternden Klaps! Und: Vorsicht, besonders helle im Kopf sind sie auch nicht, sie rennen immer und immer wieder gegen feindliche Stellungen an, bis sich ihre Zahl auf ein Minimum reduziert hat. Das Minimum bedeutet: vier. Denn jedes Dungeon-Herz hat solch eine Mana-Ausstrahlung, daß als nützlicher Nebeneffekt immer vier Imps zur Verfügung stehen.

Das Glühwürmchen

Klasse: Flanker

Zauber: Keine

Nötige Räumlichkeiten: Schlafsaal

Unverträglichkeiten: Keine

Dieses kleine zarte Wesen ist eigentlich gar kein Monster, es verirrt sich nur in den Dungeon, und weil es so schön Licht macht, darf es auch bleiben und bekommt sogar Geld dafür. Ein großer Kämpfer ist es nicht, doch es hat einen unschätzbaren Vorteil: Es kann durch seine Flügel jedem Kampf aus dem Wege gehen und Lava überqueren, was es zu einem ausgezeichneten Aufklärer macht.

Kreaturen

Der Goblin

Klasse: Flanker

Zauber: Keine

Nötige Räumlichkeiten: Schlafsaal (mindestens 5 Felder groß)

Unverträglichkeiten: Zwerge

Diese Kreatur ist von Natur aus ein Feigling, aber in größeren Gruppen ein durchaus ernst zu nehmender Kämpfer, der sich gut für Sticheleien in Grenzgebieten eignet. Aufgrund seiner Feigheit und begünstigt durch seine Geschwindigkeit bringt er sich bei ernsthaften Verletzungen schnell in Sicherheit.

Der Zauberer

Klasse: Kampfunterstützung

Zauber: Feuerball, Heilen, Feuerbombe

Nötige Räumlichkeiten: Bibliothek

Unverträglichkeiten: Weiße Zauberer und Vampire

Angelockt durch die Magie des Wissens, die in Bibliotheken schlummert, strömen Zauberer zuhauf in Euren Dungeon, wenn Ihr eine schöne Bibliothek errichtet. Hier studieren sie und entdecken für Euch so manchen wichtigen Zauberspruch. Haben sie sogar ihr Lager noch in der Nähe einer Bibliothek ist der Zauberer ganz und gar zufrieden mit sich und der Welt, und – natürlich auch mit Euch, oh Grauseligkeit! Ihr solltet jedoch die körperliche Ertüchtigung Eurer Denker nicht zu kurz kommen lassen, da eine Gruppe gut ausgebildeter Magier eine tödliche Waffe in der Hand eines erfahrenen Keepers darstellen kann.

Der Troll

Klasse: Blockierer

Zauber: Keine

Nötige Räumlichkeiten: Werkstatt

Unverträglichkeiten: Keine

Unverzichtbare Accessoires eines jeden sind Türen und Fallen, und in deren Herstellung ist der Troll ein Meister, was es ihm an Gehirnschmalz mangelt, gleicht er durch geschicktere Hände und gute Muskeln aus. Er ist auch nicht so verfressen wie ein Teufler und außerordentlich geschickt im Entschärfen gegnerischer Fallen. Im Kampf kommt ihm seine gute physische Konstitution zugute, und er ist ein hervorragender Blockierer, wenn Ihr seine Ausbildung im Trainingsraum nicht zu sehr vernachlässigt habt.

Dungeon Keeper 2

Der Salamander

Klasse: Flanker
Zauber: Feuerball, Spucken
Nötige Räumlichkeiten: Trainingsraum

In den heißen Lavagruften zu Hause, schadet dem Salamander der Aufenthalt in Lava nicht, ja, Lava ist sogar die Voraussetzung dafür, daß er sich in Eurem Reich einfindet. Als eine Mischung zwischen Flanker und Kampfunterstützer sind gut ausgebildete Samanderrudel eine Bedrohung für jeden Gegner, da sie sehr flexibel einsetzbar sind und auch an durch Lava geschützten Seiten des Dungeons auftauchen können.

Die Schwarze Elfe (Dunkelelf)

Klasse: Kampfunterstützung
Zauber: Pfeil, Messerwurf, Lenkbolzen
Nötige Räumlichkeiten: Wachraum
Unverträglichkeiten: Zwerge, Bogenschützinnen

Diese Kreaturen sind aufgrund ihres Charakters von ihren Schwestern auf der Erdoberfläche verstoßen worden und haben sich in die Katakomben der Unterwelt zurückgezogen. Hier kommen ihr ihre geschärften Sinne zugute. Sie verfügen über eine Sonderfähigkeit, eine Art Sniper-Modus, mit dessen Hilfe sie Gegner aus großer Entfernung mit tödlicher Genauigkeit ins Jenseits schicken können. Ihre an die Dunkelheit gewöhnten Augen sehen sogar in schummrigen Ecken alles glasklar, und Ihre Beweglichkeit läßt sie feindlichen Nahkampfattacken erfolgreich ausweichen. Aufgrund eines instinktiven Sicherheitsbedürfnisses schieben diese Wesen gerne Wache auf Wachposten und alarmieren sofort die Verstärkung, wenn ein Gegner naht. So erkennen ihre Argusaugen auch jeden Dieb oder Schurken, der sich in Euren Dungeon einschleichen will.

Der Schurke

Klasse: Flanker
Zauber: Unsichtbarkeit
Nötige Räumlichkeiten: Kasino

Auch ein Vertriebener von der Oberwelt, aber einer der niedersten Sorte! Gemein, hinterhältig und verschlagen, ist er ein gut ausgebildeter Schurke, eine wahre Bereicherung Eures Gruselkabinetts! Ausgestattet mit einem Halsabschneidermesser und dem Wissen um die Unsichtbarkeit, verbunden mit der Kunst der Tarnung, kann sich ein Schurke in jeden fremden Dungeon einschleichen und Gold rauben. Aber Vorsicht! Er macht auch vor Euren Goldvorräten nicht halt, in einem unbewachten Augenblick steckt er sich schon mal was ein, das Euch gehört! Im Grunde aber eine feige Seele, ist er im Kampf

Kreaturen

nur gut trainiert zu gebrauchen bzw. er vermeidet es überhaupt, in eine Auseinandersetzung zu geraten! Allerdings stänkert er gerne mit feindlichen Imps herum!

Das Skelett

Klasse: Flanker

Zauber: Keine

Nötige Räumlichkeiten: Kerker

Ein Skelett, das ist wohl jedem klar, Herr, ist eine ganz schön unappetitliche Angelegenheit! Ein hohler Kopf, leere Augenhöhlen und wackelige Knochen! Aber würdet Ihr solch eine Herde Knochenkrieger unter markerschütterndem Geschrei auf Euch zuwackeln sehen, würde Euch im ersten Moment sicherlich auch das Grausen packen! Diese Geschöpfe sind die durch die Magie des Dungeon-Herzens wiederauferstandenen Gebeine Eurer im Kerker verhungerten und verfaulten Gegner, die es nicht würdig waren, von Euch gefoltert und bekehrt zu werden! Skelette haben allerdings kein Gefühl mehr für ihre eigene Zerbrechlichkeit. Sie werfen sich ohne Bedenken in jede noch so aussichtslose Schlacht und fliehen niemals! Das birgt die Gefahr, von einem Augenblick zum nächsten zu Knochenstaub zu zerfallen, was diesen Viechern auch regelmäßig geschieht, wenn Ihr sie nicht in Eurer unendlichen Großmütigkeit immer wieder heilt. Im Trainingsraum erreichen Skelette das Erfahrungslevel 4 sehr schnell, sie benötigen kein Essen und keinen Platz zum Schlafen, aber sie regenerieren erlittene Schäden auch nicht mehr. Deshalb ist es unmöglich, Skelette in der Arena, so wie andere Geschöpfe, einfach kämpfen zu lassen. Werden sie nicht geheilt, zerfallen sie auch hier einfach zu Staub. Allerdings sind sie ideale Wächter, die durch ihr schreckliches Aussehen und ihr Geschrei durchaus eine Horde Imps davon abhalten können, Euer Territorium zu betreten.

Die Eiserne Jungfrau

Klasse: Blitzler

Zauber: Blitz, Frost, Hagel

Nötige Räumlichkeiten: Folterkammer

Unverträglichkeiten: Feen

Die Mutter der Sado-Maso-Szene ist die Eiserne Jungfrau. Doch als auf Erden ihr perverser Drang nach Schmerz und Leiden plötzlich von der Realität noch überboten wurde, zog sie sich in die dunkleren Gefilde unter der Erde zurück. Sie verachtet jegliche Arbeit, außer es geht in den Kampf oder in die Folterkammer. Mit dem größten Vergnügen foltert sie höchstpersönlich die armen Opfer, wenn – ja wenn kein Platz für sie selber frei ist! Ansonsten verbringt sie lieber eine Runde aufs Rad gebunden, als sich, wie es sich eigentlich gehören würde, ein wenig körperlich zu ertüchtigen! Oftmals treibt sie so den Keeper in den Wahnsinn! Da helfen meist nur verschließbare Türen vor

Dungeon Keeper 2

der Folterkammer oder eine dankbar aufgenommene Ohrfeige und ein nachdrückliches Verweisen an ihren Trainingsplatz.

Der Teufler

Klasse: Blocker

Zauber: Pups und Fernpups

Nötige Räumlichkeiten: Hühnerfarm (mindestens 5x5 Felder) + Schlafsaal (mindestens 9 Felder) + Handwerkskammer (mindestens 3x3 Felder)

Unverträglichkeiten: Skelette, Riesen

Der Teufler ist ein unsäglich verfressener, aus allen Körperöffnungen stinkender, riesiger schwabbeliger Fleischberg, der im Kampf durch seine Körpergase unsägliche Panik und auch Schaden bei Freund und Feind auslöst. Nebenbei ist er auch imstande, helfend in der Werkstatt mitzuarbeiten. Seine Hauptbeschäftigung gilt aber der Pflege seines Leibesumfangs und der Erhaltung seines Cholesterin-Spiegels. So geht er im Durchschnitt einmal mehr auf ein Häppchen in die Hühnerfarm als ein Troll. Soll er in der Werkstatt einigermaßen effektiv arbeiten, benötigt Ihr im gleichen Raum möglichst eine Hühnerfarm und sein Schlaflager. Keiner weiß es genau, ob der Teufler wirklich beinlos im Dungeon herumrutscht, oder ob sein Bauch nur den Dungeonboden berührt und Ihr die Beine nicht sehen könnt!

Der Vampir

Klasse: Blitzer

Zauber: Verlangsamen, Anzapfen, Tote erwecken

Nötige Räumlichkeiten: Friedhof (min 3x3 Felder)

Unverträglichkeiten: Mönche

Ja, ja, wer kennt ihn nicht, Graf Dracula, den tollkühnen Vampir, der es wagte, die Oberwelt zu tyrannisieren, ohne die Mächte des Bösen vollständig auf seiner Seite zu wissen! Seine Anverwandten schlagen sich deshalb auf Eure Seite, in der Hoffnung dereinst mit Euch zusammen durch das Portal in die Oberwelt zu treten. Die Seelen verstorbener Monster und Helden fügen sich zu einem neuen und fast unsterblichen Wesen auf Euren Friedhöfen zusammen. Je nach Größe des Friedhofs werden die Leichen unterschiedlich gut »verwertet«. Auf einem kleinen Friedhof mit Mindestgröße werden manchmal zwei Leichen auf ein Grab gelegt und verwesen dann als eine. Außerdem kann ein Friedhof mit einer Größe von 3x3 Feldern auch nur einen Vampir ernähren, sprich ihm die Unsterblichkeit geben. Ich empfehle einen Friedhof mit einer Mindestgröße von 5x5 Feldern. Dann erscheint in der Mitte ein grünlich leuchtender Sarg mit verrutschtem

Kreaturen

Deckel, aus dem dann die Vampire nach fünf verwesenen Leichen sehr effektiv mit einem gruseligem bis irren Lachen auferstehen. Vampire sind sehr gute Krieger, die, falls sie doch einmal zu »Tode« kommen, unter Verlust einer Erfahrungsstufe wieder auf dem Friedhof auferstehen. Ein Vampir, der von einem Mönch getötet wurde oder ein Vampir unter Level 4 geht aber für immer von Euch! Gebt also acht auf die mächtigen Kämpfer, und heilt ab und an Ihre Wunden. Eine weitere Leidenschaft von Vampiren sind Bücher, demzufolge sind sie auch ganz brauchbare Forscher in der Bibliothek. Vorsicht ist jedoch geboten, da die eigenen Zauberer Vampire nicht ausstehen können, aber als Urlaubsvertretung (während des Aktivurlaubs im Trainingsraum oder der Arena) eignen sich Vampire allemal.

Für Vampire gilt ähnliches wie für Skelette in der Arena: Sie müssen immer geheilt werden, um ein höheres Level zu erreichen. Werden sie vernichtet, erstehen sie zwar unter Verlust einer Erfahrungsstufe wieder auf, aber das ist ja nicht Zweck der Übung, oder?

Der Schwarze Ritter

Klasse: Blockierer

Zauber: Keine

Nötige Räumlichkeiten: Folterkammer, Arena

Unverträglichkeiten: Ritter, Könige

Die riesigen und furchterregenden Schwarzen Ritter sind die wohl härtesten Kämpfer unter Euren Kämpen! Trainiert ihn gut, und er frißt sich förmlich durch die feindlichen Heerscharen! Er steckt nicht nur viele Treffer ein, sondern ist auch gut im Austeilen. Als ehemaliger GUTER hat er natürlicher Weise ein gespaltenes Verhältnis zu seinen ehemaligen Dienstherren und Kollegen.

Der Schwarze Engel

Klasse: Blitzer

Zauber: Feuerbombe, Hagel, Skelettarmee, Vernichtung

Nötige Räumlichkeiten: Tempel (mindestens 5x5 Felder), pro Tempel mit Handskulptur zwei Schwarze Engel

Unverträglichkeiten: Mönche, Feen

Der Gefallene Engel ist trotz seines Abstiegs in die Kloake der Unterwelt immer noch ein mächtiger Zauberer und gewaltiger Kämpfer. Mit seinen singenden Kampfruf »Hey, hei hei hei!« jagt er seinen Gegnern eine Gänsehaut über den Rücken, die meistens auch die letzte ist. Sie sind aber an die Mana-Aura der Heiligen Stätten gewöhnt und suchen sich immer noch gerne eine Schlafstatt in der Nähe eines Tempels.

Dungeon Keeper 2

Die Helden

König

Klasse: Blitzzer

Zauber: Keine

Prinzen

Klasse: Blitzzer

Zauber: Keine

Ritter

Klasse: Blockierer

Zauber: Keine

Königlicher Wächter

Klasse: Blockierer

Zauber: Keine

Wächter

Klasse: Blockierer

Zauber: Keine

Elfe

Klasse: Kampfunterstützung

Zauber: Blitz, Rüstung, Wirbelsturm

Bogenschützin

Klasse: Kampfunterstützung

Zauber: Pfeil, Lenkbolzen, Granate

Mönch

Klasse: Kampfunterstützung

Zauber: Heilen, Beschleunigen, Rüstung

Dieb

Klasse: Flanker

Zauber: Unsichtbarkeit

Zusätzliche Menüs, je nach Spielmodus

Riese

Klasse: Blockierer

Zauber: Keine

Weißer Zauberer

Klasse: Kampfunterstützung

Zauber: Feuerball, Feuerbombe, Superfeuerbombe

Zwerg

Klasse: Arbeiter und Flanker

Zauber: Keine

Zusätzliche Menüs, je nach Spielmodus

Je nach Aufgabe und/oder Spielmodus erscheinen unten in der Menüleiste noch die eine oder andere Anzeige bzw. das eine oder andere Menü.

Heldenmenü

In den Traum dungeons-Leveln findet Ihr in der rechten unteren Bildschirmecke ein sogenanntes Heldenmenü. Klickt Ihr auf den oberen Button, werdet Ihr sofort zu einem Heldenbereitschaftsraum teleportiert. Hier könnt Ihr Euch eine handvoll Helden schnappen, um sie an einer beliebigen Stelle in Eurem Reich wieder abzusetzen, von wo aus sie versuchen werden, Euch das Leben schwer zu machen. So lassen sich zum Beispiel ganz herrlich die verschiedensten Fallenkombinationen ausprobieren und die eigenen Kampftaktiken vervollkommen. Ihr könnt aber auch eine einmalige Heldenwelle oder kontinuierliche Heldenanstürme mit wachsendem Schwierigkeitsgrad initiieren.

Uhr, Schläge etc.

Bei verschiedenen Bonusleveln oder Leveln mit Zeitbegrenzung wird zusätzlich eine missionsrelevante Zeit bzw. die Anzahl der zur Verfügung stehenden Schläge etc. eingeblendet.

Botschaften

Wenn Euer Adjutant eine Nachricht für Euch hat oder andere Dinge in Eurem Dungeon geschehen, von denen Ihr wissen solltet, landen die Botschaften mit einem Icon versehen auf Eurem Schreibtisch. Schon anhand des Icons könnt Ihr sehen, um welche Art von Botschaft es sich handelt. Nachrichten Eure Monster betreffend sind mit einem Monsterpictogramm versehen, allgemeine Informationen tragen ein »i« und so weiter.

Dungeon Keeper 2

Navigation unter der Erde

Navigation im Dungeon-Modus

Zum Scrollen der Dungeon-Ansicht bewegt einfach die Hand des Bösen an den Rand des Bildschirms, und der sichtbare Ausschnitt verschiebt sich.

Kommen wir nun zum wesentlichen: Wie, oh Schrecklicher, behaltet Ihr bei all diesem scheinbaren Chaos den Überblick, und wie bewegt Ihr Euch in Eurem Dungeon fort?

Bedienung mit Tastatur und Maus

Als erstes solltet Ihr Euch im Dungeon eine Maus fangen, um das Spiel mit diesem possierlichen Tierchen zu steuern. (Manche Leute haben auch schon eine zu Hause, die müssen sich natürlich keine zweite Maus fangen!) Habt Ihr die Maus mit dem Schwanz in Euren Computer eingeklemmt, erscheint der Mauszeiger, die sagenhafte Hand des Bösen! Mit dieser werden alle wichtigen Funktionen des Spiels gesteuert. Eure Maus hat meistens zwei Ohren, oder Tasten, ein rechtes und ein linkes. Ist im Folgenden von einem Rechtsklick die Rede, heißt das für Euch, das rechte Ohr der Maus zu pressen und vers versus bei einem Linksklick das linke.

Mit einem Linksklick könnt Ihr:

- | | |
|---|--------------------------------------|
| ● Kreaturen/Gold aufnehmen | in der Dungeon-Ansicht |
| ● Angreifen | in Symbiose |
| ● Räume, Zauber und Menüs auswählen | in den Menüs |
| ● Raumfliesen legen/verkaufen | in der Dungeon-Ansicht |
| ● 100 Goldstücke gezielt aufnehmen | auf die Goldanzeige klicken |
| ● auf der Mini-Map einen Punkt gezielt aufsuchen | Klick auf die Karte |
| ● auf der bildschirmfüllenden Kartenansicht einen Punkt aufsuchen | Klick auf die Karte |
| ● Kreaturen der Party hinzufügen | im Gruppieren-Modus (Symbiose) |
| ● freizugrabende Räume markieren | Dungeon-Ansicht |
| ● markierte Zonen entmarkieren | Dungeon-Ansicht |
| ● in die Mini-Map hineinzoomen | Klicken auf die Lupe an der Mini-Map |
| ● Heldenlevel aufwärts
(s.a. Kapitel Traumdungeon) | Klicken auf den Heldenlevelkreator |

Navigation unter der Erde

Mit einem Rechtsklick könnt Ihr:

- Kreaturen/Gold fallenlassen
- gewählte Zauber/Räume abwählen
- Botschaften löschen
- gezielt Räume aufsuchen
- Symbiose-Modus verlassen
- Dungeon-Herz aufsuchen
- Kampf aufsuchen
- Kreatur aufsuchen
- Ohrfeigen verteilen
- umschalten zur bildschirmfüllenden Kartenansicht
- die Kartenansicht verlassen
- Kartenausschnitt der Mini-Map zurückzoomen
- Heldenlevel runter
- einen Angreifer als bevorzugtes Ziel markieren

- in der Dungeon-Ansicht
- in der Dungeon-Ansicht
- Klick auf das Botschaften-Icon
- Klick auf den Raum im Raumenü
- in Symbiose
- Klick auf die Dungeon-Herz-Anzeige
- Klick auf das Kampfsymbol
- Klick auf die Zahl im Portrait
- Klick auf die Kreatur in der Dungeon-Ansicht
- auf die Minimap klicken
- Klick in der bildschirmfüllenden Kartenansicht
- Klick auf die Lupe an der Mini-Map
- Klick auf den Heldenlevelkreator (s.a. Kapitel Traumdungeon)

Die Karte

Die Karte zeigt, wie kaum anders zu erwarten, die Euch bekannte Welt. Noch nicht von Euch entdeckte Gebiete liegen noch unter dem Nebel des Krieges verborgen und halten gute oder böse Überraschungen bereit. Auf der Minimap und auf der bildschirmfüllenden Kartenansicht ist von Euch erobertes Gebiet mit Eurer Farbe gekennzeichnet, das Gebiet des Feindes mit seiner Farbe. Weißes Gebiet wird von Helden beansprucht und ist potentiell gefährliches Pflaster. Helden selber erscheinen als weiße Punkte auf der Karte. Auf der Minikarte werden die eigenen Kreaturen als schwarzrot blinkende Punkte dargestellt, auf der großen Version der Map als rote Punkte. Gegnerische Monster nehmen die Farbe des jeweiligen Keepers an. Das weiße Trapez gibt Eure Blickrichtung an. Kreise zeigen einen Kampf oder den Standort eines »Zusammenrufen«-Zaubers. Die gestrichelte Linie vom Zentrum des Kartenausschnitts führt direkt in Euer Dungeon-Herz. Nicht blinkende Kreise geben den Patrouillen-Radius Eurer Wachposten an.

Dungeon Keeper 2

Dunkelrote Gebiete sind Lavaströme, blaue zeigen Wasseradern. Gelbe Quader symbolisieren Golderz-Vorkommen, und violette deuten auf eine Edelsteinmine hin. Dunkelbraun ist die Farbe der Natursteinwand, die undurchdringlich für Eure Imps ist. Hellbraune Gänge sind freigegrabene Gebiete, die noch von keiner rivalisierenden Macht in Besitz genommen wurden. Dunkelbraun letztendlich ist schöner weicher, warmer Mutterboden, durch den sich Eure Imps noch durchwühlen können.



Blinken Räume oder die Lebensblumen von Wesen in allen Farben, so gehören sie zu dem Keeper, der sie als erstes für sich beansprucht, d.h. in Besitz nimmt. Diese Geschöpfe verhalten sich neutral.

Und nun kommt der Clou: Auf der großen Dungeonkarte könnt Ihr jederzeit feststellen, was welche Kreatur tut, die Ihr als Punkt durch die Gegend rennen seht! Bewegt einfach die Hand des Bösen über sie, und seht in einem kleinen Kristall rechts oben Eure Welt aus der Vogelperspektive.

Am Rande der Minikarte sind noch vier Buttons integriert:

Ein Fragezeichen, das bei Benutzung einige Gegenstände in Eurem Reich näher erläutert.

Ein Dollarzeichen, das bei Aktivierung den Verkauf von Türen, Räumen und Fallen ermöglicht.

Eine Lupe, welche die Ansicht der dynamischen Minikarte vergrößert und verkleinert.

Ein Computersymbol, das Ihnen Zugriff auf die Spieloptionen und Ihre gespeicherten Spielstände verschafft.

Navigieren in Symbiose

Nun Meister, stellt Euch vor, Ihr habt ein Problem: Die gegnerischen Wächterfallen dezimieren Eure Imps dergestalt, daß sie es nicht schaffen, das Land in der Nähe der gegnerischen Fallen in Besitz zu nehmen. Euch sind auch die Hände gebunden, denn Ihr könnt keine Eurer Kreaturen in der Nähe der Fallen absetzen, um dem Zauber ein Ende zu bereiten ... In diesem Fall hilft ein einfacher Zauber, der es Euch ermöglicht, die totale Kontrolle über eine beliebige Eurer Kreaturen zu übernehmen. Ihr nehmt dann die Perspektive des von Euch übernommenen Geschöpfes an und könnt auch die physischen Funktionen dank Eures überragenden Geistes besser steuern, als das Geschöpf selber es je könnte. Mittels Maus schaut Ihr nach oben und unten bzw. dreht Ihr Euch, mit den Pfeiltasten bewegt Ihr Euch vorwärts und zurück, und mit den Pfeilen (rechts und links) könnt Ihr einen Schritt zur Seite machen, um zum Beispiel feindlichen Geschossen und Hieben auszuweichen. Je nach Ausbildungsstand und Art des Wesens verfügt Euer neuer Körper über die unterschiedlichsten Waffen, die Ihr am oberen Bildschirmrand aufge-

Navigation unter der Erde

listet seht. Ihr erhaltet Zugriff auf diese durch Drücken der Tasten 1, 2, 3 oder 4. Die unterschiedlichen Kreaturen verfügen oftmals zusätzlich über spezielle Fähigkeiten, die nicht zu den Waffen gezählt werden. Die Hauptfähigkeit erreicht Ihr über die Taste 5 und eine mögliche Nebenfähigkeit über die Taste 6. Wollt Ihr eine Party bilden, d.h. andere Geschöpfe zu Eurer Unterstützung mitnehmen, so betätigt die Taste 7. Jetzt leuchten potentielle Mitstreiter hell auf, nun noch ein Linksklick, und das Wesen erscheint im Party-Balken am unteren Bildschirmrand. Es wird Euch nun folgen, Euch verteidigen und Euer gewähltes Ziel mit Euch angreifen. Auslösen lassen sich dann die Waffen und Fähigkeiten über einen Klick mit der linken Maustaste. Manche Waffen und Fähigkeiten benötigen ein definiertes Ziel: Wie beim Gruppieren leuchtet das Ziel hell auf, ein Feuerball wird dann automatisch ein wenig mehr in Laufrichtung des Ziels geschleudert und trifft es dann genau. Pech nur, wenn Ihr zu dicht an einer Wand steht ...

Eure Dungeon-Herz und Mana-Anzeige sowie die Minikarte behaltet Ihr auch in Symbiose gut im Auge, sie befindet sich am gewohnten Platz. Hinzu kommt der Gesundheitsbalken des in Besitz genommenen Wesens und eine Anzeige, wieviel Gold Eure Kreatur gerade bei sich trägt.



Auf der Miniaturkarte findet Ihr die Angabe der Himmelsrichtung, also eine Art integrierten Kompaß. Die große Karte ist immer eingenordet. Seid Ihr also nach einem Symbiose-Ausflug völlig orientierungslos, ist es ein leichtes, mit einem Klick die große Karte aufzurufen und gleich wieder zu schließen. Schon steht Ihr wieder mit Blickrichtung zum Nordstern über Eurem Dungeon.

Die Hotkeys

Jeder Keeper hat natürlich seine eigenen Gewohnheiten und Vorlieben. Und so ist es Euch auch bei der Steuerung Eurer Dungeon-Welt jederzeit möglich, die Art, in der Ihr Dinge geschehen laßt, selbst zu bestimmen und zu verändern, wenn Euch der Sinn nach Neuem steht. Wählt dazu im Optionen-Bildschirm den Punkt **Steuerungsoptionen** und dann weiter Tastaturbelegung ändern. Ausnahmen bilden die **[Strg]**- und die **[Shift]**-Taste. Hier wählt Ihr die mit neuem Auslöser zu versehende Funktion und betätigt die Taste, welche Euch von nun an mit erneuerter Funktionalität dienen kann, ... aber sicher wißt Ihr das schon längst.

Da man als Keeper aber auch ausgesprochen gut beschäftigt ist und nicht mit der unwürdigen Tätigkeit banaler Tastenbelegung provoziert werden möchte, wurden keine Mühen gescheut, um herauszufinden, was Euch, böser Keeper, wohl am besten unter den rauen Pranken liegen wird. Versucht es mit den in den folgenden Tabellen niedergeschriebenen Belegungen. Die erste beschreibt Euch die Steuerung der Körper, von denen Euer teuflischer Geist beliebt Besitz zu ergreifen. Die zweite zeigt Euch die Bedienung der Dungeon-Welt aus Eurer erhabenen Perspektive.

Dungeon Keeper 2

Aktion	Taste
Scharfschützen-Modus (Umschalter)	Eingf
Schloß knacken/Entschärfen/Kerkerausbruch	0 (Ziffernblock)
Feuern	Leertaste
Kriechen	Strg rechts
Rennen	Shift rechts
Nahkampfwaffe	1
Zauberspruch 1	2
Zauberspruch 2	3
Zauberspruch 3	4
Hauptfähigkeit	5
Nebenfähigkeit	6
Gruppenauswahl	7
Aus Gruppe entfernen	Strg + G

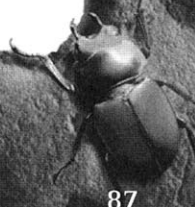
Tastaturbelegung im Symbiose-Modus

Aktion	Taste
Hoch-Scrollen	Pfeiltaste hoch
Runter-Scrollen	runter
Links-Scrollen	links
Rechts-Scrollen	Rechts
Vergrößern	Pos1 oder Strg + hoch
Verkleinern	Ende oder Strg + runter
Schnell scrollen	Shift
Ansicht nach links drehen	Entf oder Strg + links
Ansicht nach rechts drehen	Bild runter oder Strg + rechts
Pause + Optionen	Esc
Screenshot	Druck
Gegenstände aufnehmen (keine Geschöpfe)	Bild hoch
Mehrfache Nachrichten senden	Tab
Hintergrundbeleuchtung stärker	.



Navigation unter der Erde

Aktion	Taste
Hintergrundbeleuchtung schwächer	ß
Isometrische Kamera	F1
Kamera von oben	F2
Detail-Kamera	F3
Benutzerkamera 1	F4
Benutzerkamera 2	F5
Benutzerkamera 3	F6
Verbündetenfenster	A
Zum nächsten Kampf	F
Benutzer-Konsole umschalten	G
Zum Dungeon-Herz	H
Informationsfenster	I
Karte	M
Zum Portal	P
Mit Maus drehen	X + Maus links/rechts
Mit Maus zoomen	Y + Maus hoch/runter
Gamma erhöhen	Shift + .
Gamma verringern	Shift + ,
Kamera nach rechts rollen (Freie Kamera/Benutzerkamera einstellen)	Strg + Entf
Kamera runterkippen (Freie Kamera/Benutzerkamera einstellen)	Strg + Ende
Kamera hochkippen (Freie Kamera/Benutzerkamera einstellen)	Strg + Pos1
Kamera nach links rollen (Freie Kamera/Benutzerkamera einstellen)	Strg + Einfg
Kamera nach rechts kippen (Freie Kamera/Benutzerkamera einstellen)	Strg + Bild runter
Kamera nach links kippen (Freie Kamera/Benutzerkamera einstellen)	Strg + Bild hoch
Stärkstes Geschöpf aufnehmen	Strg + . + Klick auf Geschöpf



Dungeon Keeper 2

Aktion	Taste
Schwächstes Geschöpf aufnehmen	Strg + , + Klick auf Geschöpf
Schnell laden	Strg + L
Level neu starten	Strg + R
Schnell speichern	Strg + S
Spiel schneller	+ (Tastatur)
Spiel langsamer	- (Tastatur)

Tastaturbelegung im Dungeon-Modus

Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon zum Selberbauen

Nun seid Ihr mit der grundlegenden Steuerung vertraut, einem erfolgreichen und langen Kerkermeisterleben sollte nun fast nichts mehr im Wege stehen. Ach, halt! Da sind ja noch die Räume und Fallen, die Ihr in ihrer Funktionsweise und optimalen Platzierung kennenlernen müßt. Also, leiht mir Euer dreckiges Ohr und merket auf!

Die Umwelt

Wenn Ihr in die Unterwelt herabsteigt, warten dort viele Überraschungen auf Euch. Jede von diesen Gegebenheiten kann Euch Nutzen oder Schaden bringen, ganz wie Ihr damit umgeht.

Der Nebel des Krieges

So gut Eure Augen sich an die Dunkelheit hier unten gewöhnt haben mögen, sie können doch nicht weiter sehen als alle Augen Eurer Untergebenen zusammen. So ist es nicht verwunderlich, daß sich der Großteil der Umgebung Euren wachsamem Blicken zunächst entzieht. Dringt Ihr jedoch beim Dungeon-Bau weiter vor und erkundet die Umgebung oder begibt sich ein Glühwürmchen auf einen Erkundungsflug, etwa einen Lavastrom entlang, dann erhaltet Ihr einen besseren Einblick in die Euch umgebenden Gefilde. Dies ist absolut überlebenswichtig, denn nur so findet Ihr Gold und die begehrten magischen Gegenstände, die von Zeit zu Zeit in der Unterwelt herumliegen. Außerdem solltet Ihr den Feind finden, bevor er Euch findet! Denkt daran: Wissen ist Macht! (Und nichts wissen macht nichts ... ;-). Von Zeit zu Zeit werdet Ihr auch einen verhassten Gegner zu Tode foltern, der Euch unter Umständen Schlüsselpositionen der gegnerischen Truppen preisgibt. Dieses Wissen ermöglicht Euch einen Blick auf jene Stellen.



Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

Lava

Lava fließt in mächtigen glühendheißen Strömen durch die Unterwelt, jede Kreatur, die auch nur kurz damit in Berührung kommt, erleidet unweigerlich schweren Schaden und stirbt binnen kurzer Zeit. Nur der Salamander fühlt sich hier pudelwohl und ist deshalb eine strategisch wichtige Einheit in Leveln mit Lava. Zum Überqueren eignen sich Holzbrücken nur bedingt, da sie nach kurzer Zeit in Flammen aufgehen. Hier ist wohl die Steinbrücke das Mittel der Eurer Wahl, wollt Ihr es Euren Kreaturen ermöglichen, sicheren Fußes über solch einen Feuerstrom zu gelangen. Doch Vorsicht! Auch Riesen macht es aufgrund ihrer schrecklich dicken Hornhautschwien an den klobigen Füßen nichts aus, durch Lava zu laufen!

Wasser

Auch Wasserflächen gilt es in Eurem unterirdischen Reich zu überbrücken, hierzu reicht aber eine simple Holzbrücke aus. Die meisten Kreaturen scheuen sich nicht, sich im Falle eines Kampfes die Füße naß zu machen, und waten auch schon mal ein Stück durch die feuchte Brühe, um eine feindliche Wächterfalle zu beseitigen. Nur der Vampir hegt eine instinktive Abneigung gegen das feuchte Element (Weihwasser) und wird daher keinen Fuß hineinssetzen. Man weiß ja nie ...

Undurchdringlicher Fels

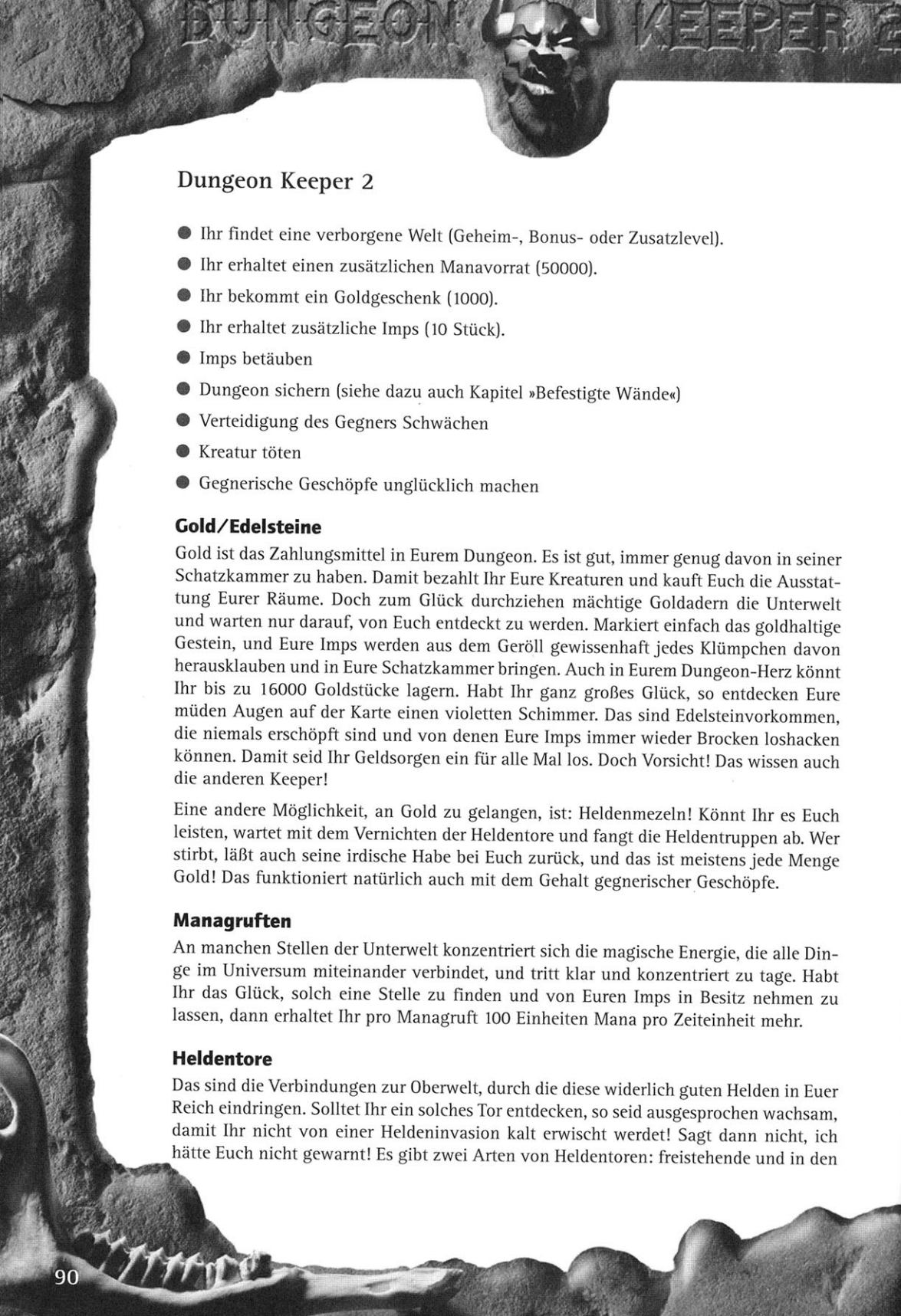
Hier versagen selbst die Zähne und Klauen Eurer Imps. Spitzhacken werden stumpf, ehe sie diesen Fels durchdringen könnten. Hier seid Ihr mit Eurer Macht am Ende, hier gibt es kein Weiterkommen.

Die Dungeon-Specials

Manchmal werdet Ihr auf eigenartige kleine Kisten treffen. Das sind magische Gegenstände, die vor Äonen von Jahren von den vorherigen Herrschern der Unterwelt (die von den Helden, gegen die Ihr kämpft, vertrieben wurden) hier vergessen wurden und nun darauf warten, von Euch entdeckt und angewendet zu werden. Ist das Feld, auf dem der Gegenstand liegt, von Euren Imps erobert worden, könnt Ihr entweder mit der Hand auf das Special klicken, um es sofort zu benutzen, oder Eure fleißigen Helfer schleppen es in Eure Bibliothek, sofern vorhanden. Dort angekommen, erscheint es als Zauberspruch in Eurem Zauberspruchmenü. Vorsicht! Nutzt diese Gegenstände weise! Sie sind nur einmal zu verwenden! Welche magischen Gegenstände könnt Ihr nun da unten erwarten? Tja, da wären:

- Alle Kreaturen erhalten eine Erfahrungsstufe mehr (bis maximal Level 10).
- Alle Kreaturen werden glücklich gemacht.
- Alle Kreaturen werden geheilt.
- Die Karte für das Level wird Euch offenbart, der Nebel des Krieges verschwindet.



The page features a dark, textured background with a stone-like appearance. At the top, the words "DUNGEON KEEPER" are carved into the stone. In the center, there is a carved mask of a creature with a wide, toothy grin. The title "Dungeon Keeper 2" is prominently displayed in a bold, serif font. The main content consists of a bulleted list of objectives, followed by sections on Gold/Edelsteine, Managrufte, and Heldentore, each with descriptive text. The page is framed by a rough, stone border on the left and bottom, with a large, jagged bone or skull fragment visible at the bottom left corner.

Dungeon Keeper 2

- Ihr findet eine verborgene Welt (Geheim-, Bonus- oder Zusatzlevel).
- Ihr erhaltet einen zusätzlichen Manavorrat (50000).
- Ihr bekommt ein Goldgeschenk (1000).
- Ihr erhaltet zusätzliche Imps (10 Stück).
- Imps betäuben
- Dungeon sichern (siehe dazu auch Kapitel »Befestigte Wände«)
- Verteidigung des Gegners Schwächen
- Kreatur töten
- Gegnerische Geschöpfe unglücklich machen

Gold/Edelsteine

Gold ist das Zahlungsmittel in Eurem Dungeon. Es ist gut, immer genug davon in seiner Schatzkammer zu haben. Damit bezahlt Ihr Eure Kreaturen und kauft Euch die Ausstattung Eurer Räume. Doch zum Glück durchziehen mächtige Goldadern die Unterwelt und warten nur darauf, von Euch entdeckt zu werden. Markiert einfach das goldhaltige Gestein, und Eure Imps werden aus dem Geröll gewissenhaft jedes Klümpchen davon herausklauben und in Eure Schatzkammer bringen. Auch in Eurem Dungeon-Herz könnt Ihr bis zu 16000 Goldstücke lagern. Habt Ihr ganz großes Glück, so entdecken Eure müden Augen auf der Karte einen violetten Schimmer. Das sind Edelsteinvorkommen, die niemals erschöpft sind und von denen Eure Imps immer wieder Brocken loshacken können. Damit seid Ihr Geldsorgen ein für alle Mal los. Doch Vorsicht! Das wissen auch die anderen Keeper!

Eine andere Möglichkeit, an Gold zu gelangen, ist: Heldenmezzeln! Könnt Ihr es Euch leisten, wartet mit dem Vernichten der Heldentore und fangt die Heldentruppen ab. Wer stirbt, läßt auch seine irdische Habe bei Euch zurück, und das ist meistens jede Menge Gold! Das funktioniert natürlich auch mit dem Gehalt gegnerischer Geschöpfe.

Managrufte

An manchen Stellen der Unterwelt konzentriert sich die magische Energie, die alle Dinge im Universum miteinander verbindet, und tritt klar und konzentriert zu tage. Habt Ihr das Glück, solch eine Stelle zu finden und von Euren Imps in Besitz nehmen zu lassen, dann erhaltet Ihr pro Managrufte 100 Einheiten Mana pro Zeiteinheit mehr.

Heldentore

Das sind die Verbindungen zur Oberwelt, durch die diese widerlich guten Helden in Euer Reich eindringen. Solltet Ihr ein solches Tor entdecken, so seid ausgesprochen wachsam, damit Ihr nicht von einer Heldeninvasion kalt erwischt werdet! Sagt dann nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt! Es gibt zwei Arten von Heldentoren: freistehende und in den



Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

festen Felsen gebaute. Erstere lassen sich relativ einfach zerstören (wenn Ihr es schafft, sie zu erreichen, ohne daß alle Eure Wesen abgeschlachtet werden). Erobert dazu alles Land um die Tore, und die Helden werden Euch nie wieder durch dieses Tor einen Besuch abstatten.

Heldenschlafsaal

Ein für den Keeper nicht zu zerstörender Raum, der sich aber nach gewisser Zeit selbst zerstört. Hierher kehren die angeschlagenen Helden zurück, um sich zu erholen.

Das Portal

Ein Portal zu erobern, heißt für Euch, Monstern und gefallen Wesen den Zugang zu Eurem Dungeon zu gestatten. Hierher kommen die Kreaturen, die sich auf Eure Seite schlagen, um Euren Feldzug gegen das Gute zu unterstützen.

Mana, Mana – MANA MANANA

Als Währung für Magie wird sogenannte Mana verwendet. Die *Brockhaus-Enzyklopädie*, 19. Auflage, schreibt darüber folgendes:

»Mana

(melanesisch: das außerordentlich Wirkungsvolle)

Ursprünglich polynesisches Wort für eine dem magischen Denken zahlreicher früherer Kulturen vertraute übernatürliche Kraft, die in Naturerscheinungen, Dingen, in Tieren, aber auch im Menschen wirksam sein kann; sie wird als numinose Macht erfahren, die zum Guten oder Bösen wirken kann.

Ihr Besitz oder ihre Kontrolle wird als größter Vorteil angesehen und gilt teilweise als übertragbar (z.B. im Kannibalismus).

Der Besitz von Mana wird vor allem dem Häuptling, Medizinmann, König zugeschrieben, ist aber auch bei anderen Menschen unter bestimmten Zuständen, z.B. bei der Jagd oder bei einer besonderen Begabung, vorhanden.

Mana- und Tabuvorstellungen, das heißt die ehrfurchtsvolle Scheu vor »mächtigen« Dingen, regulieren frühe Formen des gesellschaftlichen Lebens (z.B. sind die Frauen »tabu«, die am »Mana« ihres Mannes oder ihrer Eltern partizipieren).«

Mana ist also alles in allem der Schlüssel Eurer Macht, die magische Währung sozusagen. Und demzufolge kosten alle Zaubersprüche eine bestimmte Menge an Mana. Aber nicht nur die Zaubersprüche verbrauchen die kostbare Substanz, nein, auch Eure Imps bestehen zu 100% aus diesem magischen Stoff und verbrauchen eine ganze Menge davon, besonders, wenn sie ab und an in Scharmützel verwickelt werden. Dann regenerieren sie sich auf Kosten Eurer Mana-Vorräte wieder. Aber auch sämtliche Fallen verbrauchen einen steten Strom Mana, als Standby-Leistung sozusagen. Wenn eine Falle in Aktion tritt, feuert sie also im Prinzip in Eurem Namen einen mächtigen Zauberspruch



Dungeon Keeper 2

auf einen Gegner ab und muß dann nachladen, was wiederum Mana verbraucht. Habt Ihr zuwenig davon auf Lager, nutzen Euch die Batterien von Fallen überhaupt nichts mehr, sie verweigern einfach den Dienst! Schlimmer noch wird es, wenn Ihr Euch zu viele Imps anschafft und dann die Mana-Vorräte zur Neige gehen (etwa weil Ihr einen besonders mächtigen Zauberspruch gesprochen habt). Dann fehlt den kleinen Biestern nämlich einfach der Treibstoff, und sie lösen sich plötzlich so schnell, wie Ihr sie erschaffen habt, wieder in einen feinen Sternennebel auf. Nur leider verschwinden damit auch ihre sämtlichen Erfahrungswerte!

Und wie bekommt man Mana? Ganz einfach!

Jedes eroberte Feld hat einen Mana-Ausstoß von einer Einheit pro Zeiteinheit, jede Managruft einen Ausstoß von 100 Einheiten pro Zeiteinheit. Um den Überblick nicht zu verlieren, solltet Ihr Eure Mana-Anzeige im Auge behalten. Dort seht Ihr zwei weitere Zahlen, eine grün, die andere in roter Farbe. Das sind Eure Mana-Einnahmen und -Ausgaben. Die Einnahmen durch das Besetzen von Land und Managruften sind auf 500 Einheiten pro Zeiteinheit limitiert, mehr kann Euer Dungeon-Herz nicht für Euch verarbeiten. Auch ist seine Mana-Speicherkapazität auf 200000 Einheiten beschränkt. (Das soll sich aber nach Meinung der Programmierer mit dem nächsten Patch ändern. Sie wollen einen Bonus pro eroberter Managruft einführen, so daß das hier Geschriebene vielleicht mit der Auslieferung des Buches schon nicht mehr ganz aktuell sein wird! Darum bitte ich Euch um Vergebung! Anm. d. Verf.)

Allerdings gibt es trotz dieses Limits noch einen feinen Trick, den jeder Keeper im Hinterkopf haben sollte, falls es einmal hart auf hart kommen sollte. Jede Kreatur kann in einem Tempel gehen, um zu beten. Manche tun das freiwillig, manche müßt Ihr dazu in Eure Tempel setzen. Geistig rege Charaktere wie Magier und Vampire erzeugen mehr Mana beim Beten als etwa ein Gerippe oder ein anderer Kämpfer oder Handwerker. Bekehrte Gegner legen sich besonders ins Zeug für Euch und erzeugen gleich doppelt soviel Mana wie Eure eigenen Geschöpfe. Durch das Beten wird zusätzliche Mana-Energie freigesetzt, die Ihr gleichfalls bis zum besagten Limit von 200000 Einheiten sammeln könnt. Habt Ihr genügend Einheiten im Tempel, könnt Ihr Euch durchaus ständige Mana-Ausgaben von mehr als 600 Einheiten leisten und bekommt trotzdem noch genügend Mana für Zaubersprüche dazu!

Wenn Ihr ein gegnerisches Dungeon-Herz zerstört, bekommt Ihr in der Regel sämtliches dort gespeicherte Mana (außer im Multiplayer-Spiel, siehe auch dort).



Für Imps, die Ihr in das Dungeon-Herz werft, bekommt Ihr den halben »Er-schaffungspreis« rückerstattet, da aber vier Imps auch ohne Euer Zutun immer in Eurem Dungeon arbeiten, könnt Ihr Euch ganz schnell am Anfang einen großen Mana-Vorrat zulegen, indem Ihr alle automatisch und kostenlos entstehenden Imps in das Dungeonherz zurückwerft, bis Ihr genügend Mana gehortet habt. Das kann unter Umständen in einem Multiplayerspiel einen entscheidenden Vor-teil bedeuten.



Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

Der (Auf)Bau eines Dungeon

Startet nun erst einmal einen Traumdungeon-Level, und tastet Euch in aller Ruhe an das Management eines Verlieses heran. Euer Zentrum der Macht und der magischen Kraft ist das Dungeon-Herz. Hier pulsiert die reine Magie. Das Herz ist das Eure, mit seiner Gesundheit steht und fällt Eure Macht hier unten! Behandelt es sorgfältig, und hütet es wie Euren Augapfel! Dafür beschenkt es Euch mit vier kleinen fleißigen Helfern und einem steten Strom von Mana. Wird es angegriffen und beschädigt, fängt das Herz an, sich dunkler zu verfärben und heftiger zu schlagen, um dann zum Schluß seinen Verletzungen zu erliegen und zu explodieren. Könnt Ihr die Attacke stoppen, regeneriert es sich ganz langsam wieder.

Umliegende Erdmassen könnt Ihr mit der Hand des Bösen markieren. Eure Imps werden dann nichts Eiligeres zu tun haben, als das Material mit ihren Spitzhacken zu bearbeiten. Es entsteht ein freies Feld. Euer Dungeon ist in einzelne Quadrate aufgeteilt, jedes einzelne Feld wird nach dem Freilegen von Euren Arbeitern in Besitz genommen, das heißt mit Fliesen belegt. In der Mitte befindet sich ein Farbtupfer in Eurer Dungeon-Farbe, die anderen Keepern anzeigt, daß Ihr das Land für Euch beansprucht. Diesem Fliesenboden könnt Ihr nun feldweise eine Eigenschaft zuweisen. Das geschieht mittels des Raumenüs. Hier findet Ihr die passenden Bodenbeläge für verschiedene Räume. Die meisten Räume benötigen eine gewisse Mindestgröße, um effektiv arbeiten zu können.

Befestigte Wände

Eure Imps werden, wenn nicht wichtigere Aufgabe auf sie warten, versuchen, Eure Dungeon-Wände zu verstärken. Das stoppt einen Gegner erst einmal, und seine Imps oder Zwerge müssen sich gehörig anstrengen, um eine solche befestigte Wand einzureißen. Falls Ihr merkt, daß der Gegner auf diese Weise in Euren Dungeon eindringen will, dann setzt einfach ein paar Imps an die andere Seite der Wand. Sie werden versuchen, den von außen angerichteten Schäden von innen wieder zu beheben. Die dadurch gewonnene Zeit solltet Ihr dazu nutzen, um Eure Krieger zu sammeln und den Angriff zurückzuschlagen. Befestigte Wände erkennt Ihr auf der Karte an einem etwas intensiver gefärbten Rand um Eure Räume. Befestigte Wände kommen außerdem dem Sicherheitsbedürfnis Eurer Untertanen sehr entgegen, sie arbeiten dadurch erheblich besser.



Der Zauberspruch »Beben« ist bestens dazu geeignet, die Befestigung einer gegnerischen Wand zu schwächen und jegliche Reparaturversuche im Keim zu ersticken!



Dungeon Keeper 2

Die Räume

Stellt Euch vor, Ihr seid eine qualifizierte Arbeitskraft und wißt, daß Ihr Euch nicht unter Wert verkaufen wollt. Würdet Ihr als Krankenschwester in den Dienst eines Milchbauern treten?

Genauso geht es den Kreaturen der Unterwelt. Jede möchte ihrer Neigung und ihren Kenntnissen entsprechend untergebracht werden. Kreaturen, denen Ihr keine optimalen Bedingungen bietet, bleiben eventuell einfach Ihrem Dungeon fern. Generell gilt: Je mächtiger eine Kreatur ist und je besser sie zu kämpfen versteht, um so ausgefallener sind ihre Wünsche.



Lassen Sie sich trotzdem nicht durch den Galgenhumor Ihres Adjutanten aus der Fassung bringen, wenn er Ihnen offenbart: »Ihre Geschöpfe wünschen sich einen Kabelanschluß!« Soweit geht der Luxus nun doch nicht! Wenn Sie den Kerl mal wieder sehen, geben Sie ihm eine kräftige Ohrfeige! Gleiches gilt bei der Forderung nach Fernwärme oder ähnlichem!

Fakt ist, daß verschiedene Räume Euren Dungeon für die eine oder andere Spezies attraktiver machen (siehe auch Kapitel »Die Kreaturen«). Ein weiterer Fakt ist, daß auch die Größe der einzelnen Räume ein wichtiger Gesichtspunkt bei der Dungeonwahl der potentiell zur Verfügung stehenden Wesen ist.

Je nach Art des Raumes spielt es auch für die Effektivität des Raumes selbst eine Rolle, welche Form und Größe er hat und ob seine Wände befestigt sind oder nicht. Bei der Folterkammer zum Beispiel hängen an befestigten Wänden zusätzliche Marterwerkzeuge herum, die bei Erdwänden fehlen. Gleiches gilt für die Bibliothek. Bei solchen Räumlichkeiten solltet Ihr Euch genau überlegen, wie viele Zugänge Ihr schafft. Ihr verliert durch jeden zusätzlichen Ausgang wertvolle Arbeitsflächen. Bei anderen Räumen spielt nur die Größe eine Rolle, eine Hühnerfarm muß lediglich gut erreichbar sein (siehe zur taktischen Gruppierung der Räume auch das Kapitel »Strategie und Taktik«).

In der folgenden Liste findet Ihr die Mindestgröße der Räume und etwaige Besonderheiten aufgezählt. Preise gelten immer für ein Feld einschließlich Mehrwertsteuer!

Der Schlafsaal

Mindestgröße:	1 Feld
Empfohlene Größe:	3x3 Felder
Lockt:	Glühwürmchen, Goblin
Preis in EURO:	300

Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

Hier stellen Eure Dungeon-Bewohner Ihr Bettchen auf, und hierher kehren sie zurück, wenn sie unzufrieden oder verletzt sind, um sich so richtig auszukurieren. Auch die Imps bringen KO-gegangene Kämpfer hierher zurück. Bei Schlafsälen ist es egal, wie viele zusammenhängende Felder gebaut werden, ein Feld entspricht einem Bett.

Die Schatzkammer

Mindestgröße: 1 Feld
 Empfohlene Größe: je nach Bedarf
 Lockt: nichts
 Preis in EURO: 200

Eure pekuniäre Situation sollte sich im Laufe Eurer Karriere so gestalten, daß die 16000 fassende Umrandung Eures Dungeon-Herzens deutlich zu klein für Euren Reichtum ist. Dann baut einfach eine kleine Schatzkammer. Es ist auch von großem Vorteil, den Imps Wege zu ersparen und eine kleine Kammer in der Nähe einer Goldader anzulegen. Bei einem Edelstein-Vorkommen versteht sich eine Schatzkammer von selbst.



Die Schatzkammern bei weiter vom Dungeon-Herzen entfernten Vorkommen sollten aber nicht zu groß bemessen werden, da sonst Eure Geschöpfe an Zahltagen gleichfalls sehr weite Wege zurücklegen müssen und schnell sauer werden, wenn sie sich ihre Taschen nicht schnell vollschlagen können. Also: Wählt die Schatzkammer in der Nähe von Vorkommen nur so groß, daß Ihr immer flüssig seid (für den Bau von Räumen und Fallen etc.). Ist das gewährleistet, sollen die Imps ruhig laufen und die Kammer des Herzens füllen, dann sind Eure Kreaturen auch zufrieden mit Euch.

Die Hühnerfarm

Mindestgröße: 3x3 Felder
 Empfohlene Größe: 5x5 Felder
 Lockt: Teufler
 Preis in EURO: 300

Die Hühnerfarm ist eine sehr nützliche Erfindung. Hier werden mit magischer Energie (aber ohne Mana-Verbrauch) kleine Broiler erzeugt (für die westdeutschen Käufer dieses ostdeutschen Produkts: Broiler = Brathähnchen :-). Eure Geschöpfe verspüren nämlich nach harter Arbeit in den Trainingsräumen oder der Handwerkskammer ab und zu ein leichtes Hungergefühl. Da es aber in Eurem Dungeon keine Schoko-Pralinés mit deutschen Königsnüssen zu verspeisen gibt, wenden sie sich ausfühlich den genannten Broilern zu. Auf diese Weise regenerieren sie auch ihre angeschlagene Gesundheit nach Kämpfen.

Dungeon Keeper 2



Optimiert auch hier die Wege, die zurückgelegt werden müssen! Eine große zentrale Hühnerzucht und mehrere kleinere in den Arbeitsbereichen mindern die Leerlaufzeiten! Auch an der Front machen sich Hühnerzuchten nicht schlecht. Erstens haben Eure Kämpfer so die Möglichkeit für einen Snack zwischendurch, und zweitens beschäftigen sich Helden oft damit, sinnlos feindliche Räume zu zerstören, und das verschafft Euch etwas Zeit, Eure Armee zu versammeln.

Der Trainingsraum

Mindestgröße:	1x3 Felder (an verstärkten Wänden nur für Fernkämpfer)
Empfohlene Größe:	5x5 oder größer
Lockt:	Salamander
Preis in EURO:	500

Der Trainingsraum ist ein äußerst wichtiges Instrument für eine erfolgreiche Expansion. Die in Euren Dungeon kommenden Geschöpfe sind meistens noch richtige Milchreisbubis, die noch keinerlei Kampferfahrungen aufweisen können. Sie gehen meist sofort mit Freude daran, ihre Fertigkeiten zu trainieren, das kostet Euch zwar ein wenig Geld (Trainingseinheiten in einem Fitneß-Studios sind schließlich auch nicht umsonst – doch halt! Bei vielen Menschen sind sie umsonst! Aber nicht KOSTENLOS!), aber es lohnt sich! Die hier trainierenden Wesen können so, ohne jeden Feindkontakt, bis Level 4 aufsteigen. Auch beim Trainingsraum ist es wichtig, so viele Wände wie möglich für Trainingsplätze zu nutzen. Befestigte Wände steigern die Effektivität eines Raumes gewaltig. Ein Trainingsraum der Größe 5x5 Felder bietet mit nur einem Eingang und verstärkten Wänden Platz für 17 Kreaturen, ein Trainingsraum ohne verstärkte Wände nur Platz für 10.

Die Arena

Mindestgröße:	4x5 Felder (2 Kämpfer, 10 Zuschauer)
Empfohlene Größe:	so groß, wie es Euer Geldbeutel erlaubt!
Lockt:	Schwarze Ritter
Preis in EURO:	750

Die Arena ist ein wahrhaft teuflischer Spaß für Euch und Eure Kreaturen. Hier dürfen die Wesen mal so richtig ihren Frust loswerden und sich gegenseitig fein eins auf die Fresse geben ... Nebenbei hat dies einen enormen Trainingseffekt (bis Level 8 möglich). Eine weitere angenehme Nebenerscheinung ist die Stärkung des Selbstvertrauens der Kämpfer und eine Verbesserung der Laune der Zuschauenden. Und: Es kostet Euch kei-



Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

nen Pfennig! Ihr könnt auch gefangene Gegner als Gladiatoren mißbrauchen und hier gegen ein oder mehrere Eurer Wesen antreten lassen. Auch ganze Gruppengemetzel sind hier möglich. Entweder jeder gegen jeden oder Eure Wesen zusammen gegen den Feind! Was für ein Spaß!



Achtet bei Arena-Massenschlachten darauf, daß Ihr über genügend freie (arbeitslose) Imps verfügt, welche die zu Boden gegangenen Kämpfer in ihr Bettchen schaffen. Ihr wollt doch wohl keine gut trainierte Kreatur auf diese Art und Weise verlieren? Oder?

Die Bibliothek

Mindestgröße: 1x3 Felder an einer verstärkten Wand

Empfohlene Größe: 5x5 Felder

Lockt: Zauberer

Preis in EURO: 600

Dieser Raum ist durchflutet von verborgenem Wissen und zieht Zauberer magisch an, wie das Licht eine Motte. Sie ruhen dann nicht eher, als bis der letzte Zauberspruch und der letzte Raum (im Multiplayer-Modus) erforscht wurde. Für jeden Zauberspruch und jedes Dungeon-Special ist ein Regalplatz zum Lagern vonnöten. Gleichfalls bedarf es Arbeitsplätze für Zauberer. Sind mehr Zauberer vorhanden als Studienplätze (sozusagen der Numerus clausus), erhaltet Ihr die Meldung: Eure Bibliothek ist zu klein. Hier kann ein Verstärken der Wände schon Wunder wirken, denn in einer 5x5 Felder großen Bibliothek mit unverstärkten Wänden gibt es zehn Arbeitsplätze und 16 Regalplätze, in einer mit verstärkten Wänden finden acht Zauberer mehr einen Arbeitsplatz.

Die Werkstatt

Mindestgröße: 1x3 Felder (an einer verstärkten Wand)

Empfohlene Größe: 5x5 Felder

Lockt: Troll und Teufler

Preis in EURO: 600

Dieser Raum sollte das Kernstück Eurer Verteidigungsstrategie sein. Hier werden Fallen und Türen hergestellt, die Ihr über das Baumenü in Auftrag geben könnt. In eroberten Werkstätten gefundene Fallen und Türen (kleine Kisten) werden hier gelagert und sind dann sofort verfügbar.



Dungeon Keeper 2

Der Tempel



*Ein Tempel mit der Handskulptur!
Genau die optimale Größe!*

Mindestgröße: 1 Feld (zum Beten für 1 Person)

Empfohlene Größe: 5x5 Felder

Lockt: Schwarzer Engel

Preis in EURO: 3000

Der Tempel ist eines der wichtigsten strategischen Gebäude in Mehrspieler-Spielen. Hier könnt Ihr zusätzlich Mana produzieren, indem Ihr Eure Kreaturen (oder besser bekehrte feindliche) beten laßt. Dazu reichen kleinere Tempel aus. Wollt Ihr jedoch den mächtigen Schwarzen Engel anlocken, braucht Ihr einen mindestens 5x5 Felder großen Tempel, der dann eine Handskulptur in der Mitte seines Opferteiches hat. Pro Tempel mit einer solchen Skulptur werden sich dann (sofern auf der Karte vorhanden) zwei Schwarze Engel auf Eure Seite schlagen.



Eine wichtige Angelegenheit ist das Opfern von Kreaturen. Werft dazu einfach die gewünschte Kreatur in den Opferteich und wartet, welche huldvolle Gabe Ihr von den Göttern dafür erhaltet (mehr dazu im Kapitel »Opfer an die Götter«).



Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

Das Kasino

Mindestgröße: 1x3 an verstärkten Wänden

Empfohlene Größe: 5x5 und größer

Lockt: Schurke

Preis in EURO: 750

Im Kasino können Eure Geschöpfe mal so richtig die Sau rauslassen! Allerdings bleibt von Eurer Seite nichts dem Zufall überlassen, denn Ihr entscheidet, ob Ihr lieber ein bißchen Geld von Euren Untertanen abzockt oder etwas in die gute Laune investiert. Mit dem Auszahlungshebel könnt Ihr diese Option verstellen. Manchmal wird einer Eurer Untertanen natürlich auch den Jackpot knacken. Das ist ja nun wahrlich nicht im Sinne des Erfinders! Das kostet Euch eine ganze Stange Geld! Entweder könnt Ihr es Euch leisten, oder aber Ihr gebt dem Gewinner (der hat ein Dollarzeichen über sich schweben) ein paar kräftige Ohrwatscheln und schickt ihn zur Arbeit zurück. Dann sollten ihm die Moneten eigentlich aus der Tasche fallen. Wenn nicht, steckt ihn wegen Falschspielens in den Knast, und laßt ihn dort verrotten. Wenn er stirbt, bekommt Ihr sein ganzes Geld!

Der Friedhof

Mindestgröße: 3x3 Felder

Empfohlene Größe: 5x5 Felder

Lockt: Vampire

Preis in EURO: 2000

Der Friedhof ist sozusagen der Recyclingplatz für organische Festkörper, auch Leichen genannt! Hierher werden die Verstorbenen beider Kampfparteien gebracht, sofern die Imps sie auf eigenem Territorium vorfinden. Hier verrotten sie dann, und alsbald, wenn Ihr mit der optimalen Größe oder größer gebaut habt, ersteht nach 5 Leichen ein Vampir aus dem Grabe wieder auf. Euch steht fortan ein fast unsterblicher Kämpfer zur Verfügung.

Die Folterkammer

Mindestgröße: 1x3 Felder (an verstärkter Wand)

Empfohlene Größe: 4x4 Felder

Lockt: Eiserne Jungfrau

Preis in EURO: 1500

Eine sehr nützliche Erfindung, die aber nichts für schwache Nerven ist, stellt die Folterkammer dar. Hier verhört Ihr feindliche Geschöpfe, die, bevor sie sterben, meistens noch das eine oder andere Geheimnis ausplaudern. Noch effektiver ist es jedoch, sich ein



Dungeon Keeper 2

wenig mehr Mühe mit den bedauernswerten Geschöpfen zu geben und sie von Zeit zu Zeit zu heilen. Irgendwann sind sie der Schmerzen leid und laufen zu Euch über. Der Vorteil: Sie behalten die Erfahrungsstufe, mit der Ihr sie gefangengenommen habt! Ein auf dem Friedhof auferstandener Vampir oder ein Skelett muß immer erst wieder in »Schuß« gebracht werden.



Verschließt Eure Folterkammern gut! Eiserne Jungfrauen können oft der Versuchung nicht widerstehen, sich eine Runde foltern zu lassen und versäumen so manche Trainingslektion!

Das Gefängnis

Mindestgröße: 3x3 Felder

Empfohlene Größe: 5x5 Felder

Lockt: Skelette

Preis in EURO: 750

Dieser Raum ist die Voraussetzung dafür, daß Ihr überhaupt Gefangene machen könnt, die sich dann in Eurer Folterkammer bekehren lassen! Eure kleinen Helfer, die Imps, schleppen die in der Schlacht besiegten Gegner hierher, von wo aus Ihr sie eigenhändig in die Folterkammer sperren könnt. Am Riegel der Gefängnistür verhindert Ihr die Einkerkierung, wenn Ihr mehr Leichen für Euren Friedhof braucht! Die hier im Gefängnis Verstorbenen gliedern sich nach ihrer Wiederauferstehung als Skelette in Eure Armee ein. Wenn Ihr den frühzeitigen Tod eines Gefangenen verhindern wollt, füttert ihn ab und zu mit Hühnchen!

Der Wachraum

Mindestgröße: 1 Feld

Empfohlene Größe: 2x3 Felder

Lockt: Dungelelfen

Preis in EURO: 600

Der Wachraum ist, wie der Name schon sagt, zum Bewachen des eigenen Reiches bestens geeignet. Viele Kreaturen gehen schon aus einem angeborenem Sicherheitsbedürfnis heraus freiwillig in den Wachraum, um Wache zu schieben. Besonders effektiv sind Skelette, da sie weder Schlaf noch Nahrung benötigen und somit eine lückenlose Überwachung der Feindbewegungen ermöglichen. Doch bekehrte Wächter der Helden und Schwarzen Elfen sind auch ausgezeichnete Wachhabende. Wenn Ihr ihnen eine Hühnerfarm und einen Schlafsaal in der Nähe gönnt, könnt Ihr auch hier die Wege optimieren.



Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

Brücken

Brücken sind unverzichtbare Mittel der Expansion. Eure Imps sind nämlich nur in der Lage, feindliches oder neutrales Gelände zu besetzen, wenn das zu erobernde Gebiet mindestens mit einer Kante an eigenes Territorium angrenzt.

Da Brücken als eigenes Territorium gelten, können durchaus eigene Kreaturen auf der Steinbrücke abgesetzt werden, die dann etwa Euren Imps Feuerschutz beim Erobern eines feindlichen Territoriums geben können. Auf Brücken können aber keine Räume angelegt werden.

Die Holzbrücke

Preis in EURO: 200

Die billige Variante! Aber völlig ausreichend, um Wasser zu überqueren. Bei Lava hält sie nur kurze Zeit den Flammen stand, die unter Umständen ausreicht, um ein besonders verlockendes Goldvorkommen abzubauen oder eine Insel in Besitz zu nehmen (Mana-Produktion).

Die Steinbrücke

Preis in EURO: 500

Um Lavaströme überqueren zu können, ist die Steinbrücke das Mittel der Wahl.

Türen und Fallen

Türen und Fallen werden in der Werkstatt hergestellt. Türen öffnen sich für einen Augenblick, wenn eines Eurer Geschöpfe naht, und schließen sich hinter ihm wieder. Der Gegner muß eine Tür zerstören oder schnell genug sein, um hinter einer Eurer Kreaturen in den Dungeon zu schlüpfen. Eine Ausnahme hierbei bildet der getarnte Dieb oder der Schurke.

Türen werden in verschiedenen Ausstattungen gefertigt, die sich sowohl in Preis und Haltbarkeit als auch in der Geschwindigkeit der Herstellung unterscheiden.

Fallen dienen dem automatischen Schutz Eures Hoheitsgebiets. Ihr könnt natürlich auch eine Steinschlag- oder Indy-Falle in einen gegnerischen Raum rollen lassen und so erhebliche Verwirrung stiften! Fallen brauchen für ihre Standby-Stellung immer einen gewissen Mana-Betrag. Wenn sie abgefeuert wurden, laden sie sich langsam wieder mit Hilfe von Mana auf. (Die Zahlen unter dem Stichwort Mana-Verbrauch bedeuten: Standby-Betrag/Auflade-Betrag pro Schuß.) Dafür haben Fallen, die nur vom Gegner beschädigt worden sind, eine relativ schnelle Auto-Reparaturleistung, sie sind meist bis zur nächsten Attacke wieder voll einsatzbereit. Prinzipiell sind Fallen für den Gegner unsichtbar, bis sie ausgelöst werden. Bis zum Ende der Aufladephase bleiben sie sichtbar und verschwinden dann wieder aus dem Gesichtsfeld der gegnerischen Kreaturen. Monster, die sich gerade mit der Vernichtung der Fallen beschäftigen und/oder in Sichtweite waren, als die Falle ausgelöst wurde, sehen die Falle aber weiterhin!



Dungeon Keeper 2

Die Holztür

Preis in EURO: 500

Eine einfache und preiswerte Variante, seine Kreaturen davon abzuhalten, einen bestimmten Bereich des Dungeons zu betreten. Einen wirksamen Schutz gegen Eindringlinge bietet sie hingegen kaum, selbst unerfahrene Imps brauchen nicht länger als ich zum Schreiben dieser Zeile!

Die Verstärkte Tür

Preis in EURO: 1000

Die verbesserte Variante der Holztür, teurer und auch widerstandsfähiger, aber immer noch nicht das Gelbe vom Ei in Sachen Dungeon-Schutz.

Die Stahltür

Preis in EURO: 1500

An der Stahltür beißen sich unerfahrene Wesen förmlich die Zähne aus, ein solider Schutz gegen feindliche Attacken.

Die Magische Tür

Preis in EURO: 6000

Die Widerstandskraft der magischen Tür ist abhängig von der Art der Beschädigung. Mechanisch fast grenzenlos belastbar, schmelzen ein paar Feuerbälle die Widerstandskraft der Tür dahin wie Sonne ein leckeres Softeis.

Die Geheimtür

Preis in EURO: 3000

Wie der Name schon sagt, sieht der Gegner nicht, daß es sich bei der Geheimtür überhaupt um eine Tür handelt. Für ihn ist diese Tür eine ganz normale Wand. Doch einmal entdeckt, stellt sie dem Gegner etwa den gleichen Widerstand entgegen wie eine verstärkte Mauer.



Türen lassen sich durch einen Linksklick mit der Maus abschließen (Kette mit Schloß hängt vor der Tür).



Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

Die Barrikade

Preis in EURO: 1500

Die Barrikade stärkt die Position der recht schwach bewaffneten Fallen wie Wächterfallen und zwingt den Gegner, sich länger als seiner Gesundheit zuträglich mit der Zerstörung der Barrikade zu beschäftigen. Die Falle kann Ladung um Ladung über die armen Kreaturen entladen.

Der Wachposten

Preis in EURO: 150

Zu dieser Stelle patrouillieren die Wachen Eurer Wachräume, den Abdeckungsgrad könnt Ihr anhand der Kreise auf der Mini-Map überprüfen.

Die Wächterfalle

Preis in EURO: 1000

Manaverbrauch: 5/250

Kurz gesagt: eine Art vorsintflutliche Kanone, die mit Lavabrocken schießt. Sie richtet geringen Schaden bei den Getroffenen an. Aber viele Jäger sind des Hasen Tod!

Die Angstfalle

Preis in EURO: 750

Manaverbrauch: 5/125

Alle Kreaturen haben ihre Ängste! Die Angstfalle nun ist eine diabolische Erfindung. Sie dringt in den Geist einer Kreatur ein und gaukelt ihr genau das vor, vor dem sie eine höllische Angst hat. Die Angsthasen wagen sich dann nicht mehr in die Nähe der Falle. Nur sehr gut ausgebildete Kreaturen lassen sich nichts vormachen und durchschauen den faulen Zauber. Auch untote Wesen wie Vampire oder Skelette zeigen sich völlig unbeeindruckt von dieser Art Fallen. Ideal zur Bekämpfung sind auch Fernkämpfer, die oft nicht dem Bann der Falle ausgeliefert sind, weil sie sich weit genug von ihr entfernt aufhalten. In Symbiose wehrt sich das betroffene Geschöpf aus Angst so stark gegen Eure Präsenz, daß Ihr nicht mehr vermögt, es zu steuern.



Die Angstfalle ist das Mittel der Wahl, um feindliche Imps von der Übernahme des eigenen Landes abzuhalten.



Dungeon Keeper 2

Die Alarmfalle

Preis in EURO: 500

Manaverbrauch: 5/0

Dies ist eine simple Alarmanlage, die keinen Schaden anrichtet, wohl aber für Aufmerksamkeit Ihrer eigenen Geschöpfe und durch ihren ohrenbetäubenden Lärm für Unsicherheit bei den Angreifern sorgt.

Die Giftgasfalle

Preis in EURO: 600

Manaverbrauch: 5/0

Der gleiche Stoff, der beim Kampf mit einem Teufler Freund und Feind schädigt, wird als Spezialanfertigung in Eurer Werkstatt als Falle gefertigt. (Wie der Pups allerdings in die Falle kommt, konnten wir nicht herausfinden, da sich die Teufler bei Tage schämen, es zu demonstrieren.) Fakt ist, daß jenes Gas aus der Falle, einmal entwichen, Freund und Feind in der Nähe schädigt. Der Schaden ist zwar nicht hoch, aber mehrere Dosen hauen den stärksten Riesen um.

Die Stachelfalle

Preis in EURO: 750

Manaverbrauch: 5/0

Die Stachelfalle ist eine heimtückische Waffe. Ihr lauft friedlich und nichtsahnend durch des Feindes Lande und habt natürlich nichts Böses im Sinn (woher auch, wir sind doch die Guten), und plötzlich öffnet sich der Boden unter Euren Füßen, und riesige spitze Stahlstacheln bohren sich wie Dolche durch Eure Haut. Scheußlich! Der Schaden ist durchschnittlich, kann aber geschwächten Kreaturen durchaus den Tod bringen.

Die Auslöserfalle

Preis in EURO: 300

Manaverbrauch: 5/0

Keine eigentliche Falle, vielmehr der Trigger, der die ganze Sache ins Rollen bringt. Eine Auslöserfalle zündet eine Falle auf einem benachbartem Feld. Soll also eine Indy-Falle am Ende des Gangs gezündet werden, wenn der erste Held die Tür durchschreitet, baut einfach eine Kette aus Auslöserfallen bis zur Indy-Falle – et voilà!

Die Indy-Falle

Preis in EURO: 1500

Manaverbrauch: 5/0

Dungeontechnik im Baukastensystem – der Dungeon

Eine geniale Idee, aber leider nicht mehr so wirksam wie noch im Vorgängerspiel! Dort überlebte keiner, der sich nicht rechtzeitig vor dem rollenden Felsbrocken in Sicherheit bringen konnte, das Massaker. Doch dieser Feldbrocken hier scheint aus Styropor gefertigt zu sein! Bei höherleveligen Monstern und Helden ist der Schaden eher gering einzustufen, obwohl im Handbuch ein beträchtlicher Schaden versprochen wird.

Die Bremsfalle

Preis in EURO: 1500

Manaverbrauch: 5/0

Wie der Name schon sagt: Ein Geschöpf, das in den Bannkreis dieser Falle gelangt, wird mit magischen Eiswinden festgefroren und kann sich nicht mehr rühren. Andere Fallen oder Eure Krieger haben jetzt leichtes Spiel mit dem Eindringling.

Die Blitzfalle

Preis in EURO: 3000

Manaverbrauch: 25/375

Die Falle der Jungfrau nennen sie die Kenner! Die brutale Brachialgewalt des Blitzes der Eisernen Jungfrau nutzend, schlägt diese Falle aus großer Entfernung und mit hemmungsloser Gewalt zu. Ideal ist sie als Schutz für das Dungeon-Herz, wo der weise Keeper sie in alle Eingänge zum Herzen plazieren kann. Getroffene Geschöpfe werden nicht nur erheblich beschädigt, sondern auch betäubt zu Boden geschleudert, was sie zu einer leichten Beute für eigene Krieger macht. Außerdem haben Blitzfallen, genügend Mana vorausgesetzt, relativ kurze Aufladezeiten und stecken auch so manchen Treffer weg.

Die Feuerfalle

Preis in EURO: 5000

Manaverbrauch: 10/250

Eine extrem gefährliche Falle, die in engen Gängen plaziert großen Schaden unter den umstehenden Geschöpfen anrichten kann. Allerdings ist ihre Reichweite äußerst gering, eine Bremsfalle oder eine Tür sind die richtigen Begleiter einer Feuerfalle.



In meinen Augen ist der hohe Preis für die Indy-Falle nicht gerechtfertigt. Sie wird nur einmal ausgelöst und auch nicht automatisch wieder nachgeladen oder ersetzt. Auch die Feuerfalle ist einfach zu teuer. Deshalb halte ich die Blitzfalle für die wirkungsvollste Falle im Spiel. Sie betäubt Gegner, so daß eigene Kämpfer die betäubten und damit wehrlosen Gegner leichter erledigen können.

Dungeon Keeper 2

Die Zaubersprüche

Zaubersprüche der Kreaturen

Viele Eurer Schergen, oh Mächtiger, verfügen über ihr eigenes Arsenal von Zaubersprüchen und Waffentechniken, die kein Mana verbrauchen. Diese sind besonders im Symbiose-Modus in Multiplayer-Kämpfen immer wieder für eine Überraschung gut. Geschickt kombiniert mit anderen Spezialfähigkeiten Eurer Geschöpfe, könnt Ihr so schon einmal einen wertvollen Gefangenen befreien oder eine besonders widerliche Fallenfront deaktivieren. Verfügt Ihr gar über einen Level-10-Charakter mit magischen Eigenschaften, dann lohnt es sich, eine Party anzuführen und mit der verstärkten Effektivität (ausweichen und zuschlagen) den Krieg auf diese Weise zu gewinnen. Alle Waffen und Zaubersprüche, ja sogar das Zuschlagen mit der flachen Hand bedürfen einer gewissen Regenerationszeit, ehe sie wieder einsatzbereit sind. Diese Zeit verkürzt sich, je mehr das Wesen dazugelernt hat.

Im folgenden sind diese Zauber und Sonderfähigkeiten aufgelistet und besprochen.

Feuerball

Eine kugelblitzartige Entladung von feuriger Magie, die auf einen einzelnen Gegner oder Gegenstand aus größerer Entfernung geschleudert wird und beim Aufprall einen vom Level der zaubernden Gestalt abhängigen leichten bis mittleren Schaden anrichten kann.

Feuerbombe

Eine beim Aufprall zerplatzende Mischung aus magischem Feuer und Lavabrocken, die nicht nur der getroffenen Kreatur Schaden zufügt, sondern auch die Umstehenden verletzt. Dabei wirkt der Spruch aber, dank der hohen magischen Komponente, selektiv und fügt nur Feinden Schaden zu.

Super-Feuerbombe

Die große Schwester der Feuerbombe, die bei gleichem Wirkprinzip eine wesentlich größere Wirkung hat.

Frost

»Djed Marosh« (Großväterchen Frost) wäre neidisch auf Eure Geschöpfe, wenn er wüßte, daß es einen solch mächtigen Zauber zur Herstellung von Kunstschnee gibt! Wird eine feindliche Kreatur von diesem Zauber getroffen, erstarrt sie zur Eissäule und braucht eine ganze Zeit, um wieder aufzutauen! In dieser Zeit ist sie sehr verletzlich, und es reicht unter Umständen ein gezielter Faustschlag, um das bedauernswerte Geschöpf ins Jenseits zu befördern.



Die Zaubersprüche

Blitz

Die handliche Version des Zauberspruchs Donnerschlag! Dieser kleine Elektroschocker sollte in keiner Damenhandtasche fehlen! Der angerichtete Schaden ist beträchtlich und wiederum von den Fertigkeiten des Anwenders abhängig.

Pups

Habt Ihr in einem Fahrstuhl schon einmal das Vergnügen gehabt, mit einer Person die Kabine zu teilen, die ihre Leibeswinde nicht im Griff hat? Dann kennt Ihr die Wirkungsweise dieses Zaubers! Da es sich aber nicht nur um einen gewöhnlichen, stinkenden Pups handelt, sondern um eine mit destruktiver magischer Energie angereicherte Version, kommen zum Ekel noch leichte bis mittlere gesundheitliche Schäden aufgrund von Verätzungen der Augen und Nasenschleimhäute hinzu, welche die Überlebenschancen der betreffenden Kreaturen deutlich herabsetzen – der eigenen wie auch der feindlichen Wesen.

Gasgeschoß

Diese Version des Pupses wird durch andere organische Substanzen, die im allgemeinen auf dem gleichen Wege ausgeschieden werden wie ein Leibeswind (um einer Indizierung des Buches vorzubeugen, verzichte ich auf weitere Ausführungen!), über größere Entfernungen zusammengehalten. Dieser Vorläufer der modernen Gasgranaten zerplatzt beim Aufprall und setzt seinen verheerenden Inhalt frei. Diese Version ist deutlich fortschrittlicher, da der Werfer weiter entfernte Gegner treffen kann und somit die eigenen Kämpfer evtl. verschont.

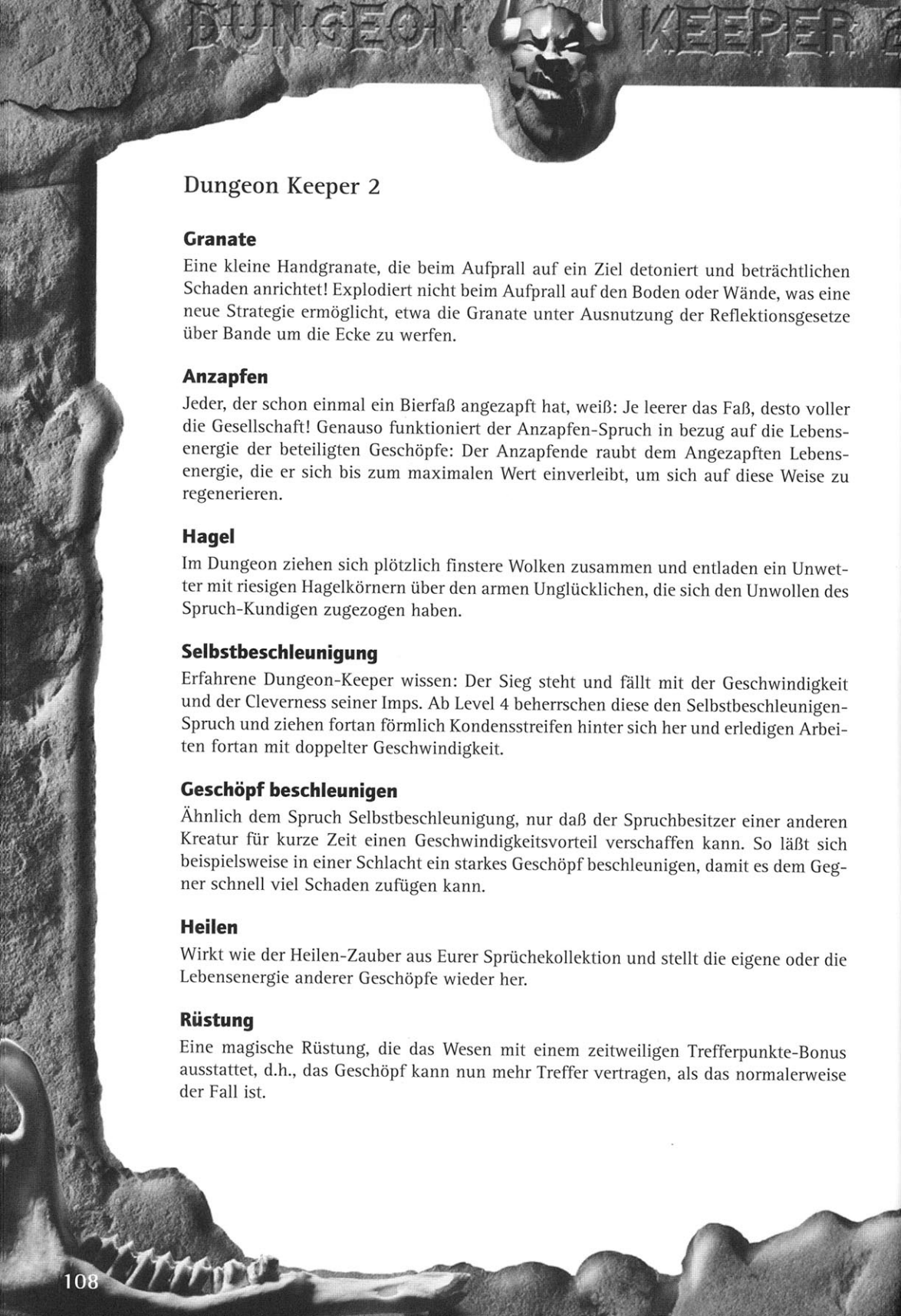
Lenkbolzen

Eine Art Lenkrakete. Da aber Raketen zur damaligen Zeit noch unbekannt waren – außer als Feuerwerkskörper in China – und dieses Spiel nicht in China spielt, haben sich die Programmierer entschlossen, diesem Lenkgeschoß eine Pfeilform zu geben. Durch Magie schaltet es auf sein Ziel und verfolgt es, bis es trifft oder der anvisierte Gegner sich cleverer Weise hinter einem Kameraden versteckt, der dann die Chose ausbaden muß. Oder aber er versteckt sich hinter einer Wand.

Verlangsamern

Mit einem Gewebe aus magischen Spinnweben wird der Bewegungsdrang des getroffenen Geschöpfes auf ein Minimum reduziert. Das so verlangsamte Geschöpf ist in einer Art Zeitlupe gefangen und kann auch Kampfaktionen nur verlangsamt ausführen. Der Spruch Beschleunigung oder Selbstbeschleunigung wird dadurch aufgehoben oder hebt die Wirkung des Verlangsamern-Spruches auf, wenn er danach gesprochen wird!





Dungeon Keeper 2

Granate

Eine kleine Handgranate, die beim Aufprall auf ein Ziel detoniert und beträchtlichen Schaden anrichtet! Explodiert nicht beim Aufprall auf den Boden oder Wände, was eine neue Strategie ermöglicht, etwa die Granate unter Ausnutzung der Reflektionsgesetze über Bande um die Ecke zu werfen.

Anzapfen

Jeder, der schon einmal ein Bierfaß angezapft hat, weiß: Je leerer das Faß, desto voller die Gesellschaft! Genauso funktioniert der Anzapfen-Spruch in Bezug auf die Lebensenergie der beteiligten Geschöpfe: Der Anzapfende raubt dem Angezapften Lebensenergie, die er sich bis zum maximalen Wert einverleibt, um sich auf diese Weise zu regenerieren.

Hagel

Im Dungeon ziehen sich plötzlich finstere Wolken zusammen und entladen ein Unwetter mit riesigen Hagelkörnern über den armen Unglücklichen, die sich den Unwollen des Spruch-Kundigen zugezogen haben.

Selbstbeschleunigung

Erfahrene Dungeon-Keeper wissen: Der Sieg steht und fällt mit der Geschwindigkeit und der Cleverness seiner Imps. Ab Level 4 beherrschen diese den Selbstbeschleunigen-Spruch und ziehen fortan förmlich Kondensstreifen hinter sich her und erledigen Arbeiten fortan mit doppelter Geschwindigkeit.

Geschöpf beschleunigen

Ähnlich dem Spruch Selbstbeschleunigung, nur daß der Spruchbesitzer einer anderen Kreatur für kurze Zeit einen Geschwindigkeitsvorteil verschaffen kann. So läßt sich beispielsweise in einer Schlacht ein starkes Geschöpf beschleunigen, damit es dem Gegner schnell viel Schaden zufügen kann.

Heilen

Wirkt wie der Heilen-Zauber aus Eurer Spruchekollektion und stellt die eigene oder die Lebensenergie anderer Geschöpfe wieder her.

Rüstung

Eine magische Rüstung, die das Wesen mit einem zeitweiligen Trefferpunkte-Bonus ausstattet, d.h., das Geschöpf kann nun mehr Treffer vertragen, als das normalerweise der Fall ist.



Die Zaubersprüche

Unsichtbarkeit

Eine Fähigkeit, mittels der sich der Sprecher des Spruches für einige Zeit vor gegnerischen Blicken verbergen kann – eine Zeitspanne, die reicht, um viel Schaden hinter feindlichen Linien anzurichten.

Tote erwecken

Finales Kampfgetümmel, die Imps kommen nicht mehr hinterher, alle Gefallenen in die Gefängnisse oder Schlafsäle zu bringen. So verstirbt einer nach dem anderen. Aber das muß nicht sein: Hier kommt der Spruch »Tote erwecken« ins Spiel. Er recycled die Toten und läßt sie auf Eurer Seite als Skelette wieder auferstehen.

Skelettarmee

Ähnlich dem Spruch »Tote erwecken«, nur daß eine ganze Armee von Skeletten aus dem Nichts entsteht, ohne daß Leichen herumliegen müssen.

Vernichtung

Ein schwarzes Projektil des Todes. Schwarze Magie pur!

Spucken

Leibessäfte sind in der Unterwelt beliebte Waffen. Beim Spucken wird eine stark ätzende Flüssigkeit dem Gegner entgegengefeuert, die leichten Schaden anrichtet.

Teleport

Wieder etwas für die Produktivität! Ab Level 8 können sich Imps direkt an die Stellen beamen, an denen sie gebraucht werden. Äußerst nett, auch der dazugehörige Star-Trek-Sound!

Wirbelsturm

Dieser Spruch beschwört einen magischen Sturm, der alles in der Umgebung erfaßt und durcheinanderwirbelt und somit für Blessuren sorgt.

Eure eigenen Zaubersprüche

Hört gut zu, Verderbter! Zaubersprüche könnt Ihr nur auf Gegner schleudern, die sich auf Eurem Hoheitsgebiet aufhalten! Auch Imps lassen sich nur auf eigenem Gebiet erschaffen. Ausnahmen bilden die Sprüche »Böser Blick« und »Zusammenrufen«. Die Wirkung der verbesserten Zaubersprüche ist deutlich verheerender. Bei unterstützenden Zaubern wie »Gold erschaffen« ist die Wirkung, d.h. die Menge des entstehenden Goldes oder der Sichtradius des bösen Blickes, größer. Manche Zauber benötigen ähnlich wie Fallen einige Zeit, um sich wieder aufzuladen. Die Level-2-Version dieser Sprüche ist in dieser Hinsicht schneller, und die Sprüche sind stärker.

Dungeon Keeper 2

Imp erschaffen

Ein Level-1-Spruch erschafft auch nur einen Level-1-Imp. Mit einem verbesserten »Imp erschaffen«-Spruch bekommt Ihr immerhin einen Level-4-Imp für Euer Mana, der beherrscht dann auch schon den Zauberspruch »Selbstbeschleunigung«!

Nicht umsonst werdet Ihr bald bemerken, daß so ein Imp nicht wirklich billig zu bekommen ist. Für jeden Imp, den Ihr zusätzlich zur Grundausstattung (vier Imps) erschafft, fallen 1500 Mana-Einheiten (ME) mehr als für seinen Vorgänger an. (Ihr habt IMMER vier Imps – natürlich steht es Euch frei, sie zu opfern oder gleich zu Beginn ständig ins Dungeon-Herz zu werfen, um so Euren Mana-Vorrat aufzupeppen, aber genau genommen bringt das nicht wirklich was, außer Zeitverlust ...). Da Ihr maximal 200000 ME auf Eurem Konto ansammeln könnt, ist nach der Erschaffung des 133. Zusätzlichen (!) Imps Schluß (Ihr seid dann 137 Imps untertan), weil der 134. dann 201000 ME kosten würde, die Ihr eigentlich nie haben werdet. Weiterhin schlägt jeder Imp mit dem am Ende doch nicht unerheblichen Mana-Verbrauch von 7 ME zu buche. Somit müssen Eure Kreaturen ab dem 70. Imp schon recht häufig in den Tempel zum Beten gehen, um Euren Mana-Vorrat nicht bald zur Neige gehen zu lassen. (Es soll da im Internet ja der ein oder andere Trainer-Patch für unlimitierte Mana- oder Geld-Ressourcen kursieren – siehe Webweiser – da könnt Ihr ja mal schauen, wie viele Kreaturen Euer Rechner so verkraftet, oder ob ein Level auch nur mit Imps zu schaffen ist ;-)) Stirbt ein Imp, so sinkt auch wieder der Preis für einen neuen – wenigstens ein Lichtblick.



Habt Ihr zu viele Imps, könnt Ihr sie auch ins Dungeon-Herz werfen und bekommt so den halben Anschaffungspreis gutgeschrieben.

Früher konnte durch Opfern von Imps im Tempel deren Preis erheblich gedrückt werden. Dies ist nun nicht mehr möglich, dafür ist die Progression bei den Preisen aber auch nicht mehr so dramatisch!

Fassen wir zusammen: Wenn Ihr x Imps habt, so kostet der $(x+1)$. Imp $(x-4+1) \cdot 1500$ ME – einfach; nicht wahr ...

Donnerschlag

Manakosten: 6000

Ein Blitz mit dem dazugehörigen Donner schlägt den Getroffenen zu Boden, der Donnerschlag jagt den anderen Angreifern einen Heidenschrecken ein.



Die Zaubersprüche

Symbiose

Manakosten: 500

Ihr übernehmt mit Hilfe dieses Spruchs die Kontrolle über eine Kreatur und seht Eure Welt durch deren Augen. Allerdings kostet Euch der Aufenthalt im Geiste der Kreatur, je nach Spezies und Level derselben, ständig eine gehörige Portion Mana. (Behaltet die Mana-Anzeige im Auge!) Der verbesserte Spruch ist im Unterhalt etwas preiswerter. Vermeidet es, in Symbiose zu verharren, wenn die in Besitz genommene Kreatur droht zu sterben! Das kostet Euch einen ganzen Batzen Mana! Vom Schreck gar nicht zu reden!

Heilen

Manakosten: 5000

Mit dem Einsatz von 5000 Einheiten Mana könnt Ihr Euren Geschöpfen zu einem längeren Aufenthalt an der Front verhelfen. Der Level-1-Spruch stellt einen Großteil der Lebensblume wieder her, der Level-2-Spruch ist zwar genauso teuer, aber deutlich effektiver und schneller wieder einsetzbar.

Böser Blick

Manakosten: 5000

Schaut durch den Nebel des Krieges, und verschafft Euch einen Überblick über die Stärken und Schwächen des Feindes! Besonders im Mehrspielermodus ein unverzichtbarer Spruch!

Zusammenrufen

Manakosten: 10000

Mit diesem Spruch plziert Ihr eine Flagge an einer beliebigen Stelle, und jedes kampffähige Geschöpf wird sofort alles stehen lassen und versuchen, sich zu jener Stelle Zutritt zu verschaffen – wenn nötig mit Gewalt!

Beben

Manakosten: 30000

Ein Erdbeben, hervorgerufen durch Eure Kraft und Genialität! Die herabfallenden Gesteinsbrocken richten an verstärkten Wänden und Fallen erheblichen Schaden an, so daß es für Eure Imps nun ein leichtes sein sollte, die Mauern zu durchbrechen. Außerdem werden sämtliche Feinde verunsichert, was die Überraschung auf Eurer Seite sein läßt.

Dungeon Keeper 2

Gehirnwäsche

Manakosten: 20000

Durch diesen Spruch verwirrt Ihr die Sinne eines (möglichst starken) feindlichen Geschöpfes, das nun in seinen Freunden seine erbittertsten Feinde zu sehen glaubt. Einen so zeitweilig bekehrten Level-9-Zauberer plötzlich im Rücken zu haben, ist eine sehr unangenehme Sache in einem Kampf!

Gold erschaffen

Manakosten: 15000

In manchen Situationen einer Schlacht ist dieser Spruch die einzige Möglichkeit, die Loyalität seiner Mannen nicht zu verlieren. Behaltet deshalb stets die Schatzkammer im Auge, und laßt Eure Kreaturen sofort beten, wenn Euch das Geld auszugehen droht. Mit diesem Spruch kann ein umsichtiger Keeper auch ohne Edelstein-Mine und Goldadern das Steuer in einer schier aussichtslosen Situation immer noch herumreißen!

Inferno

Manakosten: 50000

Ein sehr mächtiger Zauber, der für kurze Zeit die Pforte der Hölle öffnet. Alle in diesem Gebiet stehenden Kreaturen bekommen den Atem des Teufels zu spüren, alle schwächlichen Wesen werden diesen Augenblick nicht überleben. Nur leider macht der Teufel keinen Unterschied zwischen Gut und Böse! Haltet Eure Kämpfer also fern von der Stelle, an welcher sich die Feuersbrunst entläßt!



Besonders wirkungsvoll ist der Spruch gegen Kampfunterstützer wie Zauberer und Elfen oder Bögenschützen, die, meist von schwächerer Konstitution als Blocker oder Blitzer, diese Attacke oft nicht überleben!

Hühnchen

Manakosten: 10000

Ihr seht mit Schrecken eine Horde von Gegnern heranstürmen, deren Anführer gar ein Level-10-Held ist. Kein Problem! Macht ihn doch einfach zu Futter für Eure hungrigen Teufler! Ein Zauberspruch, und er läuft als Hühnchen vor seiner Armee her! Somit ist er so gut wie tot.

Talisman

Im Laufe Eures Feldzuges werdet Ihr die Bruchstücke eines Talismans finden, die zusammengesetzt werden müssen, um den mächtigen Dämonen der Unterwelt, Horny, herbei-



Waffen und Sonderfähigkeiten

zurufen. Am Anfang, wenn Ihr noch nicht alle Bruchstücke gefunden habt, steht Horny Euch pro Level (nicht in jedem) nur einmal zur Verfügung. Allerdings kostet es Euch keinen Fata Mana. Horny stürmt nach seiner Beschwörung psychotisch los, auf der Suche nach Helden, die er vernichten kann. Besonders wirkungsvoll ist seine Beschwörung, wenn ein Pulk von Feinden auf Euch losgeht. Denn Hornys Zeit ist begrenzt. Geht Euer Manavorrat zur Neige, den Horny, wenn er verletzt wird, hemmungslos vernascht, um sich zu regenerieren, oder läuft einfach seine Zeit ab, dann verschwindet er so schnell, wie er gekommen ist. Horny kann von Euch auch nicht aufgenommen werden. Findet der Horned Reaper, der übrigens wie Eure Imps ein Geschöpf aus reiner Magie ist, keinen Gegner zum Töten, wird er sauer und läßt seinen Bluttausch an Euren eigenen Kreaturen aus! Das könnt Ihr nicht dulden! Verpaßt dem Herren eine Mauschelle, und er wird beleidigt von dannen ziehen!

Horny herbeirufen

Manakosten: 100000

Waffen und Sonderfähigkeiten

Natürlich gibt es in Eurem Dungeon nicht nur Angriffszauber, sondern auch ganz normale Waffen, mit denen sich die Kreaturen der Unterwelt die Rüben einzuschlagen versuchen.

Nahkampfwaffen

Bogen

Mit dem Bogen hauen Bogenschützinnen und Schwarze Elfen im Nahkampf zu und richten damit nur mittelprächtigen Schaden an. Sie versuchen deshalb, immer wieder auf Distanz zum Gegner zu kommen, um ihre eigentlichen Waffen zu gebrauchen.

Zauberstab

Auch Zauberer sind in arger Bedrängnis, wenn sie sich manuell eines Feindes erwehren müssen, für ihren Zauberstab gilt gleiches wie für den Bogen der Schwarzen Elfen.

Hände und Füße

Eine Elfe kann sich schon mit Händen und Füßen ihrer Gegner erwehren. Zugute kommt ihr im Nahkampf auch ihre Beweglichkeit durch ihre Flügel. So kann sie gut ausweichen und erreicht mit ihren bloßen Händen eine höhere Effektivität als Zauberer und Schwarze Elfen im Nahkampf mit ihren Waffen. Aber ein Vampir oder ein Mönch mit seinen Kampfkünsten ist tödlich.





Dungeon Keeper 2

Klauen, Krallen und Mundwerkzeuge

Mit Klauen und Krallen hauen schon Salamander oder Glühwürmchen erstaunlich hart zu. Der Biß eines Vampirs ist schrecklich.

Axt und Spitzhacken

Die Werkzeuge der Imps sind denkbar ungeeignet für einen Kampf, und die Axt des Zwerges wird durch seine geringe Größe mit wenig Nachdruck geführt. Mit einer Zwergenarmee ist also kein Blumentopf zu gewinnen.

Keule/Hellebarde

Dieser Holzknüppel der Riesen ist eine gewaltige Waffe, wie wahrscheinlich jeder Gegenstand in der Hand eines Riesen. Die Speere oder Hellebarden der Wächter sind gleichfalls gefährliche Gegenstände, die unter das Waffengesetz fallen.

Schwert

Die ultimative Nahkampfwaffe der Ritter, Könige, Prinzen, Schwarzen Ritter und Schwarzen Engel. Mit ein wenig Übung lassen sich verheerende Erfolge im Nahkampf erzielen!

Fernwaffen

Pfeil

Ein einfaches Ding, wie es schon die Indianer zur Büffeljagd mit sich führten!

Meisterschuß

Eine stabilere Version des Pfeiles. Reißt größere Wunden, aufgrund einer Spitze, die sich beim Aufschlag verformt.

Wurfmesser

Schwarze Elfen haben wortwörtlich einen Trumpf im Ärmel. Mit einer lässigen, wahrscheinlich von den Samurai abgeguckten Bewegung ihres Armes schleudern sie äußerst zielsicher mehrere kleine Wurfmesser auf die verblüfften Gegner. Diese Waffen werden dann auf magischem Wege wieder regeneriert und stehen nach kurzer Zeit wieder zur Verfügung.

Sonderfähigkeiten

Jeder Eurer Kämpen hat einige Grundfähigkeiten, die Ihr in Symbiose nutzen könnt. So lassen sich zum Beispiel feindliche Türen – auch die Kerkertüren des Gegners – öffnen (NUM O-Taste) und evtl. gefangene Krieger befreien. Die meisten Kreaturen, deren physische Konstitution es zuläßt, können rennen und kriechen, was im Kampf manchmal von Vorteil sein kann.

Waffen und Sonderfähigkeiten

Außerdem verfügen die meisten Spezies über eine oder zwei Sonderfähigkeiten, die hier im Anschluß angeführt werden.

Entschärfen

Trolle sind besonders dazu geeignet, gegnerische Fallen unschädlich zu machen.

Imp-Wurf

Riesen und Teufler können einen vor sich stehenden Imp oder Zwerg in ihre mächtigen Pranken nehmen und mit gewaltiger Kraft einem Feind entgegenschleudern. Den Aufprall überlebt der Imp nicht, der getroffene Feind bekommt auf jeden Fall auch einen beträchtlichen Schaden ab.

Scharfschützenmodus

Schwarze Elfen und Bogenschützinnen verfügen über ausgezeichnete Augen, mit denen Ihr in Symbiose auch weit entfernte Gegner oft mit nur einem Schuß ausschalten könnt.

Fledermaus

Vampire vermögen sich in eine kleine Fledermaus zu verwandeln, um so ungestört in gegnerischen Dungeons zu lustwandeln und Euch den Nebel des Krieges vom Halse zu schaffen. Vorsicht: Schwarze Engel durchschauen den faulen Zauber.

Hypnose

Als Nebenfähigkeit vermag ein Vampir andere Geschöpfe im Kampf zeitweise zu bekehren. Dieser Spruch ist unwirksam gegen andere Vampire, Schwarze Engel, Horny, Imps, Könige, Steinernen Ritter, Zauberer und Skelette.

Tarnen

Ein Dieb oder Schurke (worin der Unterschied liegt, kann ich nicht erklären, auch ein Dieb ist für mich ein Schurke!) vermag sich an eine gegnerische Keeper-Farbe anzupassen und so in den Dungeon einzudringen, um Geld zu stehlen. Nur Wächter und Schwarze Elfen sowie Wächterfallen durchschauen die Tarnung und reagieren dementsprechend.



Sobald der Einbrecher aber eine Kampfhandlung ausführt, ist er enttarnt!

Beten

Mönche können durch meditative Verzückung mächtige Kräfte beschwören, die die eigene und die Gesundheit aller in Sichtweite befindlichen verbündeten Geschöpfe wiederherstellt.

Dungeon Keeper 2

Die Forschung

Eine der wichtigsten Voraussetzung für einen starken Keeper ist eine schnelle und effiziente Erforschung aller zur Verfügung stehenden Zaubersprüche! Laßt also alle verfügbaren geistig begabten Kreaturen in Euren Bibliotheken mit Hochdruck forschen. Näheres zur Steigerung der Effizienz entnehmt bitte dem entsprechenden Kapitel dieses Buches. Zu den Forschern Eures Dungeons gehören in erster Linie die Zauberer. Aber auch Schwarze Engel und Vampire eignen sich als Forscher! Noch besser forschen bekehrte Weiße Zauberer und Mönche! Steckt solche Kreaturen also auf jeden Fall zur »Zwangsarbeit« in eine Bibliothek. Denkt aber daran, daß sich manche Kreaturen nicht ausstehen können und daher unzufrieden mit Euch werden, wenn sie im gleichen Raum arbeiten müssen! Daher ist es angebracht, zwei Bibliotheken zu bauen. Wenn alle Sprüche erforscht und verbessert sind, könnt Ihr die Größe der Bibliotheken auf ein notwendiges Minimum reduzieren. Das Minimum definiert sich durch die Anzahl der zu lagernden Zauberbücher und Dungeon-Specials, die jeweils einen Regalplatz in Euren Bibliotheken beanspruchen!



Sichert Eure Bibliotheken! Werden sie zerstört und es fehlen die Regalplätze zur Lagerung der Zauberbücher, verliert Ihr die Zauber und könnt sie erst wieder anwenden, wenn die Bibliothek wieder intakt ist!

Sind alle Zauber erforscht, solltet Ihr die nun arbeitslosen Zauberer und anderen Forscher schleunigst anweisen, sich körperlich in Eurem Trainingsraum zu betätigen!

Die Werkstatt

Beim Bau der Werkstatt solltet Ihr einplanen, daß neben Trolls, die ja noch recht mobile Geschöpfe sind, auch die schwerfälligen und langsamen Teufler arbeiten können. Deshalb empfiehlt es sich, im gleichen Gewölbe noch einen Schlafsaal und eine Hühnerfarm anzulegen. Wie Ihr die Teufler in den Schlafsaal Eurer Werkstatt umquartiert, erfahrt Ihr im entsprechenden Kapitel. Diese Konstellation hat den Vorteil, daß die verfressenen Teufler nicht immer erst durch Euren gesamten Dungeon rutschen müssen, um an ihre häufigen Mahlzeiten zu gelangen, sondern unter Umständen die Hühnchen ihnen schon während der Arbeit ins Maul geflattert kommen. Dieser Schachzug erhöht die Produktivität der Werkstatt immens.

Kaufen und Verkaufen

Bei der Ausstaffierung Eures Dungeons verhält es sich wie in der echten Marktwirtschaft: Kaum habt Ihr etwas teuer erkauft, ist es nur noch die Hälfte wert! Deshalb ist umsichtiges Dungeon-Management gefragt. Solltet Ihr dennoch feststellen, daß Ihr eine Falle oder eine Tür falsch plaziert habt, dann ist guter Rat teuer. Angeblich funktioniert

Arena

das so: Laut Handbuch soll sich bei noch im Fertigungsprozeß Befindlichem (Türen Fallen) mit einem Rechtsklick die Blaupause stornieren lassen, anstatt diese mit dem Verkaufen-Symbol zu entfernen. Das hätte den Vorteil, daß Ihr den vollen Preis rückerstattet bekommt, aber leider scheinen die Programmierer dieses Feature vergessen zu haben. Ich habe es jedenfalls nicht geschafft! Vielleicht habt Ihr ja mehr Glück! Bei Räumlichkeiten ist solch ein Trick nicht möglich, da sicher ein Imp schon mit seinen dreckigen Schuhen über die neue Auslegware gelatscht ist und das Zeug nur noch im Gebrauchtteppichhandel verkauft werden kann! Hier gilt unter allen Umständen die »Halber Preis-Regel«.

Training

Um Eure Kreaturen dazu zu bewegen, sich körperlich zu ertüchtigen, müßt Ihr schon für jede Lektion etwas springen lassen, und das kann teuer werden! Im Training verbrauchen Kreaturen pro Zeiteinheit 20 Goldstücke. Je nach Stärke der Kreatur benötigt aber jede Spezies unterschiedlich viele Zeiteinheiten, um sich von Level 1 auf Level 2 zu trainieren! So verbraucht ein Goblin zum Beispiel 14 Zeiteinheiten á 20 Goldstücke (280 GS) und ein Schwarzer Engel 28 Zeiteinheiten á 20 Goldstücke (560 GS). Weiterhin steigt die Anzahl der benötigten Zeiteinheiten von Level zu Level an. So benötigen sowohl Goblins als auch Schwarze Engel rund doppelt soviel Zeit, um von Level 2 zu Level 3 aufzusteigen!

Diese Zahlen sollten Euch verdeutlichen, wie wertvoll gute Kämpfer sind! Schützt und behütet sie!

Arena

Dieser Raum erlaubt es Euch, Kreaturen, ohne Geld zu investieren, bis zu Level-8-Kämpfern auszubilden. Außerdem hebt ein Kampf in der Arena die Moral Eurer Truppe (sowohl der Kämpfer als auch der interessierten und enthusiastischen Zuschauer!). Aber Vorsicht! Die Arena ist ein zweischneidiges Schwert! Eure Kreaturen, die in der Arena besiegt werden, müssen von den Imps innerhalb kürzester Zeit in ihren Schlafraum oder den Tempel zum Kurieren ihrer Blessuren gebracht werden. Sind die Imps zu beschäftigt oder in Plänkeleien mit dem Feind verwickelt und vergessen diesen lebenserhaltenden Schritt, dann verliert Ihr einen gut trainierten Kämpfer für nichts und wieder nichts! Werdet Ihr während solch einer Massenschlacht in der Arena angegriffen, habt Ihr dem Feind meistens nur mehr oder weniger angeschlagene Gesellen entgegenzusetzen! Bedenkt dies!



Wollt Ihr Eure Kreaturen weiter als bis Level 8 trainieren, so baut einen großen Raum, heilt die im Gefängnis einsitzenden Helden, und laßt sie einzeln gegen Eure Krieger, die Ihr trainieren wollt, antreten!

Dungeon Keeper 2

Strategie und Taktik – Tips und Tricks beim Dungeonbau

Dieser Teil des Buches soll Eure Augen, großer Keeper noch einmal auf Details lenken, die unter Umständen schon genannt worden sind, aber von größter Wichtigkeit für Euch sein könnten!

Wie grabt Ihr

Wichtig beim Anlegen eines Dungeons ist es, von vornherein systematisch und überlegt die Höhlen für die Räumlichkeiten auszuheben und dabei nicht die Sicherheit des Dungeons zu vernachlässigen! Falls vorhanden, sichert Euch mit dem »Bösen Blick« vor dem Abbauauftrag an Eure Imps ab, damit Ihr nicht in schon vorhandene Höhlen einbrecht und somit Euren Dungeon dem Feind öffnet. Laßt immer genügend Imps die Wände verstärken! Achtet darauf, daß Ihr stets vor einem Durchbruch in fremde Gefilde, seien es nun Lavaströme, Wasser oder fremde Höhlen, Euren Dungeon mit einer Tür-Fallen-Kombination absichert! Nichts ist ärgerlicher, als durch eine Unachtsamkeit ständig fremde Helden und andere Störenfriede im Dungeon zu haben! Baut Euren Dungeon möglichst rechtwinklig und geordnet, die meisten Räumlichkeiten sind effektiver, wenn sie im Quadrat gebaut sind! Nutzt soviel undurchdringlichen Fels wie möglich als natürlichen Schutz Eures Dungeons. Hier kommt garantiert keiner durch! Achtet auf genügend Verbindungen zwischen Euren Räumen, ohne aber nun jedem Raum vier Eingänge zu verpassen! Je größer die Wandfläche, desto effektiver der Raum, je mehr Eingänge, desto leichter zu erobern! Bedenkt bei Eurem Dungeon-Design auch den Fall, daß Ihr selber angegriffen werdet, und grabt Buchten für Fallen und blind endende Gänge. Laßt Euch nicht vom Glanz des Goldes verleiten und reißt keine unkontrollierbaren Breschen in Eure Verteidigung! Solche Gier wird meist im nachhinein bestraft!

Wie baut Ihr

Bei der Ausgestaltung der gegrabenen Räume ist wiederum Fingerspitzengefühl gefragt! Einerseits solltet Ihr Euch überlegen, welche Kreaturen Ihr als erstes anlocken möchtet! Habt Ihr Vorlieben beim Kampf? Habt Ihr genug Gold, um Euch gleich zu Anfang einen 5x5 Felder großen Tempel (75000 GS) zu leisten, nur um dann vielleicht zwei Schwarze Engel zu haben? Also: denkt nach! Ich empfehle folgende grundsätzliche Vorgehensweise:

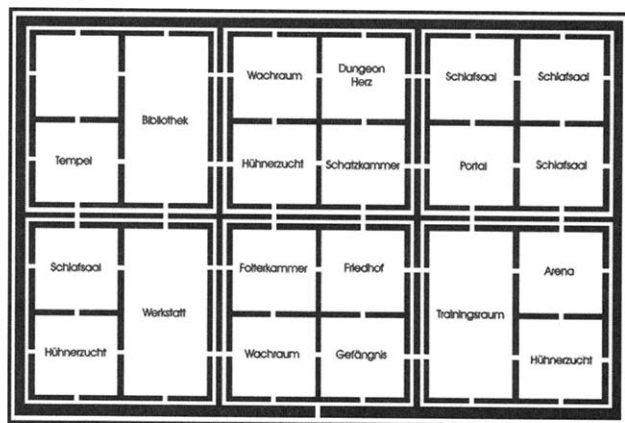
- Bau eines Schlafsaals in unmittelbarer Nähe des Portals (um das Portal herum ist meistens auch Platz)
- Bau einer Bibliothek
- Bau einer Hühnerfarm (mindestens 5x5 Felder)
- Bau einer Handwerkskammer und sofortiger Produktionsbeginn



Strategie und Taktik – Tips und Tricks beim Dungeonbau

- Bau eines Trainingsraums
- wenn vorhanden – Bau einer Arena (lockt Schwarze Ritter, gute Kämpfer)
- wenn vorhanden – Bau einer Folterkammer und eines Gefängnisses, da Ihr so schon die Eisernen Jungfrauen anlocken und etwaige Opfer frühzeitiger Kämpfe bekehren könnt

Die im folgenden zu bauenden Räume richten sich nach Eurem Budget und dem Platzangebot des Dungeons und Euren persönlichen Vorlieben. Das Kasino ist ein gutes Instrument zur Verbesserung der Laune Eurer Kreaturen, insbesondere wenn allmählich Langeweile aufkommt, da die meisten Kreaturen bereits Level 4 haben und nicht mehr trainieren können. Hier noch die Skizze für die ideale Raumanordnung in Eurem Dungeon:



Soviel Platz, Geld und Zeit, um einen solchen idealen Dungeon zu bauen, werdet Ihr sicherlich kaum jemals haben. Die Zeichnung soll lediglich verdeutlichen, daß manche Räume eine Einheit bilden sollten. Ihr könnt Euch Eurem Geschmack entsprechend die Kombination herauspicken, die Ihr wollt.

Räume, die sinnigerweise verschließbar oder für den Gegner nicht so schnell zu finden sein sollten, werden mit Türen versehen. Geheimtüren sind für den Gegner nur so lange unsichtbar, bis sie in seiner Gegenwart einmal geöffnet wurden! Eine Schatzkammer sollte nur einen Eingang haben, der mit einer Geheimtür verschlossen wird.

Die Folterkammer verschließbar zu gestalten, ist keine schlechte Idee, da die Eisernen Jungfrauen oftmals lieber gefoltert werden, als zu trainieren!

Kreaturen umquartieren

Habt Ihr einen Teufler im Dungeon und meine Tips bezüglich der Ausstattung der Handwerkskammer mit Schlafsaal und Hühnerfarm beherzigt, dann heißt das noch lange nicht, daß der Teufler sein Lager tatsächlich hier aufschlägt. Hat er sein Bettchen schon woanders gebaut, nehmt ihn einfach in Eure Hand und werft ihn mit Nachdruck in das von Euch geplante Schlafzimmer. Er wird nun hier sein Lager aufschlagen, das Bett im anderen Raum verschwindet und gibt den Platz für eine andere Kreatur frei.

Dungeon Keeper 2

Fallenformationen

Wenn Ihr der Lektüre bisher aufmerksam gefolgt seid, werdet Ihr festgestellt haben, daß sich Fallen förmlich dazu anbieten, miteinander zu einem wirkungsvollen Schutzwall kombiniert zu werden.

Wir unterscheiden zunächst zwischen Fallen mit einer gewissen Fernreichweite und Fallen mit nur lokaler Wirkung. Fallen mit Fernreichweite sind Blitzfallen und Wächterfallen, lokal wirksame Bremsfallen, Gas- und Feuerfallen. Die Indy-Falle bildet eine Ausnahme, mehr dazu später. Wichtig ist es, einen Gegner kontinuierlich zu schwächen, um ihn dann mit einem finalen Streich ins Jenseits zu befördern. Dazu ist es notwendig, daß die Fallen lange genug wirksam sind und nicht gleich in einem Handstreich erobert werden können.

Bewährt haben sich an der Frontlinie zum Gegner (offenes Gelände) eine Mischung aus Barrikaden, Feuer- oder Gasfallen und Wächterfallen. Plaziert von der Front her folgende Fallen: Feuer- oder Gasfalle – Barrikade – Wächterfalle. Die Feuerfalle setzt dem Gegner zu, während er sich der Zerstörung der Barrikade widmen muß. Und die Barrikade hält ihn zunächst davon ab, die Wächterfalle zu zerstören. Habt Ihr gar hinter der Barrikade mehrere Wächterfallen, die kontinuierlich auf die Eindringlinge ballern, vergeht denen bald die Lust!

Eine weitere Kombination für enge Gänge sind Wächterfallen im Hintergrund oder in Nischen und Einbuchtungen, die den Feind, der sich in einer Bremsfalle verfangen hat, ins Kreuzfeuer nehmen. Vor der Bremsfalle sollten schon ein oder zwei Stachelfallen an der Gesundheit der Eindringlinge gekratzt haben. Damit sind sie für das konzentrierte Feuer der gleichfalls durch Barrikaden geschützten Wächterfallen leichte Beute.

Angstfallen hindern feindliche Imps daran, Euren Dungeon zu erobern! Kombiniert sie mit Barrikaden, und schützt sie gegebenenfalls mit einer Feuerfalle.

Hinter Reihen von Wächterfallen können auch ein paar Schwarze Elfen auf einem Wachposten stationiert sein, die dann den Feind mittels Pfeil und Bogen erfolgreich dezimieren und auch Alarm schlagen, um so, ohne Euer Zutun, Eure Krieger auf den Plan zu rufen.

Noch eine Kombination für enge Gänge, wenn die Bremsfallen-Wächterfallen-Kombination überstanden worden ist! Hier hilft es, eine weitere Bremsfalle zu bauen, die den Gegner zunächst aufhält. Die in einer Reihe marschierenden Gegner stauen sich nun und vernichten die Bremsfalle. Nun, zwei Felder weiter stellen Sie Auslöserfallen den Gang entlang bis zu einer Indy-Falle, die die angeschlagenen Gegner nun entweder zermalmt oder doch zumindest so gut »aufbereitet«, daß Eure Truppen mit ihnen keine Probleme mehr haben sollten.

Zum Schutze des Dungeon-Herzens haben sich bei mir vier, jeweils in die Zugänge zum Herzen gestellte Blitzfallen bestens bewährt. Da der Angriff auf das Herz sowieso sämt-



Strategie und Taktik – Tips und Tricks beim Dungeonbau

liche Ihrer Krieger auf den Plan rufen sollte, sind alle anderen Fallen verschwendete Liebesmüh. Die Blitzfallen haben eine gute Reichweite und den für den Gegner unangenehmen Nebeneffekt, daß die getroffene Kreatur für kurze Zeit betäubt zu Boden geht. Das erleichtert es Ihren Geschöpfen erheblich, mit dem Feind fertig zu werden.



Blitzfallen am Rande von Wasserflächen sind deutlich effektiver als herkömmliche Fallen! Oder haben Sie noch nie mit nassen Händen einen Weidezaun angefaßt und den Effekt mit dem Wasser noch nicht kennengelernt?

Kampfformationen

Auch beim Kampf Mann gegen Mann (oder sollte ich besser sagen, Monster gegen Mann) gibt es einige strategische Feinheiten zu beachten. Eure Kämpfer teilen sich ja, wie Ihr bereits wißt, in vier Kämpferklassen, die unterschiedliche Kampftechniken, Lebenspunkte und Beweglichkeiten aufweisen. Die schweren Körper oder dicken Rüstungen, die aus den Schwarzen Rittern und Teuflern ausgezeichnete Blockierer machen, sind ein Handicap für Euch, wenn Ihr die Krieger in einen bestehenden Kampf werfen müßt. Durch ihr hohes Gewicht prallen die Kreaturen so hart auf den Dungeonboden, daß sie sehr lange betäubt liegenbleiben und für den Gegner Kanonenfutter sind. Um dem vorzubeugen, nehmt solche Kreaturen, wie Schwarze Ritter, Riesen und Teufler, immer zuerst in die Hand, bevor Ihr zum Schluß Eiserne Jungfrauen, Goblins und Feen aufnehmt. Die letzteren erholen sich recht schnell von einem Sturz, und da die zuletzt aufgenommene Kreatur zuerst wieder abgeworfen wird, haben sich die Eisernen Jungfrauen und Goblins längst vom Sturz erholt und beschäftigen den Feind so lange, bis die Schwarzen Ritter in das Geschehen eingreifen können. Werft immer zuerst die Flanker und Blitzer in den Kampf, und sichert Euer Hinterland mit Blockierern ab. Hinter den Blockierern ist dann ein ausgezeichnet sicherer Platz für Eure kampfunterstützenden Einheiten.

Hat der Gegner auf Eurem Gelände einen »Zusammenrufen«-Spruch plaziert, so seht zu, daß Ihr die nun eintreffenden Einheiten mit Euren Blockierern abfangt. Schutzlose Kampfunterstützer, die aufgrund ihrer höheren Beweglichkeit meistens zuerst an der Fahne eintreffen, sind dann ein gefundenes Fressen für Flanker und Blitzer. Beachtet aber auch, daß Eure Kampfunterstützer im umgedrehten Falle auch schneller sind als ihr Schutz und sie somit schnell zur wehrlosen Beute werden. Trachtet danach, Kämpfe möglichst auf eigenem Hoheitsgebiet auszutragen! So können Eure Imps Gefangene machen, die Ihr dann in der Folterkammer konvertieren könnt – vom Vorteil, daß eigene Kreaturen, die dem Feind zum Opfer gefallen sind, wieder in Ihren Bettchen genesen, ganz abgesehen!

Auch Eure mächtigen Flüche könnt Ihr, vom Spruch »Heilen« einmal abgesehen, nur auf Eurem eigenen Gebiet aussprechen.





Dungeon Keeper 2

Tips und Tricks zur Benutzung des Symbiose-Modus

Still und leise könnt Ihr in der Haut einer Kreatur Eure Kampfvorbereitungen treffen. Mit der Taste »Einfg« (O) könnt Ihr feindliche Türen unbemerkt vom Gegner öffnen und dann, vielleicht als getarnter Dieb (Diebe tarnen sich als Dieb eines beliebigen Gegners; dazu nur den Dieb auf ein gegnerisches Feld stellen und die Taste 5 drücken!) oder als Fledermaus, die feindlichen Defensivmaßnahmen ausspionieren, um so unschätzbare Wissen über seine Stärken und Schwächen zu sammeln. Dieses Wissen nutzend, könnt Ihr dann in der Haut eines Trolls auf dem gleichen Wege in den gegnerischen Dungeon eindringen und die störendsten Fallen einfach und schnell entschärfen (Benutzung der gleichen Taste). Ehe der Gegner mitbekommen hat, was hier gespielt wird, seid Ihr längst wieder über alle Berge. Mit einem Vampir bietet sich auch eine gute Möglichkeit, Verwirrung zu stiften, indem Ihr die stärksten Kreaturen des Gegners einfach hypnotisiert. Die nun entstehende Verwirrung könnt Ihr dazu nutzen, Eure Kreaturen in den Kampf zu führen. Benutzt dabei ein sehr gut trainiertes und mächtiges Geschöpf, und nehmt in Eurer Party eine gute Mischung aus Fernkämpfern und dickfelligen Blockierern mit. Ihr könntet zum Beispiel einen Schwarzen Engel übernehmen und einige Schwarze Ritter, Zauberer und Eiserne Jungfrauen in den Kampf führen. Die Zauberer heilen Euch und Eure Party aus dem Hintergrund, während Ihr als Schwarzer Engel die Reihen des Feindes leuchtet, was Euch aufgrund der guten Reflexe und des gezielten Angriffs besonders starker Gegner ohne weiteres gelingen sollte. Steckt Ihr doch zu viele Treffer ein, verläßt das Geschöpf, und heilt die verbliebenen Mannen Eurer Party. Nun ist es an der Zeit, die restlichen Geschöpfe mit dem »Zusammenrufen«-Zauber in das Kampfgeschehen zu verwickeln. In der Regel dürfte nun der Sieg Euer sein!

Dicke Luft! Was nun? – Die Launen Ihrer Wesen

Eure Untergebenen sind anspruchsvoll und launisch! Geht etwas nicht nach ihrem Kopf, werden sie unglücklich und, wird der Stein des Anstoßes nicht aus dem Weg geräumt, schmolten, was sich darin äußert, daß sie sämtliche Arbeiten verweigern. Reagiert Ihr jetzt nicht ganz schnell, verläßt Euch das verärgerte Geschöpf und nimmt seinen letzten Lohn und seine Erfahrungspunkte mit sich. Das kann bei einem gut trainierten Wesen ein herber Verlust für Euch sein, achtet also auf die Launen und Wünsche Eurer Schutzbefohlenen! Ein leicht unglückliches Geschöpf läßt sich meistens mit einer Extraportion Hühnchen oder einer kleinen Goldspende wieder besänftigen. Achtet hierbei darauf, warum es schmolzt. In der Lebensblume blinkt nämlich das Symbol für die letzte Tätigkeit, die das betreffende Wesen ausführen wollte. Ist die Kreatur verärgert, weil sie in die Schatzkammer kam und kein Geld mehr da war, dann erscheint in der Lebensblume ein Dollarzeichen. Findet das Wesen keinen Schlafplatz, seht Ihr das Symbol für den Schlafraum und so weiter. Diese Symbole erscheinen aber auch, wenn ein glückliches Geschöpf sich auf dem Weg zur Arbeit, Hühnerfarm etc. befindet. Klickt also im Kreaturenmenü auf den Smiley, und begeben Euch mit einem Rechtsklick auf die Zeile unglücklich



Dicke Luft! Was nun? – Die Launen Ihrer Wesen

oder verärgert der entsprechenden Wesen direkt zu dem Ningelfritzen und befriedigt seine Wünsche. Eine Extrabelohnung ist bei wichtigen Geschöpfen sowieso immer mal angebracht. Ein Schwarzer Engel, der von Ihnen schon eine Extraentlohnung in Gold erhalten hat (wenn die Belohnung größer oder gleich seinem Sold war), holt sich am Zahntag nicht noch einmal Geld und steht somit für Kämpfe etc. zur Verfügung.

Der Ordnungsklaps

Mit einer Ohrfeige durch Eure Hand des Bösen könnt Ihr viel erreichen und – viel Schaden anrichten! Die Kreaturen sind zwar Eure Untergebenen, aber wie der letzte Dreck lassen sie sich auch nicht behandeln! Wahrt also den Schein, seid arglistig! Doch ein Klaps zur rechten Zeit motiviert auch ungemein!

Motivation, Angst und Effektivität

Mit der Motivation, die Eure Wesen an den Tag legen, geht deren Effektivität Hand in Hand. Die Effektivität lest Ihr im Statusbericht im Textbalken oben am Bildschirmrand ab. Normalerweise liegt sie bei 79%. Sie läßt sich ohne Probleme steigern, indem Ihr Euren Kreaturen eine Arbeit zuweist. Dazu laßt Ihr sie in den Raum fallen, in dem sie sich betätigen sollen! Dann steigt die Motivation aus Angst vor Euren wachsamem Augen, und die Effektivität liegt bei 89%. Die Textzeile am oberen Bildschirmrand sollte nun rot sein, das Wesen weiß Eure Augen auf sich ruhen und arbeitet besser. Gebt Ihr ihm nun gar noch einen aufmunternden Klaps, dann strengt es sich für einige Zeit besonders an, und die Effektivität steigt auf 99%. Schlagt Ihr es noch einmal, wird das Wesen bald (abhängig von der Empfindlichkeit der Spezies) ärgerlich!

Allerdings muß der Klaps immer mal »aufgefrischt« werden, um Eure Präsenz der Kreatur erneut ins Gedächtnis zu rufen. Kreaturen, denen mit den Sprüchen »Beschleunigung« oder gar »Selbstbeschleunigung« Beine gemacht wurden, haben sogar eine kurzzeitige Effizienz von 120%! Auch Türen und verstärkte Wände erhöhen die Motivation Eurer Geschöpfe! Trotzdem Ihr so grauselige Monster befehligt, haben diese dennoch Angst! Sieht sich ein Goblin einer Übermacht von Feinden gegenüber, wird er seine Beine in die Hand nehmen und flitzen, so schnell die Beine tragen! Ist sein Dungeon hingegen sicher gebaut und mit Türen und Fallen versehen, die Wände sind verstärkt, und alles ist bestens, wird der Goblin viel mutiger in einen Kampf gehen. Auch in der Gruppe sind Eure Geschöpfe wesentlich mutiger! Wenn es um Ihr Dungeon-Herz, also auch um den Fortbestand des Arbeitsvertrages mit Euch geht, sind die Herzen Eurer Kreaturen furchtlos! Sie werden sich auch im Todeskampf noch dem Gegner in den Weg werfen!

Auch im Kampf kann die Motivation der Truppe durch ein paar gezielte Hiebe von fliehenden Gestalten gehoben werden. Besser ist es in diesem Falle freilich, die Kreatur zu heilen, denn ohne Grund wird sich keines Eurer Monster unter Eurem hohen und genialen Kommando aus dem Staube machen.



Dungeon Keeper 2

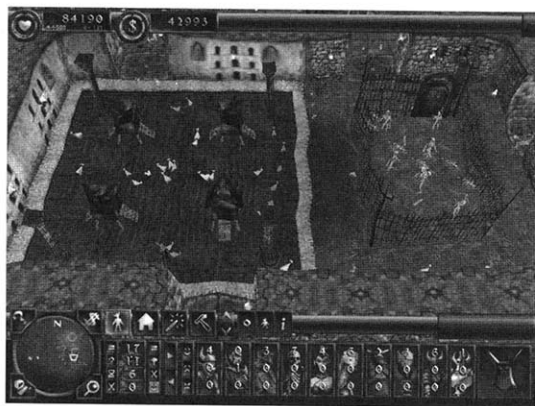
Einzelhaft und Gruppenfolter

Habt Ihr in Eurer Boshaftigkeit und Grausamkeit gar einen Kerker errichtet und so Gefangene gemacht, so könnt Ihr diese mit Hühnchen und Heilungssprüchen wieder aufpäppeln, um sie dann in der Folterkammer zu willigen Geschöpfen unter Eurem Kommando zu machen! Besonders wirkungsvoll gegen hartnäckige Feinde hat sich die Wasserfoltermethode entpuppt, Mönche und Zauberer werden durch das Untertauchen des Kopfes in Wasser fast doppelt so schnell bekehrt, wie aufs Rad gebunden! Auch der elektrische Stuhl ist sehr effizient! :-)

Aber nun mal im Ernst: Die Geschöpfe der unterschiedlichen Spezies-Level unterscheiden sich kaum in der nötigen Dauer bis zur Bekehrung, nur in der Konstitution. Dies macht sich insofern bemerkbar, daß Ihr manche Geschöpfe einfach öfter heilen müßt, ehe sie zu Euch überlaufen. Manchmal kann es von Vorteil sein, unnütze Geschöpfe zu Tode zu foltern, um so wertvolle Karten-Informationen zu gewinnen. Auf diesem Wege erfahrt Ihr, wo starke Heldentrupps lauern oder wo sich noch unentdeckte Gold oder Edelstein-Vorkommen befinden.



Da es äußerst mühsam und zeitaufwendig ist, die Gefangenen immer per Hand zu füttern und Skelette, die aus solchen Zeitproblemen resultieren, recht schwächliche Gegner im Vergleich zu ihrer lebenden Version sind, könnt Ihr folgendes tun: Baut einfach in ein und demselben großen Raum noch eine Hühnerzucht. Diese ist dann eine Art Futterautomaten für Gefangene! Wie Ihr sicher gemerkt habt, brechen die Hühnchen bei Überfüllung der Hühnerfarm auch manchmal aus und tappeln dann völlig verwirrt durch Euren Dungeon! Die durch den Kerker wandernden Hühner werden dann von den Gefangenen verspeist! Manchmal werfen die Hühnerfarmen auch mit Eiern, die dann oft im Gefängnis zum Schlupf kommen! Da sage mal noch einer, Ihr würdet Euch nicht um Eure Gäste kümmern, die haben es fast besser als Eure eigenen Geschöpfe!



So baut Ihr einen Futterautomaten für Eure Geschöpfe!

Opfer an die Götter

Feindliche Übernahme

Ihr werdet sicher dann und wann das Bedürfnis haben, eine feindliche Tür zu öffnen, ohne vorher um Erlaubnis zu fragen. Werft dafür einfach eine handvoll entbehrlicher Kreaturen, wie Skelette oder Goblins, auf das Feld vor der Tür (dies muß zuvor von Eurem Imps erobert werden), und sie werden auch diesen Job willig erledigen. Nach getaner Arbeit wandern sie wieder zurück an die Arbeit, der sie zuvor nachgegangen sind. Nun kommen wieder Eure Imps zum Zuge und erobern den aufgebrochenen Raum. Wenn es keine kriegesischen Zwischenfälle gibt!



Magischen Türen kommt man am besten mit magischen Waffen bei!

Kreaturen-Management

Wie werdet Ihr die Meldung Eures Adjutanten hassien: »Eure Portale haben so viele Kreaturen angelockt, wie sie können!« Und dabei nennt Ihr nur acht Goblins, einige Glühwürmchen und zwei Zauberer Euer Eigen. Habt Ihr noch keinen Tempel, um Euch durch Opfergaben die Gunst der Götter zu erschleichen, und seid Ihr auch zu sehr unter Streß, als daß Ihr die Kreaturen als Kanonenfutter oder zur Handgelenksgymnastik gebrauchen könntet, dann packt die überflüssigen Wesen einfach beim Schlafittchen und befördert sie auf den gleichen Weg aus Eurem Reich, den sie gekommen sind: durchs Portal! Nun erhalten andere Wesen die Möglichkeit, sich Euch anzuschließen.

Opfer an die Götter

Es wird vorkommen, Keeper, daß Euch zum Glück noch ein bestimmtes Geschöpf fehlt, Ihr aber nicht so recht wißt, woher Ihr schnell eines bekommen sollt. Habt Ihr beispielsweise gerade nicht das nötige Kleingeld für einen Friedhof, oder es fallen gerade nicht so viele Leichen an, Ihr wollt aber unbedingt einen Vampir dazu benutzen, als Fledermaus unauffällig fremdes Gebiet zu erkunden, so müßt Ihr nicht ärgerlich werden. Könnt Ihr in diesem Fall zwei schwarze Ritter entbehren, so werft diese in den Tempel-Teich, und Ihr erhaltet als Dank der Götter für dieses Opfer einen Vampir. In gleicher Weise, nur mit anderen Opfergaben, könnt Ihr auch andere Kreaturen beschaffen. Eine Aufstellung der gültigen Opfertarife findet Ihr in folgender Tabelle:

Dungeon-Herz-Prothese

Supereinfach und schmerzlos zu installieren!

Stellen Sie sich vor: Feindliche Horden und Helden stürmen Ihr Dungeon. Sie zerstören Ihr Herz! Aber nur die Prothese, das künstliche, die Attrappe. Ihr richtiges Herz ist an einem gut gesicherten Platz und pumpt ständig neue Energie durch Eure Untergebenen, die sich nun in aller Ruhe daran machen, den Feind aufzureiben.

Oder: Ihr Dungeon-Herz ist tatsächlich ernsthaft beschädigt worden. Wäre es da nicht schön, es wieder ein bißchen aufzupumpen? All das können Sie haben! Mit dem künstlichen Dungeon-Herz von CardioDeep Technologies Inc.



*Kaufen Sie jetzt,
ehe es zu spät ist!*

Sorry! Absolut keine Rabatte oder Rückerstattungen möglich!

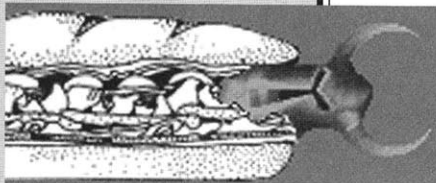
Das Helden-Sandwich



Genau wie bei Muttern!

Ihre Untertanen lieben Ihre Hähnchen. Aber was ist ein wirklich häßlicher und wirklich erfolgreicher Keeper?

Bully's Helden-Sandwich wurde aus den wohlschmeckendsten Helden aller Königreiche hergestellt. Bully verwendet nur ausgesuchte Ritter, Mönche und Wächter ab Level 6 und höher für die Zubereitung seiner köstlichen Sandwiches. Niemals werden Sie in Bully's Helden-Sandwiches einen Dieb oder Zwerg finden! Niemals mehr müssen



Sie nun auf eine Invasion von leckeren Helden warten, um ein anständiges Mahl auf den Tisch zu bekommen.

Bestellen Sie am besten gleich!

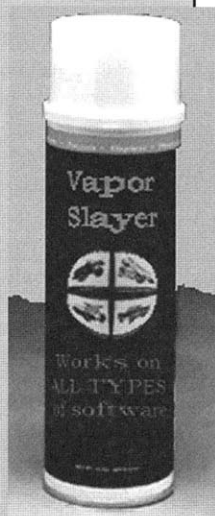


VAPORWARE

Gordo's Dungeon Raumduft!

Sie arbeiten nun schon über drei Jahre an Ihrem Dungeon, bauen neue Räume, stellen Fallen und bereiten sich in allem darauf vor, daß endlich der erste Held Ihren Dungeon betritt. Aber irgend etwas stimmt nicht! Ist es das Licht? Nein! Haben Sie zu wenig Schätze gehortet? Sicher nicht! Aber warum kommen dann diese blöden Helden nicht endlich? Plötzlich fällt es Ihnen wie Schuppen aus den Haaren! Ihre feine Nase wittert einen üblen Geruch im Dungeon. Da hilft nur noch der Dungeon Raumduft von Gordo! Das ist kein gewöhnlicher Duft, nein, es ist ein Heldenlockstoff ohne gleichen!

Es ist **VAPORWARE!**



The Lurker's Horny Rabbit!

Was haben Sie schon alles versucht, um Ihrem Widersacher ein Kuckucksei ins Nest zu legen? Jetzt ist das mit dem neuesten Gen-Produkt der Bjoern Gottschling-INC. gar kein Problem mehr! Ein als Kaninchen getarnter Horny! Durch eine speziell für diesen Zweck von Prof. Dr. med. Bjoern Gottschling entwickelte Mutation sieht Ihr Horny aus wie ein niedliches, kleines Kuscheltier. Schicken Sie es Ihrem Feind als anonyme Geschenksendung, und er wird begeistert sein! Doch schon nach kurzer Zeit, eines Nachts entsteht der niedlichen Hülle ein Horned Reaper (garantiert Level 10!) und...

Vorher:



Nachher:



Danke für diese Bereicherung
unseres Sortiments,
Herr Gottschling!



Dungeon Keeper 2

Opfergabe	Geschenk der Götter
Gold	Nichts
2 Imps	Nichts
2 Goblins	Nichts
2 Zauberer	1 Goblin
2 Glühwürmchen	Nichts
2 Trolle	1 Zauberer
2 schwarze Elfen	1 Troll
2 Skelette	1 schwarze Elfe
2 eiserne Jungfrauen	1 Skelett
2 Salamander	1 eiserne Jungfrau
2 Schurken	1 Salamander
2 Teufler	1 Schurke
2 Vampire	1 Teufler
2 schwarze Ritter	1 Vampir
2 schwarze Engel	Nichts
3 Mönche	1 Mana-Special
1 Teufler/1 schwarze Elfe/ 1 Zauberer (Reihenfolge!)	1 Imp-Special
2 Zwerge/1 Eiserne Jungfrau	Wände verstärken + Wände- Verstärken-Special

Die Kurse der Opferbörse

Ein Tag zu Besuch im Dungeon, Erlebnisse eines Journalisten

Um Euch eine Grundstrategie beim Dungeon-Bau zu erklären, setzen wir die Tarnkappe auf und folgen einfach einmal einem Dungeon Keeper hinab in das finstere Reich des Bösen, um im einmal eine Weile auf die Finger zu schauen.

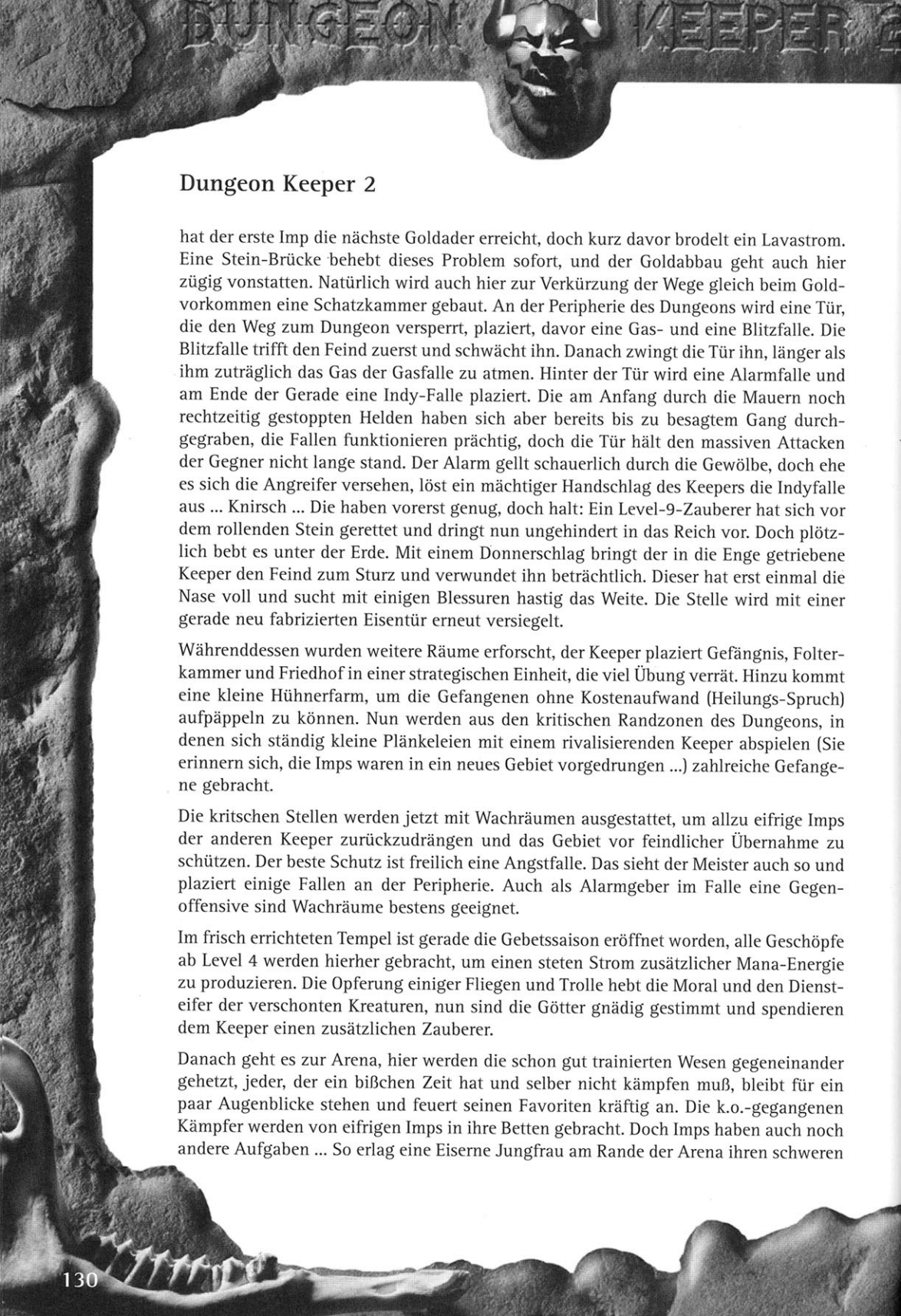
»Ich finde mich plötzlich unter der Erde wieder. Das Dungeon-Herz liegt vor mir, ein paar arbeitslose Imps springen in der Gegend herum, sonst rührt sich nichts. Der Herr und Meister orientiert sich kurz auf der Übersichtskarte. Nördlich des Dungeon-Herzens liegt ein Eingang, südlich scheint es ein vielversprechendes Goldvorkommen mit 2 Fel-



Ein Tag zu Besuch im Dungeon, Erlebnisse eines Journalisten

den Edelsteinen zu geben. Jetzt beginnt hektisches Treiben, und die bei 10.786 herum tickende Mana-Anzeige überschlägt sich, als der Herr und Meister seine Imps um einige Kreaturen vermehrt. Dann wird der Raum hinter dem Dungeon-Herz mit Schatzkammerfliesen ausgelegt, bevor der Weg zum Eingang gegraben und eine große (25 Felder) Grube für ein Versteck ausgehoben wird. Der Nachbarraum wird eine richtige Halle, in diese werden ein 25 Felder zählender Trainingsraum und ein 20 Felder große Hähnchenzucht gebaut. Der Trainingsraum ist so plziert, daß man ihn später einfach nach außen hin erweitern kann. Inzwischen ist der Eingang erobert worden, und die ersten Gäste stellen sich im Dungeon ein, die ohne viel Zeit zu verlieren in den Trainingsraum gesteckt werden. Die Bibliothek wird vom Herrscher der Unterwelt als ein mächtiger, 25 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, desgleichen eine in der Nähe der Bibliothek, damit die Forschenden (es haben sich inzwischen einige Zauberer eingestellt, die schon eifrig bei der Arbeit sind) am Zahltag nicht so weit haben und schneller wieder bei der Arbeit sind. Gegenüber der Bibliothek wird jetzt noch schnell eine Werkstatt gebaut, das Gehämmer löst freilich bei den Zauberern den einen oder anderen Wutausbruch aus, aber die Arbeit ist ja schnell getan. Inzwischen ist die Horde der Imps auf 20 angewachsen, mehr sollte ein mana-technisch haushaltender Keeper anfangs auch nicht erschaffen, der Preis übersteigt so schon fast das Budget. Neu erforschte Räume werden unter optimaler Platzausnutzung des freigegrabenen (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. Diese Mehrausgaben, welche die größeren Räume ja zweifelsohne bedeuten, zahlen sich schnell aus, da man mit einem gut organisierten Dungeon die Entwicklung von neuen Zaubersprüchen und Werkstücken immens beschleunigt (kurze Wege).

Plötzlich bricht leichte 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 Dungeons fallen, jeden einzeln an einem noch nicht mit einer Mauer verstärkten Quadrat. Sofort beginnen die kleinen Kobolde damit, die Mauern zu verstärken und für den Feind undurchdringlicher zu machen. Alle 20 Imps mühen sich nun ab, den Dungeon zu sichern. In dieser Krisensituation erschafft der Keeper noch weitere Imps, um den Goldabbau aufrechtzuerhalten. 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 mit trainieren. 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 Salamander und Goblins in den Kampf. Auf der anderen Seite des Dungeons



Dungeon Keeper 2

hat der erste Imp die nächste Goldader erreicht, doch kurz davor brodelte ein Lavastrom. Eine Stein-Brücke behebt dieses Problem sofort, und der Goldabbau geht auch hier zügig vonstatten. Natürlich wird auch hier zur Verkürzung der Wege gleich beim Goldvorkommen eine Schatzkammer gebaut. An der Peripherie des Dungeons 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 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 aber bereits bis zu besagtem Gang durchgegraben, die Fallen funktionieren prächtig, doch die Tür hält den massiven Attacken der Gegner nicht lange stand. Der Alarm gelte schauerlich durch die Gewölbe, doch ehe es sich die Angreifer versehen, löst ein mächtiger Handschlag des Keepers die Indyfalle aus ... Knirsch ... Die haben vorerst genug, doch halt: Ein Level-9-Zauberer hat sich vor dem rollenden Stein gerettet und dringt nun ungehindert in das Reich vor. Doch plötzlich bebt es unter der Erde. Mit einem Donnerschlag bringt der in die Enge getriebene Keeper den Feind zum Sturz und verwundet ihn beträchtlich. Dieser hat erst einmal die Nase voll und sucht mit einigen Blessuren hastig das Weite. Die Stelle wird mit einer gerade neu fabrizierten Eisentür erneut versiegelt.

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. Nun werden aus den kritischen Randzonen des Dungeons, 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.

Die kritischen Stellen werden jetzt mit Wachräumen ausgestattet, um allzu eifrige Imps der anderen Keeper zurückzudrängen und das Gebiet vor feindlicher Übernahme zu schützen. Der beste Schutz ist freilich eine Angstfalle. Das sieht der Meister auch so und plaziert einige Fallen an der Peripherie. Auch als Alarmgeber im Falle eine Gegenoffensive sind Wachräume bestens geeignet.

Im frisch errichteten Tempel ist gerade die Gebetssaison eröffnet worden, alle Geschöpfe ab Level 4 werden hierher gebracht, um einen steten Strom zusätzlicher Mana-Energie zu produzieren. Die Opferung einiger Fliegen und Trolle hebt die Moral und den Dienst-eifer der verschonten Kreaturen, nun sind die Götter gnädig gestimmt und spendieren dem Keeper einen zusätzlichen Zauberer.

Danach geht es zur Arena, hier werden die schon gut trainierten Wesen gegeneinander gehetzt, jeder, der ein bißchen Zeit hat und selber nicht kämpfen muß, bleibt für ein paar Augenblicke stehen und feuert seinen Favoriten kräftig an. Die k.o.-gegangenen Kämpfer werden von eifrigen Imps in ihre Betten gebracht. Doch Imps haben auch noch andere Aufgaben ... So erlag eine Eiserne Jungfrau am Rande der Arena ihren schweren



Ein Tag zu Besuch im Dungeon, Erlebnisse eines Journalisten

Verletzungen ... OOPS! Trotzdem herrscht eine seltsam euphorische Stimmung im Dungeon. Im Kasino wurde der Jackpot geknackt, und der ganze Dungeon tanzt fröhlich, für einen Außenstehenden sieht das alles aus wie in einem Irrenhaus, die bizarren Gestalten, die sich im Takt einer schrecklichen Musik wiegen ...

Im Trainingsraum sieht es mittlerweile auch nicht schlecht aus, der Herrscher greift sich einen gut ausgebildeten Trupp Teufler, die er in Symbiose zu einem Trupp formt und in das Gebiet des feindlichen Keepers führt, wo er ein Exempel statuieren möchte. Seine Imps, bisher nur durch eine Tür davon abgehalten, sich das feindliche Gebiet unter den Nagel zu reißen, strömen hinter den Kämpfern wie ein hungriger Heuschreckenschwarm her und besetzen das Gebiet. Als Teufler nimmt der Keeper nun aus Spaß einige Imps in die Hand und schmeißt sie den verblüfften Gegnern an die hohlen Köpfe. Dermaßen gereizt, stürzen sie sich auf die Teufler. Doch plötzlich sieht sich der Trupp einer erdrückenden Übermacht gegenüber, der Keeper verläßt die übernommene Kreatur und sieht sich die Bescherung von oben an. Dann entschließt er sich zum Rückzug. Er sammelt die ihm verbliebenen Wesen 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 und kleine Scharmützel mit feindlichen Imps läßt man sie in Ruhe. Ein folgenschwerer Fehler ...

Im Gefängnis einsitzende Helden und fremde Monster werden nun mittels Heilungsauber und Hühnchen wieder in einen besseren physischen Zustand gebracht, um dann gleich nebenan wieder zu Totkranken gequält zu werden. Als erstes kippen die Monster mit niedrigem Level um, sie geben wertvolle Informationen über den feindlichen Dungeon preis. Nun weiß der Keeper endlich, wo er seinen Kontrahenten vernichten kann. Ein Held nach dem anderen hält die Schmerzen nicht mehr länger aus und läuft über. Bei den besseren Kämpfern unter den Spezies dauert die ganze Sache etwas länger, einige werden vom Keeper nicht mehr rechtzeitig geheilt und versterben während der Folter. Sie kehren jedoch als Vampire auf dem Friedhof zurück. Auch im Gefängnis verhungerte Humanoide kehren als Skelette zurück und unterstützen die Armee. Doch auch der letzte Gefangene, doch 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 Leve-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. Nachdem auch der Zauberer nun übergelaufen ist (was zweimalige Heilung erfordert), fühlt sich der Keeper nun stark genug. Er plziert 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 beginnt ein gewaltiges Gemetzel. Feuerbälle und Feuerbomben fliegen durch die Gegend, ab und zu zischt ein Blitzstrahl von einer Eisernen Jungfrau geschleudert vorbei, Teufler pupsen ihr Giftgas in die Gegend und vergiften Freund und Feind. Der Keeper hat alle bösen Hände voll zu tun, seine Recken immer wieder zu heilen oder

Dungeon Keeper 2

strategisch günstiger zu platzieren. Doch in all der Hast hat er sein Dungeon-Herz aus den Augen verloren. »Alarm! Herzattacke!« Die Helden haben sich den Augenblick zu-nutze gemacht und greifen bereits das Dungeon-Herz an! Der Keeper bricht den Kampf ab und scheucht seine Mannen zur Herz-Verteidigung. Die verblüfften Helden sehen sich nun allen kampffähigen Kreaturen des Dungeons gegenüber. Nach kurzem Kampf ist der Sieg errungen, doch der Kampf gegen den anderen Keeper hat viele Opfer gefordert und einige Wunden hinterlassen. Viele k.o.-geschlagenen Gegner wurden von den eifrigen Imps zurück in ihr Lager gebracht und haben sich inzwischen erholt. Jetzt reicht es. Die Option »Einkerkern« wird ausgeschaltet, es werden keine Gefangene mehr gemacht. Aus dem Leichenberg auf dem Friedhof er stehen nun am laufendem Bande Vampire, die gleich, nachdem sie ihr Lager in den inzwischen erweiterten Verstecken aufgeschlagen haben, zum Training geschickt werden, ein Vampir ist ein gar mächtiger Kämpfer.

Der Keeper verspürt anscheinend eine mächtige Wut. Ein kurzer Blick auf die Gegner-Statistik (Taste »I«) zeigt ihm, daß der Gegner über drei Mann weniger verfügt als er selbst. Egal, die Wut ist groß, die Risikobereitschaft auch. Er plziert den Zusammenru-fen-Spruch direkt hinter dem feindlichen Dungeon-Herzen ... Wenn nur jetzt keine Helden-invasion dazwischen kommt! Der Keeper knurrt mit finsterner Miene vor sich hin ... dann prallen die Horden aufeinander. Heil- und Rüstungssprüche schwirren durch die Luft, jeder gibt sein Bestes ...

Der Feind ist vernichtet, und der Rest der arg zerschundenen 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 paar Mal in meine Richtung geschnuppert hat, auf dum-me Gedanken kommt.

Also, Schrecklicher: Was habt Ihr aus diesem Bericht dieses tollkühnen Menschen und meinen Ausführungen gelernt?

Zusammenfassung

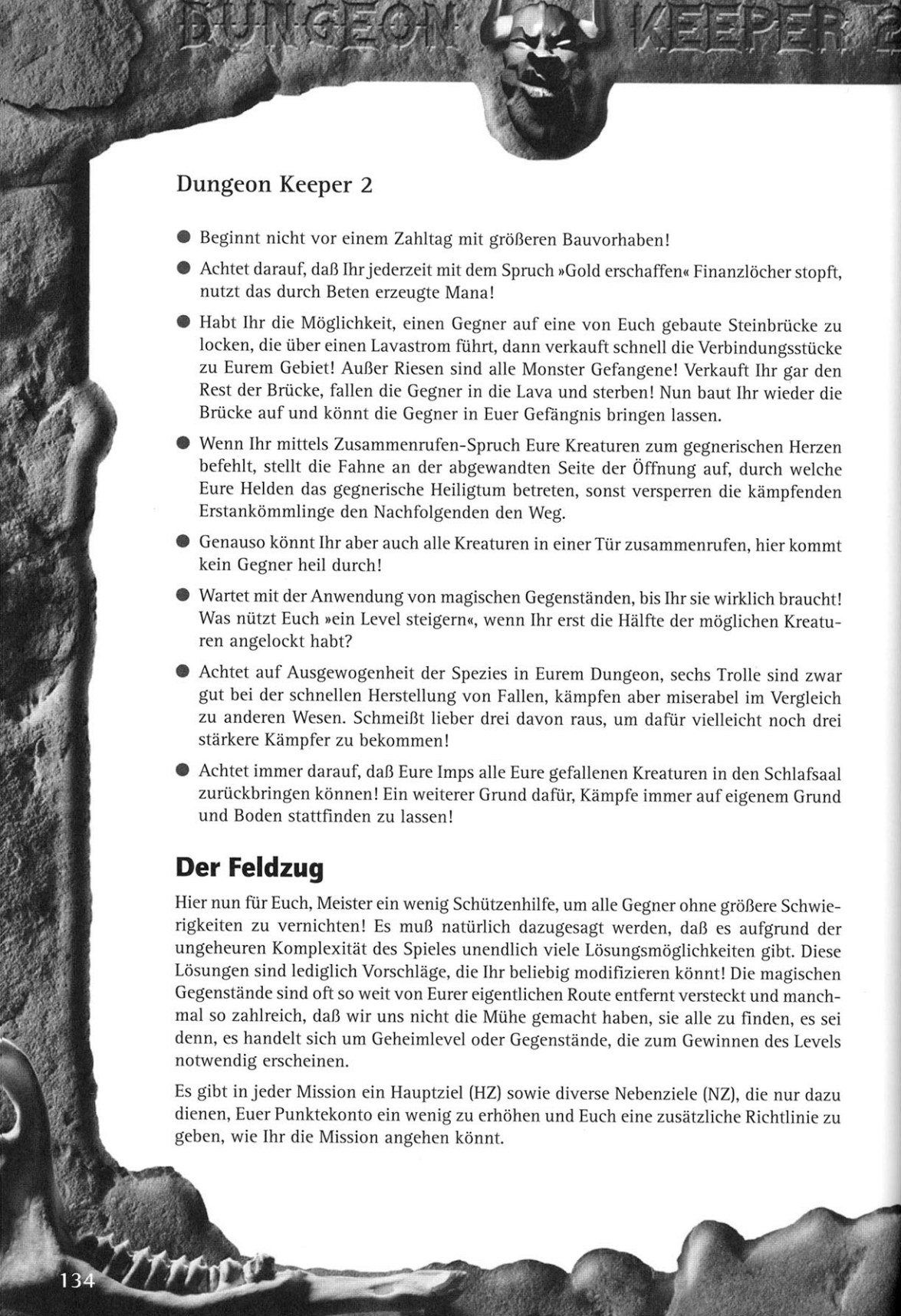
- Ihr solltet stets versuchen, das gesamte Reich zu erkunden, um Boni und Geheime Level zu finden.
- Speichert oft und vor jeder größeren Bautätigkeit. Es könnte sein, daß Ihr in ein neues Gebiet vorstoßt und in ein Hornissennest tretet! Auch ist zu empfehlen, vor jedem Angriff zu speichern.
- Trachtet danach, Euren Kreaturen lange Wege zu ersparen, jedes weit entfernte Gold-vorkommen braucht eine kleine Schatzkammer, damit Ihr immer »flüssig« seid. Ist die kleine Kammer voll, wird das Gold in die Zentrale, große Schatzkammer, ge-bracht. Dann spielt der Weg nicht mehr die große Rolle. Weiterhin sollten Trainings-raum, Schatzkammer und Kükenzucht; Handwerkskammer, Schatzkammer und Küken-



Ein Tag zu Besuch im Dungeon, Erlebnisse eines Journalisten

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

- Achtet auf die Launen Eurer Wesen, macht sie zur Not mit etwas Geld oder einem Snack glücklich.
- Training ist der halbe Sieg und zügige Forschung die andere Hälfte! Wägt 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 Euer Geld, trainiert die dort Arbeitenden lieber. In einem völlig zergrabenen Dungeon sind Fallen dann meistens nutzlos, und Türen lassen sich nicht mehr anbringen. Am Anfang ist eine leistungsfähige Handwerkskammer freilich das A und O.
- Um Imps von feindlichem Gebiet abzuhalten: Tür abschließen!
- Fallen sollten mit Köpfchen ausgestellt werden, um eigene Wesen nicht zu gefährden (Indy-Falle) und einen maximalen Wirkungsgrad zu erreichen: Gasfallen vor verschlossenen Türen, Feuerfallen dahinter, als Herz-Schutz Blitzfallen (Freund-Feind-Erkennung).
- Opfert gezielt! Was habt Ihr, und was braucht Ihr?
- Behaltet Eure Finanzen und Manavorräte im Auge und im Griff! Alle nicht mehr durch Dungeon-eigene Mittel steigerbaren Charaktere (Level 8) gehören in den Tempel, um zu beten!
- Macht Gefangene und foltert nur die wertvollen Gegner. Die anderen sterben von allein! Behaltet den Gesundheitszustand des Opfers im Auge, um es gegebenenfalls heilen zu können.
- Wachposten und Angstfallen halten fremde Imps davon ab, Euer Land zu übernehmen. Schützt Euch!
- Achtet stets auf die Informationen über die gegnerischen Keeper (Informationsmenü) und auf die Karte (Helden werden als weiße Punkte dargestellt).
- Sind einmal Helden in Euren Dungeon eingedrungen und könnt Ihr die Bresche nicht wieder verschließen, nicht verzagen. Einige Donnerschlag-Sprüche verschaffen Euch meist die benötigte Zeit, um Eure Armee zu sammeln.
- Benutzt den »Bösen Blick«-Spruch und den Symbiose-Modus, um sich ein Bild vom Feind zu verschaffen!
- Achtet bei Kämpfen in der Arena darauf, daß Ihr genügend freie Imps zur Verfügung habt, um die Verletzten zu bergen!
- Betreibt von Anfang an Kreaturen-Management, und sorgt für Ausgewogenheit im Dungeon. Ohne Blockierer ist auch mit 20 Fernkämpfern kein Blumentopf zu gewinnen!

The page features a dark, textured background resembling a cave. At the top, the words "DUNGEON KEEPER 2" are carved into the stone. In the center, there is a carved stone face with a wide, toothy grin. The left side of the page is framed by a rough, stone-like border. The bottom of the page shows a large, sharp tooth and some bone fragments.

Dungeon Keeper 2

- Beginnt nicht vor einem Zahntag mit größeren Bauvorhaben!
- Achtet darauf, daß Ihr jederzeit mit dem Spruch »Gold erschaffen« Finanzlöcher stopft, nutzt das durch Beten erzeugte Mana!
- Habt Ihr die Möglichkeit, einen Gegner auf eine von Euch gebaute Steinbrücke zu locken, die über einen Lavastrom führt, dann verkauft schnell die Verbindungsstücke zu Eurem Gebiet! Außer Riesen sind alle Monster Gefangene! Verkauft Ihr gar den Rest der Brücke, fallen die Gegner in die Lava und sterben! Nun baut Ihr wieder die Brücke auf und könnt die Gegner in Euer Gefängnis bringen lassen.
- Wenn Ihr mittels Zusammenrufen-Spruch Eure Kreaturen zum gegnerischen Herzen befiehlt, stellt die Fahne an der abgewandten Seite der Öffnung auf, durch welche Eure Helden das gegnerische Heiligtum betreten, sonst versperren die kämpfenden Erstankömmlinge den Nachfolgenden den Weg.
- Genauso könnt Ihr aber auch alle Kreaturen in einer Tür zusammenrufen, hier kommt kein Gegner heil durch!
- Wartet mit der Anwendung von magischen Gegenständen, bis Ihr sie wirklich braucht! Was nützt Euch »ein Level steigern«, wenn Ihr erst die Hälfte der möglichen Kreaturen angelockt habt?
- Achtet auf Ausgewogenheit der Spezies in Eurem Dungeon, sechs Trolle sind zwar gut bei der schnellen Herstellung von Fallen, kämpfen aber miserabel im Vergleich zu anderen Wesen. Schmeißt lieber drei davon raus, um dafür vielleicht noch drei stärkere Kämpfer zu bekommen!
- Achtet immer darauf, daß Eure Imps alle Eure gefallenen Kreaturen in den Schlafsaal zurückbringen können! Ein weiterer Grund dafür, Kämpfe immer auf eigenem Grund und Boden stattfinden zu lassen!

Der Feldzug

Hier nun für Euch, Meister ein wenig Schützenhilfe, um alle Gegner ohne größere Schwierigkeiten zu vernichten! Es muß natürlich dazugesagt werden, daß es aufgrund der ungeheuren Komplexität des Spieles unendlich viele Lösungsmöglichkeiten gibt. Diese Lösungen sind lediglich Vorschläge, die Ihr beliebig modifizieren könnt! Die magischen Gegenstände sind oft so weit von Eurer eigentlichen Route entfernt versteckt und manchmal so zahlreich, daß wir uns nicht die Mühe gemacht haben, sie alle zu finden, es sei denn, es handelt sich um Geheimlevel oder Gegenstände, die zum Gewinnen des Levels notwendig erscheinen.

Es gibt in jeder Mission ein Hauptziel (HZ) sowie diverse Nebenziele (NZ), die nur dazu dienen, Euer Punktekonto ein wenig zu erhöhen und Euch eine zusätzliche Richtlinie zu geben, wie Ihr die Mission angehen könnt.



Der Feldzug

Habt Ihr das Hauptziel erfüllt, ist das Level gewonnen. Leider ist es auch zu Ende, so daß Ihr nicht weiter nach magischen Gegenständen suchen könnt. Spart Euch also die Erfüllung des Hauptzieles auf, bis Ihr die Mission wirklich als abgeschlossen betrachtet!

Manche Kriegsschauplätze lassen sich auf verschiedenen Wegen erledigen, die entsprechenden Missionen sind mit a oder b ausgezeichnet.

In den Levelbeschreibungen werden nur noch Örtlichkeiten und Räume erwähnt, wenn sie für den Sieg im Level unbedingt notwendig sind. Es versteht sich von selber, daß Ihr neue Räume auch sofort ausprobieren müßt!

Mission 1

»Kriegsschrei« – Lächlingen

Schwierigkeitsgrad: sehr einfach

HZ: Fürst Antonius finden und töten

NZ: Einen Schlafsaal aus 5x3 Feldern erstellen

Eine Hühnerfarm aus 3x3 Feldern erstellen

Neue Räume: Hühnerzucht, Schlafraum

Eine Art Tutorial, das Euch keinerlei Schwierigkeiten bereiten sollte! Ein Sprecher erklärt die Vorgehensweise beim Goldabbau und die »Lebensblumen«. Folgt einfach den Anweisungen! Grabt zwei Räume, einen westlich des Dungeon-Herzens, einen südlich. Baut das Gold im Norden ab, und errichtet die gewünschten Räume. Dann geht es weiter nach Norden, wo zwei feindliche Zwerge in Euren Dungeon einbrechen, die aber für Eure Goblins keine Gefahr darstellen. Im Norden seht Ihr jetzt ein Feld von Gold mit einigen Felsstücken westlich davon. Schafft einen Tunnel in Richtung Goldader und biegt dann nach links ab, hier findet Ihr ein »Level-steigern«-Special. Mit dessen Hilfe powert Ihr Eure Goblins einen Level höher und folgt dann einfach der Stimme Eures Tutors, der Euch anweist, an einer bestimmte Stelle zu graben. So gelangt Ihr zu Fürst Antonius und tötet ihn!

Mission 2

»Verzauberung« – Fröhlich Singeberg

Schwierigkeitsgrad: sehr einfach

HZ: Herzog Darius vernichten

NZ: Bibliothek bauen

Kreaturen trainieren

Neue Räume: Bibliothek, Trainingsraum

Neue Zauber: Imp erschaffen, Donnerschlag



Dungeon Keeper 2

Ihr werdet immer noch von Eurem Adjutanten beraten. Grabt Euch bis zum Portal, westlich des Dungeon-Herzens. Baut einen Schlafsaal im Norden, einen Trainingsraum im Süden und eine Hühnerfarm im Osten. Laßt Ihr einen Raum westlich des Schlafraums graben und eine Bibliothek bauen. Nun werden Zauberer angelockt, wartet, bis Ihr so um die sechs Zauberer und ebenso viele Goblins habt. Die Zauberer steckt Ihr in die Bibliothek und die Goblins in den Trainingsraum. Im Norden müßt Ihr nun einen Gang graben und eine Freifläche erschaffen, die Euch etwas Platz zum Kämpfen verschafft. Jetzt dringen drei Zwerge in den Dungeon ein. Aber mit ein paar Goblins als Nahkämpfer und einer Reihe von Zauberern als Kampfunterstützung sind die Helden bald Geschichte. Baut nun das Gold im Norden ab, vermeidet aber, weiter als bis zum Gold zu graben. Trainiert Eure Kreaturen (auch die Zauberer, wenn alle Sprüche fertig erforscht sind!). Nun wird der Mentor Euch anweisen, nach Norden durchzubrechen und Herzog Darius zu stellen. Zuerst werdet Ihr mit einer Heldenwelle konfrontiert, die Ihr aber mit der bewährten Strategie bald klein bekommen solltet. Nun naht der Herzog persönlich mit seiner Leibgarde. Er selber ist schon ein härterer Brocken! Lockt ihn auf Euer Gebiet und macht ihn mit ein paar Donnerschlägen mürbe!

Mision 3

»Habgier« – Pleitenicht

Schwierigkeitsgrad: sehr einfach

HZ: Graf Gierling ins Grab befördern

NZ: Alles Gold abbauen und Wächterfallen und Holztüren benutzen, um Euren Dungeon zu schützen!

Neuer Räume: Schatzkammer, Werkstatt

Neue Gegenstände: Wächterfalle, Holztür

Neue Zauber: Keine

Wahrlich ein einfaches Level, welches Ihr schon durch den Einsatz von zehn Wächterfallen leicht gewinnen könnt!

Versucht, einen funktionierenden Dungeon aufzubauen! Nutzt aber nur den Platz im Süden, Westen und Osten! Grabt nur das eine Feld zum Portal weg, baut, wenn die Werkstatt besetzt ist, eine Holztür in das freie Feld zum Portal, und plziert davor einige Wächterfallen! Baut Ihr das Goldfeld im Norden ab, dringen einige Gegner in Euren Dungeon ein, die Ihr aber mit den mittlerweile eingetroffenen Geschöpfen leicht bezwingen könnt. Baut nun das Gold im Norden ab, laßt aber ein Feld Gold übrig, das ist der Trigger, der den Angriff des Grafen auslöst. Nun plziert etwa zehn Wächterfallen nördlich des Portals, achtet darauf, daß Ihr genügend Mana habt (100000), und baut das letzte Goldfeld ab. Nun greift der Landesfürst an und sollte, noch bevor er Euren Dungeon betreten kann, von Euren Fallen hingerichtet worden sein! So gewinnt Ihr ohne den



Der Feldzug

Einsatz von Kriegerern. Das Dungeon-Special, welches auf dem von den gegnerischen Wächterfallen bewachten Steg im Wasser liegt, deckt Euch die ganze Karte auf und hat wenig strategische Wirkung auf das Level, laßt es liegen, wenn Ihr nicht unbedingt scharf darauf seid, mehr Punkte zu ergattern!

Mission 4

»Scharfschützen« – Schattenwald

Schwierigkeitsgrad: einfach

HZ: In Baron Ludwigs Festung eindringen und den Portaljuwel entwenden

NZ: Die Wachräume finden und einnehmen
Eine Gruppe Kreaturen in die Festung führen

Neue Räume: Keine

Neue Gegenstände: Keine

Neue Zauber: Symbiose

Magische Gegenstände: Imp erschaffen, 2x Level up, 1x Karte aufdecken

Baut Euch einen Dungeon, der auch diesen Namen verdient! Breitet Euch nach Westen, Osten und Süden aus.

Baut die Goldadern ab, und schaut auch in die entferntesten Winkel, um die magischen Gegenstände zu finden. Im Norden hinter dem Portal ist ein einzelnes Goldfeld, das den Weg versperrt (rechts und links davon ist undurchdringlicher Fels) Dahinter findet Ihr den Wachraum, den Eure Imps erobern. Nun schauen auch Schwarze Elfen in Eurem Dungeon vorbei und nehmen den Dienst im Wachraum auf! Trainiert sie und die restlichen Kreaturen, damit Ihr mit den aus den Heldentoren im Wasser kommenden Helden ein leichtes Spiel habt (und ein Trainingsobjekt). Eure Zauberer haben inzwischen den Symbiose-Zauber entdeckt. Seht einmal hinter der Türe im Norden nach, dort findet Ihr noch ein Portal. Grabt Euch im Osten weiter Richtung Norden. Auch hier sind wieder zwei Heldentore zu finden, die Ihr mit ein paar Wächterfallen unter Kontrolle halten solltet. Außerdem solltet Ihr Euch in Richtung Osten und Westen ausbreiten, um die zwei Level-steigern-Specials in Eure Bibliothek bringen zu lassen. Inzwischen haben sich wieder ein paar Helden in Euren Dungeon gebuddelt. Zeigt Ihnen, wer Herr im Hause ist. Nun wird Euer Mentor Euch anweisen, in Symbiose den Wächter BOB am Eingang zur Burg zu killen. Hier solltet Ihr speichern, denn trifft Ihr Herrn Bob nicht wie erwartet ins Herz, dann holt er ein paar ganz schön starke Feen zu Hilfe, die Euch Probleme bereiten dürften! Sammelt im Symbiose-Modus einige Geschöpfe um Euch (Taste 7), und zerstört die störenden Wächterfallen am Eingang zur Burg! Dann hält Euch nichts mehr, und Ihr könnt mit den versammelten Kreaturen die Burg stürmen und dem Grafen den Garaus machen!

Dungeon Keeper 2

Mission 5

»Angst« – Ulmenforst

Schwierigkeitsgrad: einfach

HZ: Grafen Konstantin finden und vernichten

NZ: Kerker finden und Skelette als Hilfe erschaffen

Neue Räume: Wachraum

Neue Gegenstände: Holzbrücke

Neuer Zauber: Keine

Magische Gegenstände: Glücklich machen, Imps erschaffen, Alles heilen, Manaschub, Geheimlevel

Vorsicht, überall Gänge, Stollen und Helden sowie Wächterfallen!

Ihr solltet das Gefängnis so schnell wie möglich erobern! Es befindet sich direkt im Norden. Hier steht auf einer kleinen Insel ein Level-1-Weißer Zauberer. Erobert also das Portal, und baut Euren Dungeon wie gehabt auf. Laßt den Zauberer in das Gefängnis werden, und er wird als Skelett wieder auferstehen! Baut zuerst einmal kleine Räume, die Ihr später erweitern könnt, da am Anfang das Gold etwas knapper ist! Später ist genug da! Es gibt in diesem Level nur ein Portal, betreibt also Kreaturen-Management! Außerdem wird Euch das Leben durch die drei Heldentore im Wasser schwer gemacht, durch die sich ein kontinuierlicher Strom von Level-1-Helden in Euren Dungeon ergießt! Achtung: Wenn Ihr das Gefängnis erobert, provoziert Ihr damit einen Level-2-Helden-Angriff. Seht zu, daß Ihr die Helden auf Euer Territorium lockt, und deckt sie mit Donnerschlägen ein!

Die Angstfallen, die Eure Imps am Eindringen in das Fort hindern, können entweder mit Skeletten bekämpft werden oder mit Fernwaffen (Zauberer und Dunkelelfen) Die Umgebung der Angstfallen sollte vorher in Richtung eigener Dungeon mit ausreichend Fallen abgesichert werden, da nach Beseitigung der Angstfallen der Herr Graf persönlich seine Aufwartung macht. Nur leider hat er seine gesamte Leibgarde dabei ... Laßt ihn kommen, und er wird versuchen, das Dungeon-Herz zu attackieren! Sein Fehler, damit ist er auf Eurem Grund und Boden, und Ihr könnt ihn mit Blitzen schwächen, wenn das überhaupt noch nötig sein sollte!

Achtet darauf, daß Ihr die Angstfallen erst zerstört, wenn Ihr die magischen Gegenstände gefunden habt! Dazu solltet Ihr Euch mit Brücken in alle unbekannten Gefilde wagen. Im Norden (Brücke bauen) findet Ihr das Geheimlevel.



Der Feldzug

Mission 6a

»Angriff« – Süßwassertal

Schwierigkeitsgrad: einfach

- HZ: Das Schloß von Ritter Eisenhelm angreifen und ihn vernichten!
- NZ: Eisenhelms Krieger fangen und bekehren sowie einen Weg zu Eisenhelm finden
- Neue Räume: Folterklammer, Kerker
- Neue Gegenstände: Barrikade, Angstfalle
- Neue Zauber: Heilen erster Teil, Horny-Talisman (1x verwendbar)

Euer Dungeon ist schon vorgefertigt, baut ihn aus! Es gibt kein (!) Portal, alle Kämpfer müssen aus bekehrten Helden rekrutiert werden. Breitet Euch über das Wasser aus, nutzt Brücken, um zu expandieren und viel Land zu besetzen, das Euch Mana bringt! Ihr stoßt bald in allen Richtungen auf Heldengebiet. Baut Wachräume, und schützt Sie immer gleich mit mehreren Wächterfallen. Im Süden stoßt Ihr auch auf Helden, versperrt den Zugang (sowohl für Eure Imps als auch für die Helden). Baut Wächterfallen, die Euch das Leben vereinfachen sollten. Weiterhin solltet Ihr versuchen, alle Kreaturen zu fangen und zu bekehren.



Falls ein Gegner im Wasser liegt, können Eure Imps ihn nicht ins Gefängnis bringen. Baut einfach eine Brücke!

Ihr habt am Anfang alle Hände voll zu tun, die auf Euch einstürmenden Helden abzufangen. Versucht, Euch nach Nordosten und Südwesten mit massenhaft Wächterfallen abzusichern, so wird sich Euer Kerker bald mit Helden füllen, die Ihr in aller Ruhe bekehren könnt. Baut zu diesem Zweck noch eine zusätzliche Folterkammer (an Wänden 1x3 Felder), und heilt die Folteropfer, bis sie überlaufen. Besetzt die Wachräume. Fühlt Ihr Euch stark genug (genügend Helden bekehrt), könnt Ihr noch ein paar schwächere Gegner in Eurem Kerker sterben lassen und die entstehenden Skelette zur Beseitigung der Angstfallen benutzen. Im Nordwesten befindet sich ein Heldentor, das Ihr aber erst erobern solltet, wenn Ihr genügend Kämpfer habt. Schlagt dazu die Türen ein. Die Wächterfallen werden ab und an von den Helden zerstört, ersetzt sie!

Habt Ihr das Heldentor zerstört, benutzt den Gang nach Osten, um zum Ritter vorzudringen. Dort erobert Ihr noch einen Trainingsraum, und nun sollte der Herr Ritter auftauchen! Macht ihn alle! Wenn es Euch Spaß macht, könnt Ihr auch Horny rufen!



Dungeon Keeper 2

Mission 6b

»Hinterhalt« (Osten) – Süßwassertal

Schwierigkeitsgrad: einfach

HZ: Ritter Eisenhelm abfangen und vernichten, bevor er durch das Heldentor entkommen kann

NZ: die Patrouillen überfallen und gefangennehmen
Gefangenen befragen, um das Heldentor zu finden ...

Neue Räume: wie in Level 6a

Neue Zauber: wie in Level 6a

Neue Gegenstände: wie in Level 6a

Baut einen üblichen Dungeon, und nutzt die beim Goldabbau entstehenden Höhlen als Räumlichkeiten. Wenn Ihr Eure Opfer foltert, bekommt Ihr jedesmal einen Film vorgespielt, der Euch weitere Einblicke in das Reich des Ritters gibt. Bekehrt möglichst viele Gefangene, Ihr könnt zusätzliche Kämpfer gebrauchen! Habt Ihr alle Räume unter Sicherungsmaßnahmen (Bau von Fallen und Türen) gebaut, und das Geld wird knapp, dringt nach Südwesten vor. In der äußersten hinteren Ecke findet Ihr wieder Gold. Ihr trefft natürlich auch auf ein paar Helden, die aber kein Problem darstellen sollten. In dem hier vorgefundenen Felslabyrinth findet Ihr einen Kerker, der auch noch ein vergessenes Gerippe enthält sowie einen Level-Up-Gegenstand. Nun könnt Ihr erst einmal das Gold abbauen und die Geschöpfe trainieren! Treibt den Abbau noch ein bißchen voran, um Land für die Mana-Produktion zu erobern! Außerdem findet Ihr hier noch ein Level-Up und einen Stimmungsmacher sowie diverse Fallen und Türen-Kästen! (Wird in Eurer Werkstatt ein Gegenstand gebaut, erscheint bei den Trollen immer eine kleine Kiste, die dann von den Imps an ihren Bestimmungsort getragen wird! Genau so eine!) Außerdem findet Ihr einen Schlafsaal, in dem sich auch noch ein paar arbeitslose Kreaturen rumtreiben. Greift Euch nun den mittleren Zugang nach Norden, und zerstört die Wächterfalle dort. Auch hier findet Ihr ein paar Helden, die es nicht gut mit Euch meinen und versuchen, Eure Imps davon abzuhalten, das Land zu erobern! Vernichtet sie! Auch in diesem Labyrinth finden sich wieder einige Goldquellen. Genau im Westen stoßt Ihr dann auf ein Portal, wenn Ihr fleißig die Gänge zwischen dem undurchdringlichen Fels freilegt! Nun ist das Ganze gar kein Problem mehr! Weiteres Gold findet Ihr im Zentrum der Map! Nun bietet sich die Möglichkeit, den Wachraum im Norden (mit Wasser) zu erobern und gleichfalls die Fläche zwischen dem Fort des Ritters und dem Fluchttor, das Sie, wenn es die Zeit noch erlaubt, mit Fallen spicken. Diese schädigen dann zumindest den fliehenden Lord, der, sobald die Zeit abgelaufen ist oder er stärker verwundet ist, wie ein Hase in Richtung Heldentor flieht. Deshalb ist es keine schlechte Idee, den Zugang mit ein oder zwei Barrikaden zu versperren, um dann in aller Ruhe den Herrn zu besiegen.

Der Feldzug

Mission 7

»Höhlen« – Bernsteinreich

Schwierigkeitsgrad: mittel schwer

HZ: Baron Siegmund und seine Riesen besiegen

NZ: die Höhlen der Riesen durchqueren

Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Böser Blick, Zusammenrufen

Neue Gegenstände: Alarmfalle

Eine wahrhaft große Herausforderung, Keeper! Ihr beginnt mit einem kümmerlichen Dungeon! Die Räumlichkeiten bieten so gut wie keinen Platz zum Expandieren! Wären da nicht die Räumlichkeiten des von den Helden besiegten Keepers. Jedoch sind da auch noch die Vernichter des Herzens, Ihr werdet sofort von Riesen angegriffen, die aber zu dumm sind, um Eure aussichtslose Situation zu erkennen, und nicht konsequent angreifen! Trotzdem ist es erst einmal schwer, einen Fuß in die Tür zu bekommen. Baut so schnell es geht ein Gefängnis (die Folterkammer hatte der andere Keeper), und seht zu, daß Ihr die Räume erobert, die Euer glückloser Vorgänger freundlicherweise zurückgelassen hat. Sichert nun, trotz des knappen Geldes, die offenen Durchbrüche zur Lava! Von dort her dringt nun ein ununterbrochener Strom von Riesen mit niedrigem Level in Euren Dungeon, um Schwierigkeiten zu machen! Da Ihr noch nicht über eine Steinbrücke verfügt, ist es angeraten, zunächst mit dem per Landweg zu erreichenden Gold vorlieb zu nehmen. Ist dieses aufgebraucht, sucht Euch einen geeigneten Platz, um mit nur wenigen Brückenfeldern zu neuen Ufern vorzudringen! Baut eine Brücke zum begehrten Gold, die sich nach einiger Zeit schwarz färbt. Errichtet nun noch eine zweite Parallel-Brücke, um so die Gefahr zu umgehen, daß Eure Imps plötzlich ohne Brücke dastehen. Wiederholt diesen Vorgang im Wechsel, bis das Gold abgebaut wurde. Genau auf diese Weise solltet Ihr nun nach Osten vorstoßen, um den Widerstand, auf den Ihr trefft, zu brechen! (Vorsicht! Auch Riesen schadet Lava nicht!) In den Räumen lauern ein paar Level-3-Wächter und ein oder zwei Zauberer. Im Wachraum nach Osten ist ein von Euch sicher begehrtes Goldvorkommen, allerdings bewacht von Wächterfallen. Nach Süden und dann gleich die nächste Tür wieder gen Osten kommt Ihr in die Nähe des Raumes Eures Gegners. Hier wimmelt es nur so von Helden mit höherem Level, und Euer Vordringen wird von der Lava ganz schön gehemmt. Allerdings dürftet Ihr keine Probleme mehr haben, mit Eurer kampfgestählten Truppe den Sieg zu erringen! Den Gang weiter nach Süden gelangt Ihr zu einem Level-8-Zauberer! Dringt nun wieder in Richtung Süden (leicht zurück nach Westen) vor (mit einer temporären Brücke über ein Feld), und baut das hier vorgefundene Gold ab. Der Raum des »bösen« guten Barons liegt in Richtung Osten über der Lava ganz im Südosten der Karte. Hier findet Ihr leider eine Tür vor, die aber mit ein paar Riesen in Symbiose zu diesem Zeitpunkt kein Pro-

Dungeon Keeper 2

blem mehr darstellen sollte. Auch das Ausschalten des Gegners hat nun nur noch symbolischen Charakter: Werft alle Eure Einheiten auf den Steg vor der Türöffnung, sie sind nun nur noch durch den Lavastrom vom Baron getrennt. Hier beginnen sich nun die Fernkämpfer einen Schlagabtausch zu liefern, die Riesen des Gegners werden durch die nicht über Lava gehenden Nahkämpfer davon abgehalten, die Fernkämpfer zu zerlegen! Nun ist es an der Zeit, den »Zusammenrufen« Spruch einmal auszuprobieren! Plaziert ihn im Raum mit den Heldentoren, und die »feuerfesten« Kreaturen werden ihm Folge leisten und so den Baron erreichen und aufmischen!

Die eigentliche Schwierigkeit im Level besteht darin, mit dem wenigen Gold zurechtzukommen und sich über ständig wegbrennende Brücken zum Baron vorzuarbeiten!

Mission 8

»Nachspiel« – Drachental

Schwierigkeitsgrad: mittel schwer

HZ: Dantes verlassenen Dungeon einnehmen und Graf Titus vernichten

NZ: Alle Magier-Wächter besiegen und alle Räume finden

Neue Räume: Kasino, Steinbrücke

Neue Zauber: Keine

Neue Gegenstände: Gasfalle

Ihr habt wieder die Aufgabe, den Dungeon eines besieigten Vorgängers einzunehmen und das Reich, sprich den Herren des Landes, zu töten. So weit, so gut, aber das Dungeon-Herz, mit dem Ihr startet, liegt inmitten von Lava. Ihr habt vier Imps, drei Salamander, zwei Eiserne Jungfrauen und einen Troll. Aber weder Mana noch Gold! Mit den Salamandern erobert Ihr zunächst den Schlafsaal, danach baut die neue Steinbrücke auch in Richtung Osten, während Ihr im Westen noch schnell die Hühnerfarm erobert. Habt Ihr die Tür zum Portal geöffnet: Vorsicht, die Alarmfalle ruft die Helden, die in der hinteren Höhle im Wasser stehen, auf den Plan. Allerdings dürfte das angesichts Eurer Erfahrung und Routine kein Problem mehr darstellen! Nach der Eroberung der grundlegenden Räume könnt Ihr Euch nun nach weiterem Expansionsgebiet umschauen. Nutzt dazu den »Bösen Blick«, um vor Überraschungen geschützt zu sein! Hinter der Angstfalle im Wasserraum (Special »Glücklich machen«) befindet sich ein Heldentor, das aber mit Gasfallen gesichert ist und Euch unter Umständen alle Kreaturen kosten kann, also Vorsicht! Mit dem Troll lassen sich die Fallen in Symbiose gut entschärfen! Oder aber Ihr wartet, bis Eure Kreaturen durch die Eroberungen gen Westen mehr Erfahrung haben. Sammelt sie im Dungeon-Herzen, und lockt dann die Helden vom Heldentor mit einer Kreatur in Symbiose nach draußen. Die folgenden Wächter lassen sich nun ohne weiteres auf Eurem Terrain erledigen. Nun schnell die Gasfallen vernichtet (alle Kreatu-



Der Feldzug

ren davor werfen und Imps bereithalten, die Opfer der Falle zu retten.), bevor Ihr in die Werkstatt im Osten eindringt (weitere Zwerge!) und weiter den Dungeon erobert! Dazu wendet Ihr Euch nach Westen und dann nach Norden, es gibt eine Art durch das Gold vorgegebenen Weg. Im Norden wartet ein Gefängnis mit ein paar freien Skeletten. Durchbrecht den mit Barrikaden verrammelten Heldentortich mit einem konzentrierten Angriff an einer Stelle, um dann sofort eine Holzbrücke ringsum zu bebauen und somit das Heldentor zu vernichten. Danach dringt Ihr bis ins Gefängnis vor, um die Kreaturen zu befreien. Falls Eure Imps schon bis zum Herz des vernichteten Keepers vorgedrungen sind, laßt sie die Geplänkel mit dem Feind führen und rüstet für die große Schlacht. Nebenbei könnt Ihr auch noch die Folterkammer (Mana-Special) und das nächste Heldentor erobern (Gold-Specials), aber das Level ist geschafft, wenn der Ritter ins Gras beißt und nicht etwa, wenn Ihr das ganze Level erobert habt. Also, konzentriert Euch auf die Aufgabe! Trainiert Eure Kreaturen und los! Falls Ihr aber noch ein wenig nach Specials suchen oder aber alle Heldentore und Räume erobern möchtet, während der Lord des Landes schon mit dem Angriff beginnt, dann wartet einfach, bis er auf dem Wege in Euer Dungeon-Herz in Eurer ersten Hühnerfarm ist. Nun verkauft die Steinbrücken auf beiden Seiten, und Ihr habt alle Zeit der Welt, denn das primäre Missionsziel ist gefangen!

Misson 9

»Überfall« – Silberstrom

Schwierigkeitsgrad: einfach bis mittelschwer

HZ: Fürst Voss überfallen und ihm den Portal-Juwel abnehmen

NZ: Wächter gefangennehmen und bekehren!

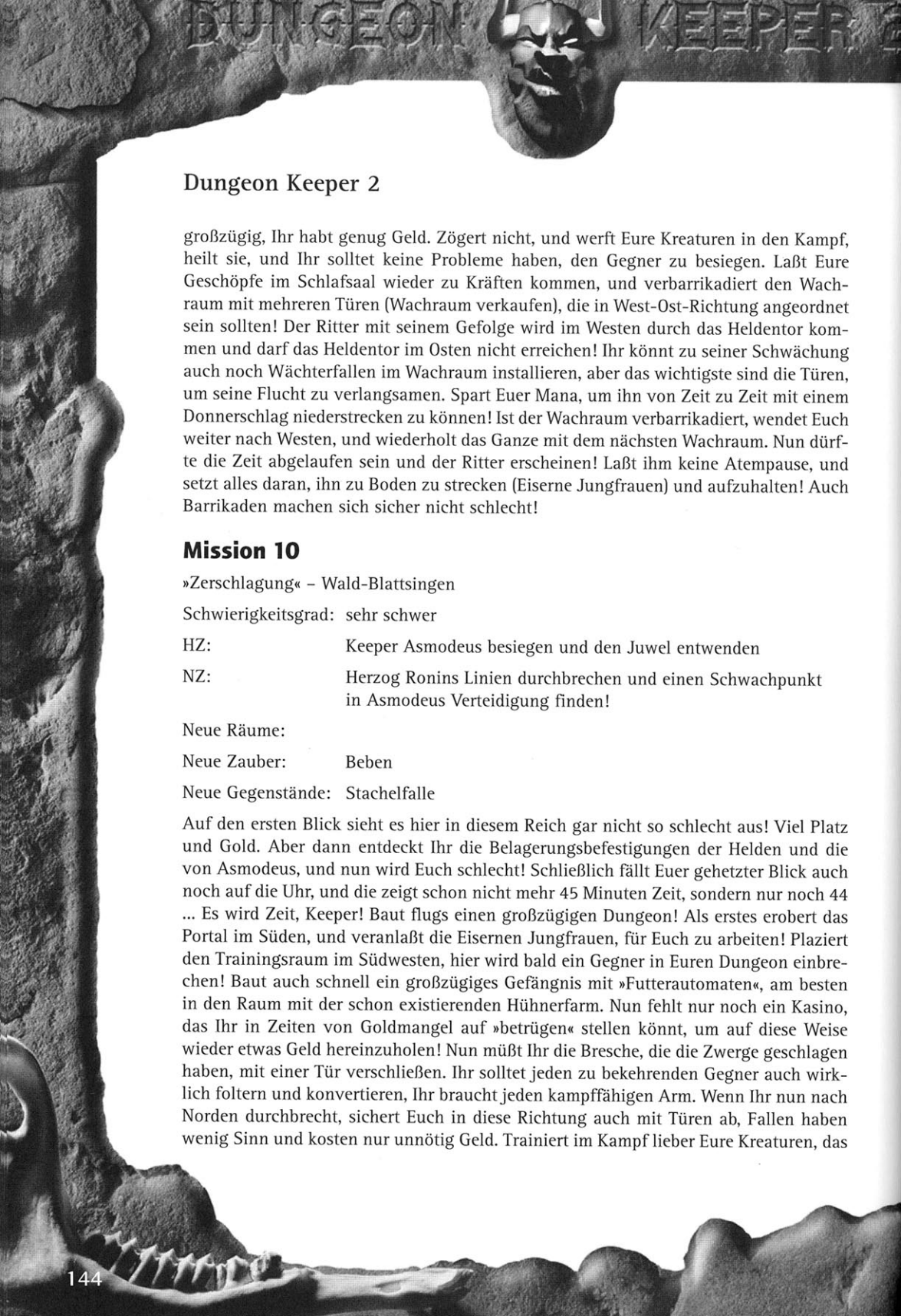
Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Keine

Neue Gegenstände: Verstärkte Tür, Wachposten

Anfangs scheint das Level kein Problem zu sein, nach einigen Minuten allerdings gesellt sich eine unangenehme Zeitbegrenzung von 20 Minuten dazu. In der Nähe der schon bestehenden Schatzkammer findet Ihr eine Edelsteinmine, so daß Ihr Euch um Gold keine Sorgen machen müßt! Baut noch einen Trainingsraum und ein Gefängnis sowie eine kleine Folterkammer. Wegen der kurzen Zeit lassen sich allerdings nur wenig Gegner bekehren, nehmt dafür lieber die Skelette. Außerdem solltet Ihr im Norden und Süden von Euren Imps, die Ihr auf etwa 15 vermehren solltet, das Land ausgraben und in Besitz nehmen lassen, um Euren Mana-Eintrag zu erhöhen! Baut den Trainingsraum nicht zu klein, eine Bibliothek sollte nur zum Anlocken der Zauberer dienen, denn die Zeit ist echt knapp. Baut so schnell es geht alle Räume, und dringt dann mit Brücken in Richtung Westen vor, bis Ihr den Wachraum mit den Brücken erreicht. Baut die Brücken





Dungeon Keeper 2

großzügig, Ihr habt genug Geld. Zögert nicht, und werft Eure Kreaturen in den Kampf, heilt sie, und Ihr solltet keine Probleme haben, den Gegner zu besiegen. Laßt Eure Geschöpfe im Schlafsaal wieder zu Kräften kommen, und verbarrikadiert den Wachraum mit mehreren Türen (Wachraum verkaufen), die in West-Ost-Richtung angeordnet sein sollten! Der Ritter mit seinem Gefolge wird im Westen durch das Heldentor kommen und darf das Heldentor im Osten nicht erreichen! Ihr könnt zu seiner Schwächung auch noch Wächterfallen im Wachraum installieren, aber das wichtigste sind die Türen, um seine Flucht zu verlangsamen. Spart Euer Mana, um ihn von Zeit zu Zeit mit einem Donnerschlag niederstrecken zu können! Ist der Wachraum verbarrikadiert, wendet Euch weiter nach Westen, und wiederholt das Ganze mit dem nächsten Wachraum. Nun dürfte die Zeit abgelaufen sein und der Ritter erscheinen! Laßt ihm keine Atempause, und setzt alles daran, ihn zu Boden zu strecken (Eiserne Jungfrauen) und aufzuhalten! Auch Barrikaden machen sich sicher nicht schlecht!

Mission 10

»Zerschlagung« – Wald-Blattsingen

Schwierigkeitsgrad: sehr schwer

HZ: Keeper Asmodeus besiegen und den Juwel entwenden

NZ: Herzog Ronins Linien durchbrechen und einen Schwachpunkt in Asmodeus Verteidigung finden!

Neue Räume:

Neue Zauber: Beben

Neue Gegenstände: Stachelfalle

Auf den ersten Blick sieht es hier in diesem Reich gar nicht so schlecht aus! Viel Platz und Gold. Aber dann entdeckt Ihr die Belagerungsbefestigungen der Helden und die von Asmodeus, und nun wird Euch schlecht! Schließlich fällt Euer gehetzter Blick auch noch auf die Uhr, und die zeigt schon nicht mehr 45 Minuten Zeit, sondern nur noch 44 ... Es wird Zeit, Keeper! Baut flugs einen großzügigen Dungeon! Als erstes erobert das Portal im Süden, und veranlaßt die Eisernen Jungfrauen, für Euch zu arbeiten! Plaziert den Trainingsraum im Südwesten, hier wird bald ein Gegner in Euren Dungeon einbrechen! Baut auch schnell ein großzügiges Gefängnis mit »Futterautomaten«, am besten in den Raum mit der schon existierenden Hühnerfarm. Nun fehlt nur noch ein Kasino, das Ihr in Zeiten von Goldmangel auf »betrügen« stellen könnt, um auf diese Weise wieder etwas Geld hereinzuholen! Nun müßt Ihr die Bresche, die die Zwerge geschlagen haben, mit einer Tür verschließen. Ihr solltet jeden zu bekehrenden Gegner auch wirklich foltern und konvertieren, Ihr braucht jeden kampffähigen Arm. Wenn Ihr nun nach Norden durchbrecht, sichert Euch in diese Richtung auch mit Türen ab, Fallen haben wenig Sinn und kosten nur unnötig Geld. Trainiert im Kampf lieber Eure Kreaturen, das



Der Feldzug

kostet nichts und ist auf eigenem Gebiet relativ risikoarm! Im Südwesten und Südosten befindet sich jeweils ein Heldentor, die Ihr aber lieber noch als Lieferant für billige und guttrainierte Rekruten stehen lassen solltet! Aber nicht zu lange! Hier befindet sich auch je ein magischer Gegenstand! Im Osten stoßt Ihr auf ein Edelsteinvorkommen, das Euer Geldproblem endgültig der Vergangenheit angehören lassen sollte! Achtet auf die UHR! Ihr solltet spätestens 20 Minuten vor Ablauf der Zeit mit den folgenden Schritten beginnen:

Baut eine Brücke (weitläufig) bis zur Querbrücke der Helden! Setzt hierhin einen Zusammenrufen-Spruch. Laßt Eure Imps die feindliche Brücke erobern, und baut flugs weiter nach Norden (breite Brücke). Nun solltet Ihr die Brücke nach Westen bauen, wo Ihr an die westliche Seite des gegnerischen Dungeons herankommt! Grabt Euch nun bis in die Höhe seines Schlafraumes. Hier ist seine Verteidigung am schwächsten. Einen Frontalangriff werdet Ihr nicht schaffen. Dieser würde Euch zuviel Zeit kosten, und nach Ablauf der Zeit werdet Ihr und Asmodeus von Unmengen Helden bestürmt, da bleibt keine Chance mehr auf einen Sieg! Ihr müßt das feindliche Dungeon-Herz vor Ablauf der Zeit zerstören! Also laßt Eure Monster mit einem Zusammenrufen-Spruch sich an der Außenmauer des Schlafraumes versammeln (setzt sie in die Nähe, damit sie nicht von den Helden abgefangen werden! :-), und bringt die Befestigung mit einem Beben-Spruch zum Bröseln. Nun flugs durchgraben und den Zusammenrufen-Spruch hinter Asmodeus Herz plazieren. Seht zu, daß noch Mana zum Heilen vorhanden ist! So: That's it! Aber Ihr werdet oft speichern müssen und ganz schön schwitzen! Das Geheimlevel-Special befindet sich auf dem Weg in den feindlichen Dungeon.

Mission 11

»Blutbad« (a), »Massaker« (b), »Gemetzel« (c) (von West nach Ost) – Burg Schimmerlich

Schwierigkeitsgrad: schwer

HZ: Alle Keeper vernichten

NZ: Schnelle Eingreiftruppe aufbauen

Neue Fallen verwenden

Schwächere Keeper zuerst besiegen, um sich deren Reiche einzuverleiben

Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Keine

Neue Gegenstände: Auslöserfalle, Indyfalle, Stahltür

Die Missionen spielen alle auf ein und derselben Karte, nur die Startpunkte sind verschieden! Im »Fernen Osten« gibt es eine Edelsteinmine!

Dungeon Keeper 2

Mission 11a

Ihr startet im Nordosten und habt eigentlich vorerst genügend Raum und Gold, um einen ordentlichen Dungeon zu bauen. Vergeßt nicht einen großen Knast und eine lecker Folterkammer, des weiteren mehrere Hühnerfarmen (in der Nähe der Werkstatt und des Trainingsraums). Erforscht schnell und effektiv, damit die Zauberer dann auch schön trainieren können. Auch ein Kasino sollte nicht fehlen. Nach Norden in einer Felsnische und ein Stück weiter westlich findet Ihr einen magischen Gegenstand. Vermeidet Felsdurchbrüche Richtung Grün! Sichert Euren Dungeon mit Türen und Fallen (Angstfallen!). Ist einmal ein Durchbruch entstanden – ein Teil Gold im Südosten! –, schwärmen die feindlichen Imps sofort aus, wie hungrige Heuschrecken! Das freie Portal im Nordosten hingegen könnt Ihr ohne Gefahr nehmen, wenn Ihr die Wände befestigen laßt! Auch der Durchbruch zur Lava sollte als potentielles Kampfgebiet gut mit Fallen und Türen gesichert werden! Die Goldader im Nordwesten (zum violetten Gegner) laßt vorerst in Ruhe. Ihr würdet dem Gegner sonst Tür und Tor öffnen, da er auch schon eine Steinbrücke dorthin gebaut hat! Die Goldader im Süden der Lava könnt Ihr abbauen! Wenn dann die Verteidigungsanlagen stehen, solltet Ihr speichern und einen Angriff des Grünen provozieren! Heilen ist allerdings Bedingung! Eroberte Räume gleich verkaufen! Das Herz des Dungeons befindet sich ein wenig westlich von seinem Portals. Stellt sicher, daß Ihr zuvor alle Kreaturen auf Level 4 trainiert und dann mit dem magischen Gegenstand auf Level 5 gebracht habt! Der Gegner reibt sich dann an Euren Fallen und der Stahltür auf! (Ideale Kombination: Stachelfalle vor Stahltür unterstützt von fünf Wächterfallen!) Wenn Ihr merkt, daß immer nur Level-1-Kreaturen nachkommen, dann blast zum Sturm, und erobert das Dungeon-Herz des Grünen (vorher mit dem Bösen Blick suchen!).

Jetzt habt Ihr jede Menge Gold erobert und könnt Eure Kreaturen sich erholen lassen! Reorganisiert Euren Dungeon, und ordnet die Verhältnisse! Jetzt errichtet Ihr eine Verbindung zu Lava und wieder eine Fallenkombination. Laßt den Violetten sich gleichfalls an den Fallen aufreiben! Dann macht Euch auf den Weg, und laßt Eure Truppen sukzessive mit dem Zusammenrufen-Spruch den gegnerischen Dungeon aufrollen! Vor dem Herz befinden sich noch einige Fallen!

Dieses Level ist deutlich einfacher als die Level b und c, da Ihr hier weitgehend selber bestimmen könnt, wann und wo der Kampf stattfinden soll!

Mission 11b

Hier sieht die Taktik vor, sich den stärkeren Keeper vom Leibe zu halten und die Schwächeren zu besiegen, um deren Land zu besetzen! Hütet Euch jedoch davor, den Keepern im Osten und Westen Zugang zu Eurem Dungeon zu verschaffen! Das Goldfeld im Westen ist genauso tabu wie die nach Osten führende Passage, die im Süden Eures Territoriums beginnt! Im Süden solltet Ihr via Steinbrücken die Level-3-Jungfrau befreien. Baut nun einen schönen Dungeon auf, und nutzt den vorhandenen Raum und das Gold weise! Wenn Ihr Euch stark genug fühlt, öffnet die Passage nach Osten (im Süden Eures Territoriums)! Es ist aber ratsam, zuvor einige der im Level 11a beschriebe-



Der Feldzug

nen Fallenformationen zu platzieren! Die Keeper verfügen meisten nur über eine stärkere Kreatur (z.B. Level-6-Salamander), die Ihr mit einem Donnerschlag beseitigen solltet, ehe der Keeper sie wieder mit seiner Hand aufnimmt! Arbeitet Euch nun wieder Step by Step mit dem »Zusammenrufen«-Spruch zum Herzen des Gegners vor, das Ihr zuvor erkundet habt. Ihr werdet noch zwei weitere Keeper auf diese Art und Weise besiegen müssen, aber das ist nun kein Problem mehr! Braucht Ihr Geld, denkt an die Edelsteinmine im Osten!

Empfehlenswert ist es, nun den Keeper im Westen in Fallen rennen zu lassen und die gesamte Prozedur zu wiederholen! Unnötig zu sagen, daß auch hier das Gefängnis und die Folterkammer wieder die Räume der Wahl sind, um Eure Reihen zu verstärken! Manchmal habt Ihr sogar das Glück, daß sich die Keeper schon gegenseitig außer Gefecht gesetzt haben und Ihr nur noch mit den zwei Mächtigsten anbindeln müßt!

Mission 11c

Packt es an, Keeper, Ihr steht unter Zeitdruck! Laßt alles andere links liegen, baut eine Steinbrücke nach Norden, und grabt ein Feld der Wand weg. Nun schnell die Salamander und Eisernen Jungfrauen gepackt, auf die Brücke geworfen und in eines der Wesen geschlüpft. Jetzt die anderen in die Party aufnehmen und schnurstracks in das gegnerische Dungeon-Herz marschiert und nicht lange gefackelt. Reißt es ab! Ihr braucht den Platz. Der Weg ins Dungeon-Herz ist der östliche Ausgang des Raumes, in den Ihr eingedrungen seid. So, der Gegner ist Geschichte, das war der einfache Teil! Nun seht zu, daß Ihr die Räume erobert und eine möglichst große Werkstatt baut, Wächterfallen sind in diesem Level alles! Anschließend reißt Ihr die nördliche Wand des eroberten Dungeon-Herzens weg und plaziert auf allen Feldern Wächterfallen, dazu braucht Ihr viel Gold. Denkt also an die Edelsteinmine im Osten. Der nördliche Gegner wird bald eine Brücke bauen und schnurstracks auf Euer Herz zusteuern, um es zu vernichten! Habt Ihr die Fallen rechtzeitig fertig bekommen, dann versperrt ihm den Weg noch mit Barrikaden. Es dürfen ruhig so zehn Fallen sein. Spornt Eure Trolle mit Ohrfeigen an! Nun solltet Ihr genügend Mana sparen, damit die Fallen auch feuern können, d.h., die Zahl Eurer Imps sollte so um die zehn betragen. Lieber gut ausgebildete Imps als zu viele ist hier die Devise. Mittlerweile kommt es sicher schon zum Angriff. Der Gegner wird durchbrechen. Erobert dann schnell die Brücke und verkauft sie hinter ihm, dann hat er ein Nachschubproblem, und die schon auf Eurer Seite sind, können nicht mehr zurück. Jetzt müßt Ihr den Gegner nur noch besiegen, plättet die stärkste Kreatur mit ein paar Donnerschlägen, damit es Eure Mannen leichter haben. Inzwischen sind hoffentlich auch das Gefängnis und die Folterkammer fertig. Baut auch ausreichend Hühnerfarmen, damit die Wege nicht zu weit werden (insbesondere für Eure Handwerker). Nun könnt Ihr in aller Ruhe das Gold ringsherum abtragen, und die Wächterfallen halten die gegnerischen Salamander, die durch die Lava gewandert kommen, in Schach. An dieser Stelle habt Ihr erst einmal Ruhe. Nach Westen zum Blauen Gegner führen zwei kleine Gänge, die von jeweils einigen Goldfeldern oder Erdfeldern verschlossen werden. Baut



Dungeon Keeper 2

hier auch noch genügend Fallen auf, und wartet, bis Euer Manavorrat einigermaßen groß ist. Baut im Süden einfach Erde ab, um das Land zu besetzen, bis Ihr ein Mana-Einkommen von 500 habt. Nun könnt Ihr die Zugänge zum Blauen öffnen. Der verhält sich recht defensiv, ist aber sehr stark. Sein Herz ist mit Fallen (vor allem Gasfallen) gespickt! Nun rückt mit Fallen nach und nach in seine Gänge vor, achtet aber immer darauf, daß der Kampf auf Eurem Territorium stattfindet. So werden sich Kerker und Folterkammer rasch füllen. Ihr werdet merken, daß auch der Violette Interesse am Dungeon des Blauen hat, und so schwächen die beiden sich mit der Zeit gegenseitig. (Wenn zwei sich streiten, ...) Ist die Zeit reif, und Ihr habt das Gefühl, daß Ihr stark genug seid bzw. Eure beiden Gegner schwach genug, dann baut eine Steinbrücke nach Noden (über die volle Breite der Herz-Seite). Nun flugs die komplette Mauer des violetten Dungeon-Herzens markiert, und Eure Imps sollten in Nullkommanichts in den Dungeon eingedrungen sein! Unter dem Feuerschutz Eurer Wächterfallen könnt in aller Ruhe zum Angriff blasen! Ist der Violette Geschichte, heilt Eure Kreaturen, und rückt dem Blauen zu Leibe. Es dürfte nun nur noch eine Frage der günstigsten Taktik sein, zu welchem Gang Ihr einmarschieret. Ich empfehle den nördlichen. Dann könnt Ihr Euch wieder durch geschickt platzierte Wächterfallen helfen lassen. Ist das Herz gefallen, braucht Ihr Euch nur noch um den bisher unbeteiligt gebliebenen grünen Gegner Gedanken zu machen. Hier stoßt Ihr durch seine Hühnerfarm weiter nach Westen vor, um den gesamten Platz bis zur Lava von Erde freizuräumen. Hier platziert Ihr eine Zehnerreihe (zwölf sind auch nett) Wächterfallen. (Die alten könnt Ihr verkaufen.) Nun bis an seine Mauer vordringen und die Mauer einreißen. Sammelt Eure Imps ein, und laßt Euren Gegner sich an Eurer Brücke (wieder volle Breite), die von den Fallen bewacht wird, die Zähne ausbeißen. Seine Imps werden sie erobern. Wenn er seine Truppen jetzt noch nicht in den Kampf wirft, reicht es, ihn mit einem Skelett oder ähnlichem zu provozieren. Laßt ihn nun mehrmals in Eure Fallen laufen, ehe Ihr Eure Mannen zusammenruft, um ihn zu vernichten (nicht vergessen, die Imps wieder freizulassen).

Level 12

»Aasgeier« – Goldbucht

Schwierigkeitsgrad: schwer

HZ: Einheiten von Großfürst Brabelsen vernichten und dem Keeper Malachais Portaljuwelen klauen

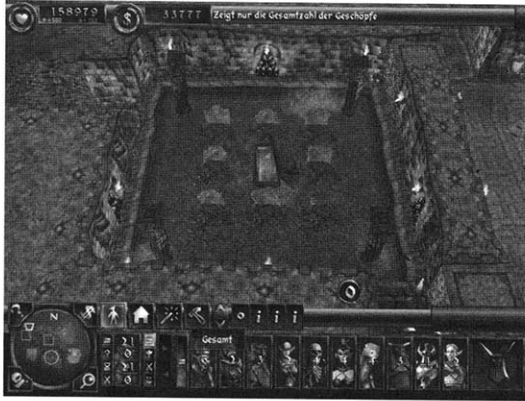
NZ: Eine Armee aus Untoten bilden

Neue Räume: Friedhof

Neue Zauber: Keine

Neue Gegenstände: Keine

Der Feldzug



Die optimale Größe – in der Mitte erscheint ein grünlich leuchtender Sarg mit verrutschtem Deckel, aus dem dann die Vampire nach fünf verwesenen Leichen sehr effektiv mit einem gruseligem bis irren Lachen auferstehen.

Dieses Level hat kein Portal, Keeper. Dafür findet Ihr im Osten einen Friedhof und im Süden und Westen in Höhlen ein paar Skelette, die Euch helfen sollten, die ersten anstürmenden Zwergenhelden zu besiegen. Somit erhaltet Ihr Nahrung für den Friedhof und solltet bald einen Trainingsraum bauen, um die Massen von Skeletten und Vampiren zu trainieren. Umgeht den Heldenbereich, und durchwühlt die ganze Gegend nach Specials! Es sind derer viele hier versteckt, die Ihr auch alle gut gebrauchen könnt. Baut Brücken, um auch noch die entlegendsten Winkel zu erforschen. Das hat den angenehmen Nebeneffekt, daß Euer Mana-Einkommen gleich mit steigt, denn Ihr braucht das zum Heilen der Skelette, die sich ja nicht regenerieren können. Habt Ihr alle Level-4-Skelette und Vampire, dann solltet Ihr die Tür zu den Räumen der Helden eingeschlagen und sukzessive die Räume von Fallen und Helden säubern. Im Norden habt Ihr nun Zugang zum gegnerischen Keeper, erobert die Brücke, und reißt sie ab, um Euren Gegner davon abzuhalten, auf Eure Seite zu gelangen! Die nächsten Baumaßnahmen sind ein großer Wachraum, Schlafraum, Hühnerzucht und ein Trainingsraum. Die Vampire werden auf Wache geschickt. Der gegnerische Keeper startet hier nun Angriff auf Angriff, und die auf Eurer Seite verbleibenden Leichen werden Euren Friedhof gut füllen. Achtet gut auf die Vampire, und heilt sie, so daß sie nicht sterben und einen Level verlieren. Sie sollen Level um Level steigen, während der Gegner immer mehr gute Krieger verliert! Eure vier verbleibenden Imps reichen aus, um immer mal einen Angriff zu provozieren und die Leichen wegzuräumen! Habt Ihr mindestens einen Level-10-Vampir und einige mit Level 7, dann startet den Angriff auf das Dungeon-Herz, Level-10-Vampire kreieren Skelette aus Leichen, und so habt Ihr immer eine ganze Horde schreiender Untoter um Euch, die den Gegner verwirren und erschrecken! Wenn Ihr jetzt noch das Special »Feind verärgern« nutzt, müßt Ihr nur noch die lästigen Fallen auf dem Weg ins Dungeon-Herz (es befindet sich im Osten des gegnerischen Dungeons) beseitigen. Dann ist der Sieg Euer!

Dungeon Keeper 2

Mission 13

»Konvertiten« – Göttertrutz

Schwierigkeitsgrad: sehr schwer

HZ: Keeper Malleus schlagen

NZ: Mönche des Klosters bekehren und gegen Malleus einsetzen

Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Gehirnwäsche

Neue Gegenstände: Bremsfalle

Ihr startet mit nur sieben Goblins und keinem Portal. Im Norden werdet Ihr ein Portal finden, aber auch Helden en masse! In der Nähe des Portals entdeckt Ihr einen kleinen Gang, der nach Westen führt, dort ist ein »Level-up« versteckt. Weitere drei magische »Level erhöhen«-Gegenstände sind in der Karte versteckt. Wenn Ihr nach Osten grabt, gelangt Ihr zu Heldenräumen, die von Mönchen und so weiter nur so wimmeln. Und da ist auch noch eine nicht erwähnte Zeitbegrenzung, denn sobald Ihr zum Kloster vorgedrungen seid, setzt ein steter Ansturm von Vampiren ein. Baut nun erst einmal einen einfachen Dungeon. Vergeßt aber nicht, einen ausreichend großen Platz für eine Folterkammer und ein Gefängnis plus »Futterautomaten« zu reservieren. Versucht, die Mönche im Norden so schnell wie möglich zu schlagen und die Heldenportale plus Dungeon-Special zu erobern. Weiter im Nordosten warten außerdem einige Edelsteinvorkommen auf ihre Entdeckung! Eine zweite Mine ist im Süden an einem gut bewachten Schatzraum versteckt, hier liegt auch ein Geheimlevel. Die Bogenschützinnen sind zudem noch von Fallen und Barrikaden geschützt, hier bedarf es aller Einheiten, um dem Spuk ein schnelles Ende zu bereiten. Eure Bekehrungsmaschinerie dürfte nun auf vollen Touren laufen. Baut auf der Ostseite des Dungeon-Herzens in die Tür eine Bremsfalle ein und in die Osttür des östlich des Herzens liegenden Raum auch zwei längs und drei quer vor die Türöffnung. So stoppt Ihr mit Sicherheit den zu erwartenden Vampirangriff. Wenn der Ostraum vor dem Herzen nun gar noch der Trainingsraum ist, dann habt Ihr alle Eure Wesen quasi schon zur Bereitschaft beordert. Nun könnt Ihr ungeniert die Heldenräume erobern und erkunden, ebenso wie das Geheimlevel, das in den Heldenräumen südlich liegt. Wenn Eure Imps bis in das Kloster vorgedrungen sind, werden sie von den Angstfallen an der Eroberung gehindert, und der Vampirangriff wird in kurzer Zeit ausgelöst. Jetzt solltet Ihr die gefundenen Level-ups benutzen. Fangt die Vampire an den Bremsfallen ab und wartet, bis der Vampiransturm aufhört. Nicht von Mönchen getötete Vampire kommen nämlich so lange gelaufen, bis sie nicht mehr »wiederauferstehen« können. Schließlich macht Ihr Euch auf den Weg, um das blaue Dungeon-Herz außer Gefecht zu setzen. Dazu müßt Ihr freilich erst noch das Kloster erobern und ein paar Fallen überleben.



Ihr könnt ein Level-up auch im Kampf als zusätzlichen »Alles heilen«-Gegenstand betrachten. Beim »Level erhöhen« werden gleichzeitig alle Gesundheitspunkte wiederhergestellt!

Mission 14

»Ernteeinsatz« – Pfirsichberg

HZ: Ritter Tiberius mit Hilfe von Horny vernichten

NZ: Alle Mana-Gruften erobern

Schwierigkeitsgrad: sehr schwer

Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Horny beschwören (100000 Mana)

Neue Gegenstände: Keine

Hier sind wir nun und haben das erste Mal die Macht über Horny. Doch der Bursche ist sehr teuer!

Die Platzverhältnisse sind sehr beengt, und das Gold ist rar. Also baut nur einen einfachen Dungeon mit Bibliothek und Trainingsraum. Für die Schlafsäle nutzt jedes freie Feld, die zusammenhängenden sind zu schade für einen einfachen Schlafsaal. Eine Hühnerfarm ist natürlich ein Muß! Das eine der beiden Goldfelder im Norden laßt unbedingt stehen, bis Ihr alles andere Gold »verbaut« und »vertrainiert« habt. Schmeißt kein Geld zum Fenster raus, und baut Steinbrücken zu dem Gold am Portal. Brückenhopping mit Holzbrücken, die Ihr sogar hinter den Imps wieder verkaufen könnt, tut es auch. Grabt Euch in Richtung Osten zu einem von einem kleinen Zwerg bewachten Heldentor, das nur noch ein- oder zweimal Helden spuckt. Dafür sind andere aktiver! Grabt nun, wenn Ihr Euch stark fühlt, nach Norden. Schlagt den ersten Heldenansturm zurück, und seht zu, daß Ihr die Tür im Norden durchbrecht, ehe der nächste Ansturm Helden durch das Tor bricht. Nun schnell das Heldentor ringsum ausgegraben und vorher noch die Mana-Gruften-Wachen ausschalten und die Gruften besetzen. Am besten haltet Ihr alle Kreaturen mit dem »Zusammenrufen«-Spruch hier fest, bis das Werk vollbracht ist. An den ersten Managruften gibt es Gold, und vier magische Gegenstände liegen auf einer Insel in der Lava im Norden, die Ihr am besten mit einem Glühwürmchen auskundschaftet und dann mittels Holzbrücken von Euren Imps besetzen laßt. Dadurch erhalten Eure Geschöpfe zweimal ein Level höher und noch zweimal die Möglichkeit, alle geheilt zu werden. Das ist doch was! Oder? Der weitere Weg führt Euch den Gang nach hinten, wo Ihr noch ein Heldentor ausknipsen und die Gruften besetzen müßt. Hinter den zweiten Managruften gibt es einen kleinen Gang, der Euch zwei Salamander und einen magischen Gegenstand beschert. Anschließend erhält der Eingang zum Heldenfort eine Brücke,

Dungeon Keeper 2

um den ersten Ansturm mit Horny abzufangen. In Symbiose werden die Fallen und die Tür nach Norden zerstört. Läßt man dann noch mal Horny los, ist der Ritter Geschichte!

Mission 15

»Kreuzzug« (Norden), »Sturm« (Süden) – Fluxemburg

HZ: Großherzog Volker in seiner Feen-Festung ausräuchern

Neue Räume: Arena

Neue Zauber: Keine

Neue Gegenstände: Magische Tür

Mission 15a

Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer

NZ: Die Schwarzen Ritter aus ihrer Gefangenschaft befreien und die Feen-Festung stürmen

Nun, Keeper, was habt Ihr bei mir gelernt? Ihr habt nur Euer Dungeon-Herz und vier Imps. Im Norden findet ihr einen suspekten Gang. Im Süden seht Ihr den Kerker und eine Arena, in denen Eure zehn Schwarzen Ritter vermodern. Die Zeit drängt! Öffnet einen Gang in den an Euren Dungeon grenzenden Kerker, und laßt die Helden herausstürmen und Eure Imps jagen! Schlüpft heimlich hinter ihnen in einen Imp, und nutzt im Symbiose-Modus die Taste NUM 0, um die Schwarzen Ritter aus dem Knast zu befreien. Diese werden sich natürlich sofort auf ihre Peiniger werfen. In gleicher Weise geht Ihr mit allen Kerkern und als letztes mit der Arena vor. Reißt nun alle Kerker bis auf den größten ab, und baut Euren Dungeon ordentlich auf. Vergeßt nicht, eine große Folterkammer zu bauen! Weiter geht es in den Norden, wo Ihr auf einen Schwarzen Ritter stoßt, der an einem Heldentor alle Helden für Euch erledigt hat, Ihr müßt sie nur noch in den Kerker werfen (und dann natürlich in die Folterkammer). Außerdem gibt es hier Edelsteine! Falls Ihr ein Geldproblem hattet, ist dieses somit gelöst. Klappert nun die Wände im Westen und Norden ab, und Ihr werdet mehrere Specials und eine Werkstatt mit einem Troll finden. Von der Tür im Osten kommen nun ständig Angriffe von irgendwelchen Helden (vor allem Feen). Gebt gut acht und foltert sie alle, sorgt für Bildung (Bibliothek), Leichenentsorgung (Friedhof) und Amusement (Kasino). Bildet Eure Kreaturen auch in der Arena weiter (Achtung: Imps vorher von der Edelsteinmine abziehen!). Dann könnt Ihr speichern und in die Feen-Festung eindringen! Vorsicht: Vor der Tür gibt es zwei Blitzfallen, die erst durch einen konzentrierten Angriff ausgeschaltet werden sollten. Sammelt dann die Truppen, und reißt die Tür ein. Es befinden sich sehr viele gut ausgebildete Kämpferinnen unter Euren Gegnern! Vielleicht könnt Ihr ja Horny zu Hilfe rufen, wenn Ihr vorher noch im Nordosten die Managruft erobert habt.

Dann taucht auch schon Volker aus den hinteren Räumen auf und ist nur noch Kanonenfutter für Euch.



Der Feldzug

Mission 15b

Schwierigkeitsgrad: schwer

NZ: Kampfarena zum Training Eurer Kreaturen benutzen!

Ihr startet ohne Kreaturen, doch mit zwei Portalen im Norden und Süden in Sichtweite. Baut zunächst den Dungeon in der Grundlage aus (Schlafsaal, Hühnerzucht und Trainingsraum), und erobert das nördliche Portal. Hier sind keine Feinde zu erwarten. Baut nun den Dungeon weiter aus (Richtung Süden), und nehmt dann, wenn Ihr einige Kämpfer um Euch geschart habt, auch das südliche Portal in Euren Besitz! Nun heißt es, den Dungeon trotz relativer Geldsorgen (Ihr findet bei der Expansion Richtung Norden und Süden immer wieder Goldadern) und verschiedener Angriffe von herumstreunenden Feen auszubauen (nach Norden und Süden den Dungeon evtl. mit einer Stahltür absichern und je eine Alarmfalle davor). Sobald Ihr diverse Kreaturen bekehrt habt, könnt Ihr weiter Richtung Westen vordringen. Hier findet Ihr etwa in Höhe Eures Dungeon-Herzens eine Edelsteinmine, die aber von Seiten der Feen-Festung von Wächterfallen und Helden bewacht wird! Hütet Euch davor, die Tür jetzt schon zu zerschlagen. Erst solltet Ihr Eure Kämpfer auf ein gutes Level trainieren (Arena) und Eure Mana-Vorräte auf 200000 bringen. Denkt beim Training in der Arena daran, daß die Imps mit einer Edelsteinmine sehr beschäftigt sind, und zieht den Abbauauftrag bei 100000 Goldstücken zurück! Nun ist es an der Zeit, die Festung zu stürmen! Schlagt mit ein paar entbehrlichen Einheiten die Türe ein, und hetzt Horny auf die nun aus der Öffnung hervorquellenden Helden. Ist dies geschehen, könnt Ihr schnell noch die Gefangenen bekehren und die zwei ersten abzweigenden Räume (nach Nord und Süd -> Heldentore) erobern. Der Rest ist wieder ein Kinderspiel. Es gibt zwar noch zwei neutrale Gefängnisse hinter der Feen-Festung, aber auf die paar Skelette könnt Ihr bei den Massen von Folteropfern gut verzichten. Richtet ein Gefängnis mit »Futterautomaten« ein. Das entlastet den Keeper, und es sterben nicht ganz so viele in Eurem Kerker, und Ihr könnt mehr bekehren. Nun, der Herr Großherzog sitzt gut verschanzt im Zentrum seiner Festung. Die nächsten abzweigenden Türen führen in einen mit Bremsfallen gespickten Gang, der die Räume im Norden und die Räume im Süden miteinander verbindet. Die West-Mauer dieses Gangs führt direkt in die Gemächer des Herrn Volker. Erobert also den Gang, und grabt Euch ein großes Schlachtfeld östlich der Mauer. Hier ruft Ihr Eure Truppen zusammen. Eure Imps reißen nun die Mauer auf der ganzen Breite ein, und der Braten ist geschmort und zum Essen serviert!

Dungeon Keeper 2

Die West-Mauer dieses Gangs führt direkt in die Gemächer des Herrn Volker! Was tut ihr also? Erobert den Gang, und grabt Euch ein großes Schlachtfeld östlich der Mauer.



Mission 16

»List« – Steinfeste

Schwierigkeitsgrad: schwer

HZ: Fürst Reinhard vernichten

NZ: heimlich einen Dungeon unter Verwendung von Geheimtüren bauen

Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Gold erschaffen

Neue Gegenstände: Geheimtür, Blitzfalle

In dieser Welt ist Geheimhaltung gefragt. Geht also bei der Erforschung der Räumlichkeiten sehr sorgfältig vor. Baut zuerst das Gold ab, das Ihr, ohne Euren Dungeon zu öffnen, erreichen könnt. Anschließend wird ein Schlafsaal um das Herz herum errichtet und in einem der kleinen Räume eine Hühnerzucht. Jetzt könnt Ihr die Trolle »hintenherum« befreien, ohne die Mittelwand des Dungeons nach Norden zu öffnen. Ihr verfügt nun über zwei Werkstätten und zwei Trolle, die aber denkbar schlechte Kämpfer sind. Außerdem lagern in den Werkstätten schon vorgefertigte Geheimtüren. So ist eine Breche schnell geschlagen und mit einer Tür gleich wieder gesichert. Nicht vergessen, Ihr müßt die Imps in ihrem Übereifer mit verschlossenen Türen davon abhalten, in die Arme des Feindes zu laufen. Paßt also die Patrouillen ab, und erobert hinter deren Rücken das Gebiet vor den Schatzräumen. Inzwischen solltet Ihr aus den Werkstätten nach Westen und Osten insgeheim weiter vordringen und die Bibliothek nach Westen (sinnigerweise) zuletzt erobern. Im Osten sind nämlich böse Recken gefangengenommen worden, die Ihr tunlichst aus dem Kerker befreien solltet. So kommt Ihr zu einer



Der Feldzug

Eisernen Jungfrau, einem Schwarzen Ritter, einem Goblin und einem Zauberer. Daß Ihr diesen eine ganz besonders sorgfältige Behandlung zukommen lassen solltet, ist ja wohl klar. Paßt auf, daß die Türen nach außen, die ja vom Feind stammen, von Euren Wesen in Ruhe gelassen werden. Dann solltet Ihr alles in die Erforschung des »Gold erschaffen«-Spruches stecken, da Gold hier sehr knapp ist. Im Westen findet Ihr zwar noch etwas davon und einen Schlafraum, den Ihr dann, genau wie die überflüssigen Gefängnisse, verkaufen könnt. Hier stoßt Ihr auch noch auf einen magischen Gegenstand, der Eure Kämpfer auf ein höheres Level befördert. Diesen solltet Ihr auch tunlichst gleich verwenden, da es hart wird, die zusätzlichen Bibliotheken, die Schatzräume im Norden und die Folterkammer weiter im Osten zu erobern. Wenn Euch jetzt die Helden der Patrouille über den Weg laufen, hilft wohl nur noch Horny. Ihr findet im Westen übrigens auch einen Raum mit einer Mana-Gruft. Im Nordwesten liegen eine Arena, die Ihr verkaufen könnt, und ein gut bewachter Raum mit einer Edelsteinmine und einer Schatzkammer. Das hat alles jedoch nicht viel zu sagen. Setzt die Heldentore außer Gefecht (die im Nordwesten), und verbarrikadiert Euer Dungeon-Herz (vier Blitzfallen). Die Helden neigen dazu, das Herz anzugreifen. Der einfachste Weg ist auch der beste. Also wird die mittlere Tür eingetreten (vorher aber eine eigene Geheimtür dort platzieren, damit Ihr den Weg bei Bedarf auch für die Imps verschließen könnt). Zwei Felder und die ersten Brücken im Thronraum des Ritters warten auf ihre Eroberung, bevor Ihr dann mit einem Imp (Türe verschließen) auf Fallenbekämpfung geht. Schnell und schmerzlos werden die Fallen (Blitzfallen) erledigt (Taste NUM 0). Wartet, bis sich 200000 Mana angesammelt haben, ehe Ihr die gesammelte Streitmacht in den Raum schickt und Horny hinterher. Geht das Mana aus, wird einfach Hornys Dasein mit dem Mana-Special verlängert. Sollte das immer noch nicht reichen, wartet man eben noch ein zweites Mal auf 200000 Mana. Ich habe das Level ganz ohne Kreaturen zu Ende geführt und bin trotzdem noch auf Platz 4 gelandet (in der Highscore-Liste!).

Mission 17

»Gefallene Engel« – Mondschein

Schwierigkeitsgrad: schwer

HZ: (Gefallene) Schwarze Engel zur Vernichtung der beiden Rivalen gewinnen

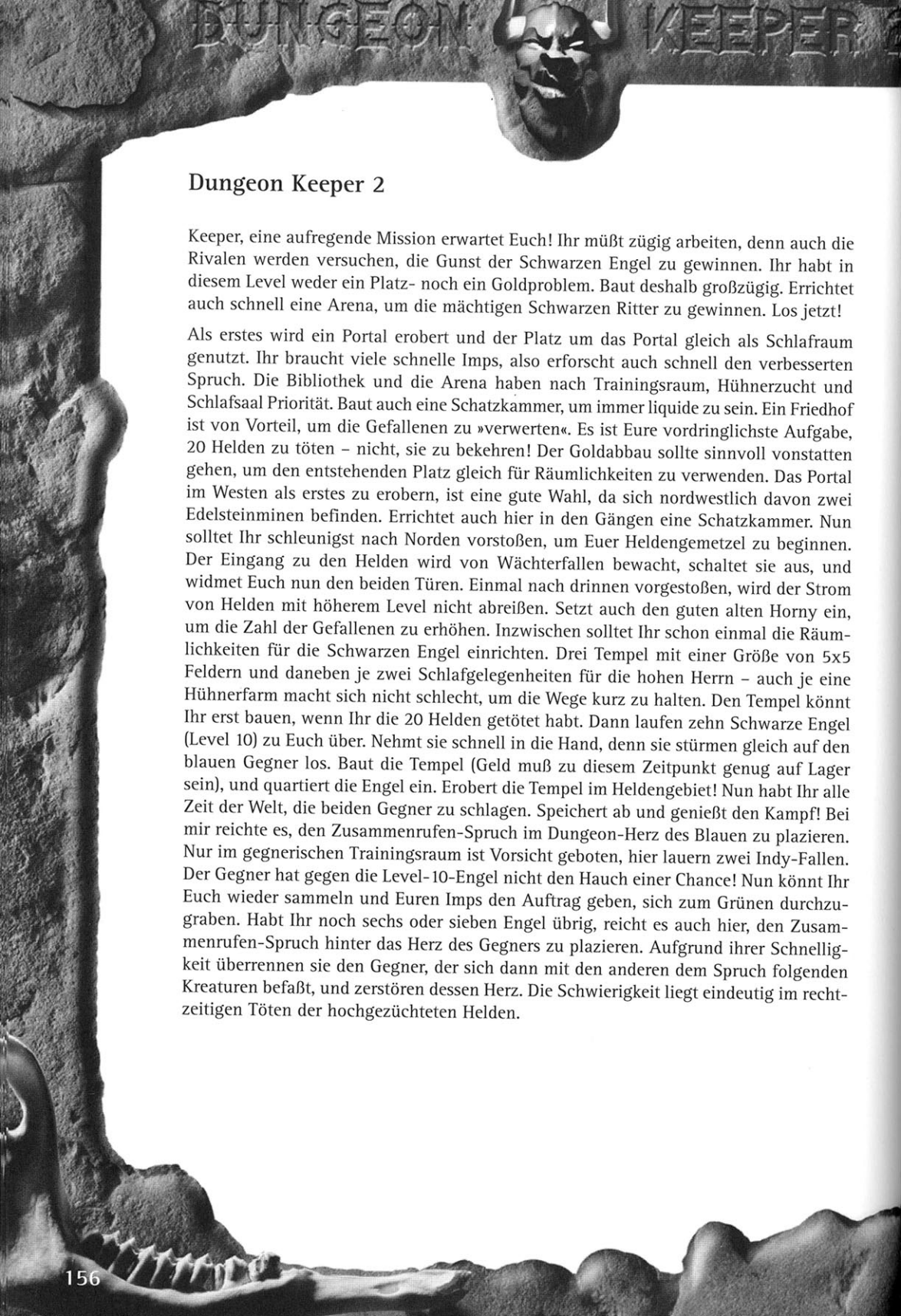
NZ: 20 Helden töten
Tempel einnehmen

Neue Räume: Tempel

Neue Zauber: Keine

Neue Gegenstände: Keine





Dungeon Keeper 2

Keeper, eine aufregende Mission erwartet Euch! Ihr müßt zügig arbeiten, denn auch die Rivalen werden versuchen, die Gunst der Schwarzen Engel zu gewinnen. Ihr habt in diesem Level weder ein Platz- noch ein Goldproblem. Baut deshalb großzügig. Errichtet auch schnell eine Arena, um die mächtigen Schwarzen Ritter zu gewinnen. Los jetzt!

Als erstes wird ein Portal erobert und der Platz um das Portal gleich als Schlafräum genutzt. Ihr braucht viele schnelle Imps, also erforscht auch schnell den verbesserten Spruch. Die Bibliothek und die Arena haben nach Trainingsraum, Hühnerzucht und Schlafräum Priorität. Baut auch eine Schatzkammer, um immer liquide zu sein. Ein Friedhof ist von Vorteil, um die Gefallenen zu »verwerten«. Es ist Eure vordringlichste Aufgabe, 20 Helden zu töten – nicht, sie zu bekehren! Der Goldabbau sollte sinnvoll vonstatten gehen, um den entstehenden Platz gleich für Räumlichkeiten zu verwenden. Das Portal im Westen als erstes zu erobern, ist eine gute Wahl, da sich nordwestlich davon zwei Edelsteinminen befinden. Errichtet auch hier in den Gängen eine Schatzkammer. Nun solltet Ihr schleunigst nach Norden vorstoßen, um Euer Heldengemetzel zu beginnen. Der Eingang zu den Helden wird von Wächterfallen bewacht, schaltet sie aus, und widmet Euch nun den beiden Türen. Einmal nach drinnen vorgestoßen, wird der Strom von Helden mit höherem Level nicht abreißen. Setzt auch den guten alten Horny ein, um die Zahl der Gefallenen zu erhöhen. Inzwischen solltet Ihr schon einmal die Räumlichkeiten für die Schwarzen Engel einrichten. Drei Tempel mit einer Größe von 5x5 Feldern und daneben je zwei Schlafgelegenheiten für die hohen Herrn – auch je eine Hühnerfarm macht sich nicht schlecht, um die Wege kurz zu halten. Den Tempel könnt Ihr erst bauen, wenn Ihr die 20 Helden getötet habt. Dann laufen zehn Schwarze Engel (Level 10) zu Euch über. Nehmt sie schnell in die Hand, denn sie stürmen gleich auf den blauen Gegner los. Baut die Tempel (Geld muß zu diesem Zeitpunkt genug auf Lager sein), und quartiert die Engel ein. Erobert die Tempel im Heldengebiet! Nun habt Ihr alle Zeit der Welt, die beiden Gegner zu schlagen. Speichert ab und genießt den Kampf! Bei mir reichte es, den Zusammenrufen-Spruch im Dungeon-Herz des Blauen zu platzieren. Nur im gegnerischen Trainingsraum ist Vorsicht geboten, hier lauern zwei Indy-Fallen. Der Gegner hat gegen die Level-10-Engel nicht den Hauch einer Chance! Nun könnt Ihr Euch wieder sammeln und Euren Imps den Auftrag geben, sich zum Grünen durchzugraben. Habt Ihr noch sechs oder sieben Engel übrig, reicht es auch hier, den Zusammenrufen-Spruch hinter das Herz des Gegners zu platzieren. Aufgrund ihrer Schnelligkeit überrennen sie den Gegner, der sich dann mit den anderen dem Spruch folgenden Kreaturen befaßt, und zerstört dessen Herz. Die Schwierigkeit liegt eindeutig im rechtzeitigen Töten der hochgezüchteten Helden.



Der Feldzug

Mission 18

»Bruderschaft« – Kirschheim

Schwierigkeitsgrad: Schwer

HZ: Keeper Nemesis und seine Söhne besiegen

NZ: Seine Söhne als Sparringpartner und deren Ressourcen benutzen

Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Inferno

Neue Gegenstände: Feuerfalle

Eine nette Aufgabe, Keeper, mit vorprogrammierten epischen Schlachten. Seht zu, daß ihr über genügend Imps verfügt, es sind große Entfernungen zu bewältigen. Die gegnerischen Keeper habe kein Ahnung von Eurer Anwesenheit und lassen Euch weitgehend in Ruhe. Ihr seht auch auf der Karte einen leicht violetten Schimmer. Das bedeutet Edelsteine, seht zu, daß Ihr diese frühzeitig erreicht, das behebt ein finanzielles Problem, das beim großzügigen Bau der gesamten Räumlichkeiten durchaus auftreten kann. Also, baut einen schönen Dungeon, und laßt das Gebiet der Helden zunächst unangetastet (nördlich Eurer Edelsteine). Auch die Keeper laßt Ihr in Ruhe, rüstet einfach nur auf. Vergeßt nicht, Euch der Hilfe der Engel zu versichern. Baut eine großzügige Arena, um Eure Kreaturen fast alle auf Level 8 zu befördern. Grabt die Ränder der Welt um, und Ihr findet auch Specials und Managrufen, außerdem eine Folterkammer mit zwei Level-3-Eisernen Jungfrauen im Süden und einen Knast mit Skeletten. Geht auch mit Brücken auf Erkundung. Habt Ihr die nötige Kraft, öffnet die Tür zum Heldengebiet, und Ihr werdet genügend Trainingspartner haben. Ist die Schlacht geschlagen, leckt Eure Wunden, und durchbrecht die hintere Wand des Heldengebietes zur Lava hin. Ihr werdet noch einmal Besuch erhalten. Nach dem Kampf schaut nach, wo die Helden herkamen (Norden), und erobert per Steinbrücke den Tempel. Denkt an die Möglichkeit, mit betenden Kreaturen Mana zu erzeugen. Nun grabt Ihr Euch nach Süden zum grünen Keeper durch und baut eine großzügige Brücke und errichtet einen großen, zu Eurem Hoheitsgebiet zählenden Bereich als Schlachtfeld. Schwächt die Wände des Keepers mit Beben, ehe Ihr Eure Kreaturen zusammenruft und in den Dungeon eindringt. Stürmt nun zum Herzen – ich bin sicher, Ihr nehmt den Dungeon in einem Handstreich. Der Gelbe wird nicht so einfach, er hat auch Fallen zu seiner Verteidigung gebaut. Dringt in seinen Dungeon erst ein, wenn Ihr eine weiträumige Brücke davor errichtet habt. Nehmt die Seite, an der sein Portal ist, so habt Ihr die Fallen gar nicht zu beachten. Nun kuriert Eure Mannen in aller Ruhe und stellt alle zufrieden, da sie bei solch langen Wegen schnell unzufrieden werden. Ist alles wieder in Butter bei Euch, dann könnt Ihr den Sturm des Vaters Nemesis wagen. Er ist ein harter Brocken. Dringt an einer zuvor von Fallen befreiten Seite ein, und verhindert, daß er die eben erst gebauten Brücken gleich erobert. Damit hätte er dann nämlich einen Fuß in der Tür und könnte Euch ernsthaft in



Dungeon Keeper 2

Schwierigkeiten bringen. Seht zu, daß Ihr Euch nicht auf schwächende Geplänkel einlaßt. Laßt Eure Mannen gleich zum Dungeon-Herzen vordringen, um ihm den Rest zu geben.

Mission 19

»Abfangjäger« – Butterkeks

Schwierigkeitsgrad: Extrem leicht oder extrem schwer :-)

Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Keine

Neue Gegenstände: Keine

Hier ist Köpfchen gefragt, Keeper. Ihr könnt das gesamte Level mit einem Minimum an Wesen gewinnen! Ihr startet in einem vorgegebenen Dungeon und solltet die Räume weise aufteilen. Erobert das Portal! Baut zuerst Schlafrum und Bibliothek, dann Hühnerfarm und die anderen Räume. (Denkt daran, daß manche effektiver arbeiten, wenn sie von Wänden umgeben sind.) Nun kommt Ihr an eine Stelle, an der Ihr dringend Geld braucht. Öffnet an der Schatzkammer den Weg zur Außenwelt, und errichtet sofort eine Geheimtür. Nun baut das gesamte Gold rings um Euren Dungeon ab. Ihr findet auf einigen kleinen Inseln rund um den Dungeon »Level steigern«-Specials. Baut Steinbrücken, und laßt sie in Eure Bibliothek schaffen. Laßt kein Mana verkommen, und nutzt den »Gold erschaffen«-Spruch. Sobald Ihr nach draußen gelangt seid, werden Euch einige Level-2-Feen aufsuchen. Erledigt sie mit Euren Salamandern. Trainiert Eure Kreaturen gut, ehe Ihr die Tür im Westen aufbrecht und den Level-10-Schwarzen Ritter befreit. Dieser hat einen Goldhunger, den Ihr stets befriedigen solltet, denn er erleichtert das Level gewaltig. Nun sollte das gesamte Gold rund um den Dungeon abgebaut sein. Im Norden seht Ihr ein paar Riesen um die Ecke lugen (nördlich des Portals). Das Portal müßt Ihr nicht wirklich erobern, es ist eher hinderlich. Baut eine Brücke, und geht mit dem Schwarzen Ritter eine Symbiose ein, um die Riesen zu erledigen. Eure Imps werden sie ins Gefängnis werfen, und Ihr solltet sie Eurer Garde einverleiben. Laßt Eure Imps nun das Dungeon-Special in die Bibliothek bringen, es deckt die gesamte Karte auf. Ihr seht die Wege der drei Prinzen und könnt entsprechende Pläne schmieden. Nutzt nun die »Level steigern«-Specials. Mit Eurem stärksten, so gepushten Salamander solltet Ihr alle Feinde, die nichts mit den Prinzen zu tun haben, nach und nach »abschaffen«. Speichert oft und rührt die Prinzen ja nicht an, sonst war alles umsonst. Ist Eure Gesundheit kritisch, so flieht und heilt den Salamander wieder, ehe Ihr erneut auf die Pirsch geht. Besonders die Portale solltet Ihr von Wachen säubern. Schließlich und endlich wandern die Prinzen alleine mit ihrer Garde durch die Gegend, auf strengen Pfaden. Das macht Euch zunutze. Als erstes widmet Ihr Euch dem im Norden. Nehmt erneut Euren Schwarzen Ritter, geht mit ihm auf die Brücke (wo die Riesen standen), und



Der Feldzug

zerschlägt die dortige Tür. Tötet alles, was sich im Raum befindet, außer den Prinzen!!! (Achtet darauf, daß Ihr zuvor die Türe Eures Dungeons zugesperrt habt, um die Imps vor Dummheiten zu bewahren.) Das klingt schrecklich schwierig, aber der Ritter ist sehr kräftig, und somit ist das machbar. Heilt ihn, und wiederholt das mit der Garde aller drei Prinzen, bis die Blödmänner allein ihre Runden ziehen. Sie fliehen erst, wenn sie selber angegriffen und verletzt werden. Hier ist es zu empfehlen, sehr oft zu speichern, falls Ihr doch einmal einen Fehler macht.

Jetzt wird es knifflig. Zuerst widmen wir uns dem Prinzen im Süden. Baut eine Brücke in seiner Abwesenheit, und erobert die feindliche Brücke. Wenn nun der Prinz erscheint, verkauft schnell die Teile vor und hinter ihm, und er ist gefangen. So weit, so gut. Dies funktioniert aber bei dem Prinzen im Dungeon nicht. Aber auch er läuft manchmal draußen herum. Baut also eine Brücke, von Eurem Dungeon aus zu einer Stelle, an der er vorbeiläuft. Nun solltet Ihr einen Teil, der die Brücke mit Eurem Hoheitsgebiet verbindet, verkaufen. Damit verhindert Ihr die Flucht des Imps, der gleich ins Spiel kommt. Kommt nun der Herr Prinz vorbei, werft einfach einen Imp so auf Eure Brücke, daß der Prinz ihn angreift und ihm auf die Brücke folgt. Wiederholt dies (langsamere Spielgeschwindigkeit?), bis Ihr den Prinz so weit gelockt habt, daß Ihr wieder die Brücke in seinem Rücken verkaufen könnt. Nun ist nur noch einer ohne Fahrschein in Eurer Folterkammer.

Jetzt öffnet Ihr Eure Türen, und die Imps werden sich auf den Weg machen, um das Land zu erobern, das die vorher zerschlagenen Türen geöffnet haben. Nehmt wieder Euren Schwarzen Ritter, und erledigt den Prinzen, wenn er sich auf EUREM Land befindet. Dann können ihn die Imps schnell ins Gefängnis bringen. Achtet gut darauf, daß er wirklich im Knast landet, er darf nicht sterben. Nun heilt Ihr ihn und steckt ihn in die Folterkammer. Achtet gut auf ihn, bis er bekehrt ist.

Jetzt könnt ihr den nächsten von seiner Brücke holen und ihn mit Euren Mannen auf eigenem Boden schlagen. Verfährt genauso wie bei seinem Vorgänger. Habt Ihr den Dritten bekehrt, habt Ihr gewonnen. Das war der leichte Weg. Findet Ihr hingegen das »Nebel des Krieges beseitigen«-Special nicht, ist es extrem schwer und nichts für Ungeduldige. (Ich habe es beim ersten Mal auch nicht gefunden. :-)

Mission 20

»Königsmord« – Herz des Landes

Schwierigkeitsgrad: Hornyschwer

Neue Räume: Keine

Neue Zauber: Keine

Neue Gegenstände: Keine

Dungeon Keeper 2

Lieber Keeper, bitte stellt die Zigaretten in Reichweite (oder die Salzstangen), und hört mir zu. Der Anfang des Levels ist der blanke Haß. Ständig stürzen Armeen von, Gott sei Dank nur Level 1 bis 3, Helden auf Euren armen Dungeon ein. Baut eine Werkstatt, und versucht Türen und Fallen herzustellen. Von Norden und Westen her bricht ein nicht enden wollender Strom weißer Punkte auf Euch herein. Versucht trotzdem einen kühlen Kopf zu bewahren, und erobert die Managruft im Norden. Damit habt Ihr wenigstens was zum heilen und um ständig Eure Imps wieder aufzufrischen. Hütet Euch davor, auch noch die Ostfront zu eröffnen, dafür ist später Zeit. Im Westen gibt es zwei Heldentore und im Norden eins. Ihr solltet zunächst das im Nordwesten aufs Korn nehmen, wenn Ihr einmal Luft habt. Hier gibt es überall Gold, so daß Ihr einigermaßen zurechtkommen solltet, wenn die Imps zur Genüge regeneriert werden können. Trotzdem solltet Ihr den Dungeonausbau vorantreiben. Jetzt kommen die Helden auch noch von Nordosten in Euren Dungeon getunnelt. Doch Ihr dürft die Heldentore im Westen nun langsam vernichtet haben. Eure Kreaturen sind auch stark genug, um diesen Schwung jetzt abzufangen. Baut nach Osten weiter das Gold ab und errichtet Eure letzten Räume und Fallen, um die definierten Feindrouten zu sichern. Bekehrt alle Eure Opfer, um eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen zu können. Im Nordosten findet Ihr ein weiteres Heldentor und einen Schlafsaal. Von dort aus Richtung Norden über die Lava findet Ihr eine Edelsteinmine (Vorsicht: gut bewacht!), die Euch jeglicher Geldsorgen entledigen sollte. Nun heißt es trainieren, denn es warten viele Level-10-Gegner auf Euch. Laßt alle in der Arena schwitzen, und achtet darauf, daß die Imps die betäubten Kämpfer zur Regeneration in den Schlafsaal bringen können. Das Gelände im Nordwesten ist heiß und mit mindestens zwei Indy-Fallen und diversen anderen Dingen gesichert. Aber das ist der Weg der Wahl, wenn Ihr nicht gegen etliche Level-10-Helden per Frontalangriff anrennen wollt. Also entschärft den Gang (Symbiose!). Hier nehmt Ihr dann den ersten Weg nach Osten, in den Thronsaal, wo alle Mühen ihr Ende finden. So oder so! Achtet auch auf Eure Kreaturen und deren Launen und Bedürfnisse, hier zeigt sich, wer bei mir etwas gelernt hat. Auf dem Weg in den Thronsaal stellen sich Euch noch drei Level-10-Wächter in den Weg und eine Indy-Falle. Nun wartet, bis Eure Kämpfer sich regeneriert haben und Horny einsatzbereit ist. Dann legt los! Weg aufhacken und auf ihn mit Gebrüll!

An dieser Stelle öffnet Ihr am besten den Thronraum!





Die Bonuslevel

Sind die Wachen und der König geschlagen, solltet Ihr alle Mann in die mindestens zwei Tempel schicken und um gutes Gelingen beten lassen. Währenddessen erobern Eure Imps den Eingang zu den Steinrittern.



Herzlichen Glückwunsch!

Nun wird Horny zu den Steinrittern geschickt. Herzlichen Glückwunsch, Keeper! Viel Spaß in den Oberwelten! Genießt das Video!



Das letzte Video läßt sich nicht noch einmal anschauen wie die anderen. Deshalb müßt Ihr hier speichern, um bei Bedarf Horny nochmals Steinritter metzeln zu sehen.

Die Bonuslevel

Die Geheimlevel sind Geschicklichkeitslevel. Es ist also Euch überlassen, sie auszuprobieren.

Secret Level 1 – Golf

Zu finden in Level 5

HZ: drei Runden Golf spielen ...

Versenkt die Indy-Fallen-Brocken in den drei Portalen, die Zahl der Schläge lest Ihr in der Anzeige unten links. Beeilt Euch, die Zeit ist knapp bemessen!



Die Steinkugel läßt sich immer senkrecht nach oben lenken. Spielt mit Bande!

Dungeon Keeper 2

Secret Level 2 – Schießbude

Zu finden in Level 7

Hier befindet Ihr Euch in der Haut eines Eurer Zauberer und sollt Helden mit einem Feuerball abschießen. Beachtet, daß der Zauberer auf den erleuchteten Gegner zielt, dieser sich aber bewegt. Deshalb solltet Ihr nicht zu nahe an Wänden stehen. Manchmal erscheinen Weiße Zauberer und Bogenschützen hinter Euch und schießen auf Euch. Wenn die Zeit vorbei ist, öffnen sich seitlich von Euch Türen, und zwei Ritter stürmen hervor. Versucht sie zu töten, und Ihr habt das Level gewonnen und dürft Euch in eine Highscore-Liste eintragen. Normale Helden bedürfen nur eines Treffers, Ritter in der Schießbude dagegen zwei, sie bringen aber auch mehr Punkte.



Stellt die Spielgeschwindigkeit etwas langsamer, und Ihr habt bessere Karten.

Secret Level 3 – Labyrinth

Zu finden in Level 10

Mit einem Zauberer sollt Ihr durch ein Labyrinth über Lava den Weg zurück in Euren Dungeon finden. Tötet die Euch angreifenden Kreaturen, und lauft über die Auslöserfallen, eine neue Brücke erscheint, die Euch weiterträgt. Manchmal sind die irrwitzigsten Kombinationen nötig. Viel Spaß!

Secret Level 4 – Zwergenbowling

Zu finden in Level 14

Erschlagt die Zwerge mit den Indyfallen.

Secret Level 5 – Imp – Invasion

Erscheint zu jedem Neumond als Mond über der Landschaft im Nordosten. In Symbiosen mit einem Salamander sollt ihr feindliche Imps davon abhalten, Eure Räume zu übernehmen, erschlagt die Viecher. Schaffen sie es, zwei Eurer Räume zu übernehmen, habt Ihr verloren.



Mein Traum-Dungeon

Mein Traum-Dungeon

Die Traum-Dungeon-Missionen sind für alle Keeper gedacht, die sich entweder in aller Ruhe in das Dungeon-Handling einarbeiten möchten oder denen die Hektik der Missionen und Multiplayer-Spiele einfach mal auf die Nerven geht. Hier könnt Ihr in aller Keeper-Ruhe Euren Dungeon ausbauen (beispielsweise könnt Ihr mit Keepern aus Euren Umgebungen den Wettbewerb »Schöner-Unsere-Dungeons-Und-Folterkammern« ins Leben rufen und den Sieger von den KeeperInnen der Keeper wählen lassen, die Ihr im Anschluß an die Preisübergabe festlich verspeist.) Auch kommen die Helden dann, wenn Ihr es befiehlt. Na ja, alles Ansichtssache; für den einen ist es einfach nur langweilig, für den anderen der schönste Zeitvertreib der Welt ...

Aber zur Sache, Keeper. Es folgen die Beschreibungen der sechs Traum-Dungeon-Levels. Auch wenn Ihr eigentlich machen könnt, was Ihr wollt, sollen diese dazu dienen, maximale Glücksgefühle bei Euch auszulösen. Verschiedene Unvernünftigkeiten werden auch in diesen Levels dazu führen, daß Ihr von neuem zu Euren Untaten ansetzen müßt. So ist zum Beispiel mit einem unbefriedigenden Ausgang Eurer Bemühungen zu rechnen, wenn Ihr gleich zu Beginn der Partie mehrfach eine Helden-Invasion auslöst oder gar vergesst, daß Ihr diese zum dauerhaften Zustand gemacht habt.

Legende zu den folgenden Karten:

rt / bl / gr / ge	das rote / blaue / grüne / gelbe Dungeon-Herz
W	Wasser
L	Lava
P	Portal
HP	Helden-Portal
G	Gold
E	Edelsteine
S	magische Gegenstände (Dungeon-Specials)
M	Manaquelle
H	Helden
fH	freie Helden
HAK	Helden-Auswahlkiste
Ke / Bi / Te / ...	Kerker / Bibliothek / Tempel / ... (die Anfangsbuchstaben der Räume)

Dungeon Keeper 2

Freiheit – Dingo

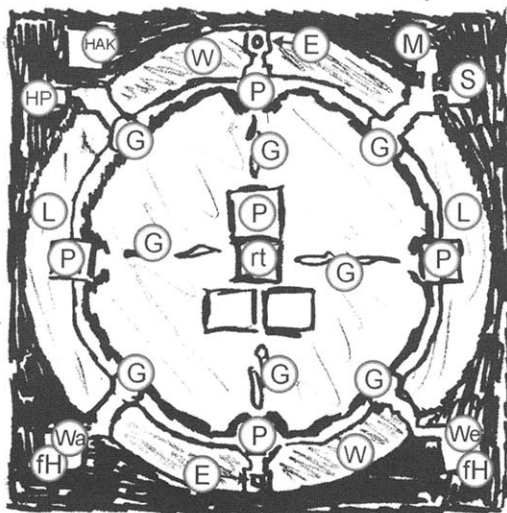
Euer Ziel ist es, 10000 Punkte zu bekommen. Nebenbei werdet Ihr nach und nach in den Gebrauch von Räumen und Zaubersprüchen eingeweiht. Bonuspunkte winken, wenn Ihr Euren Kreaturen 50mal eine gewinkt habt. Seid also nicht zimperlich, Keeper, bedenkt nur immer, daß manche Ohrfeige die letzte sein kann, und Imps sind nicht billig. Weitere Bonuspunkte erhaltet Ihr, wenn alle Zaubersprüche erforscht sind.

Im Norden und Süden befinden sich Edelsteinminen. Da Eure Imps auch durch Wasser laufen können, sind diese von Beginn an als Geldquelle nutzbar. Ihr solltet jedoch auch die Goldvorkommen im Nordosten, Südosten, Südwesten und Nordwesten Eurer zentralen Insel abbauen, da Eure Insel so am besten von allen Kreaturen zu umrunden ist. Die restlichen Goldvorkommen auf der Zentralinsel sind, außer für den Anfang, nicht weiter wichtig, Ihr werdet Sie bei der Gewinnung von Kammern sowieso abbauen.

Angelt Euch zum Trainieren Eurer Untertanen von Zeit zu Zeit ein paar Helden aus der Helden-Kiste im Nordwesten, das macht Freude und bringt Punkte. Später solltet Ihr ein Grüppchen Eurer Hinterhältigen vor dem Heldentor plazieren und eine kleine Invasion provozieren, aber entscheidet selbst, was Euch Vergnügen bereitet ...

Specials: Karte aufdecken, Glücklich machen

Freiheit (Traum)





Mein Traum-Dungeon

Entdeckung – Vexus

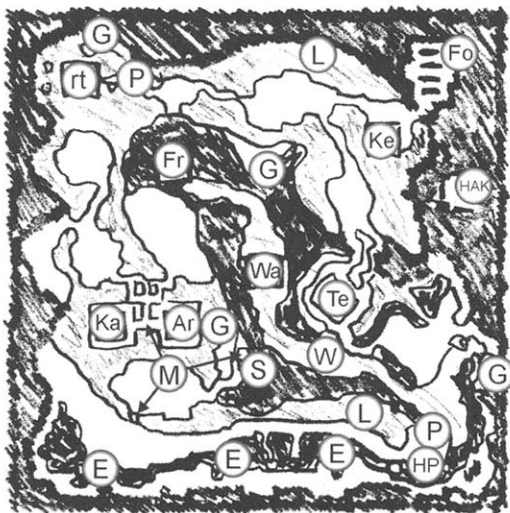
15000 Punkte und als Bonus 15 glückliche Geschöpfe und 10 eingerichtete Räume sind Euer Ziel. Das wird Euch nicht weiter schwerfallen. Das Spannende an diesem Dungeon ist sicher die begrenzte Expansionsfläche. Trotzdem existiert genügend Raum, um den Bau aller nötigen Räume zu bewältigen, und hübsch anzusehen ist die Höhlenwelt allemal. Anfangs ist das Geld etwas rar, jedoch verkehrt sich der Zustand bald in sein Gegenteil.

Ihr beginnt auf einer von Lava umgebenen Insel. Den Platz für Eure Räumlichkeiten müssen Eure Imps erstmal freischaufeln. Auch verschiedene verlockend nahe liegende Goldvorkommen erreicht Ihr erst, wenn Ihr Steinbrücken bauen könnt. Nehmt also vorerst alles Gold, das Ihr finden könnt.

Im Nordosten entdeckt Ihr einen Kerker und eine hübsch gestaltete Folterkammer. Außerdem könnt Ihr noch einen Tempel in Besitz nehmen (Mitte/Osten). Im Südosten findet Ihr ein Goldvorkommen, das Euch vorerst von Euren drückenden Geldsorgen erlöst. Im Süden erfreuen Euch dann Edelsteinvorkommen und eine Mana-Gruft. Bis dahin werdet Ihr das Missionsziel zwar schon erreicht haben, aber wenn Ihr Eure Fertigkeiten weiter verbessern wollt, sind Eure Nöte in Sachen Geld vergessen. Ihr nehmt dann noch ein Kasino in Euren Besitz, eine Arena, und in der Mitte gibt es auch noch einen Friedhof mit gut ausgebildeten Vampiren und einen Wachraum.

Specials: Imps erschaffen, Level steigern

Entdeckung (Traum)



Dungeon Keeper 2

Flaschenhals - Djacasta

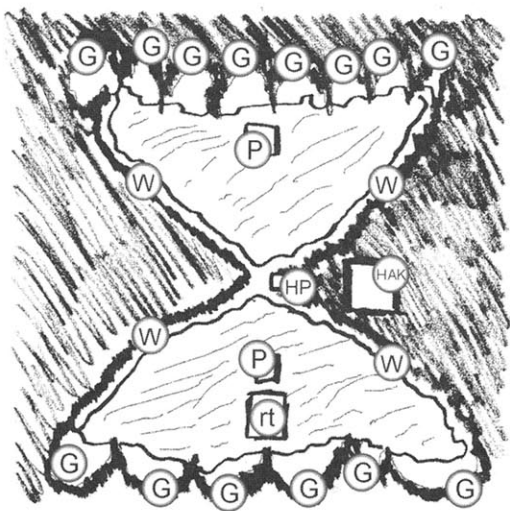
Wie Ihr sicher bereits vermutet habt, sind es nun 20000 Punkte, die Ihr erreichen müßt, um diesen Dungeon verlassen zu können. Auch hier gibt es wieder hilfreiche Bonusaufgaben, die Euch das Punktesammeln leicht machen und Euren Fähigkeiten den letzten Glanz verleihen sollen. Schließlich soll niemand sagen können, die Betätigung als Keeper ließe pädagogische Aspekte unberücksichtigt ...

Da sollt Ihr einerseits mit Hilfe des Symbiose-Zauberspruchs in die Haut eines Eurer Getreuen fahren und fünf weitere Kreaturen um Euch scharen. Kein Problem für Euch; Symbiose - Taste [7] - durch den Dungeon spazieren - fünfmal mit der Maus klicken, wenn Euch ein Kumpel begegnet und hell markiert ist - ... fertig! Aber wer wird denn aufhören, wenn's am schönsten ist? Ihr habt natürlich vor der Symbiose zwei, drei Helden in einen Raum gesperrt, die Ihr nun aufsucht und für die Folterkammer aufbereitet ... Andererseits sollt Ihr eine Kreatur bis auf die Fähigkeitsstufe acht trainieren. Dazu benutzt Ihr am besten die Arena, in der Ihr die Fortschritte Eures Wesens beobachten und es, wenn nötig, heilen oder motivieren könnt. (Ihr wißt schon - eine kleine Aufmerksamkeit von der Hand des Bösen. Ihr müßt nicht immer schlagen, ein wenig Geld wird gern genommen, aber natürlich sind Ohrfeigen deutlich billiger.) Vergeßt nicht, dafür Sorge zu tragen, daß sich immer ein Imp in der Nähe der Arena befindet, der die erschöpften Sparringpartner in ihre Bettchen bringt, bevor sie verenden.

In der Missionsbeschreibung wird ein wenig übertrieben, wenn auf begrenzte Geldmittel hingewiesen wird. Ehrlich gesagt, wird dort erheblich übertrieben. Zwar gibt es in diesem Dungeon tatsächlich keine Edelsteine, dafür ist Gold in großen Mengen vorhanden. Eine Wasserader teilt die Welt in vier dreieckige Bereiche. Sie starten im südlichen, und nur dieser und der nördliche eignen sich zum Graben. Im westlichen Bereich befinden sich Eure verhaßten Helden. Im nördlichen findet sich noch ein weiteres Portal. Die Aufgaben sind bald gelöst, und die Welt ist nicht wirklich aufregend (Ihr werdet Euch natürlich mit ein paar Helden selbst ein wenig Aufregung verschaffen ... - wie Ihr wollt, Keeper).

Specials: Keine

Flaschenhals (Traum)



Mein Traum-Dungeon

Rekruten – Nasreem

Nach 25000 Punkten seid Ihr in der Lage, den nächsten Dungeon zu bauen, aber laßt uns erst einmal diesen Euch einverleiben. Bonuspunkte erhaltet Ihr, wenn Ihr 24 Geschöpfe zu Euren Untertanen zählen könnt und wenn 20 davon die Erfahrungsstufe 4 erreicht haben.

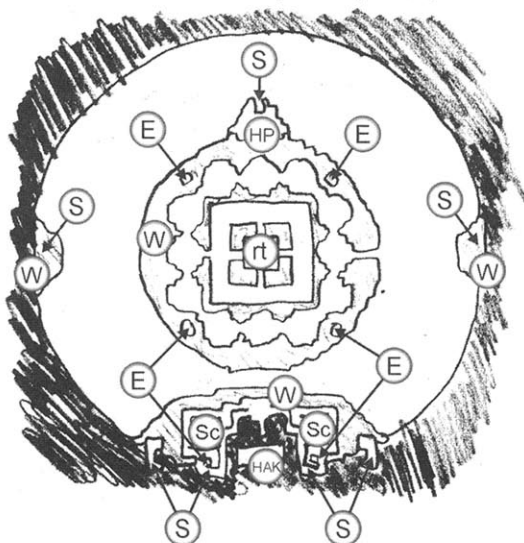
Interessanterweise existiert in dieser Welt kein Portal. Es gibt also zwei Möglichkeiten, an Leute zu gelangen: Finden und Bekehren. Auf den Euer Herz umgebenden neun Inseln findet Ihr reichlich Geschöpfe, nur dummerweise weniger als 24. Die restlichen gilt es also im Gefecht zu besiegen und mindestens im Kerker verhungern zu lassen, um sie als Skelette in den eigenen Reihen wiederzufinden. Ihr werdet natürlich mehr Freude daran haben, Gegner in der Folterkammer zu bekehren, nur dieser Raum steht Euch erst später zur Verfügung, und es könnte ja sein, daß Ihr es eilig habt ...

Eure Dungeonwelt ist sehr schön anzusehen. Euer Herz befindet sich auf einer Insel, die von neun kleineren Inseln umgeben ist. Erobert diese Inseln, und richtet auf ihnen alle nötigen Räume ein. Ihr könnt ja den Trainingsräumen Eure besondere Aufmerksamkeit widmen. An den Verbindungsstellen der Inselchen befinden sich Mana-Grufte, und im Nordosten, Südosten, Südwesten und Nordwesten warten vier Edelsteinquellen. Ihr werdet so nie zu wenig Mana oder Geld haben, ach könnte es halt immer so sein ...

Im Norden hinter dem Heldentor und im Westen und Osten in einem Tümpel findet Ihr je einen magischen Gegenstand, der den Erfahrungslevel Eurer Kreaturen erhöht. Wenn Ihr warten könnt, bis Euch Holzbrücken zur Verfügung stehen, ist das sicher die schnellste Variante zum Punktgewinn. Ihr bringt alle Geschöpfe auf Level 4, wartet, bis der Kerker fertig ist, und holt Euch die fehlenden Helden aus der Truhe. Laßt sie verhungern, oder gönnt Euch ein oder zwei kleine Gemetzel am Heldentor.

Solltet Ihr über etwas mehr Zeit verfügen und Lust darauf haben, Eure Geschöpfe so richtig zu Kräften kommen zu lassen (besonders Level-10-Imps beim Beamen zu beobachten ist unterhaltsam), so sei Euch der folgende Weg ans Keeper-Herz gelegt: Laßt Eure Imps das gesamte Umland ausbuddeln. Im Süden erwartet Euch wenig Gegenwehr

Rekruten (Traum)



Dungeon Keeper 2

durch verschiedene Fallen, die Ihr leicht entschärfen könnt (Skelette und Zauberer sind bei Angstfallen besonders talentiert, ansonsten eignen sich Trolle). Laßt Eure Imps die beiden Schatzkammern neben der Helden-Kiste erobern (Vorsicht – Indy-Fallen). Dahinter, ganz im Süden, findet Ihr noch zwei magische Kisten zum Steigern des Levels. Da bis dahin schon etwas Zeit vergangen ist, dürften die meisten Eurer Untertanen Level 10 erreicht haben. Nun könnt Ihr ein fröhliches Heldengemetzel anzetteln, aber nur, wenn Ihr besonders böse seid – seid Ihr?

Specials: Level steigern, Glücklich machen

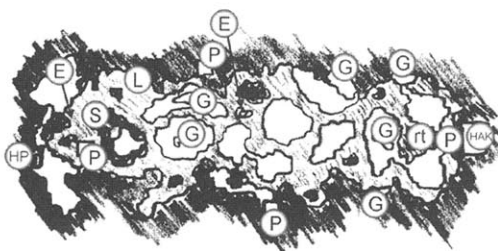
Schmelzofen – Frimlingen

Ihr sollt 30000 Punkte haben, um die allerletzte Welt erobern zu können. Ihr erhaltet Bonuspunkte, wenn Ihr zehn Türen und zehn Fallen beliebiger Art gebaut hat. Euch wird sofort klar sein, daß in dieser Welt die Handwerkskammer besonders groß sein sollte. Nur für den Fall, daß Ihr allzu ungestüm an die Eroberung Eures Dungeons herangeht, möchte ich Euch daran erinnern, daß eine Tür immer zwischen zwei Wänden stehen sollte.

Von vornherein könnt Ihr Steinbrücken bauen. (Später werdet Ihr diese zwar erneut erfinden, aber wenn Eure Zauberer die Steinbrücke zweimal erfinden wollen ... – Ihr könnt sie ja im Tempel opfern, sobald Ihr einen solchen erschaffen könnt, zumindest erhaltet Ihr so einen Goblin.) Legt ein wenig Landfläche frei, und richtet die üblichen Räume ein. Vielleicht könnt Ihr hier auf einen Trainingsraum verzichten, weil sich diese Welt erobern läßt, ohne auch nur einen Schwerthieb ausführen zu müssen. Natürlich liegt dies überhaupt nicht in Eurer Natur, aber es ist eine interessante Erfahrung, die Ihr später kaum wieder machen werdet.

Nach kurzer Zeit werden Eure Glühwürmchen den größten Teil der Welt, die ja hauptsächlich aus Inseln im Lava besteht, erkundet haben. Baut solange das Gold in Eurer Umgebung ab, und arbeitet Euch bis zu den Edelsteinvorkommen im Westen vor, die Eure finanziellen Möglichkeiten bis in alle Ewigkeit in unvorstellbaren Höhen halten werden. Baut die nötigen Türen, sobald Ihr dazu die Möglichkeiten habt. Mit den Fallen solltet Ihr vielleicht so lange warten, bis Eure Getreuen bis zum Heldentor im Westen Eures Reiches vorgedrungen sind. Dieser Platz eignet sich hervorragend dazu, mit Fallen verschiedenster Bauformen eingebaut zu werden. So könnt Euch Ihr am Ende daran ergötzen, wie mehrere Heldengruppen ohne Zutun Eurer Truppen vernichtet werden.

Schmelzofen (Traum)





Mein Traum-Dungeon

Auf der romantischen Felsinsel mit See im Westen Eures Dungeons findet Ihr zwei magische Gegenstände. Mit ihnen könnt Ihr die Karte aufdecken und 50000 Einheiten Mana erschaffen. Nicht daß Ihr diese Zaubereien wirklich benötigt, aber es ist doch immer wieder schön, der Unterwelt ihre Geheimnisse zu entlocken. Weiterhin findet Ihr noch ein Special zum Erhöhen des Erfahrungslevels Eurer Kreaturen. Auch nur, weil es gerade so schön paßt, möchte ich Euch daran erinnern, daß ein Special, das im Wasser liegt, von Euren Imps nicht abgeholt wird. Vergeßt also nicht, zumindest eine Holzbrücke unter dem magischen Gegenstand zu bauen.

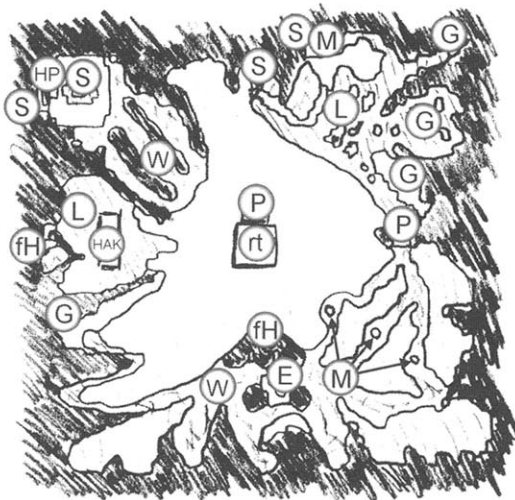
Meisterstück – Sanddar

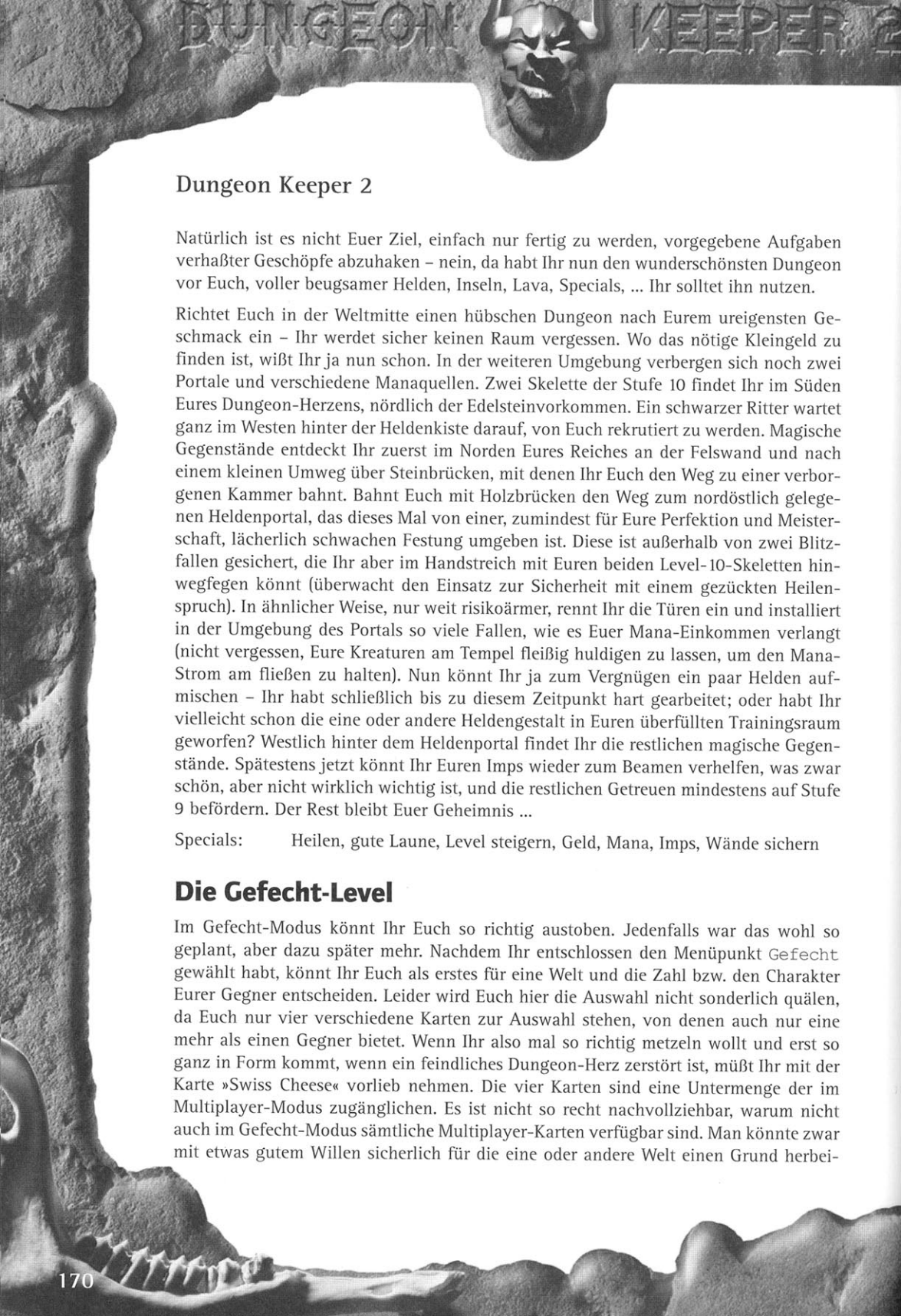
Tja Keeper, 50000 Punkte sollt Ihr hier erreichen. An Bonuspunkte gelangt Ihr, wenn Ihr einen Tempel von zumindest 25 Feldern Größe baut (kleiner sollte er ja ohnehin nicht sein). Die außerdem geforderte Rekrutierung zweier Schwarzer Engel wird Euch sicher keine Sorgen bereiten.

Also, wohl weil's das letzte Trainingslevel ist, gibt es hier den Keeper-Quicky für die ganz schnellen: Ihr könnt von Beginn an bauen, was das Zeug hält bzw. was Eure Schatzkammer hergibt – wobei wir dann auch schon bei Eurer ersten Aktion wären. Laßt Eure getreuen Imps (von denen Ihr so viele wie möglich erschafft) gen Süden budeln.

Dort stoßen sie bald auf eine Erz-Adel, die reichlich Edelsteine hergibt. Nebenbei räumt Ihr einige Räumlichkeiten frei, um gleich die wichtigsten Räume und, sobald Ihr die Klunker dazu habt, den gewünschten Tempel auf 5x5 Feldern zu errichten. Laßt das Portal, welches sich direkt nördlich Eures Dungeon-Herzens durch einen Schatten andeutet, vorerst unberührt, um Euch den Keller nicht voller Gesindel zu holen, schließlich wollt Ihr ja zwei Schwarze Engel. Wenn die Kohle stimmt, der Schlafsaal seine wohlige Unbehaglichkeit ausstrahlt und die Hühnchen laut »Friß-Mich!« gackern, erobert Ihr das Portal, und nach ausgesprochen kurzer Zeit sind auch die gewünschten beiden Engeln unter den Euren. Jetzt fehlen vielleicht noch vier- oder fünftausend Punkte, die Ihr durch ein wenig Landgewinnung ohne große Anstrengungen in kurzer Zeit dazugewinnt. Und schon seid Ihr am Ziel! Am Ziel ...?

Meisterstück (Traum)





Dungeon Keeper 2

Natürlich ist es nicht Euer Ziel, einfach nur fertig zu werden, vorgegebene Aufgaben verhaßter Geschöpfe abzuhaaken – nein, da habt Ihr nun den wunderschönsten Dungeon vor Euch, voller beugsamer Helden, Inseln, Lava, Specials, ... Ihr solltet ihn nutzen.

Richtet Euch in der Weltmitte einen hübschen Dungeon nach Eurem ureigensten Geschmack ein – Ihr werdet sicher keinen Raum vergessen. Wo das nötige Kleingeld zu finden ist, wißt Ihr ja nun schon. In der weiteren Umgebung verbergen sich noch zwei Portale und verschiedene Manaquellen. Zwei Skelette der Stufe 10 findet Ihr im Süden Eures Dungeon-Herzens, nördlich der Edelsteinvorkommen. Ein schwarzer Ritter wartet ganz im Westen hinter der Heldenkiste darauf, von Euch rekrutiert zu werden. Magische Gegenstände entdeckt Ihr zuerst im Norden Eures Reiches an der Felswand und nach einem kleinen Umweg über Steinbrücken, mit denen Ihr Euch den Weg zu einer verborgenen Kammer bahnt. Bahnt Euch mit Holzbrücken den Weg zum nordöstlich gelegenen Heldenportal, das dieses Mal von einer, zumindest für Eure Perfektion und Meisterschaft, lächerlich schwachen Festung umgeben ist. Diese ist außerhalb von zwei Blitzfallen gesichert, die Ihr aber im Handstreich mit Euren beiden Level-10-Skeletten hinwegfegen könnt (überwacht den Einsatz zur Sicherheit mit einem gezückten Heilenspruch). In ähnlicher Weise, nur weit risikoärmer, rennt Ihr die Türen ein und installiert in der Umgebung des Portals so viele Fallen, wie es Euer Mana-Einkommen verlangt (nicht vergessen, Eure Kreaturen am Tempel fleißig huldigen zu lassen, um den Mana-Strom am fließen zu halten). Nun könnt Ihr ja zum Vergnügen ein paar Helden aufmischen – Ihr habt schließlich bis zu diesem Zeitpunkt hart gearbeitet; oder habt Ihr vielleicht schon die eine oder andere Heldengestalt in Euren überfüllten Trainingsraum geworfen? Westlich hinter dem Heldenportal findet Ihr die restlichen magische Gegenstände. Spätestens jetzt könnt Ihr Euren Imps wieder zum Beamen verhelfen, was zwar schön, aber nicht wirklich wichtig ist, und die restlichen Getreuen mindestens auf Stufe 9 befördern. Der Rest bleibt Euer Geheimnis ...

Specials: Heilen, gute Laune, Level steigern, Geld, Mana, Imps, Wände sichern

Die Gefecht-Level

Im Gefecht-Modus könnt Ihr Euch so richtig austoben. Jedenfalls war das wohl so geplant, aber dazu später mehr. Nachdem Ihr entschlossen den Menüpunkt *Gefecht* gewählt habt, könnt Ihr Euch als erstes für eine Welt und die Zahl bzw. den Charakter Eurer Gegner entscheiden. Leider wird Euch hier die Auswahl nicht sonderlich quälen, da Euch nur vier verschiedene Karten zur Auswahl stehen, von denen auch nur eine mehr als einen Gegner bietet. Wenn Ihr also mal so richtig metzeln wollt und erst so ganz in Form kommt, wenn ein feindliches Dungeon-Herz zerstört ist, müßt Ihr mit der Karte »Swiss Cheese« vorlieb nehmen. Die vier Karten sind eine Untermenge der im Multiplayer-Modus zugänglichen. Es ist nicht so recht nachvollziehbar, warum nicht auch im Gefecht-Modus sämtliche Multiplayer-Karten verfügbar sind. Man könnte zwar mit etwas gutem Willen sicherlich für die eine oder andere Welt einen Grund herbei-

Die Gefecht-Level

zaubern, aber einerseits ist die Sache mit dem guten Willen ja nicht so Euer Ding, und Herbeizaubern ist Euch wohl auch eher im Zusammenhang mit Flügen geläufig ... Die Karten findet Ihr im Kapitel Mehrspielermodus.

Seit kurzem ist ein zusätzliches Gefechtslevel mit dem Namen »Olympia« von Electronic Arts zum Download unter <ftp://ftp.ea-europe.com/Pub/DK2/Updates/DK2BonusPack1.exe> bereitgestellt, dem wohl bald weitere folgen werden. Dabei handelt es sich um einen speziell für diese Spielweise kreierte Dungeon für vier Keeper, der auch sonst nirgends im Spiel vorkommt und somit eine echte Bereicherung darstellt.

Wählt Ihr in der Spielertabelle einen Computer-Gegner an, so könnt Ihr den Charakter desselben durch entschlossenes Klicken auf das Feld **Keeper**: unterhalb der Tabelle bestimmen. Folgende neun Charaktertypen stehen Euch hier zur Auswahl: *meisterlich*, *aggressiv*, *psychotisch*, *tapfer*, *grauling*, *idiotisch*, *wachsam*, *dickfellig* und *paranoid*. Diese seien im folgenden nur kurz skizziert, da sie sich teilweise kaum unterscheiden und im Spielverlauf viele Details untergehen oder unbedeutend sind. Eines der wichtigen Details vorweg: Nur bei psychotischen und meisterlichen Gegnern habt Ihr mit einem schnellen Angriff zu rechnen.

- *meisterlich*: Euch erwartet ein schneller Angriff. Dafür werden anfangs die Bibliothek und die Werkstatt vernachlässigt. Mit einem beherzten Gegenschlag habt Ihr gute Chancen.
- *aggressiv*: Weit weniger aggressiv als der Name sagt. Zumindest wird Euch zu Beginn die nötige Zeit gelassen, um in gewohnter Perfektion zu (mindestens) gleicher Stärke aufzurüsten. Jedoch ist Euer Gegner ebenfalls stark an den Ressourcen des Dungeons interessiert, wenn Ihr also Gold braucht, baut es bald ab.
- *psychotisch*: Hier werdet Ihr sehr schnell lieben Besuch bekommen. Seid ein netter Gastgeber, und spart nicht mit Dingen, die Euch wichtig sind: Ohrfeigen, Schwertstiche, Keulenschläge ... – nur Zaubersprüche werdet Ihr noch nicht so viele erforscht haben, oder habt Ihr Euch in den Spieloptionen doch schon einen schönen Fluch für den Anfang gegönnt?
- *tapfer*: Baut sehr effektive Räume und entwickelt Land und Leute, daß jedem anderen außer Euch die Nackenhaare zu Berge stehen. Man erwartet Euren Angriff, vielleicht könnt Ihr von Zeit zu Zeit mit dem einen oder anderen Scheinangriff ein wenig Verwirrung stiften.
- *grauling*: Wie der Name schon sagt: so wie Ihr am Anfang gebaut habt (... verzeiht Meister). Keine Fehler, aber auch nichts Unerwartetes.
- *idiotisch*: Dieser Gegner baut ein wenig wirr kleine, zerstückelte Räume – ziemlich ineffektiv das Ganze. Nutzt dies zu Eurem Vorteil, und tut das Gegenteil, um beim Zusammentreffen ein Blutbad anzurichten und Eure Kerker, Friedhöfe und Folterkammern zu füllen.

Dungeon Keeper 2

- *wachsam*: Erneut ein widerlich vernünftig agierender Gegner. Die Sache mit den Fallen scheint ihm sehr zu liegen. Nehmt bei Eurer Aggression immer ein paar Reservehelden mit.
- *dickfellig*: Dieser Wicht mag zwar ein dickes Fell haben, dafür ist sein Trieb zur Selbsterhaltung aber stark degeneriert. Wenn es Euch nur Freude bereiten würde, könntet Ihr den Dickfelligen aushungern lassen. Ab einem bestimmten Punkt läßt er lieber seine Ressourcen versiegen, als zu expandieren oder dem Wettstreit mit Euch ein Ende zu bereiten.
- *paranoid*: Hier werden wieder sinnlos kleine Räume angelegt. Euer Vorteil liegt aber vor allem darin, daß der Gegner noch nicht kapiert hat, daß man mit mehr als vier Imps deutlich schneller vorankommt – ein Gegner zum Überrennen ...

Die Auswahl *Spieleinstellungen* ermöglicht es Euch, vor Start der Partie die verschiedensten Dinge einzustellen. Die Anzahl der Kreaturen und die Verfügbarkeit von Räumen, Zaubersprüchen, Fallen und Türen können von Euch festgelegt werden. Je nach Lust und Laune könnt Ihr das Spiel damit Euren höchstkeeeperlichen Ansprüchen anpassen. Leider funktionieren nicht alle Einstellungen so, wie man das erwarten würde. Die Regler für *Golddichte* und *Mana-Regenerierung* haben leider keinen Einfluß auf die Situation im Dungeon. Was sich hinter dem *CHEAT*-Schalter verbirgt, war bisher auch nicht herauszubekommen ... Weiterhin ist die *Spielzeit* nicht in Sekunden, sondern in Minuten einzugeben und darf dabei Werte zwischen 1 und 103 annehmen. Na, zumindest funktioniert die Sache mit der *Spielgeschwindigkeit* und der *Zahl der Geschöpfe*. Eine interessante Wahlmöglichkeit betrifft das, was passiert, wenn Ihr das Herz eines gegnerischen Keepers erobert hat. Ihr habt drei Möglichkeiten zur Auswahl: *Mana-Bonus*, *Mana-*, *Raum-* und *Land-Bonus* sowie *Mana-* und *Spezialobjekt-Bonus*.

Mana-, Raum- und Land-Bonus: Ihr erhaltet 50000 Einheiten Mana, und das Land des Gegners. Dessen Herz, das Ihr da gerade erobert habt, geht sofort in Euren Besitz über.

Mana- und Spezialobjekt-Bonus: Ihr erhaltet 100000 Mana-Einheiten sowie vier Spezialobjekte, die nicht in Eure Bibliothek getragen werden, und die Ihr selbst direkt vom eroberten Herzen aus aktivieren könnt.

Nun folgt noch eine kurze Beschreibung der vier Welten. Natürlich könnt Ihr Euch auch auf den Kartenskizzen anschauen, wo es so langgeht in Eurer Welt.

Bottleneck (2 Spieler – 96x32)

Baut die nötigen Räume, und erobert die beiden Portale im Westen. Mittlerweile dürfte Euch das Geld ausgegangen sein. Dringt zur Mitte der Welt vor, und seid auf ein Zusammentreffen mit dem Gegner vorbereitet. Wenn Ihr schneller als er das Zentrum des Dungeons erreicht, trifft Ihr dort auf zwei Bogenschützinnen der Stufe 1 (die sich jedoch bei Feindberührung sehr schnell steigern) und auf zwei magische Gegenstände zum Erhöhen des Erfahrungs-Levels Eurer Kreaturen. Spätestens beim weiteren Vordringen nach Westen trifft Ihr dann auf Euren Gegner, und wir wollen doch nicht hoffen, daß Ihr gleichzeitig auf Euren Meister trifft, Meister.



Der Mehrspielermodus

Small (2 Spieler – 48x48)

Kleiner dürfte er nun wirklich nicht sein – Euer Dungeon. Ihr findet im Norden einen der beiden Level-Erhöhen-Specials. Erobert zuerst das Portal im Nordwesten, baut Eure Räume, und trainiert das Personal. Arbeitet Euch so nebenbei zum Portal im Nordosten vor und, wenn es Euch danach ist, frech zu sein, zu jenem im Südwesten. Baut soviel wie möglich von der mittleren Goldader ab (am besten vom Westen her), bevor Ihr zur finalen Schlacht ansetzt oder zu dieser gezwungen werdet.

Swiss Cheese (4 Spieler – 96x96)

Die einzige 4-Keeper-Welt in dieser Spielvariante. Ihr beginnt im Norden. Versucht, das nördliche Viertel Eurer Welt für Eure Gemächer zu benutzen, und dringt dabei stoßartig nach Süden vor, um die zahlreich vorhandenen magischen Gegenstände und freien Helden für Euch nutzbar zu machen. Trainiert Eure Kreaturen gut, und wartet vielleicht ein wenig ab, bis ein gegnerischer Keeper einen anderen niedergemetzelt hat und Ihr somit nur noch mit maximal zwei Gegnern zu tun habt – schließlich muß man sich die Hände ja nicht unnötig schmutzig machen, wenn den Job auch andere erledigen können, besonders dann, wenn Ihr jene auch nur auszulöschen beliebt. In der Mitte der Welt wartet noch ein Level-3-Riese darauf, in Eure Dienste zu treten. Wenn Ihr bald ein paar Türen und Fallen erschaffen könnt, so solltet Ihr einen schnellen Rekrutierungseinsatz wagen und bei der Gelegenheit auch gleich das dann am Wege liegende Portal erobern. Abschließend kommt Ihr natürlich um ein feines Gemetzel nicht herum, aber das wird Euch nur recht sein.

The Deep End (2 Spieler – 48x48)

Hier findet Ihr Euch in einer Welt wieder, in der Euch bereits einige Dungeon-Räumlichkeiten erwarten – die wichtigsten. Das ist keine schlechte Sache. In der Mitte der Welt fließt ein Lavastrom, in dem sich zwei herrenlose Salamander aufhalten. Fraglos möchten diese viel lieber Euch als Eurem Widersacher dienen, also macht Euch auf, sie zu rekrutieren. Baut das Gold im Süden ab, und bewegt Euch gen Westen, um die dortige Edelsteinader anzuzapfen und damit Eure Geldsorgen ein für alle Mal los zu sein. Ihr solltet auch noch versuchen, eines der beiden Portale am östlichen und westlichen Ende der Lava zu erbeuten. Dann werdet Ihr auch schon bald auf den feindlichen Keeper stoßen. Zeigt ihm, daß Ihr der bessere seid, auch wenn dieser Fingerzeig nicht mit einem Fingerschnipp zu bewältigen sein wird – selbst von Euch nicht, Meister.

Der Mehrspielermodus

Eine besonders schöne Art, böse zu sein, steht Euch mit dem Multiplayer-Modus zur Verfügung. Hier habt Ihr die Chance, gegen Keeper anzutreten, die mit Euch im Zimmer, im Büro, in der Firma, im Haus, in der Umgebung oder im Internet sind. Ihr könnt Euch damit auch noch nach dem Spiel am Gram der besiegten Keeper ergötzen, Euch *echte* Feinde machen oder einfach nur gute Freunde verlieren.

Dungeon Keeper 2

Die technische Basis hierfür liefert das TCP/IP- oder das IPX-Protokoll. Diese müssen natürlich im Betriebssystem installiert sein, sonst funktioniert gar nichts. Entscheidet Ihr Euch für IPX, könnt Ihr Euch nur im lokalen Netz balgen, mit TCP/IP steht Euch das gesamte Internet zur Verfügung, dafür müßt Ihr jedoch das kleine Ungemach in Kauf nehmen, für Mitspieler außerhalb Eures Netz-Segmentes einen Eintrag im Adreßbuch anzulegen, aber das dürfte für Euch nur eine kleine Mühe sein.

Spiele über das Internet

Das Spielen und Kommunizieren im Internet ist eine soziale Angelegenheit, lassen Sie sich durch die Anonymität nicht verleiten, Ihre moralischen Grundsätze »über den haufen zu werfen«. Verhalten Sie sich also höflich und korrekt auf dem Server und in den verschiedenen angebotenen Foren. Es existiert im Internet ein Verhaltens-Codex – die sogenannte Netiquette (von Etikette) hat weltweit Gültigkeit und auch ihre Berechtigung. Richten Sie sich danach!

Die Kartenauswahl

Bezüglich Kartenauswahl und Spieleinstellungen gilt prinzipiell das gleiche wie für den Gefecht-Modus. Euch stehen jedoch statt deren 4 nun 19 Welten zur Auswahl. Außerdem macht das Verändern der Spielgeschwindigkeit keinen Sinn, obwohl Ihr den Regler bedienen könnt. Jeder Spieler jedoch kann dies tun, und es macht nun wirklich keinen Sinn, wenn der eine Spieler viermal so schnell spielt wie der andere, obwohl natürlich der Gedanke recht reizvoll ist, einen Gegner besiegt zu haben, der davon noch gar nichts weiß. Besonders, da man ja dann auch weiß, was dieser als nächstes tun wird – wer wollte noch nicht die Zukunft anderer kennen ...

Um doppelt böse zu sein, könnt Ihr im Multiplayer-Modus Bündnisse mit anderen Keepern eingehen. (Damit Euer Vorteil gewahrt bleibt, könnt Ihr diese später natürlich wieder aufkündigen, wenn Ihr stark genug seid, Euren ehemaligen Kumpel plattzumachen.) Ihr könnt Euch bereits vor dem Spielstart oder erst im laufenden Spiel um ein Bündnis bemühen oder, wenn dies ein anderer Keeper tut, eines akzeptieren. Vor Spielstart klickt Ihr auf das YingYang-Symbol des gewünschten Partners oder desjenigen, der in seinem Symbol Eure Farbe aktiviert hat, um ein Bündnis zu erbitten oder zu akzeptieren. Im Spiel wählt Ihr das Handshake-Symbol in der Informationsleiste. (Ein Bündnis besteht dann, wenn die beiden Dreiecke ein Viereck bilden. Ihr könnt ein Teil bedienen, der andere das andere. Diese Steuerungsvariante ist zwar nicht sonderlich intuitiv, dafür aber innovativ und vor allem: sie funktioniert ...). Dort könnt Ihr auch jederzeit den Bündnisstatus überprüfen, Bündnisse brechen und dem Partner (oder auch Gegner, aber wer tut das schon) Gold oder Mana zukommen lassen. Auch verschickt Ihr hier Textnachrichten an die anderen Keeper. Nachrichten an alle Spieler verschickt Ihr, nachdem Ihr im normalen Dungeon-Modus die **[Tab]**-Taste gedrückt habt.

Der Mehrspielermodus

Seid Ihr weniger reale Keeper, als die Karte an Dungeon-Herzen bietet, werden die verbleibenden Keeper-Rollen vom Computer übernommen und zwar desjenigen, der das Spiel eröffnet hat. Auch deshalb ist es sicher eine gute Wahl, den Keeper mit der beeindruckendsten Rechenleistung das Spiel ins Leben rufen zu lassen. Trotzdem ist es nicht möglich, allein ein Multiplayer-Spiel zu spielen (man könnte dann ja so etwas wie den Gefecht-Modus mit allen Karten spielen). Zwei Spieler sind mindestens nötig. Verlassen jedoch alle Keeper bis auf einen das Spiel, so kann dieser allein weiterspielen – die Gegangenen (Feiglinge allesamt!) werden vom Rechner weitergespielt oder besser gesagt, weiter am Leben gehalten – sie machen nämlich nichts mehr ...

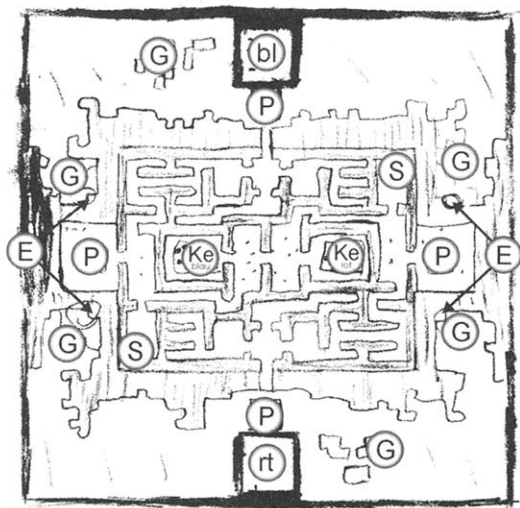
Nun folgen noch kurze Beschreibungen der einzelnen Multiplayer-Dungeons. Meist gibt es zu jenen nicht viel zu sagen, da ja Ihr es seid, die das Geschehen bestimmen. Werft auch einen bösen Blick auf die Karten-Skizzen, um einen Überblick über die Welt(un)ordnung zu gewinnen.

Die Multiplayer-Level

Alcatraz (2 Spieler – 51x51)

An Geld wird es Euch nicht mangeln. Verliert keine Zeit mit dem Gold, und arbeitet Euch zu einer Edelsteinmine vor, bei der Ihr dann auch gleich eine Schatzkammer anlegt. Auf dem Weg zu den Klunkern solltet Ihr gleich die wichtigsten Räume anlegen. Treibt Eure Imps ein wenig an, und vergeßt auch nicht, deren Zahl so gut es geht zu erhöhen. Mit etwas Eile könnt Ihr nämlich den im Zentrum gelegenen Kerker im Handstreich erobern, in dem Euch untertane Kreaturen gefangengehalten werden, um mit diesen gleich die zahlreich vorhandenen Helden auszumerzen. Ein wenig Eile ist geboten, weil die Kerker-Mensa nicht funktioniert und Eure Leute früher oder später einen uneffektiven Hungertod sterben. Vielleicht wird Euer Gegner das gleiche tun, aber möglicherweise verzettelt der sich auch bei der Ausgestaltung seines Dungeons ...

Alcatraz



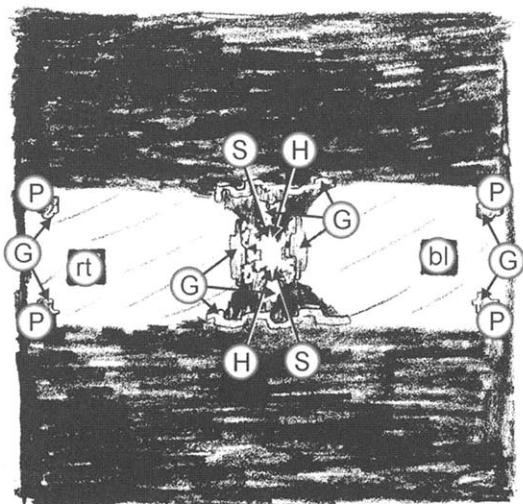
Dungeon Keeper 2

Bottleneck

(2 Spieler - 96x32)

Ihr werdet Euch um die Ressourcen in der Dungeon-Mitte streiten. Erobert die beiden Portale in der Nähe Eures Herzens, und baut Euren Dungeon im Randbereich der Welt aus. Schwächt Euren Gegner durch schnelle Attacken, die Ihr natürlich auch gleich dazu benutzen werdet, die magischen Gegenstände aus dem unsicheren Zentrum in Eure gut bewachte Bibliothek zu befördern.

Bottleneck

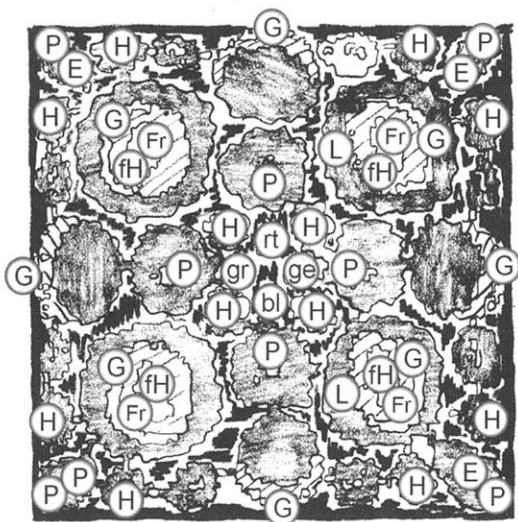


Caverns

(4 Spieler - 101x101)

Hier arbeitet Ihr Euch zum Rand des Dungeons vor und dann weiter in eine der beiden Ecken, um an die Edelsteinvorkommen und vorher an ein zweites Portal zu gelangen. Den direkten Weg zu Euren Widersachern solltet Ihr Euch für einen Zeitpunkt vormerken, wenn Eure Kreaturen gut im Training stehen, da dieser nur durch ein größeres Trüppchen Helden führt. Vielleicht stellt Ihr dort aber gemeinerweise schon ein paar Fallen auf, die Euch entweder beim Attackieren unterstützen oder einem übermütigen Gegner ordentlich eins überbraten. Vergesst auch nicht, einen Vorstoß zu

Caverns





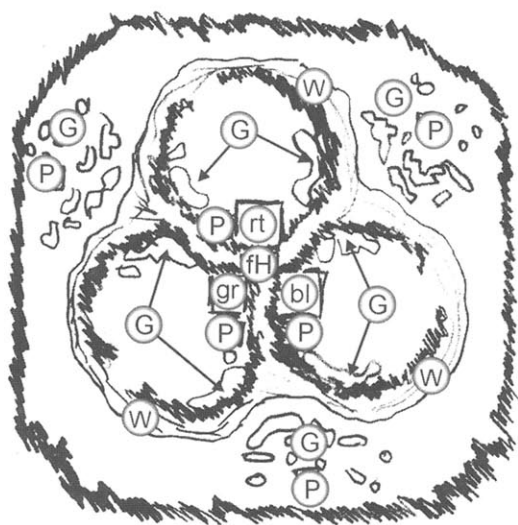
Der Mehrspielermodus

den freien Helden in den größeren Grotten zu wagen, um diese Ungebundenen zur Mitarbeit zu bewegen. Zugegebenermaßen ist es ein weiter Weg dorthin. Vergeßt nicht, Eure Edelstein-Mine in angemessener Weise zu schützen, und baut einige Versorgungsräume doppelt, um Euren Untergebenen unnötige, frustrierende Wege zu ersparen.

Clover (3 Spieler - 64x64)

Richtet Euch in Eurer Grotte hübsch ein, vermint den Ausgang, und bereitet Euch auf das Zusammentreffen mit Euren Feinden im Randbereich oder auf dem Weg zu den freien Helden im Dungeon-Zentrum vor.

Clover



NEU!!

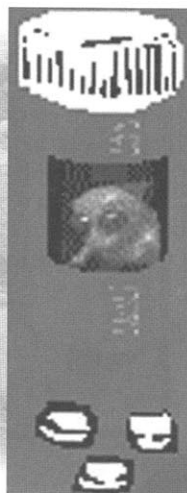


IMPHETAMINE

Dieses Produkt schaltet bei Ihren IMPs den Turbo ein!

Ihre IMPs arbeiten so schnell sie können? Graben, abbauen, befestigen und ausgestalten? Aber: Schnell ist Ihnen nicht schnell genug? Dann sind IMPetamine genau das richtige für Sie. Eine nicht süchtig machende Droge, deren Verkauf in den meisten Königreichen legal ist. Wir garantieren Ihnen, daß Ihre IMPs so schnell arbeiten wie nie zuvor! Kein Schlagen mehr oder aufwendige Zauberkünste! Einfach IMPetamine geben, et voilà!

Mit Geld-zurück-Garantie!



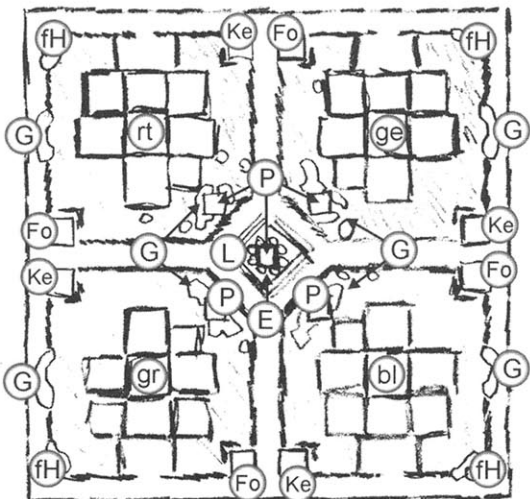


Dungeon Keeper 2

Gonzalez (4 Spieler - 65x65)

Nutzt die vorhandenen Räume, um Euch ein wenig in Form zu bringen. Besonders Eure Handwerkskammer sollte gut besetzt sein. Auf den Gängen am Rand und besonders zu den zentral gelegenen Edelsteinen werdet Ihr reichlich Kontakt zu Euren Gegnern haben. Sichert Euch schnell einen Bereich mit Barrikaden und Fallen, aber provoziert Eure Widersacher nicht zu sehr. Vergeßt nicht, die Ausgänge Eurer Grotte mit hochwertigem Türwerk zu sichern.

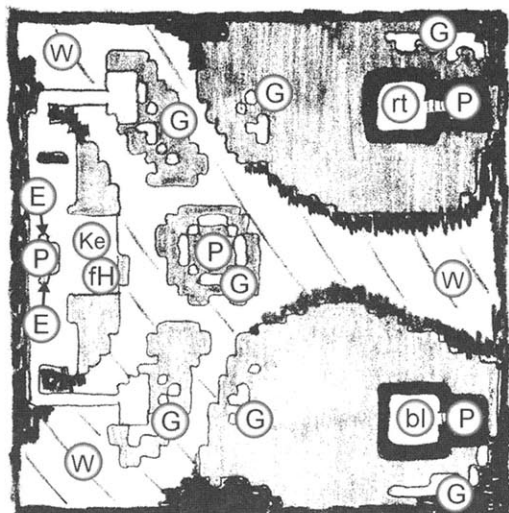
Gonzalez



Hero Cove (2 Spieler - 50x50)

Natürlich könnt Ihr Euren Gegner attackieren, ohne vorher ein Gemetzel mit den Helden im Westen anzuzetteln, aber dann wird Euch früher oder später das Gold ausgehen. Überrascht die feindlichen Keeper mit einem Krieg an beiden Fronten. Er hat nicht mehr Ressourcen als Ihr, und wenn Ihr die freien Helden rechtzeitig aus dem Kerker befreien könnt, seid Ihr zahlenmäßig überlegen.

Hero Cove



Hopping

(2 Spieler – 81x81)

(4 Spieler – 84x84)

A map titled "Islands" showing various islands labeled with letters and symbols. The labels include P, rt, G, L, E, fh, ge, gr, bl, and F.

180



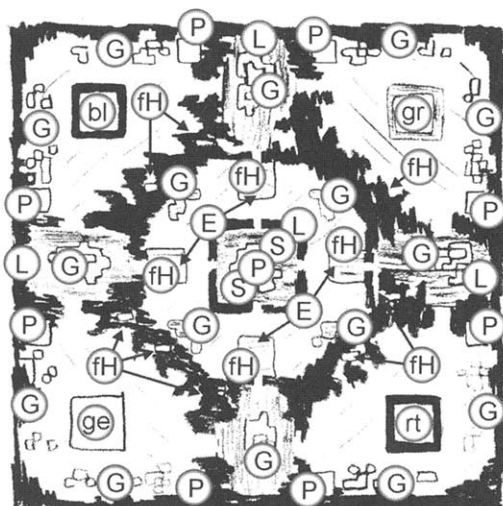
Der Mehrspielermodus

Platform

(4 Spieler – 65x65)

Es wird sich nicht vermeiden lassen, daß Ihr Euch früh auf den Weg zu den Edelsteinen macht, da Eure Goldvorkommen nicht sehr üppig sind. Mit großer Wahrscheinlichkeit werdet Ihr auf dem Weg dorthin auf einen Gegner stoßen. Bietet diesem ein Bündnis an. Er wird nicht abgeneigt sein, da ihn zu diesem Zeitpunkt auch nur Geldsorgen plagen und ein schwächerer Kampf nicht in seinem Interesse liegt. Trefft Ihr keinen Gegner, so sichert Euer Landstück, Eure Edelsteine, und trainiert, was das Zeug hält. In jedem Fall solltet Ihr keines der Portale in Eurer Nähe vergessen einzunehmen.

Platform

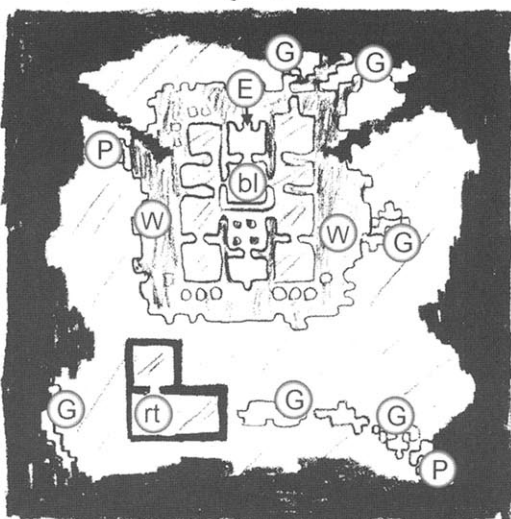


Siege

(2 Spieler – 64x64)

Hier seid Ihr entweder der Keeper oder der Held (widerliche Vorstellung, aber eine seltene Gelegenheit, den Feind zu studieren). Ungerechterweise haben die Helden Ressourcen ohne Ende, eine fertige Festung und im Hinterland sicheren Raum zum Expandieren, während der Keeper eher ärmlich ausgestattet ist und sich zu allem Überfluß auch noch um die Herrichtung seines Dungeons kümmern muß – eigentlich scheinen die Karten hier ziemlich gezinkt.

Siege



Als Held konzentriert Ihr Euch auf die wesentlichen Dinge, wie Training, Fallen und Türen. Ihr habt überhaupt keinen Grund, von Eurer

Dungeon Keeper 2

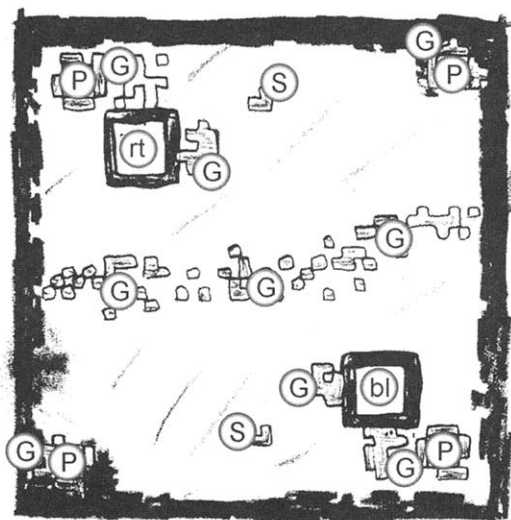
defensiven Grundhaltung abzurücken. Vielleicht solltet Ihr zum Zeitvertreib das Portal im Westen einnehmen, um es Eurem Gegner ein wenig schwerer zu machen – auch Helden müssen manchmal gemein sein ...

Als Keeper müßt Ihr Euer Heil in einem schnellen Angriff suchen. Sammelt das Gold ein, und erobert nach Möglichkeit beide freien Portale. Verschwendet keine Zeit mit Trainieren, geizt dafür nicht mit dem Heilzauber. Fallen kosten Geld. Verwendet sie nur, um Euer Dungeon-Herz zu sichern. Wenn Ihr dem Gegner die Wände wegbuddelt, ist er gleich viel hilfloser ...

Small (2 Spieler – 48x48)

Obwohl das Keeper-Herz durch die geologischen Gegebenheiten irgendwie zu einer Ost-West-Struktur für den Dungeon strebt, ist doch eine Nord-Süd-Ausdehnung aus Rohstoff-Sicht sinnvoller. Wenn Ihr dann noch als erstes das entferntere Portal einnehmt, werdet Ihr Euren Gegner bald überrollen, zumindest wenn er nicht so unkonventionell an diese Welt herangeht. Also Mut zum Risiko, ansonsten erreicht Ihr leicht eine Patt-Situation.

Small

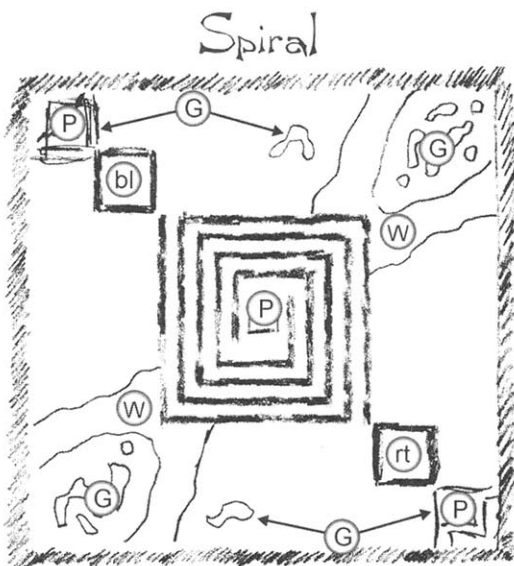




Der Mehrspielermodus

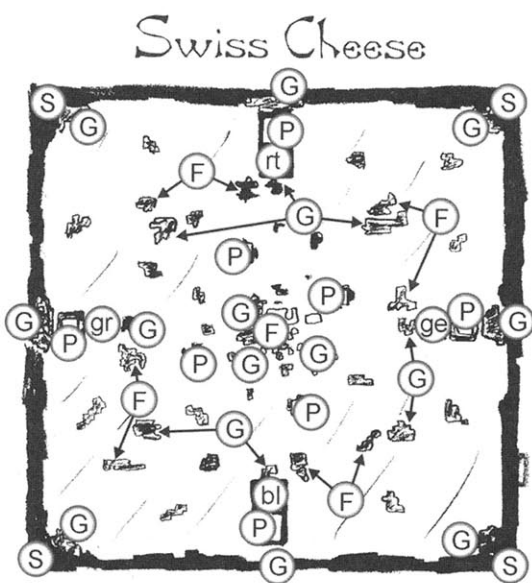
Spiral (2 Spieler – 51x51)

So schön die zentrale Struktur auch aussieht, Ihr solltet Euch nicht in enge Gänge zwängen, Meister. Sichert den Ausgang der Fels-Spirale sobald wie möglich mit allerlei Fallen und Türen, und attackiert den Feind über die Flanken. Dort findet Ihr auch Gold. Wenn Ihr Gefangene bekehrt, solltet Ihr auch mit nur einem Portal siegen können. Legt vielleicht am Rande des Wassers ein wenig Land frei, baut einen Wachraum, und sichert den Zugang zu Eurem Dungeon mit Geheimtüren – das sollte den Feind bei einem etwaigen Angriff auf diesem Wege verwirren und Euch Zeit geben, ihn mit einem netten Heer zu begrüßen.



Swiss Cheese (4 Spieler – 96x96)

Viel Raum und begrenzte Goldvorräte. Wenn Ihr die beiden magischen Gegenstände vor Euren Gegnern aus den benachbarten Ecken holt, habt Ihr zumindest einen kleinen Vorteil. Seid wachsam, sichert Euren Dungeon, und richtet diesen strategisch geschickt ein. Ansonsten ist diese Welt für Experimente in Diplomatie in gleicher Art geeignet wie für schnelle Scharmützel und erbitterte Schlachten.

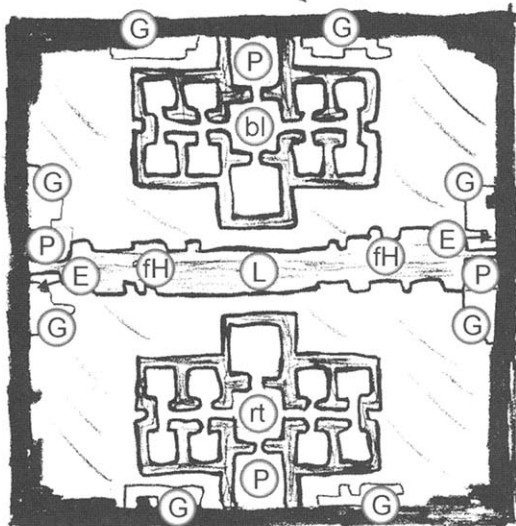


Dungeon Keeper 2

The Deep End (2 Spieler - 48x48)

Ihr habt zu Beginn die nötigsten Räume und Edelsteine in Eurer Nähe – nicht schlecht für den Anfang. Der Gegner ist jedoch gleichermaßen ausgestattet, es liegt wohl ein High-Tech-Krieg in der Luft ... Rekrutiert zuerst die beiden Salamander aus dem zentralen Lavastrom. Um nicht das Gefecht an zwei Fronten zu riskieren (jedenfalls nicht am Anfang), erobert Edelsteine und Portal auf der gleichen Seite. Trefft Ihr auf Gegner, ist das auch nicht schlecht, weil die ja zu dem Zeitpunkt nicht wirklich stark sind und eigentlich auch nicht das Kämpfen im Sinn haben.

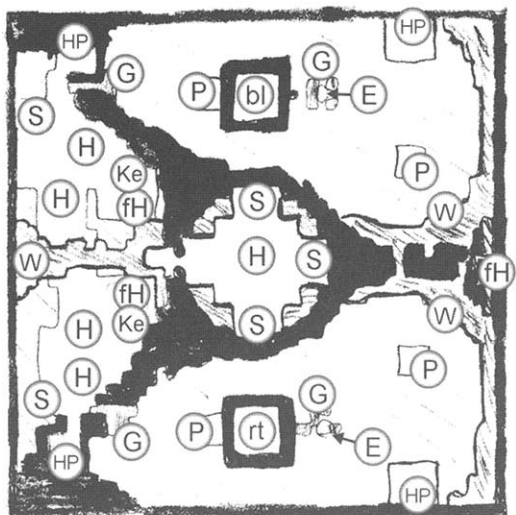
The Deep End



The Pass (2 Spieler - 51x51)

Im Westen wimmelt es von Helden, die Ihr, kampfeswütig wie Ihr seid, niedermetzeln könnt, um Specials und freie Helden zu erobern. Über eine Passage im Osten bietet sich Euch die Gelegenheit, dem gegnerischen Keeper, der ja sicher gerade mit besagten Helden beschäftigt ist, herrlich in den Rücken zu fallen – es ist Eure Entscheidung, Keeper ... Natürlich bietet sich auch eine Allianz an, um später dann mit Kreaturen von beeindruckenden Erfahrungs-Levels ungestört den Besseren bestimmen zu können.

The Pass



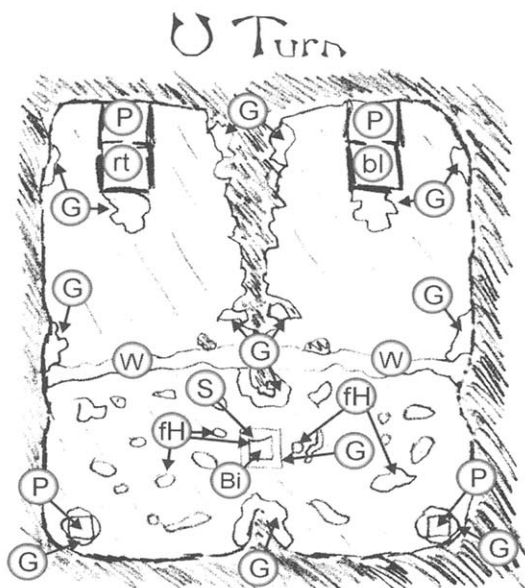


Der Mehrspielermodus

U Turn

(2 Spieler – 56x64)

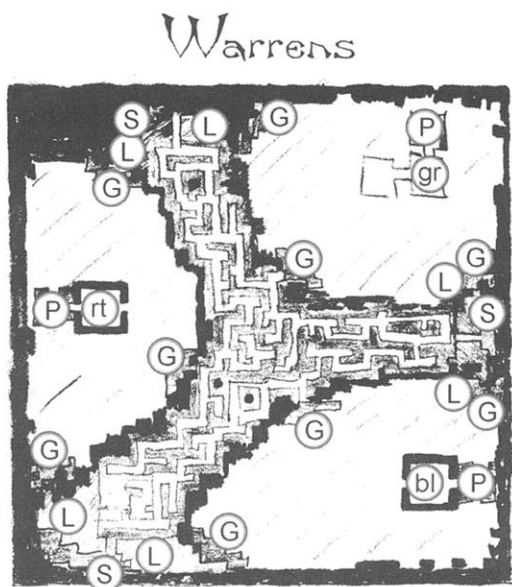
Wenn Euch nach Unkonventionellem der Sinn steht, so richtet Ihr Euch nicht nördlich der Wasserader häuslich ein, sondern dringt gleich in den Süden vor, um dort in der Nähe des südlichen Portals Euer Hauptquartier aufzuschlagen und den Gegner mit einem Angriff zu überraschen, wenn dieser sich anschickt, den Strom zu überqueren. Auch ist das Erobern einer Bibliothek deutlich günstiger als der Bau einer solchen ... In keinem Fall solltet Ihr vergessen, den Weg zu Eurem Herzen ein wenig zu sichern und zu überwachen.

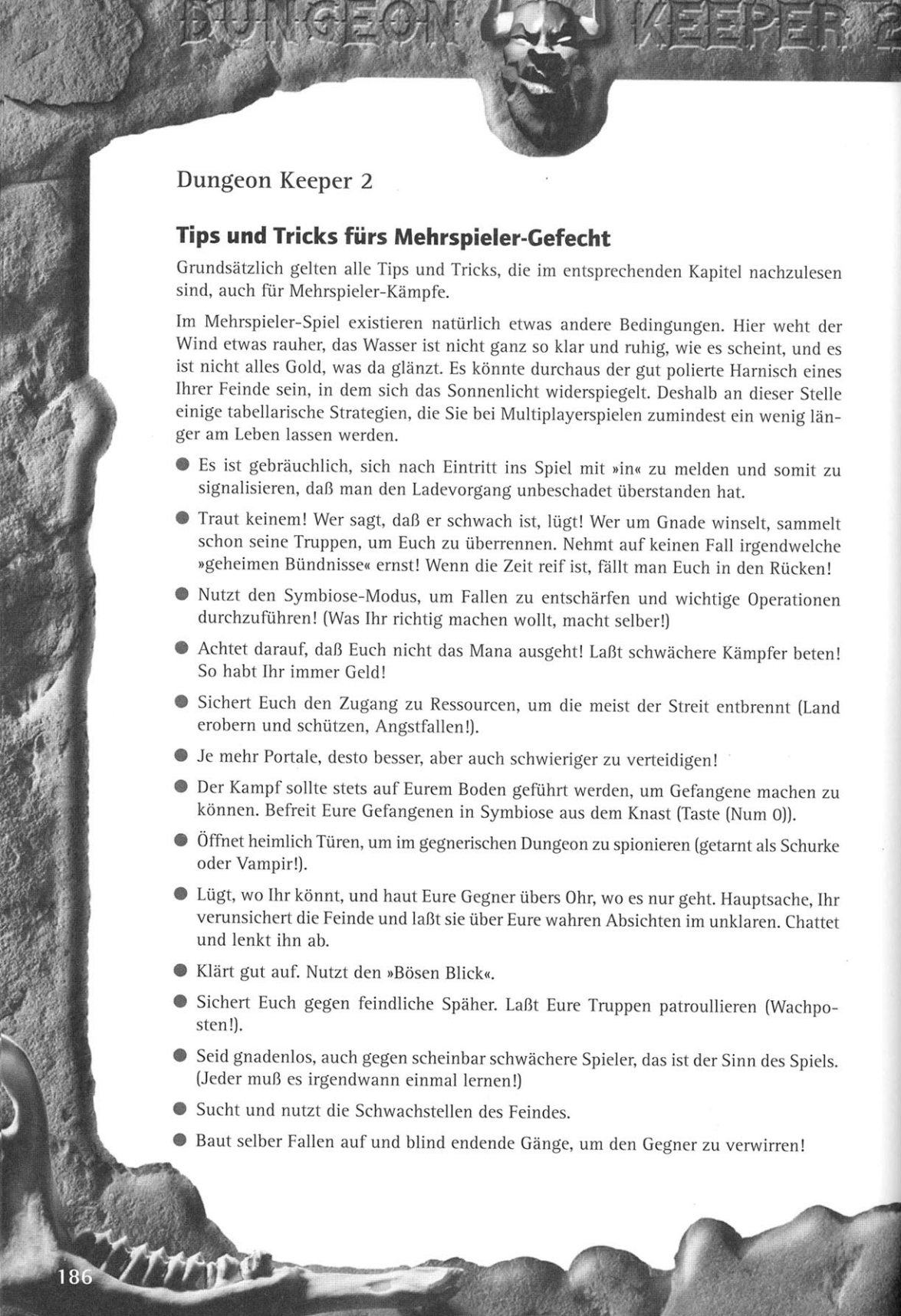


Warrens

(3 Spieler – 64x64)

Zu Eurem Dungeon gibt es zwei Zugänge über Lava und einen schmalen durch den Fels. Alle solltet Ihr gut sichern. Wenn Ihr keine Steinbrücken gewählt habt, ist es keine schlechte Strategie, eine kleine Salamander-Armee zu trainieren und im Symbiose-Modus den Gegner überraschend von den Flanken zu attackieren. Im zentralen Labyrinth könnt Ihr Euch herrlich verzetteln. Versucht möglichst schnell einen Brückenkopf auf gegnerischem Gebiet zu etablieren, um so zu vermeiden, daß Ihr an den heiklen Stellen von einem Fallen-Wald aufgehalten werdet.



The page features a decorative border with a stone-like texture. At the top, the title "DUNGEON KEEPER 2" is carved into the stone, with a small illustration of a character's face between the words. The page number "186" is located at the bottom left, near a skull illustration.

Dungeon Keeper 2

Tips und Tricks fürs Mehrspieler-Gefecht

Grundsätzlich gelten alle Tips und Tricks, die im entsprechenden Kapitel nachzulesen sind, auch für Mehrspieler-Kämpfe.

Im Mehrspieler-Spiel existieren natürlich etwas andere Bedingungen. Hier weht der Wind etwas rauher, das Wasser ist nicht ganz so klar und ruhig, wie es scheint, und es ist nicht alles Gold, was da glänzt. Es könnte durchaus der gut polierte Harnisch eines Ihrer Feinde sein, in dem sich das Sonnenlicht widerspiegelt. Deshalb an dieser Stelle einige tabellarische Strategien, die Sie bei Multiplayerspielen zumindest ein wenig länger am Leben lassen werden.

- Es ist gebräuchlich, sich nach Eintritt ins Spiel mit »in« zu melden und somit zu signalisieren, daß man den Ladevorgang unbeschadet überstanden hat.
- Traut keinem! Wer sagt, daß er schwach ist, lügt! Wer um Gnade winselt, sammelt schon seine Truppen, um Euch zu überrennen. Nehmt auf keinen Fall irgendwelche »geheimen Bündnisse« ernst! Wenn die Zeit reif ist, fällt man Euch in den Rücken!
- Nutzt den Symbiose-Modus, um Fallen zu entschärfen und wichtige Operationen durchzuführen! (Was Ihr richtig machen wollt, macht selber!)
- Achtet darauf, daß Euch nicht das Mana ausgeht! Laßt schwächere Kämpfer beten! So habt Ihr immer Geld!
- Sichert Euch den Zugang zu Ressourcen, um die meist der Streit entbrennt (Land erobern und schützen, Angstfallen!).
- Je mehr Portale, desto besser, aber auch schwieriger zu verteidigen!
- Der Kampf sollte stets auf Eurem Boden geführt werden, um Gefangene machen zu können. Befreit Eure Gefangenen in Symbiose aus dem Knast (Taste (Num 0)).
- Öffnet heimlich Türen, um im gegnerischen Dungeon zu spionieren (getarnt als Schurke oder Vampir!).
- Lügt, wo Ihr könnt, und haut Eure Gegner übers Ohr, wo es nur geht. Hauptsache, Ihr verunsichert die Feinde und laßt sie über Eure wahren Absichten im unklaren. Chattet und lenkt ihn ab.
- Klärt gut auf. Nutzt den »Bösen Blick«.
- Sichert Euch gegen feindliche Späher. Laßt Eure Truppen patroullieren (Wachposten!).
- Seid gnadenlos, auch gegen scheinbar schwächere Spieler, das ist der Sinn des Spiels. (Jeder muß es irgendwann einmal lernen!)
- Sucht und nutzt die Schwachstellen des Feindes.
- Baut selber Fallen auf und blind endende Gänge, um den Gegner zu verwirren!



Bugs, Cheats und Patches

- Der Blitzschlag ist eine wirkungsvolle Waffe!
- Gegen Fernkämpfer, die in einer Traube dastehen, ist Inferno tödlich!
- Sprecht Euch mit Eurem Verbündeten zu koordinierten Aktionen ab, Eure Gegner tun das gleiche! Ruft ihn um Hilfe, wenn Ihr mit einem Problem nicht alleine fertig werdet.
- Habt Eure Augen überall, dann werdet Ihr siegen.
- Nehmt das Spiel nicht persönlich! :-)
- Hütet Euch im Internet vor Snake007 ... (das bin ich! :-)

Wir sehen uns!

Bugs, Cheats und Patches

Bugs

Mit den Bugs ist es ja immer so eine Sache – unangenehm sind sie alle. Die angenehmen der unangenehmen lassen sich immer und auf jedem Rechner nachvollziehen, die unangenehmen der unangenehmen treten bei der einen Konfiguration auf und bei der anderen nicht, und andere Bugs sind gar keine und eigentlich Fehler anderer, im System aktiver Software, die aber nur bei gleichzeitiger Ausführung von Dungeon Keeper auftreten. Na ja, so ein Rechner ist mittlerweile ein arg komplexes System (fast wie Euer Dungeon), und zu C64/Atari-Zeiten hätte es zwar solche Fehler nicht gegeben, aber halt auch nicht solche Spiele – that's life ... Wie auch immer: Ein paar Unstimmigkeiten sind uns aufgefallen und seien im folgenden vermerkt. Im besten Fall treten sie bei Euch nicht auf, für die anderen Fälle seid Ihr gewarnt und könnt Vorsorge treffen.

Seid vorsichtig mit dem Task-Wechsel (**Alt**-**Tab**)! Nicht immer, aber immer öfter, schutzverletzt Dungeon-Keeper dabei das System und entschwindet. Also vollführt vor jedem Task-Wechsel sicherheitshalber ein Schnell-Speichern (**Strg**-**S**).

Wenn Ihr **Esc** drückt, das Spiel damit pausiert und dann auf die Kartenansicht schaltet, weil Eure Kreaturen so schön stillstehen und Ihr Euch so Eure Welt in aller Ruhe anschauen könnt, sollte dies Euch schon ausgesprochen faszinieren. Ihr könnt Euch nämlich im wahrsten Sinne nicht wieder aus dieser Situation lösen.

Da habt Ihr Euch nun geschunden und es bis zum allerletzten Level geschafft. Leider ist es nicht möglich, daß Ihr Euch das letzte Video mehr als einmal ansieht – obwohl Ihr doch dermaßen stolz auf Euch seid ... Speichert einfach kurz vor Ende des Levels. Dann könnt Ihr den Spielstand laden und Euch an Euren Taten laben.

Manchmal verabschiedet sich der Rechner, wenn Ihr die Filmsequenzen am Ende eines Levels bis zum Schluß anschaut – schade. Also **Space** und **Esc** – und die Filmchen später aus dem Hauptmenü anschauen (ja, ich weiß, das beißt sich mit dem letzten Tip – ich hab den Ärger nicht programmiert ...)



Dungeon Keeper 2

Cheats

Drücken Sie **[Strg] + [Alt] + [C]**, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

show me the money	Geld, jeder verfügbare Schatzkammerplatz wird gefüllt
feel the power	alle Monster bekommen einen Skill von 10
this is my church	alle Räume freischalten
fit the best	alle Räume und Fallen freischalten
i believe its magic	alle Zauber freischalten
now the rain has gone	Karte aufdecken
do not fear the reaper	Level gewinnen

Es gibt auch noch die Möglichkeit die einzelnen Levels direkt anzuwählen. Auf der Homepage von René Meyer unter www.mogelpower.de steht, wie das genau funktioniert.

Im Internet gibt es außerdem Trainer-Programme (endlos Mana und Geld) sowie einen Registry-Patch, um alle Level spielen zu können (siehe Web-Weiser).

Die freiwillige Selbst-Zensur des Herstellers für die deutsche Version läßt sich auch entfernen (Registry: HKEY_CURRENT_USER – Software – Bullfrog... – Dungeon Keeper II – Configuration – Video – Torture Details = 1 und die Datei tfile.tld im DungeonKeeper/ DATA-Verzeichnis löschen).

Als Parameter für das Programm (Verknüpfung mit DKII.EXE erstellen – Ziel-Eintrag modifizieren [Parameter NACH den Anführungszeichen anhängen!]) sind folgende möglich:

- SOFTWAREFILTER: Antialiasing auch ohne Hardware-Unterstützung
- 32BITTEXTURES, -32BITZBUFFER, -32BITDISPLAY, -32BITEVERYTHING: 32 Bit Farbtiefe für die entsprechenden Objekte – kann ca. 5% schneller gehen, wenn's geht.
- FE, -FE3: schaltet die filmreifen Menü-Animationen des Hauptmenüs.
- NOMOVIES: wenn Euch der Startfilm stört.
- LANGUAGE english: Dann steht im Lade-Bildschirm »it's good, to be bad« anstelle von »es ist schön, böse zu sein«.



Support mit Web-Weiser

Patches

... wird es sicher geben. Es kursiert ein Gerücht von einem Patch in 10 MB-Größenordnung. Der User als Beta-Tester ... – ein Thema für ein extra Buch!



Hier die Entschärfung und die Originalversion der Folterkammer-animationen nebeneinander.

Sonstiges

Punkt 0.00Uhr kommt der Kommentar: »Happy Hexen-Hour, alle Flüche zum halben Preis«, was aber leider keine Auswirkungen auf den Preis Eurer Flüche hat.

Beim 20. Imp kommt: »Einer Eurer Imps kann Euch sehr gut nachmachen, sogar die Sache mit den Ohren kriegt er hin!« – Na gut, wenn man das zum 100. Mal hört, ist es dann nicht mehr wirklich lustig – bis dahin aber schon.

Laßt Euch von den anderen Sprüchen überraschen. Sie sind wirklich gut, nur leider zu wenige für die durchschnittliche Dauer des Dungeon-Keeper-Spiels.

Support mit Web-Weiser

Wir machen uns nichts vor: Es gibt sicher die eine oder andere Frage, die bei der Lektüre des Buches offenbleibt. Bei technischen Schwierigkeiten konsultieren Sie (werktags, 9.30–13.00 Uhr und 14.00–17.30 Uhr) die Hotline von Electronic Arts GmbH, Telefon 0190/57 23 33 (1,21 DM/min). Das Buch »Spielen ohne Startprobleme« von René Meyer und Sven Letzel (Markt&Technik, ISBN 382729035X) offeriert überdies Lösungen für eine ganze Reihe von Unbilden.

Aktuelle Patches finden Sie außerdem oft auf Monats-CDs von Spielezeitschriften sowie in elektronischen Foren.

Dungeon Keeper 2

Haben Sie einen Internet-Anschluß, finden Sie auf der Homepage von Bullfrog (<http://www.bullfrog.com>) Patches, Demos und Tips zu »Dungeon-Keeper 2«. Weitere interessante Webseiten sind am Ende dieses Abschnitts aufgeführt.

Im Usenet sind besonders folgende News-Groups interessant:

[de.rec.spiele.computer.strategie](#)

[fido.ger.spiele](#)

[maus.spiele.computerspiele](#)

[alt.games.dungeon.keeper](#)

[alt.games.dungeon-keeper](#)

Für AOL-Mitglieder ist das deutschsprachige Spieleforum (Kennwort: SPIELE) gedacht. Bei Fragen zum Forum wenden Sie sich am besten an den Betreuer Marco Mütz (AOL-Name: FSCTdent). Ein 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 Markt&Technik-Forum (GO GERMUT) sowie das DEUSPIEL-Forum 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 Cheat-Programme erhalten.

Zum Meinungsaustausch im FidoNet über »Dungeon Keeper« eignen sich die Areas SPIELE.GER, SPIELE.STRATEGIE.GER sowie SPIELE.CHEATS.GER.

Sofern Fragen zum Inhalt des Buches auftreten, wenden Sie sich getrost an die Autoren dieses Buches:

Gunther Bigl: bigl@schreibfabrik.de / Jan Kowalski: jan.kowalski@gmx.de

Natürlich ist das Internet voll von Seiten zum Thema des Buches. Lassen Sie einfach eine Suchmaschine Ihrer Wahl nach dem Begriff »Dungeon Keeper 2« suchen. Um ein wenig Orientierung im Informationsmeer zu bieten, folgen hier noch einige, wie wir finden, interessante Adressen.

Die offiziellen Seiten der Programmierer:

<http://www.bullfrog.com/>

<http://www.dungeonkeeper2.com/>

Fan-Seiten:

<http://www.dkeeper2.net/>

<http://www.netcombat.com/dk2/>



Support mit Web-Weiser

<http://www.fizzban.com/dk2/>

<http://www.multimania.com/masterx/>

<http://www.gamespy.de/html/special/dkeeper/html/dk2index.html>

<http://www.delphi.com/dungeonkeeper/start/>

<http://www.diecowboy.f3d.net/>

Cheats & Co.:

<http://www.xcheater.com/showcheats.shtml?system=pc&letter=d&number=171>

<http://www.gamecopyworld.com/>

Sonstiges:

http://www.gamespot.com/3dgallery/vrml_reaper.html

http://www.gamespot.com/3dgallery/vrml_mistress.html

<http://www.gamecenter.com/News/Item/0,3,1884,00.html>

http://www.gzone.de/previews/dk2_int.htm

... na dann, viel Spaß beim Surfen!

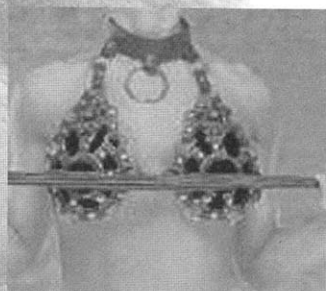


DER BRUST-SPIESS

Von Madonna empfohlen!

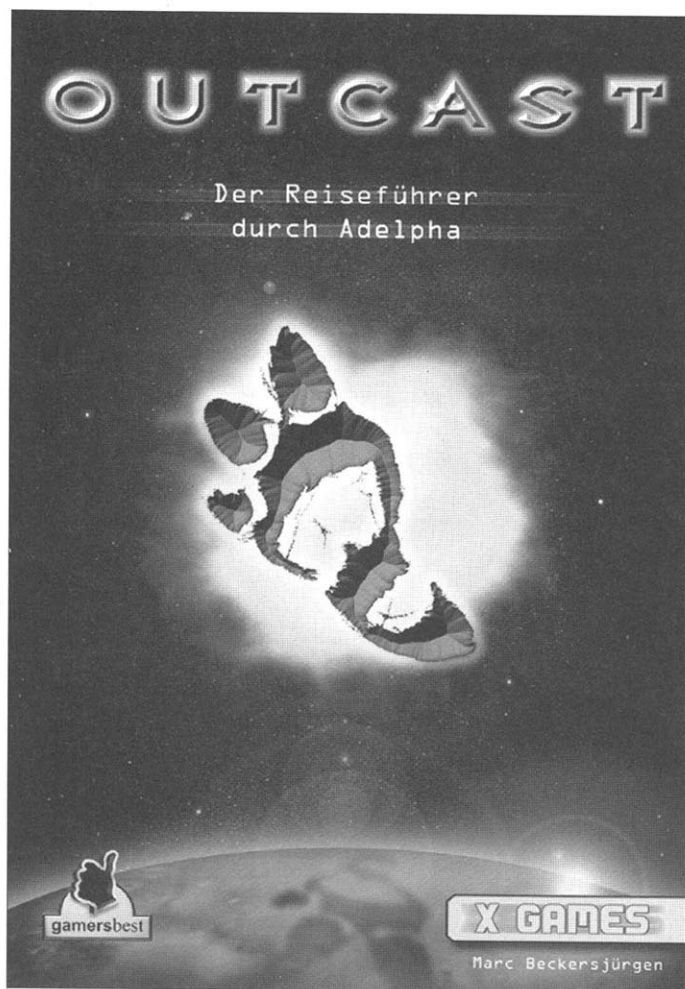
Das ultimative Geschenk für Ihre Eiserne Jungfrau!
Aus feinstem Leder und extra gehärtetem Stahl in
Handarbeit hergestellt.

Sie müssen mindestens das 18. Level erreicht haben,
um dieses Produkt zu bestellen. Wir übernehmen
keine Haftung für eventuelle Schäden, Verletzungen
oder Todesfälle, die durch Gebrauch oder
Mißbrauch dieses Produkts entstanden sind.



X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Outcast

Mit diesem Buch geben Sie eine ausgezeichnete Figur ab, als Slade in der Parallelwelt Adelpha.

Marc Beckersjürgen

168 Seiten

ISBN 3-8272-9072-4

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (089) 460 03-222 · Fax (089) 460 03-100 · www.mut.de

DUNGEON 2 KEEPER

Kerkermeister aufgepaßt! Hier kommt der umfassende Ratgeber für Euch. Wer sein Unwesen in den Weiten der Unterwelt treibt, braucht ihn garantiert. Ihr Mächtigen und Bösen da draußen, Ihr könnt nicht auf diese wichtigen Ratschläge verzichten! Alle Stationen des Feldzuges werden bestens dokumentiert, und jedes Geheimnis wird gelüftet. Ein echter Dungeon-Profi verrät Euch Cheats, Tips, Tricks und geheime Level. Dazu ausführliches Kartenmaterial und Know-how für erfolgreiche Mehrspielerpartien. Das Original als Sonderplus: Für eingefleischte Fans und Nostalgiker gibt es auch noch die Lösung zu Dungeon Keeper 1!

Das bietet das Buch:

- Erläuterungen, Tips und Tricks zum Spielverlauf
- Genaue Beschreibungen zu allen Missionen
- Strategien, optimale Platzausnutzung in der Unterwelt, Futterautomat für Gefangene usw.
- Ausführlicher Mehrspielerteil
- Erläuterungen zum Gefechtsmodus und Traumdungeonmodus
- Alle Räume, alle Geheimlevel, alle Kreaturen
- Lösung zu Dungeon Keeper 1
- Internet-Teil mit Links zu Fansites in aller Welt



X GAMES

www.mut.de
www.mogelpower.de

ISBN 3-8272-9073-2



9 783827 290731

DM 19,95 öS 146,-