

DUNGEONS



Inhalt

Einleitung	4	Horde-Räume	17
Was bisher geschah...	4	Thronsaal	17
Installation	5	Schatzkammer	17
Spielstart	6	Brauerei	17
Hauptmenü	6	Kristallkammer	18
Kampagne fortfsetzen	6	Tüftlerhöhle	18
Neue Kampagne starten	6	Chaössschmiede	18
Gefecht	6	Lazarett	18
Mehrspieler	6	Wachstube	18
Laden	7	Arena	19
Optionen	7	Dämonen-Räume	19
Credits	7	Thronsaal	19
Beenden	7	Schatzkammer	19
Gefecht	7	Halle der Bewunderung	19
Mehrspieler	7	Spinnenbau	19
Unterschiede zum Einzelspieler	8	Schattenkammer	20
Eine Mehrspieler-Partie starten	8	Höllenschmiede	20
Quickmatch	8	Folterkammer	20
Spiel erstellen	8	Verteidigungsposten	20
Spiel beitreten	9	Beschwörungshalle	20
Das Spiel	10	Einheiten	21
Der Hauptbildschirm	10	Hörde-Einheiten	21
Gameplay im Dungeon	13	Schnodderlinge	21
Bedürfnisse deiner Einheiten	13	Orks	21
Söld	13	Ork Eisenpelz	21
Bier / Bewunderung	14	Ork Hauptmann	21
Arbeit	14	Nagas	21
Langeweile	14	Naga Medusa	22
Wut	14	Naga Queen	22
Gameplay an der Oberwelt	15	Goblins	22
Sektoren	15	Göb-o-Böt	22
Städte und Lager	15	Goblin-Schurke	22
Räume im Dungeon	16	Troll	22
Neutrale Dungeöns	16	Troll Felsenwerfer	23
Bedürfnisse auf der Oberwelt	16	Troll Juggernaut	23
		Dämonen-Einheiten	23
		Diener	23
		Feuriger	23
		Gargoyle	23
		Grubenlörd	24
		Infizierter	24
		Chaosweber	24
		Brutkönigin	24

Gebieterin	24	Feuergitter	29
Sukkubus	24	Riesiger Tentakel	30
Dunkle Herrscherin	25	Flammenfalle	30
Schattenkriecher	25		
Seelenpeiniger	25	Letzte Wörte	30
Abgründiger	25		
 		Credits	34
Zaubersprüche	25	LIMITED SOFTWARE WARRANTY	
Hörde-Zauber	25	AND LICENSE AGREEMENT	35
Panischer Rückzug!	25		
Bildet die Hörde!	25	Technical support and	
Das Böse wünscht seinen Tod	26	customer service	39
Blitzschlag	26		
Für die Horde!	26		
Erdbeben	26		
Gehirnwäsche	26		
Blutrausch	26		
Pfeilregen	26		
Das Böse kehrt zurück	27		
Đämonen-Zauber	27		
In den Thronsaal zitieren	27		
Sammeln!	27		
Erfahrungspunkte beschwören	27		
Teuflische Opferung	27		
Meteor	27		
Schild der Leere	27		
Göld to Mana!	28		
Feuerball	28		
Das Böse wünscht seinen Tod	28		
Evil Strikes Back	28		
Fallen	28		
Hörde-Fallen	28		
Verdrescher	28		
Explodierende Schatztruhe	28		
Teergrube	28		
„Röllender Stein“-Falle	29		
Bodenstacheln	29		
Tesla-Falle	29		
Đämonen-Fallen	29		
Klebriges Spinnennetz	29		
Spinneneier	29		
Falsches Stadtportal	29		

Einleitung

Ein kluger Zwerg sagte einmal: „Wie ein Schwert den Wetzstein braucht, braucht ein Verstand ein gutes Handbuch. Aber Wetzsteine sind verdammt schwer und passen so schlecht in Spieleboxen, also legt wenigstens ein vernünftiges Handbuch bei.“ Gesagt, getan. Willkommen, Dungeon Lord, im Handbuch zu Dungeons 2. Zunächst einmal vielen Dank, dass du dich im Meer der teuren kostenlosen Alternativen für dieses Spiel entschieden hast. Wir haben alles daran gesetzt, dass du diese Entscheidung nicht bereust und mit Dungeons 2 die perfekte Mischung aus Dungeon-Management und Echtzeitstrategie bekommst. Viel Spaß!

Was bisher geschah...

Jeder, absolut jeder sollte Dungeons 1 und die Erweiterung Dungeons – The Dark Lord gespielt haben. Das müssen wir nicht erst erwähnen. Trotzdem waren wir so nett, Dungeons 2 so zu entwickeln, dass du nicht unbedingt wissen musst, was in Teil 1 geschah. Fassen wir kurz zusammen: Der Dungeon Lord ist die Personifikation des Bösen, der Herrscher über die Unterwelt und der, vor dem dich deine Eltern immer gewarnt haben. Er schart Monster um sich, hörtet Schätze, klaut Kindern den Lolly, ist dafür verantwortlich, dass an deinem einzigen freien Wochenende die Server deines Lieblingsshooters offline sind und quält und tötet jeden Helden, der sich in seinen Dungeon wagt. Allerdings wurden die Besucher des Gutmenschenpacks im Dungeon in letzter Zeit extrem nervig. Deswegen hat sich der Dungeon Lord zu einem radikalen Schritt entschlossen: Er will seine Monsterarmee auf die Oberwelt führen und die Länder der Allianz in Schutt und Asche legen. Zu Beginn unserer Geschichte steht er kurz vor dem ultimativen Triumph ... der Zerstörung der Menschenstadt Königsschlund. Doch dann passiert etwas Unerwartetes ...

Installation

Bitte schliesst alle laufenden Programme, bevor du die Installation von DUNGEONS startest.

WICHTIG: Überprüfe bitte, dass du über volle Administratorenrechte für die Installation und während des Spiels verfügst. Andernfalls kann es zu unvorhergesehenen Problemen, Abstürzen oder Wintereinbrüchen kommen.

Um das Spiel zu installieren:

1. DVD in euer DVD-fähiges Laufwerk einlegen
2. Auf Installieren klicken, sobald das Menü erscheint. Sollte sich das Menü nicht automatisch öffnen, klickt bitte auf das Arbeitsplatzsymbol, öffnet die DVD und startet die „Setup.exe“
3. Den Installationsanweisungen folgen.
4. Spiel starten und Spaß haben

Während der Installation wirst du gefragt, wohin das Spiel installiert werden soll. Zudem wird eine Verknüpfung auf dem Desktop und ein Programmsymbol im Startmenü erstellt. Außerdem werden während der Installation so tolle Dinge wie DirectX9.0c, die herausragende Visual C++ Redistributable und das famose .Net Framework automatisch installiert. DUNGEONS 2 benötigt diese Programme, um auf deinem Rechner zu laufen.

Systemanforderungen

Minimum-Systemvoraussetzungen:

CPU: AMD or Intel, 3GHz Dual-Core or 2.6 GHz Quad-Core

RAM: 3 GB RAM

Betriebssystem: Windows Vista (SP2) 32bit

Grafikkarte: Intel HD4000, NVIDIA GeForce GT 440/GT 650M, AMD Radeon HD 7750/R5 255M

Soundkarte: DirectX 9-kompatible Soundkarte

Festplatte: 5 GB freier Speicherplatz

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

CPU: AMD Quad-Core @ 3.8 GHz or Intel Quad-Core @ 3.2 GHz

RAM: 4 GB RAM

Grafikkarte: AMD Radeon R7 265 oder NVIDIA GeForce GTX 650

Betriebssystem: Windows 7 x64 (SP1)

Festplatte: SSD-Festplatte mit 5 GB freiem Speicherplatz

Soundkarte: DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte

AutoPatcher

DUNGEONS verfügt über ein Auto-Patch-System, das bei Spielstart automatisch und für dich bequem überprüft, ob es neue Patches und Updates zum Herunterladen gibt. Dazu musst du dich mit euren Daten einloggen, beziehungsweise beim ersten Start ein Konto erstellen.

Außerdem muss dein Computer mit dem Internet verbunden sein, bis wir eine Möglichkeit gefunden haben, Patches auch per Rabenpost an dich zu übermitteln. Solltest du die Steam-Version von Dungeons 2 spielen, entfällt dies. Du hast dann immer die aktuelle Version des Spiels, solange du die automatischen Updates nicht ausgeschaltet hast.

Spielstart

Hauptmenü

Beim Spielstart wird zunächst das Hauptmenü angezeigt. Hier bieten sich folgende Möglichkeiten:

Kampagne fortsetzen

Lädt deinen letzten Spielstand in der Kampagne. Wenn du das Spiel zum ersten Mal gestartet hast und demnach noch keine Spielstände besitzt, wird dieser Punkt natürlich nicht angezeigt. Sollte er doch angezeigt werden, ist irgendetwas schief gelaufen, wofür wir allerdings Weißen Wanderern die Schuld geben werden.

Neue Kampagne starten

Hier kannst du eine neue Kampagne beginnen. Auf der Kampagnenkarte kannst du deinen Fortschritt sehen und bewundern, welche Teile des Reiches du schon in Schutt und Asche gelegt hast. Zudem werden dir zu jeder freigeschalteten Mission wichtige Informationen angezeigt.

Gefecht

Unter dem Punkt Gefecht kannst du ein freies Spiel auf einer der Sandbox-Karten starten.

Mehrspieler

Unter diesem Punkt kannst du spannende Mehrspieler-Schlachten mit bis zu drei anderen Dungeon Lords schlagen. Mehr dazu im Abschnitt Mehrspieler.

Laden

Hier kannst du einen existierenden Spielstand laden.

Optionen

Unter Optionen kannst du einige Einstellungen in Bezug auf Grafik, Audio und Gameplay vornehmen sowie die Tastaturbelegung einsehen und ändern.

Credits

Dies ist mit Abstand der wichtigste Punkt, verbergen sich dahinter doch die Namen der genialen Köpfe, die dieses Spiel erschaffen haben!

Beenden

Mit diesem Punkt beendest du das Spiel und kehrst zum Betriebssystem zurück.

Gefecht

Aus dem Gefecht-Menü heraus kannst du eine Auswahl von Sandbox-Karten starten. Hier kannst du in Ruhe deinen Dungeon ausbauen und dann nach und nach die Oberwelt in Schutt und Asche legen. In einigen Gefechtskarten gibt es zudem spezielle Aufgaben zu erfüllen.

Mehrspieler

Im Mehrspieler-Modus können bis zu vier Spieler auf einer Karte gegeneinander antreten. Spieler hat dabei einen eigenen Dungeon und kann darin schalten und walten, wie er will. Eine gemeinsame Oberwelt verbindet die Dungeons allerdings. Je nach Spielmodus gilt es, so viele Oberweltsektoren wie möglich zu halten, einen bestimmten Sektor zu erobern oder alle Feinde zu vernichten. Wie im Einzelspielermodus kannst du deine Einheiten aus dem Dungeon an die Oberwelt führen und

alles in Schutt und Asche legen. Die anderen Spieler werden allerdings genau dasselbe versuchen, weshalb es unweigerlich zu Streitigkeiten kommen wird.

Unterschiede zum Einzelspieler

Spieltechnisch gibt es ein paar kleine Unterschiede zu dem, was du aus dem Einzelspielermodus gewöhnt bist. Zum einen bekommst du Bösartigkeitpunkte nicht auf einen Schlag sobald du einen Sektor erobert hast. Stattdessen generiert jeder Sektor nach und nach Bösartigkeitpunkte. Manche Sektoren geben dabei mehr Bösartigkeitpunkte als andere. Zudem kann es dir passieren, dass dir ein anderer Spieler einen Sektor wieder abluchst. Wir nennen das „Sektorluchsing“. Nein, tun wir eigentlich nicht. Aber heutzutage braucht man so tolle Wörtneuschöpfungen, um online angesagt zu bleiben. Jedenfalls solltest du die Oberwelt im Blick behalten, um Angriffe auf deine Sektoren sofort abzuwehren. Feindliche Sektoren und neutrale Sektoren werden immer als „gute Oberwelt“ dargestellt. Allerdings bekommt jeder Sektor, den ein gegnerischer Spieler eingenommen hat, bestimmte Objekte wie Banner und Schilder, die in Spielerfarbe eingefärbt werden. Außerdem werden die Sektoren auf der Minimap am unteren linken Bildschirmrand in Spielerfarbe eingefärbt, so dass du auf einen Blick erkennen kannst, wem welcher Sektor gehört.

Eine Mehrspieler-Partie starten

Mehrspieler-Matches sind in Dungeons 2 sowohl über das Internet als auch im lokalen Netzwerk möglich. Im Mehrspieler-Menü gibt es drei Möglichkeiten, eine Mehrspieler-Partie zu starten: „Quickmatch“, „Spiel erstellen“ und „Spiel beitreten“.

Quickmatch

Klickst du auf „Quickmatch“, startet automatisch der derzeit beliebteste Mehrspieler-Modus und das Spiel sucht nach geeigneten Mitspielern für dich. Wir können allerdings keine Haftung dafür übernehmen, welche Gestalten du dabei triffst. Im Zweifelsfall solltest du den Namen eines besonders nervigen Mitspielers an kickban@realmforgestudios.com schicken.

Spiel erstellen

Diese Option bietet dir die Möglichkeit, selbst eine Mehrspieler-Partie anzulegen. Du wirst damit zum „Host“, zum Spielleiter. Im folgenden Menü kannst du dann allerlei Einstellungen für die bevorstehende

Partie vornehmen. So kannst du zum Beispiel einstellen, in welchem Dungeonlevel die Teilnehmer starten sollen, wieviel Gold am Start zur Verfügung stehen soll oder welche Siegbedingungen gelten sollen. Außerdem legst du natürlich fest, welche Karte gespielt wird. Es stehen Karten für zwei, drei und vier Spieler zur Verfügung. Die Vierspielerkarten können zudem in Zweiteams gespielt werden

WICHTIG: Wenn du ein Spiel erstellst, wird dir am oberen rechten Bildschirmrand eine fünfstellige Ziffer angezeigt. Dies ist deine Kennziffer. Gib diese Ziffer per Email, Chat, Telefon, Rabenpost, Grünsicht oder von Angesicht zu Angesicht deinen Mitspielern. Sie müssen sie unter „Spiel beitreten“ eingeben, um dein Spiel zu finden. Spielst du gerade die Steam-Version von Dungeons 2 entfällt dieser Schritt. Dann kannst du einfach deine Steam-Freunde per Freundesliste in dein Spiel einladen.

Sobald alle Mitspieler deinem Spiel beigetreten sind, sich eine Fraktion ausgesucht und auf „bereit“ geklickt haben, kannst du das Spiel starten.

Spiel beitreten

Ein Klick auf diesen Punkt lässt dich den Spielen deiner Freunde beitreten. Bitte lass dir von dem Freund, der die Partie erstellt hat, die fünfstellige Kennziffer geben und gib sie hier ein. Das Spiel verbindet dich dann automatisch mit deinem Freund. Solltest du die Steam-Version von Dungeons 2 spielen, entfällt dieser Schritt. Stattdessen kann dich dein Freund über die Steam-Freundesliste in sein Spiel einladen. Um anzunehmen, klicke dann einfach auf die Einladung in deinem Steam-Chatfenster. Danach musst du nur noch deine Fraktion auswählen und auf „bereit“ klicken und schon kann es losgehen.

Das Spiel

In Dungeons 2 übernimmst du die Rolle des ultimativ Bösen. In den meisten Missionen ist es deine Aufgabe, deinen Dungeon auszubauen, Einheiten anzuheuern und aufzuwerten und dann mit ihnen die Oberfläche von der Präsenz der Allianz zu säubern. Eröberungen auf der Oberwelt geben die Bösartigkeitspunkte, mit denen du deinen Dungeon wiederum aufwerten und neue Räume, Fallen und Einheiten freischalten kannst.

Der Hauptbildschirm



Dungeons 2 bietet klassische Dungeon-Management-Simulation auf der einen und actionreiche Echtzeit-Strategie auf der anderen Seite. Aber das weißt du sicher schon aus dem Produkttext, den Trailern und circa 100.000 Pressemitteilungen. Was du nicht weißt ist, dass das einen Heuwagen voller Probleme für die armen Interfacedesigner mit sich bringt. Denn wie soll der Spieler bloß die Übersicht über all seine Einheiten behalten, wenn diese sowohl auf der Ober- als auch auf der Unterwelt und wer weiß wo sonst noch herum hüpfen können. Deswegen haben wir 89% der Entwicklungszeit in das Design einer hübschen und funktionalen Benutzeroberfläche gesteckt (10 % gingen auf Macarena-Tanzstunden drauf, der Rest floss in die Entwicklung des übrigen Spiels). Hier also die genialen Mittel, mit denen du dein Reich des Bösen unter Kontrolle hälst:

1. Minimaps

Damit du in Windeseile zwischen Ober- und Unterwelt hin- und herschalten kannst, haben wir Dungeons 2 nicht eine sondern zwei (in Ziffern: 2!) Übersichtskarten spendiert. Die Minimap links unten zeigt die Oberwelt, die rechts unten deinen eigenen Dungeon. Auf beiden Karten sind deine Einheiten als grüne Punkte, die Feinde als rote Punkte eingezeichnet. Missionsziele werden mit einem kleinen gelben Rufzeichen markiert. Außerdem zeigt die Dungeon-Minimap alle ausgebauten Räume in deinem Dungeon farblich an.

2. Regionsübersicht

„Aber Handbuchschreiber, was, wenn meine Einheiten weder in meinem Dungeon, noch in der Oberwelt sondern in einem feindlichen oder neutralen Dungeon sind?“, höre ich dich jetzt wimmern. Fürchte dich nicht, denn auch daran haben die freundlichen Interface-Kobolde bei Realmforge gedacht. Sollten deine Monster einen Ausflug machen, erscheint am linken Bildschirmrand über der Oberwelt-Minimap die Regionsanzeige, die dir Informationen darüber gibt, welche deiner Einheiten gerade wo ist. Ein Klick auf das Regionsfenster und du springst direkt zu deinen Einheiten. Mit weiteren Klicks springt die Kamera zwischen den verschiedenen Einheiten in der Region hin und her. Solltest du Einheiten in verschiedenen Regionen haben, erscheinen am Regionsfenster Reiter, mit denen du diese Regionen anwählen kannst. Die Reiter haben ein unterschiedliches Aussehen, je nachdem, ob es sich um einen neutralen oder einen feindlichen Dungeon handelt.

3. Aktionsfenster

Am unteren Bildschirmrand links neben der Dungeon-Minimap findest du das Aktionsfenster. Dieses beherbergt alle Aktionen, die dir für die gerade angewählte Einheit oder den gerade angewählten Raum zur Verfügung stehen. Fährst du mit der Maus über die einzelnen Icons, so bekommst du Informationen zur jeweiligen Aktion. Bei Einheiten werden hier auch passive Fähigkeiten angezeigt. Hast du gerade weder einen Raum noch eine Einheit angewählt, so erscheinen hier die grundlegenden Aktionen für den Dungeonbau.

4. Detailfenster

Hast du eine Einheit aufgenommen/angewählt oder einen Raum ausgewählt, so klappt am unteren Bildschirmrand das Detailfenster auf.

Dort erscheinen hier genauere Informationen. Für einzelne Einheiten werden hier zum Beispiel die Kampfwerte auf der linken Seite (in rot) und die Arbeitswert auf der rechten Seite (blau) angezeigt. Außerdem siehst du die Lebens- und Energiepunkte deines Monsters. Hast du mehrere Einheiten ausgewählt, so wird die gesamte Gruppe hier unten dargestellt. Bei einem Raum bekommst du hier genauere Informationen darüber, wer hier gerade was produziert. Praktisch, oder?

5. Zauberleiste

Sobald du deinen ersten Zauber erforscht hast (und das solltest du schnellstmöglich) klappt am rechten Bildschirmrand die Zauberleiste ein. Fährst du mit der Maus über die einzelnen Zauber, bekommst du nähere Informationen. Ein Klick auf einen Zauber aktiviert ihn.

6. Quest log

Am linken Bildschirmrand findest du das Questlog. Aktive Aufgaben werden hier aufgelistet. Hauptaufgaben sind in Gelb, Unterziele in Weiß dargestellt.

7. Event log

Das Eventlog am rechten Bildschirmrand informiert dich über wichtige Vorkommnisse. So bekommst du hier Warnungen über Angriffe oder Meldungen über abgeschlossene Forschungen. Ein Klick auf die jeweilige Meldung führt dich zum Ort des Geschehens. Die meisten Meldungen verschwinden, wenn du sie eine Zeit lang ignorierst. Allerdings gibt es ab und an Meldungen, die deiner Aufmerksamkeit bedürfen, zum Beispiel, wenn du genug Bösartigkeit für einen Ausbau deines Thronsaals angesammelt hast. Solche Meldungen bleiben im Eventlog stehen, bis du dich ihrer annimmst.

8. Info-Leiste

Die Info-Leiste am oberen Bildschirmrand gibt dir Informationen zu (von links nach rechts) deinen Gold- und Manavorräten, deinen Bevölkerungspunkten sowie deinen Vorräten an Produktionskisten und Bier. Fährst du mit der Maus über die einzelnen Punkte, dann bekommst du detailliertere Informationen. Ein Klick auf die Bevölkerungspunkte-Kugel fördert zudem deine Einheitenübersicht zutage.

Gameplay im Dungeon

Da der Dungeon Lord an seinen Thron gefesselt ist (huch, erste Mission gespoilt!), kannst du nur über die Hand des Terrors Einfluss nehmen. Mit dieser Hand kannst du Einheiten aufnehmen und abwerfen und ihnen einen ordentlichen Klaps verpassen, damit sie schneller arbeiten. Du kannst aber auch Bereiche im Dungeon zum Ausgraben markieren oder Räume ausheben und mit Einrichtungsgegenständen ausstatten. Deine Einheiten gehen dabei selbstständig ihrem Tageswerk nach. Jede Einheit hat eine bestimmte Aufgabe im Dungeon, die sie erfüllt, solange alle Bedürfnisse erfüllt sind. Du kannst die Wahrscheinlichkeit, dass eine Einheit genau das macht, was du willst, erhöhen, indem du sie aufhebst und an den Ort der Arbeit wirst, die du erledigt haben willst. Du kannst zum Beispiel einen Schnöderling, der gerade Gold abbaut, hochheben und neben den Bauort einer Falle abwerfen und er wird anfangen, diese Falle zusammenzubauen. Werden die Bedürfnisse einer Einheit allerdings nicht erfüllt, wird sie immer weniger gewillt sein, deinen Weisungen Folge zu leisten.

Bedürfnisse deiner Einheiten

Deine Einheiten haben bestimmte Bedürfnisse, die du befriedigen musst, damit sie bestmöglich arbeiten. Wird eines dieser Bedürfnisse nicht erfüllt, werden deine Einheiten wütend und marschieren schließlich in deinen Thronsaal, um zu streiken (zu erkennen an den liebevoll kluengemalten Streikplakaten). Hier ein kleiner Abriss, was deine Monster so bewegt:

Sold

Auch wenn der Dungeon Lord alle Monster allein durch Charme und Bösartigkeit auf seine Seite ziehen könnte, so weiß er doch: Am Golde hängt, zum Golde drängt doch alles. Und deshalb gewährt er seinen Kreaturen in regelmäßigen Abständen einen Sold. Das undankbare Pack hat sich so daran gewöhnt, dass es revoltiert, sobald es zu lange kein Gold bekommt. Sorge also immer dafür, dass deine Schatzkammern gut genug gefüllt sind. Wenn du ein Monster hochnimmst, siehst du im Detailfenster am unteren Bildschirmrand, wieviel Sold es derzeit bekommt. Die Gesamtsumme, die pro Zahltag aus deinen Schatzkammern verschwindet, kannst du sehen, indem du den Mauszeiger kurz über dem Goldhaufen am oberen rechten Bildschirmrand stehen lässt.

Bier / Bewunderung

Wichtiger noch als bare Münze ist den Horde-Monster allerdings Nahrung, genauer gesagt flüssige Nahrung. Bier ist hier das Getränk der Wahl. Jedes Horde-Monster, das über längere Zeit kein Bier bekommt, tritt in den Streik. Dass ihm Bier fehlt, siehst du daran, dass es ein Streikplakat mit einem Bierkrug darauf trägt. Die Monster gehen ansonsten selbstständig in die Brauerei und holen sich ein Fass. Du musst also nur dafür sorgen, dass immer genug Brauereien, genug Stauraum für Bierfässer sowie genug Schnödderlinge als Bierbrauer da sind. Ein Dämon lebt abstinenz, braucht also kein Bier. Allerdings wollen Dämonen ständig bewundert werden. Dazu stiefeln sie in die Halle der Bewunderung. Du solltest also als Herr der Dämonen immer dafür sorgen, dass genug Bewunderungspodien in der Halle der Bewunderung bereit stehen.

Arbeit

Für uns völlig unverständlich: jedes Monster möchte einer Arbeit nachgehen. Achte also darauf, dass genug Arbeitsräume für deine Monster da sind und dass jedes Monster den richtigen Arbeitsplatz vorfindet. Aus dem Spielgeschehen wirst du erfahren, wo welches Monster arbeitet. Sollten deine Einheiten für eine kurze Weile nichts zu tun haben, werden sie anfangen, deinen Dungeon zu verschönern und Objekte an den Wänden anzubringen. Ausgebaute Wände machen Räume effektiver.

Langeweile

Die Monster sind zwar dankbar dafür, dass sie überhaupt etwas zu tun haben. Allerdings ist die Arbeit meistens auch recht eintönig. Deswegen entwickelt jedes Monster bei der Arbeit nach und nach Langeweile. Steigt der Langeweile-Wert zu hoch, hört das Monster auf und will sich entspannen. Die Horde-Monster schnappen sich dann den nächstbesten Schnödderling/Diener und verprügeln ihn ordentlich. Das ist natürlich nicht ideal, da dieser Schnödderling/Diener dann selbst nur recht schlecht seiner eignen Arbeit nachgehen kann. Deswegen solltest du schnellstmöglich eine Arena bauen, in der deine Monster ihre Langeweile abbauen können.

Wut

Wut ist kein Bedürfnis sondern das Ergebnis, wenn du die Bedürfnisse deiner Monster nicht befriedigst. Jedes Mal, wenn ein Monster eines seiner Bedürfnisse nicht stillen kann, zum Beispiel kein Gold oder Bier vorfindet, steigt der Wut-Wert. Übersteigt er ein kritisches Maß,

marschiert das jeweilige Monster in deinen Thronsaal und streikt dort. In dieser Zeit wird es seiner Aufgabe im Dungeon nicht nachgehen.

Gameplay an der Oberwelt

Neu in Dungeons 2 ist, dass du deine Einheiten an die Oberwelt führen kannst. Um deine Monster in die widerlich bunte Welt der Allianz zu schicken, nehme einfach ein paar Einheiten auf und wirf sie über dem Dungeon-Eingang wieder ab. In den meisten Fällen wird die Kamera auf die Oberwelt umschalten, so dass du nahtlos weitermachen kannst. Ist dies nicht der Fall, klicke einfach auf die grünen Punkte, die auf der Minimap in der Bildschirmecke unten links aufgetaucht sind. Auf der Oberwelt steuert sich Dungeons 2 etwas anders, als im Dungeon. Da die Monster sich in dieser gutartigen Märchenwelt irgendwie verloren fühlen, hören sie auf jedes deiner Kommandos und du kannst sie direkt steuern. Ziehe mit dem Mauszeiger einen Rahmen um deine Einheiten und schicke sie mit einem Rechtsklick, wohin du willst. Ein Rechtsklick auf eine feindliche Einheit oder ein gegnerisches Gebäude gibt einen Angriffsbefehl. Außerdem hat fast jede Einheit noch Spezialfähigkeiten. Alle Befehle einer Einheit kannst du über das Aktionsfenster am unteren Bildschirmrand auslösen.

Sektoren

Jede Oberwelt ist in Sektoren aufgeteilt. Sobald deine Einheiten deine Kreaturen jede feindliche Einheit getötet und jedes Gebäude zerstört haben, wird der Sektor „verbösifiziert“ und gehört ab dann dir. Außerdem wird dir eine gewisse Menge an Bösartigkeit gutgeschrieben, mit der du wiederum deinen Dungeon verbessern kannst.

Städte und Lager

Die Allianz hat in vielen Gegenden Lager aufgeschlagen oder Städte gebaut. In regelmäßigen Abständen starten von diesen Orten Heldengruppen, die sich dann auf den Weg in deinen Dungeon machen, um deine Schätze zu stehlen oder deinen Thronsaal zu demolieren. Du kannst den Weg dieser Heldengruppen auf der Oberwelt-Minimap oder direkt auf der Oberwelt nachverfolgen, um zu sehen woher sie kommen und wann sie in deinem Dungeon ankommen. Selbstverständlich kannst du sie natürlich auch schon direkt auf der Oberwelt stellen und hinmeucheln. Schick uns dann Fotos davon, wir haben eine sehr schöne Pinnwand mit Fotos von ähnlichen Picknickausflügen. Sollte es dir gelingen, das Lager oder

die Stadt, aus der die Helden kommen, zu zerstören, bist du vor neuen Angriffen aus dieser Richtung sicher. Aber Vorsicht: Die meisten dieser Orte sind gut bewacht.

Neutrale Dungeons

In vielen Missionen wirst du neutrale Dungeons finden. In diesen kannst du deine Einheiten genauso steuern, wie auf der Oberwelt. Du kannst diese Dungeons nicht verändern oder ausbauen, wie deinen eigenen Dungeon. Meist gibt es dort aber questrelevante Nichtspielercharaktere oder Objekte zu finden. Manchmal warten hier auch Nebenaufgaben oder Schätze auf dich. Wenn eine Einheit sich in einem neutralen Dungeon befindet, siehst du sie weder auf der Dungeon- noch auf der Oberwelt- Minimap. Dafür wird der neutrale Dungeon samt darin befindlichen Einheiten in der Regionsübersicht am linken Bildschirmrand aufgeführt.

Bedürfnisse auf der Oberwelt

Auf der Oberwelt sind die Bedürfnisse deiner Monster kurzzeitig außer Kraft gesetzt. Alle Einheiten folgen deinen Kommandos ohne Einschränkungen. Allerdings bekommen sie weiterhin regelmäßig Sold. Dieser wird automatisch von deinem Konto abgezogen. Außerdem werden alle Horde-Monster sehr durstig sein, wenn sie wieder in deinen Dungeon zurückkommen. Du musst also weiterhin dafür sorgen, dass die Wirtschaft in deinem Dungeon gut läuft und deshalb abwägen, wie viele Einheiten du mit an die Oberfläche nimmst und wie viele du für den Betrieb des Dungeons zurücklässt.

Räume im Dungeon

In deinem Dungeon kannst du nach Herzenslust Gänge und Räume ausheben. Es gibt eine Vielzahl von Räumen, die du bauen kannst und die du auch brauchst, um die Wirtschaft in deinem Dungeon am Laufen zu halten, mehr Kreaturen anzuwerben und neue Räume, Fallen, Türen und Einheiten zu erforschen. Untätige Einheiten verschönern nach und nach die Wände deines Dungeons. Sie fangen in der Nähe des Thronsaals an und bewegen sich dann konzentrisch von ihm weg bis zu den Rändern deines Dungeons. Verschönerte Wände machen Räume effektiver. Als böser Hobbyarchitekt solltest du einige Grundregeln beachten:

- 1. Laufwege:** Monster laufen nicht gerne. Also versuch, die Wege zwischen den Arbeitsplätzen, der Brauerei und der Schatzkammer so kurz wie möglich zu halten.
- 2. Raumeffizienz:** Ein Raum ist am effizientesten, wenn er rundherum von gut ausgebauten Wänden umgeben ist und wenn es nur einen Ein/Ausgang gibt. Je offener ein Raum gebaut wird, desto uneffektiver wird er. Das gilt besonders, wenn mehrere Raumarten in dieselben vier Wände gebaut werden. Achte also auf eine vernünftige Einteilung.
- 3. Helden steuern:** Die Helden werden immer durch einen Dungeon-Eingang in deinen Dungeon kommen und sich einen Weg zu deinem Thronsaal suchen. Versuche also, ihre Möglichkeiten durch enge Gänge zu minimieren und die Zugänge ordentlich mit Fallen zu spicken.

Hörde-Räume

Thronsaal

Hier sitzt der Dungeon Lord auf seinem Thron und schmiedet finstere Pläne. Solange sie nicht besseres zu tun haben, knien hier die Schnödderlinge vor ihm nieder und beten ihn an. Im Thronraum kannst du neue Einheiten anwerben oder sie entlassen, indem du sie über der Grube der Entlassung fallen lässt. Sollten deine Einheiten in den Streik treten, versammeln sie sich ebenfalls im Thronsaal. Der Thronsaal lässt sich – genug Bösartigkeit vorausgesetzt – zweimal aufwerten, um neue Möglichkeiten für deinen Dungeon freizuschalten.

Schatzkammer

In der Schatzkammer sammeln deine Schnödderlinge all das Gold an, das sie aus dem umliegenden Gestein schlagen. Je größer deine Schatzkammer, desto mehr Gold kannst du horten. Am Zahltag wandert jede deiner Einheiten zur nächstgelegenen Schatzkammer, um sich ihren Söld abzuholen.

Brauerei

In der Brauerei stellen deine Schnödderlinge köstliches Bier her. Fertig gebrautes Bier wird in Fässern in der Brauerei gesammelt. Je größer deine Brauerei, desto mehr Bier kannst

du lagern. Wenn sie durstig wird, wandert eine Kreatur auf dem kürzesten Weg in nächstgelegene Brauerei und stürzt ein Fass Bier herunter.

Kristallkammer



In der Kristallkammer arbeiten die Nagas. Sie bauen dort Mana ab. Eine Kristallkammer kann nur in der Nähe eines Manakristalls gebaut werden. Außerdem kannst du in der Kristallkammer neue Zaubersprüche erforschen und dein Bevölkerungsmaximum erhöhen.

Tüftlerhöhle



Die Tüftlerhöhle ist der Arbeitsplatz der Goblins. Hier stellen sie Arbeitskisten her, die du benutzen kannst, um Fallen und Türen zu bauen. Außerdem kannst du, genug Arbeitskisten und Gold vorausgesetzt, in der Tüftlerhöhle neue Räume, Türen, Fallen und weitere Verbesserungen erforschen. Goblins können in der Tüftlerhöhle nur arbeiten, wenn auch ein Bau-o-Mat vorhanden ist.

Chaössschmiede



In der Chaössschmiede fühlen sich die Trolle wohl. Hier stellen die riesigen Kollegen globale Verbesserungen für die Rüstungen und Waffen deiner Monster her.

Lazarett



Im Lazarett werden deine Einheiten geheilt und später auch von den Toten zurückgeholt. Sobald du ein Bett im Lazarett baust, werden verletzte Einheiten hier automatisch hinwandern, um sich zu erholen. Gefallene Einheiten werden später von Schnödderlingen hierhin geschleppt.

Wachstube



Die Wachstube eignet sich hervorragend um wichtige Punkte deines Dungeons zu ... nun ja ... zu bewachen eben. Einheiten, die hier abgeworfen werden, können ihre Bedürfnisse länger unterdrücken und wandern nicht so schnell weg, um Bier oder Sold zu holen. Irgendwann wird es ihnen aber selbst in der Wachstube zu bunt. Dafür kommen sie nach dem Ausflug direkt wieder zurück und wachen weiter. Schließlich haben sie den Eid der Wache geschworen.



Arena

In der Arena entspannen sich Einheiten, die von ihrer Arbeit gelangweilt sind, indem sie trainieren. Später kannst du hier Kreaturen zu stärkeren Einheiten ausbilden.

Ädämonen-Räume



Thronsaal

Hier sitzt der Dungeon Lord auf seinem Thron und schmiedet finstere Pläne. Solange sie nicht besseres zu tun haben, knien hier die Diener vor ihm nieder und beten ihn an. Im Thronraum kannst du neue Einheiten anwerben oder sie entlassen. Sollten deine Einheiten in den Streik treten, versammeln sie sich ebenfalls im Thronsaal. Der Thronsaal lässt sich – genug Bösartigkeit vorausgesetzt – zweimal aufwerten, um neue Möglichkeiten für deinen Dungeon freizuschalten.



Schatzkammer

In der Schatzkammer sammeln deine Diener all das Gold an, das sie aus dem umliegenden Gestein schlagen. Je größer deine Schatzkammer, desto mehr Gold kannst du horten. Am Zahltag wandert jede deiner Einheiten zur nächstgelegenen Schatzkammer, um sich ihren Söld abzuholen.



Halle der Bewunderung

In die Halle der Bewunderung gehen Dämonen, wenn es ihnen mal wieder an Selbstbewusstsein fehlt. Hier hocken die Diener und bewundern die Dämonen. Der Drang nach Bewunderung ersetzt bei den Dämonen den Durst nach Bier. Schöner Nebeneffekt: Durch die Bewunderung werden verletzte Dämonen auch noch geheilt.



Spinnenbau

Der Spinnenbau bietet den spinnenartigen Dämonen Zuflucht und fungiert als Äquivalent zur Tüftlerhöhle bei der Hörde. Sie bietet dir Zugriff auf Türen und Fallen und erlaubt Forschung für neue Räume, Fallen, Türen und weitere Verbesserungen.

Schattenkammer



Die Schattenkammer ist das dämonische Gegenstück zur Kristallkammer bei der Hörde. In ihr wird Mana abgebaut und sie erlaubt es dir, Zauber zu erforschen und dein Bevölkerungslimit zu erhöhen.

Höllenschmiede



Die Höllenschmiede ist – unschwer am Namen zu erkennen – der Chaösschmiede der Hörde sehr ähnlich, nur weniger chaotisch und dafür etwas höllischer. Hier kannst du globale Verbesserungen erforschen für ... das, was auch immer Dämonen als Waffen und Rüstungen benutzen.

Folterkammer



In der Folterkammer arbeiten die Sukkubi und quälen arme Seelen. Hier kommen Dämonen hin, um den Schreien der gepeinigten zu lauschen und damit Langeweile abzubauen.

Verteidigungsposten



Der Verteidigungsposten eignet sich hervorragend um wichtige Punkte deines Dungeons zu ... nun ja ... zuverteidigen eben. Komisch, es kommt uns vor, als hätten wir diesen Witz schon einmal gebracht. Einheiten, die hier abgeworfen werden, können ihre Bedürfnisse länger unterdrücken und wandern nicht so schnell weg, um sich bewundern zu lassen oder Sold zu holen. Irgendwann wird es ihnen aber selbst in der Wachstube zu bunt. Dafür kommen sie nach dem Ausflug direkt wieder zurück und wachen weiter. Schließlich haben sie den Eid der Wache geschworen. Schon wieder dieses Deja Vu. Seltsam.

Beschwörungshalle



Die Beschwörungshalle gewährt dir Zugriff auf stärkere Dämoneneinheiten. Schicke einfach einen Dämon hinein und erlaube ihm, einen Diener zu opfern. Flugs wird sich der Dämon weiterentwickeln. Außerdem kann die Beschwörungshalle mit dem Altar des Bösen ausgebaut werden, der es erlaubt, verstorbene Einheiten wieder auferstehen zu lassen. Diener werden gefallene Einheiten automatisch hierhin bringen, um sie wiederzubeleben.

Einheiten

Horde-Einheiten

Schnödderlinge

Schnödderlinge sind kleine, wuselige Kreaturen, die die unangenehmen Arbeiten in eurem Dungeon erledigen. Egal, ob es um Gold abbauen, Bier brauen oder Latrinen schrubben geht, Schnödderlinge sind das, was ihr dafür braucht. Die anderen Monster der Hörde benutzen diese entbehrlichen Arbeiter gerne, um ihre Langeweile nach harter Arbeit abzubauen.



Orks

Orks sind starke Nahkämpfer. Wenn sie sich nicht gerade im Blutrausch auf ihre Gegner stürzen, treiben sie die restlichen Kreaturen in Eurem Dungeon dazu an schneller zu arbeiten.



Ork Eisenpelz



Der Ork Eisenpelz ist komplett in eine dicke Metallrüstung eingepackt. Wie er sich darin überhaupt bewegen oder etwas sehen kann, ist vielen ein Rätsel. Aber austeilen und einstecken kann er damit jedenfalls ganz prima.

Ork Hauptmann



Der Ork Hauptmann hat die Fähigkeit, befreundete Einheiten in der Nähe mit einem Kampfschrei zu motivieren. Außerdem kann er seinen gefürchteten und extrem hässlichen Kriegshund Waldi in die Schlacht schicken. Und durch regelmässige Ausflüge ins Ork-Solarium hat seine Haut eine schöne rote Farbe angenommen.

Nagas

Nagas können gut mit dem Bogen umgehen und sind wertvolle Fernkämpfer. Zudem arbeiten sie in der Kristallschmiede, um für euch wertvolles Mana abzubauen.



Naga Medusa



Wenn Blicke töten könnten ... Ja, können sie! Der Blick der Medusa verlangsamt Gegner und fügt ihnen gleichzeitig über die Zeit Schaden zu. Ihre großen Reptilienaugen ermöglichen es der Naga zudem, alles ganz genau zu sehen, auch unsichtbare Kreaturen.

Naga Queen



Die Naga-Königin kann befreundete Einheiten heilen und zudem noch unsichtbare Feinde entdecken. Es ist gut, Königin zu sein.

Goblins

Goblins sind zwar schwache Gestalten, können aber durch ihre heimtückische Art viel Schaden austeilen. Zudem sind diese gewieften Kreaturen in der Tüftlerhöhle tätig, um euren Dungeon noch besser zu machen



Gob-o-Bot



Der Gob-o-Bot kann mit seinem doppelten Flammenwerfer ganze Areale in Brand setzen und so Gruppen von Feinden einheizen.

Goblin-Schurke



Der Goblin-Schurke hat nicht nur gelernt, ein Messer perfekt in seinem Ärmel zu verstecken und mit gezinkten Karten zu spielen. Er kann sich unsichtbar machen, seine Feinde hinterrücks erdölchen und sogar Türen und Fallen unschädlich machen.

Troll

Trolle sind mächtige und gefürchtete Kreaturen. Wenn sie es nicht gerade mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen, arbeiten sie in der Chaösschmiede daran, Waffen und Rüstungen der Horde zu verbessern. Generationenlanger Steroidmissbrauch hat dazu geführt, dass sich das Blut einiger Trolle derart verändert, das sie über die Zeit Schaden regenerieren.



Troll Felsenwerfer



Troll Felsenwerfer können sich eingraben. Das ist nicht nur zum Entsorgen von Leichen praktisch, sondern durch die zusätzliche Standfestigkeit können sie härter und weiter werfen und richten sogar Bereichsschaden an. Logischerweise kann man sich eingegraben nicht mehr bewegen...

Troll Juggernaut



Der Juggernaut ist eine echte Kampfmaschine. Mit seinen riesigen Pranken kann er ordentlich auf den Tisch (oder den Boden) hauen und so gleich mehrere Gegner im Umkreis betäuben.

Dämonen-Einheiten

Diener

Für Dämonen erledigen die Diener alle Drecksaarbeiten. Diese Kapuzenträger beten die Dämonen an, schürfen Gold, graben Räume aus und lassen sich falls nötig auch bereitwillig quälen und opfern. Schön ganz praktisch.



Feuriger

Der kleine, pummelige Feurige fühlte sich als Kind von vielen Mit-Dämonen gemobbt. Deswegen verbrachte er die meiste Zeit im Fitnessstudio und stähle seine Muskeln. Das macht sich in der Schlacht bemerkbar, denn der Feurige stellt sich als Tank jedem Feindesansturm entgegen. Zudem kratzt und beißt er gerne. Im Dungeon arbeitet der Feurige in der Höllenschmiede und stellt dort globale Verbesserungen her.



Gargoyle



Der Gargoyle arbeitet gerne als menschliches ... ähm ... dämonisches Schutzschild. Solange seine Energie ausreicht, kann er Schaden übernehmen, den seine Kollegen erleiden. Andere Dämonen halten sich deshalb gerne einen Gargoyle in der Nähe. So kann man sich natürlich auch Freunde kaufen.

Grubenl  rd



Der Grubenl  rd ist quasi der Fitness-Pumper der D  m  nenwelt. Und als w  re seine schiere Gr   e und die Muskeln nicht genug, hat er auch noch eine riesige Axt dabei. Mit der kann er einen m  chtigen Hieb ausf  hren, der fast f  r jeden Feind das Aus bedeutet.

Infizierter

Arachn  de D  m  nen, gefr   ige Wesen der Finsternis, die ihre Beute in Netzen fangen um ihnen das Leben auszusaugen. Alle Infizierten verf  gen   ber Spinnensinne mit denen sie unsichtbare Einheiten enttarnen k  nnen. Im Dungeon arbeiten sie - wenig   berraschend - im Spinnenbau und widmen sich der F  rschung.



Chaosweber



Wie der Name schon sagt, sind Chaosweber eine Form der Infizierten, die gelernt hat, ein besonders ekliges Spinnennetz zu weben. Geraten Feinde in dieses Netz, werden sie stark verlangsamt. Außerdem spucken die Chaosweber eklig-  tzende S  ure, die   ber Zeit heftige Wunden beim Gegner verursacht.

Brutk  nigin



Die h  chste Form der Infizierten. Sie k  nnen eine giftige Wolke entstehen lassen, die jede Einheit vergiftet, die sie ber   tigt. Außerdem k  nnen sie Eier legen, aus denen nach einer kurzen Brutzeit kleine Infizierte hervorbrechen und die Gegner angreifen.

Gebieterin

Die Gebieterin ist eine weibliche und sinnliche Dienerin des Asm  dis. Sie foltert und peinigt ihre Opfer im F  lterraum. Im Schlacht setzt sie auf Fernkampfangriffe mit ihrer Energiepeitsche.



Sukkubus



Sukkubi k  nnen jeder Mann, jeder Frau und jedes M  nster um den Finger wickeln. Mit ihren Flirtk  nsten bet   ren bzw. bet   ben sie den Gegner und machen ihn so zu einer leichten Beute umstehende D  m  nen.

Dunkle Herrscherin



Die dunkle Herrscherin hat ihr Leben dem Studium der Blutmagie gewidmet. Ihr lilafarbener Energiestrahl entzieht dem Gegner kontinuierlich Lebenskraft. Gleichzeitig heilt sie befreundete Einheiten in der Nähe.

Schattenkriecher

Wesen, die mehr im Schatten als im Licht unterwegs sein. Die Schattenkriecher setzen nicht auf direkte Konfrontation sondern greifen lieber aus dem Verborgenen heraus an. Im Dungeon sind sie dafür zuständig, in der Schattenkammer Mana abzubauen.



Seelenpeiniger



Die Seelenpeiniger sind besonders geschulte Schattenkriecher, die auf lange Distanzen viel Schaden anrichten können. Sie öffnen über den Feinden kleine Höllenportale, aus denen Mini-Dämonen kommen, um die widerlich guten Widersacher zu peinigen.

Abgründiger



Auch der Abgründige sorgt indirekt und auf längere Distanz für Qual und Pein bei den Feinden. Sein Schatten-Tentakel bewegt sich durch den Boden auf der Suche nach dem nächsten Ziel. Hat es ein Opfer gefunden, schießt es aus dem Boden und spießt es auf. So kann der Abgründige mehrere Gegner in sehr kurzer Zeit angreifen.

Zaubersprüche

Horde-Zauber



Panischer Rückzug!

Alle Eure Einheiten, die sich im Wirkungsbereich des Zaubers befinden, werden sofort in Euren Thronsaal teleportiert.



Bildet die Hordel

Am Schlagkräftigsten sind eure Kreaturen nicht dann, wenn sie betrunken sind. Okay, das hilft natürlich auch, aber am

Effektivsten ist es natürlich, wenn sie eine richtige "Hörde" bilden. Mit diesem Zauber könnt ihr ein Banner setzen, in dessen Nähe sich alle eure Kreaturen sammeln

Das Böse wünscht seinen Tod



Nicht gerade der Zauber der einem am Leichtesten über die Lippen geht, aber dennoch wirksam. Einen Gegner markieren, der nicht nur das bevorzugte Ziel eurer Kreaturen wird, sondern bei dem zugleich mehr Schaden angerichtet wird!



Blitzschlag

Mit dem Zauber Blitzschlag könnt ihr etwas Spaß mit Elektrizität haben. Dem Ziel werden buchstäblich die Haare zu Berge stehen.



Für die Hörde

Ein -zugegebenermaßen etwas lahmer- Kampfschrei als Zauber, der allerdings eure Kreaturen daran erinnert, feste zuzuschlagen und den verursachten Schaden erhöht.



Erdbeben

Die Erde wackelt. Das ist für eure Feinde unvorteilhaft, da sie dadurch Schaden erleiden und am Ende gar betäubt werden.



Gehirnwäsche

Wenn eure Kreaturen wütend werden, weil ihr sie nicht bezahlt oder nicht genügend Bier besitzt, könnt ihr das alles mit dem Zauber Gehirnwäsche wieder ins Lot bringen.



Blutrausch

Der Zauber Blutrausch versetzt eine Kreatur in einen eben solchen, wodurch diese drastisch mehr Schaden austeilt, allerdings pro Sekunde selbst Schaden erleidet, bis sie umfällt.



Pfeilregen

Warum Hirn vom Himmel regnen lassen, wenn Pfeile viel mehr wehtun. Der Pfeilregen erlaubt es euch, Flächenschaden unter euren Gegnern anzurichten.

Das Böse kehrt zurück



Wenn ihr mal wieder die Hände über dem Kopf zusammenschlagen wollt, weil eure Kreaturen so unfähig sind, könnt ihr euch mit diesem Zauber kurzzeitig vom Fluch befreien und an der Wirkstelle des Zaubers Chaos und Zerstörung über die Gegner bringen.

Dämonen-Zauber



In den Thronsaal zitieren

Holt alle Kreaturen im Wirkungsbereich in den Thronsaal zurück.



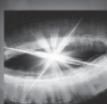
Sammeln!

Mit diesem Zauber könnt ihr ein dämonisches Banner aufstellen, bei dem sich alle eure Kreaturen sammeln.



Erfahrungspunkte beschwören

Mit diesem Zauber könnt ihr kleine, unnütze Lebewesen beschwören, die zufällig Erfahrungspunkte geben. Eine ideale Trainingsmöglichkeit für eure Kreaturen.



Teuflische Opferung

Lässt eine eurer Einheiten platzen und wirft sie für immer aus der Welt. Das hört sich jetzt noch nicht so sinnvoll an, führt aber dazu, dass sich um sie herum eine gewaltige Druckwelle aufbaut, die allen Feinden Schaden in Abhängigkeit der Lebenspunkte der geplatzten Kreatur Schaden zufügt und dabei Rüstung ignoriert.



Meteor

Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist ein verdammter Meteor, der aus dem Himmel kommt und auf die Gegner niederprasselt.



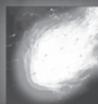
Schild der Leere

Das Schild der Leere ist trotz seines dämmlichen Namens ziemlich effektiv und schützt eine einzelne Einheit vor Schaden. Also zumindest vor einem Teil davon ...



Gold zu Mana!

Sprecht diesen Zauber auf einen Haufen dieser wertlosen gelben Klumpen in der Schatzkammer, um daraus großartiges Mana zu erstellen!



Feuerball

Was wäre ein Bösewicht ohne diesen klassischen Feuerball-Zauber, der Feinde in angenehm rauchende Aschehäufchen verwandelt.



Das Böse wünscht seinen Tod

Nicht gerade der Zauber der einem am Leichtesten über die Lippen geht, aber dennoch wirksam. Einen Gegner markieren, der nicht nur das bevorzugte Ziel eurer Kreaturen wird, sondern bei dem zugleich mehr Schaden angerichtet wird!



Das Böse kehrt zurück

Wenn ihr mal wieder die Hände über dem Kopf zusammenschlagen wollt, weil eure Kreaturen so unfähig sind, könnt ihr euch mit diesem Zauber kurzzeitig vom Fluch befreien und an der Wirkstelle des Zaubers Chaos und Zerstörung über die Gegner bringen.

Fallen

Horde-Fallen



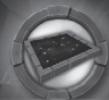
Verdrescher

Ein Morgenstern an einer Kette befestigt dreht sich um eine Säule. Einfach und doch schmerhaft für alle im Wirkungsbereich stehenden Gegner.



Explodierende Schatztruhe

Eine Helden anlockende goldene Schatztruhe, die statt verlockendem Gold nur eine große Menge an Sprengstoff beinhaltet.



Teergrube

Simpel und doch effektiv, um Helden im Vorrücken stark zu beeinträchtigen.



„Röllender Stein“-Falle

Ein großer röllender Stein, der Gänge entlang röllt und allem, was in seinem Weg steht Unannehmlichkeiten bereitet.



Bodenstacheln

Die leichteste Art um Held-am-Spieß zuzubereiten.



Tesla-Falle

Eine geniale göblinoide Erfindung, die Gegner und Elektrizität auf schmerzhafte aber spaßige Weise miteinander verbindet.

Dämonen-Fallen



Klebriges Spinnennetz

Ein klebriges Spinnennetz am Boden, das alle Gegner deutlich verlangsamt. Außerdem ist es furchtbar ekelig. Aber gut, das stört euch wahrscheinlich nicht.



Spinneneier

Setzt einige Spinneneier. Nähern sich Feinde, dann brechen diese auf und herausströmende kleine Spinnen greifen die Eindringlinge an.



Falsches Stadtportal

Vielleicht kennt ihr das. Man ist im Dungeon, hat die Taschen voller Gegenstände und müsste dringend zum Händler. Da kommt ein Stadtportal gerade recht. Allerdings ist dieses kein richtiges Stadtportal und bringt den es betretenden Gegner überall hin, nur nicht in eine Stadt. Aber in der Hölle soll es ja auch ganz schön sein!

Feuergitter

Ein unscheinbares Gitter am Boden, das manchen unbedachten Helden nicht weiter kümmert, ihn aber knusprig röstet, wenn er sich darüber befindet und den Flammenstoß auslöst.



Riesiger Tentakel

Ein großer aus dem Boden ragender Tentakel, der ungut auf Gegner in näherer Umgebung reagiert und nach diesen schlägt. Tut saumäßig weh und hat nichts mit „Tentacle erotica“ zu tun.



Flammenfalle

Das ist die perfekte Welle! Wenn ein Gegner sich unachtsam der Falle nähert, lässt die eine große Feuerwelle in Richtung des Gegners los, die sich unaufhörlich in dessen Richtung und darüber hinaus weiter bewegt.



Letzte Worte

Du solltest jetzt alles, was du für einen erfolgreichen Feldzug des Bösen benötigst. Falls doch noch etwas unklar sein sollte, findest du im Spiel eine famose Hilfe-Funktion sowie eine Menge Tooltips mit weiteren Erklärungen. Wir hoffen, dass du beim Spielen von Dungeons 2 genauso viel Spaß hast, wie wir beim Entwickeln. Unsere Wacht ist nun vorbei. Aber deine hat gerade erst begonnen!



Credits

KALYPSO MEDIA GROUP

GLOBAL MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL MARKETING
DIRECTOR
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF PR – GSA REGION
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

PRODUCER
Christian Schlüter
Helge Peglow

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Denefleh

LOCALISATION MANAGER
Thomas Nees

ART DEPARTMENT
Simone-Desiré Rieß
Thabani Sihwa
Anna Owtschinnikow
Sebastian Keil

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Martin Tosta
Fabian Brinkmann

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Jessica Immesberger

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT

Tim Freund
Tobias Prinz

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnsen

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

PR MANAGER
Gareth Bagg

NATIONAL ACCOUNT MANAGER
Eric Nicolson

FINANCE MANAGER
Moiria Allen

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT NORTH AMERICA
Andrew Johnsen

VICE PRESIDENT SALES NORTH
AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR
Alex Q. Ryan

PR, MARKETING & SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschliesslich der Verpackung, Handbuecher u. ae. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschuetzt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschliesslich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdruecklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklaeren Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

Gewaehrleistung

Da Software naturgemaess komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei laeuft. Kalypso Media GmbH uebernimmt auch keine Garantie fuer spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies ueber den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt fuer die Richtigkeit oder Vollstaendigkeit der beigelegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemaesser Gebrauch trotz sachgemaesser Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht moeglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur fuer Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH senden. Darueber hinaus uebernimmt Kalypso Media GmbH keine Haftung fuer mittelbare oder unmittelbare Schaden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schaden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlaessigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Hoehe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall fuer unvorhersehbare oder untypische Schaden. Ansprueche gegen den Haendler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberuehrt.

Kalypso Media GmbH uebernimmt keine Haftung fuer Schaden, die durch unsachgemaesse Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehoer entstehen, sofern die Schaden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persoenliche Recht eingeraeumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, raeumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrechtt ein. Dies gilt unabhaengig von den Gewehrleistungsregeln und nur fuer direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafuer zwingend erforderlich und beizufuegen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemaesse Behandlung zurueckzufuehren ist. Ueber den Umtausch hinausgehende Ansprueche sind ausdruecklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veraenderung der Software ist ausdruecklich untersagt.

Wer Software unzulaessigerweise vervielfaeltigt, verbreitet oder oeffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulaessige Vervielfaeltigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fuenf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulaessig kopierte CD-ROMs koennen von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behaelt sich ausdruecklich zivilrechtliche Schadensersatzansprueche vor.

Fuer den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der Uebrigen Bestimmungen hiervon unberuehrt.

Kalypso Media GmbH
Wilhelm-Leuschner-Str. 11-13
67547 Wœrms

www.kalypsomedia.com

Technischer Kundendienst

Sollten Sie Fragen zu einem unserer Produkte haben, besuchen Sie bitte zunächst unser allgemeines Forum, in dem wir häufig gestellte Fragen beantworten und Hilfestellung leisten: forum.kalypsomedia.com

Sie können unseren technischen Support per Email unter support@kalypsomedia.com oder telefonisch erreichen:

Tel: +49 (0)6241 50 22 40 (ausschließlich Mo - Fr 11:00 - 16:00)

Fax: +49 (0)6241 506 19 11

Stellen Sie vor Ihrer Kontaktaufnahme bitte sicher dass Sie den kompletten Produktnamen kennen und falls nötig einen Kaufbeleg vorweisen können. Seien Sie bitte bei Problem- und Fehlerbeschreibungen so präzise wie möglich und nennen Sie die Inhalte von Fehlermeldungen oder anderweitige Informationen, die die Fehlersuche vereinfachen. Wir bitten um Verständnis dafür, dass wir Fragen bezüglich allgemeiner Spielabläufe und Tipps nicht per Email oder Telefon beantworten können.

PRODUCT CODE



kalypso

 **REALMFORGE**

Dungeons 2 Copyright © 2015 Kalypso Media Group GmbH.

All rights reserved. Developed by Realmforge Studios.

Published by Kalypso Media Group GmbH.

All other logos, copyrights and trademarks are property of their
respective owner.