

Tips & Tricks zu Dungeon Keeper 1

Hinweise zur Spielelösung

Bei der Komplettlösung handelt es sich um einen Richtplan, an den man sich eher halten sollte, um das entsprechende Level beenden zu können. Da der Gegner sich vor jedem Neustart immer etwas anders verhält (dies hängt zum größten Teil auch von euer Vorgehensweise ab), kann kein exakter Lösungsweg angegeben werden, sondern lediglich nur ein *möglicher* Wegweiser für die Absolvierung des jeweiligen Levels. Es ist daher auch sehr wichtig, daß ihr euch von Anfang an mit allen Spielkomponenten wie Dungeon-Räume, Kreaturen, Zaubersprüche und Fallen beschäftigt, um keinen Nachteil im Spielablauf zu erhalten. Lernt am besten auch die Tastaturabkürzungen für die jeweiligen Räume auswendig, um schnell von Raum zu Raum hin- und herzuschalten.

Wenn z.B. auch Kämpfe in eurem Dungeon stattfinden, so klickt ihr einfach das rot aufleuchtende Schwert in der Menüleiste auf der linken Seite an, um den Lebensstatus der einzelnen Kämpfer zu beobachten. Um dann noch ins Kampfgebiet zu schalten, müsst ihr mit der rechten Maustaste auf die beteiligten Kämpfer klicken und die Sicht wechselt sofort dorthin.

Allgemeine Tips zum Spielablauf

Die Kreaturen in Dungeon Keeper haben alle ihr Eigenarten, die ihr auch berücksichtigen sollt, um keine (oder weniger) Schwierigkeiten mit ihnen zu bekommen:

Eure Kreaturen werden sauer und hauen z.T. ab, wenn

- sie nicht bezahlt werden.
- sie zu oft geschlagen werden.

Es gibt Kreaturen, die sich grundsätzlich nicht verstehen und im Laufe des Spiels sich gegenseitig bekriegen:

- Fliegen und Spinnen.
- Skelette und Teufler.
- Vampire und Zauberer.

Gefangene Kreaturen, die in der Folterkammer besonders leicht zu euch überlaufen sind:

- Imps (laufen immer über).
- Bogenschützen.
- Zauberer.
- Feen.
- Ritter.

Die meisten Kreaturen haben neben dem Kämpfen noch eine andere Tätigkeit, in denen sie sich spezialisiert haben:

Bibliothek (Forschung):

- Zauberer.
- Drachen.
- Vampire.
- Geister.

Handwerkskammer (Türen- und Fallenherstellung):

- Troll.
- Teufler.
- Skelette.
- Orks.

Es gibt verschiedene Taktiken, um den Gegner schneller bzw. effektiver zu bekämpfen:

- Baut schmale und möglichst wenige Gänge, in denen ihr eure Fallen aufstellt, damit die Chance erhöht wird, daß der Feind dort hineinläuft.
- Kommt der Feind in großen Gruppen in eurem Gebiet an, so sperrt diese mit vielen Türen ein und werft ihnen viele Teufler entgegen, da diese Kreaturen mit Giftwolken arbeiten und der Feind somit dauerhaft mit Schaden rechnen muß (um eure Angriffsstärke noch zu erhöhen, könnt ihr außerdem Skelette und Geister in diese Gebiete werfen, da sie unempfindlich gegen Gifte sind).
- Besonders gute Nahkämpfer sind: Orks, Skelette, Eiserne Jungfrauen, Dämonenechsen und Tentakel.
- Besonders gute Fernkämpfer sind: Zauberer und Drachen.
- Gute Einzelkämpfer sind: Vampire der 10. Stufe und die Gehörnten Dämonen.
- Wenn das Feindgebiet anfangs größtenteils unbekannt ist, so müsst ihr gegnerische Gefangene in die Folterkammer sperren, um Informationen aus ihnen herauszulocken.
- In den späteren Level könnt ihr die feindlichen Kreaturen bereits eigenhändig erledigen, indem ihr starke Blitz-Zauber auf ihnen aussprecht (leistet euch den Luxus nur, wenn ihr genügend Geldvorrat habt!).

Räume

Jeder verschiedene Dungeonraum erfüllt einen bestimmten Zweck und macht auch gleichzeitig euer Dungeon attraktiver, damit bestimmte Kreaturen angelockt werden (je größer die Räume, desto mehr Monster besuchen euch). Die Effektivität der einzelnen Räume hängt ganz allein von der bebauten Fläche ab. Sie sollte hierbei die Größe von 3 Quadratmeter nicht unterschreiten und möglichst ein Quadrat bilden.

Es gibt hierbei auch bestimmte Anordnungen der einzelnen Raumverteilungen, die möglichst eingehalten werden sollen. Ihr kommt schneller zu eurem Geld, wenn neben Gold – bzw. Diamantenminen eine Schatzkammer gebaut wird. Ratsam ist, daß Versteck, Hühnerfarm und Trainingsraum nicht all zu weit auseinanderstehen, damit eure Kreaturen nicht ihre Zeit mit Wanderreisen quer durch eure Dungeongänge vergeuden. Praktisch ist auch, daß Trainingsraum und Wachposten in der Nähe des Feindgebietes stehen, damit ihr ankommenden Feinden gleich mit einem großen Teil

euer Armee gegenübersteht. Gefängnisse und Friedhöfe sind ebenfalls möglichst in der Nähe des Schlachtfeldes zu plazieren, damit eure Imps die Leichen bzw. Gefangenen schneller abtransportieren können.

Bestimmte Räume müssen aber erst in der Bibliothek erforscht werden.

Dungeonherz

Das Dungeonherz ist sozusagen auch euer Herz. Wird es vernichtet, so werdet ihr verlieren. Gegnerische Dungeonkeeper besitzen ebenfalls ein Dungeonherz, das zerstört werden muß, um eine Mission zu beenden.

Eingang

Über diese unzerstörbare Pforte gelangen Kreaturen in das Dungeon. Ob es eure Monster sind hängt ganz davon ab, ob der Eingang sich in eurem Besitz befindet.

Heldeneingang

Leicht verschwimmende magische Tore, die mit der Oberwelt verbunden sind. Hier können die Helden euer Dungeon betreten und Angriffe auf eure Truppen starten. Diese Heldeneingänge sind durch ihre Unzerstörbarkeit eine Schwachstelle in eurem Dungeon, dessen Ausmaß verheerende Folgen haben kann, wenn sie nicht gut überwacht werden und entsprechende Sicherheitsvorkehrungen wie Fallen und Türen fehlen.

Schatzkammer

Angelockte Kreaturen : Drachen (mindestens ein Raum von 25 Kacheln)

Kosten: 50

Funktion: Goldlager.

Versteck

Angelockte Kreaturen: Käfer (mindestens ein Raum von 1 Kachel), Spinne (mindestens ein Raum von 9 Kacheln), Teufler (mindestens ein Raum von 25 Kacheln), Drachen (mindestens ein Raum von 15 Kacheln), Vampir (mindestens ein Raum von 9 Kacheln), Tentakel (mindestens ein Raum von 9 Kacheln)

Kosten: 100

Funktion: Schlafplatz für eure Kreaturen.

Hühnerfarm

Angelockte Kreaturen: Spinnen (mindest. ein Raum von 9 Kacheln), Drachen (mindestens ein Raum von 15 Kacheln), Teufler (mindestens ein Raum von 25 Kacheln)

Kosten: 150

Funktion: Nahrungsvorrat für eure Kreaturen.

Bibliothek

Angelockte Kreaturen: Zauberer (mindestens ein Raum von 9 Kacheln)

Kosten: 200

Funktion : Forschungsraum für neue Räume und Zaubersprüche.

Trainingsraum

Angelockte Kreaturen: Dämonenechse (mindestens ein Raum von 1 Kachel), Orc (mindestens ein Raum von 9 Kacheln)

Kosten: 150

Funktion: Erfahrungssteigerung für eure Kreaturen.

Handwerkskammer

Angelockte Kreaturen: Troll (mindestens ein Raum von 1 Kachel)

Kosten: 200

Funktion: Herstellung von Türen und Fallen.

Brücke

Angelockte Kreaturen: Keine

Kosten: 30

Funktion: Überbrückung von Lava- und Wassergebieten.

Wachposten

Angelockte Kreaturen: Keine

Kosten: 50

Funktion: Kreaturen schieben an dieser Stelle Wache.

Baracken

Angelockte Kreaturen: Orc (mindestens ein Raum von 1 Kacheln)

Kosten: 150

Funktion: Aufstellen von Einheiten.

Gefängnis

Angelockte Kreaturen: Keine.

Kosten: 300

Funktion: - Behausung für Gefangene.

- Mögliche Umwandlung von verhungerten Opfern zu Skeletten.

Folterkammer

Angelockte Kreaturen: Eiserne Jungfrau (mindestens ein Raum von 9 Kacheln)

Kosten: 350

Funktion: Folterung von Kriegsgefangenen mit dem Ergebnis, daß sie dadurch:

1. entweder zu euch überlaufen,

2. sterben und evtl. als Geist wiederkommen und euer Armee betreten.

Tempel

Angelockte Kreaturen: Keine, jedoch wird die Chance erhöht, daß ein Tentakel den Weg zu eurem Dungeon findet.

Kosten: 300

Funktion: - Besänftigt unzufriedene Kreaturen

- Heilung von virusinfizierten Kreaturen

- Bestimmte Opfergaben werden mit Belohnungen versehen (werft dazu die entsprechenden Kreaturen in das heilig. Wasser im Tempel):

a) Jeder Imp senkt die Kosten für den Spruch „Imp erstellen“ um 300 GS.

b) Fliege + Spinne bringen euch einen Zauberer.

c) Käfer + Spinne bringen euch eine Eiserne Jungfrau.

d) 2 Käfer bewirken die sofortige Fertigstellung der Arbeit an einer Tür oder Falle.

e) 2 Fliegen bewirken die sofortige Kenntnis über die derzeitige Forschung an einem Zauberspruch.

f) 3 Spinnen bringen euch einen Teufler.

g) Troll + Teufler + Eiserne Jungfrau bringen euch den Gehörnten Dämon!

h) Falsche Opfergaben bringen euch nur Unheil, deshalb achtet gut darauf, daß ihr die Götter nicht beleidigt!

Friedhof

Angelockte Kreaturen: Vampir (mindestens ein Raum von 9 Kacheln)

Kosten: 300

Funktion: Kompostierung von Leichen, damit sie evtl. zu Vampiren werden.

Köderraum

Angelockte Kreaturen: Höllenhund (mind. ein Raum von 9 Kacheln)

Kosten: 750

Funktion: Anlocken von Kreaturen aus dem Feindeslager oder aus dem Eingang.

- Kreaturen in diesem Raum locken Artgenossen ihrer Spezies an. Hierbei wird die Chance erhöht, indem mehrere gleiche Kreaturen sich hier aufhalten.

Fallen und Türen

Als Hindernisse oder hinterhältige Schutzvorkehrungen dienen diese Vorrichtungen gegen unerwünschte Besucher. Sie können nur in einer ausreichend großen Handwerkskammer hergestellt werden. Hierbei gibt es 6 verschiedene Fallen und 4 unterschiedliche Türen.

Fallen

Wenn ihr eine Falle aufstellt dauert es eine kurze Zeit, damit sie in Betrieb genommen werden kann. Es hat also keinen Sinn einer Menge von wilden Kreaturen, die durch eure Gänge stürmen, plötzlich eine Falle in den Weg zu stellen.

Indy-Falle

Handwerkskammergröße: 17 Kacheln.

Häufigkeit der Nutzung: 1

Eigene Kreaturen verletzbar: Ja

Herstellungskosten: 1000.

Wirkung: Ein Felsbrocken kommt den Gang hinuntergerollt und prallt je nach Geschwindigkeit am Ende einer Wand ab und kann eine neue Richtung einschlagen.

Anmerkung : Gut in langen schmalen Gängen einzusetzen.

Alarm-Falle

Handwerkskammergröße: 1 Kachel.

Häufigkeit der Nutzung: 12

Eigene Kreaturen verletzbar: Nein.

Herstellungskosten: 250

Schadensgröße: Keine.

Anmerkung: Wenn ein feindlicher Mitstreiter in die Alarm-Falle tritt, läuten mehrere Glocken auf, um euch zu warnen. Stellt sie am Besten etwas weiter von euren Räumen weg, damit ihr rechtzeitig vor den eindringenden Feinden gewarnt werdet.

Giftgas-Falle

Handwerkskammergröße: 10 Kacheln

Häufigkeit der Nutzung: 5

Eigene Kreaturen verletzbar: Ja.

Herstellungskosten: 350

Schadensgröße: Leichter Dauerschaden, der solange anhält, bis sich die Kreatur aus der Giftwolke entfernt.

Anmerkung: Untote Wesen wie Geister, Skelette oder Geister, die nicht von der Sauerstoffzufuhr abhängig sind, erleiden keinerlei Schaden.

Blitz-Falle

Handwerkskammergröße: 13 Kacheln

Häufigkeit der Nutzung: 8

Eigene Kreaturen verletzbar: Nein.

Herstellungskosten: 500

Schadensgröße: Mittlerer Schaden.

Anmerkung: Ein starker Blitz wird aus der Falle hinausgeschleudert und schlägt mit hoher Geschwindigkeit auf den Eindringling.

Machtwort-Falle

Handwerkskammergröße: 21

Häufigkeit der Nutzung: 3

Eigene Kreaturen verletzbar: Nein.

Herstellungskosten: 750

Schadensgröße: Großer Schaden.

Anmerkung: Rings um die Falle werden magische Feuerwellen ausgesendet, die bei zunahe kommenden Eindringlingen heftige Wunden hinterlassen.

Lava-Falle

Handwerkskammergröße: 17 Kacheln.

Häufigkeit der Nutzung: 1

Eigene Kreaturen verletzbar: Ja.

Herstellungskosten: 750

Schadensgröße: Großer Schaden.

Anmerkung: Ein falscher Tritt der gegnerischen Kreatur auf diese Falle lässt den Boden darunter einkrachen, woraufhin ein Lavafeld zum Vorschein kommt und jedes hereintretende Wesen ob gut oder böse mit schweren Verletzungen zurückbleibt.

Türen

Eigene Kreaturen können jederzeit durch die eigenen Türen laufen. Jedoch lassen diese sich auch abschließen, indem ihr mit der linken Maustaste einmal auf die entsprechende Tür klickt (auf der abgeschlossenen Tür erscheint ein Schlüssel). Um sie wieder zu öffnen, klickt ihr erneut einmal mit der linken Maustaste darauf. Übrigens können Geister nicht durch Türen aufgehalten werden.

Holztür

Handwerkskammergröße: 10 Kacheln.

Trefferpunkte: 400

Herstellungskosten: 250

Anmerkung: Schwache Befestigung, die von starken Monstern schnell zertrümmert werden kann.

Verstärkte Tür

Handwerkskammergröße: 13 Kacheln

Trefferpunkte: 750

Herstellungskosten: 500

Anmerkung: Mittlere Befestigung, die den Gegner bedingt aufhalten kann.

Eisentür

Handwerkskammergröße: 17 Kacheln

Trefferpunkte: 1500

Herstellungskosten: 750

Anmerkung: Gute Befestigung, die schwer zu durchbrechen ist.

Magische Tür

Handwerkskammergröße: 21 Kacheln

Trefferpunkte: 3000

Herstellungskosten: 1500

Anmerkung: Sehr gute Befestigung, die den Gegner lange aufhält.

Die Kreaturen

Es folgt ein Überblick über die 17 Kreaturen, die im Laufe des Spiels angelockt werden können. Gute Kenntnisse über eure Monster erlauben euch eine effektive Nutzung und Zusammenstellung eurer Armee der Finsternis, um anderen „Möchte-Gern-Helden“ und Dungeon-Rivalen die Stirn bieten zu können.

Imp

Dies sind eure Arbeiter, die für euch Buddelarbeiten im Dungeon (Dungeonerweiterung oder Goldabbau), Kachelauslegungen des Dungeonbodens (damit ihr eure Dungeons mit Räumen bebauen könnt oder mit euren Monstern in weitere Gebiete vorstoßen könnt – aufgepasst: Ihr könnt eure Monster nur dort absetzen, wo der Boden schon mit Fliesen ausgelegt wurde, die einzige Ausnahme bilden die Imps), Leichenbeseitigungen (da sonst die Moral euer Monster sinkt), Verstärkungen euer Dungeonwände, Überführungen von Gefangenen in euer Gefängnis bzw. Friedhof (nur wenn ihr diese Räume schon bereit gebaut habt) oder das Aufstellen von Fallen erledigen.

Grundfertigkeiten: Graben, Nahkampf.

Training bewirkt: „Beschleunigen“, „Teleport“, (10).

Trainingskosten: 10

Angriff: 5

Panzerung: 2

Angelockt durch: Imps werden nicht angelockt, sondern können nur durch den Spruch „Imp Erstellen“ in euer Dungeon gelangen.

Fliege

In der Regel ist es euer erster Dungeonbesucher. Die Fliege ist sehr schwach und dient lediglich zur Aufklärung. Da sie sonst eigentlich nicht zu gebrauchen ist und schnell im Nahkampf umkommt, braucht ihr sie nicht sonderlich zu beachten (haltet sie höchstens von den Spinnen fern, da sie sonst ein gefundenes Fressen für diese sind).

Grundfertigkeiten: Nahkampf

Training bewirkt: „Böser Blick“ (5), „Beschleunigen“ (8).

Trainingskosten: 5

Angriff: 10

Panzerung: 4

Angelockt durch: Nichts, jedoch benötigt sie schleunigst ein „Versteck“, da sie sonst unglücklich wird.

Käfer

Sie sind etwas stärker als die Fliege und eigentlich nur als Kanonenfutter zu gebrauchen. In den ersten Level spielen sie noch eine Rolle, doch später werden sie überflüssig (im höchsten Fall dienen sie als Opfergabe im Tempel).

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Einfrieren“ (7).

Trainingskosten: 8

Angriff: 25

Panzerung: 10

Angelockt durch: Versteck.

Dämonenechse

Diese Kreaturen bilden schon eine bessere Armee in eurem Dungeon. Sie können über Lava laufen, was sie zu einer guten Eingreiftruppe macht. Ferner können diese Viecher auch in der „Handwerkskammer“ eingesetzt werden.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Echsenkugel“ (4), „Lenkechse“, „Heilung“ (7).

Ab Level 10 verwandeln sie sich zu einem Drachen der Stufe 2!

Trainingskosten: 15

Angriff: 50

Panzerung: 16

Angelockt durch: Trainingsraum und Schatzkammer.

Spinne

Gute Kämpfer in den Anfangslevel, doch lasst sie nicht in die Nähe euer Fliegen, da ihr sonst bald keine mehr habt. Wenn die Spinnen in euren Gefängnissen herumkrabbeln, werden die Insassen dort eingefroren. Dies hat den Vorteil, daß die Gefangenen nicht mehr gefüttert werden müssen und trotzdem weiterleben.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Verlangsamten“ (2), „Einfrieren“ (4), „Hagelsturm“ (8).

Trainingskosten: 18

Angriff: 40

Panzerung: 12

Angelockt durch: Jeweils ein Versteck und eine Hühnerfarm in der Größe von 9 Kacheln.

Zauberer

Diese magischen Kreaturen begleiten euch das ganze Spiel hindurch und gehören zu den gefährlichsten Gegnern, sobald sie ein hohes Level erreicht haben. Wenn sie anfangs zu euch stoßen, solltet ihr sie zuerst in der Bibliothek nach neuen Räumen und Zaubersprüchen forschen lassen. Erst wenn alles mögliche erforscht worden ist, solltet ihr sie in den Trainingsraum schicken. Zauberer sind besser im Langstreckenkampf zu verwenden, da ihre Sprüche eine große Reichweite aufweisen. Später, wenn ihr Einheiten bilden könnt und die Erfahrungsstufen der einzelnen Mitglieder zusammen

über 15 steigt, so dürft ihr nur reine Zauberergruppen bilden, da sie sonst gegen euch rebellieren. Ebenfalls dürft ihr sie nicht zu oft schlagen. Zauberer schieben außerdem nicht gern Wache und werden eure eigenen Kreaturen angreifen, wenn sie zu oft durch die Bibliothek laufen (z.B. um zur Hühnerfarm zu kommen – also diese Räume nicht ungünstig nebeneinander setzen).

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Feuerball“ (2), „Heilung“ (3), „Meteor“ (4), „Unsichtbarkeit“ (5), „Echsenkugel“ (6), „Böser Blick“ (7), „Wind“ (8), „Wort der Macht“ (9).

Trainingskosten: 30

Angriff: 20

Panzerung: 6

Angelockt durch: Bibliothek in der Größe von 9 Kacheln.

Troll

Tritt in den ersten Level als guter Nahkämpfer auf. Später jedoch sollte er nur noch in der Handwerkskammer tätig sein, um dort die Produktion von Fallen und Türen zu beschleunigen, weil er andernfalls im Kampf gegen mächtigere Gegner hoffnungslos unterlegen ist.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Beschleunigen“ (4), „Feuerball“ (7), „Granate“ (10).

Trainingskosten: 12

Angriff: 40

Panzerung: 14

Angelockt durch: Handwerkskammer.

Orc

Ein sehr guter Nahkämpfer, sobald die 8. Stufe überschritten wird. Ein guter Dungeon Keeper würde daher die Kampfstärke der Orks ausnutzen, um sie als schnelle Eingreiftruppe gegen Langstreckenkämpfer (wie z.B. die Zauberer) einzusetzen. In kriegsfreien Zeiten können sie sogar in den Handwerkskammern aushelfen.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Beschleunigen“ (5), „Heilung“, „Rüstung“ (7), „Granate“ (9).

Trainingskosten: 15

Angriff: 65

Panzerung: 24

Angelockt durch: Trainingsraum in der Größe von 9 Kacheln und Baracken.

Teufler

Ein rotes dickes Ding, das sich sehr langsam bewegt, doch wird dieser kleine Nachteil dadurch ausgebügelt, daß der Teufler zu den übelsten Kämpfern des Dungeons gehört und ebenfalls in der Handwerkskammer sehr gute Dienste leistet. Neben der vollkommenen Immunität gegen Giftgasattacken dient er auch sehr gut zum Aufbrechen von Türen aller Art (auch magischen). Seine Eigenart kommt dann besonders auf, wenn sein schnell kommender Hunger nicht gestillt werden kann. Dann

nämlich wird er einfach faul und legt sich schlafen, bis er wieder einige Hühner zu fressen bekommt. Außerdem reagieren sie nicht sonderlich gut auf wiederholte Schläge.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Giftwolke“ (2), „Lenkechse“, „Pups“ (4), „Granate“ (7).

Trainingskosten: 38

Angriff: 80

Panzerung: 24

Angelockt durch: Jeweils ein Versteck und eine Hühnerfarm in der Größe von 25 Kacheln.

Drachen

Eine der stärksten Kreaturen überhaupt in eurem Dungeon. Neben ihren exzellenten Nahkampffertigkeiten ziehen sie noch Fernkampfattacken hinzu, um ihre Gegner bereits aus der Ferne zu rösten. Außerdem macht sie ihre Natur unempfindlich gegen Lava und darüber hinaus gewinnen die Drachen sogar an Erfahrung, wenn ihr Versteck an einen Lavastrom angrenzt. In kriegsfreien Zeiten dienen sie in der Bibliothek bei der Forschung.

Grundfertigkeiten: Flammenatem.

Training bewirkt: „Heilung“ (2), „Granate“ (3), „Meteor“ (7), „Wort der Macht“ (10).

Trainingskosten: 40

Angriff: 90

Panzerung: 35

Angelockt durch: Jeweils ein Versteck und eine Schatzkammer in der Größe von 25 Kacheln.

Eiserne Jungfrau

Eine furchtlose Kreatur, die nur unter Kampfesgeschrei und Schmerzen sich richtig wohl fühlt. Als Kämpferin beherrscht sie sowohl den Nah- als auch den Fernkampf, was sie durchaus zu einer tödlichen Waffe macht. Wenn irgendwo eine Schlacht tobt, so bemüht sich die Eiserne Jungfrau schnellstmöglich dorthin zugelangen, um selbst mitzumischen. Jeder Hieb von euch regt sie nicht zum Arbeiten an, sondern macht sie richtig fröhlich.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Blitz“ (6), „Beschleunigung“ (7), „Auslaugen“ (9), „Teleport“ (10).

Trainingskosten: 24

Angriff: 60

Panzerung: 20

Angelockt durch: Folterkammer in der Größe von 9 Kacheln

Skelett

Wiederauferstandenes Gerippe von ausgehungerten Menschen, deren Seelen keine Ruhe gefunden haben und somit nun auf eurer Seite weiterkämpfen. Skelette sind

ziemlich gute Nahkämpfer, können aber nicht soviel im Alleinkampf zurückstecken. Daher sind sie nur besonders gefährlich, wenn sie in Horden auftreten.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Rüstung“ (5), „Blitz“ (10).

Trainingskosten: 20

Angriff: 55

Panzerung: 8

Angelockt durch: Das Resultat von Gefangenen, die in euren Gefängnissen verhungert sind.

Geist

Unscheinbare schwebende Kreaturen, die sich schnell durch eurer Dungeon bewegen und somit gute Aufklärer abgeben. Erst in den höheren Levels (8+) sind sie harte Gegner, da sie dann so richtig mit der Magiekunst umzugehen verstehen. Sie sind ganz gut gegen Zauberer und anderen auf Angriffszauber versierten Monstern einzusetzen. In friedlichen Zeiten helfen sie auch in der Bibliothek aus.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Unsichtbarkeit“ (1), „Abprall“ (3), „Wind“ (6), „Auslaugen“ (8).

Trainingskosten: 20

Angriff: 20

Panzerung: 8

Angelockt durch: Das Resultat von Gefangenen, die in euren Folterkammern zu Tode gequält worden sind.

Höllenhund

Dieser doppelköpfige Hund ist das schnellste Monster in eurem Dungeon und kann sogar über Lava laufen. Auf der ständigen Suche nach Gegnern wittert er diese auch durch Mauern hindurch.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Beschleunigen“ (3), „Flammenatem“ (5).

Trainingskosten: ?

Angriff: 55

Panzerung: 14

Angelockt durch: Köterraum in der Größe von 9 Kacheln.

Tentakel

Ein Meeresungeheuer, das eure Armee vom Wasser aus mit seinen starken Angriffsfähigkeiten im Mittelstreckenkampf tatkräftig unterstützt. Jedoch beschränkt sich ihr Einsatzgebiet lediglich auf das Wasser und dessen Ufer.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Einfrieren“ (5).

Trainingskosten: ?

Angriff: 50

Panzerung: 20

Angelockt durch: Jeweils ein Versteck und einen Tempel in der Größe von 9 Kacheln.

Vampir

Die unheilige Wiederauferstehung einer verfaulten Leiche, die durch Ausmerzung all ihrer guten Seiten nur noch das Töten im Sinn hat. Sie sind die Elitekrieger eures Dungeons und schalten feindliche Monster schon aus der Ferne mit ihren tödlichen Zauberbüchern aus. Ab der 4. Erfahrungsstufe werden sie unsterblich und sollte es vorkommen, daß sie im Kampfe fallen, so stehen sie auf dem Friedhof wieder auf (allerdings mit einer Erfahrungsstufe niedriger!). Daher ist es ratsam, diese blutsaugenden Wesen bis zur 10. Stufe zu trainieren, um sie beinahe unbesiegbar zu machen. Neben der Tätigkeit in der Bibliothek sind die Vampire außerdem besonders erfolgreich im Käderraum bei der Anlockung gegnerischer Monster. Leider lassen diese Kreaturen im Laufe des Spiels keine Rivalen wie Zauberer zu, da sie sich sonst untereinander bekriegen würden. Ihr tut also gut daran, sie zu trennen oder euch für eine der beiden Kreaturenart zu entscheiden.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Fliegen“ (2), „Bremsen“ (3), „Teleport“ (4), „Heilung“ (5), „Auslaugen“ (6), „Rüstung“ (7), „Wind“ (8), „Wort der Macht“ (10).

Trainingskosten: 50

Angriff: 70

Panzerung: 12

Angelockt durch: Jeweils ein Versteck und einen Friedhof in der Größe von 9 Kacheln.

Der Gehörnte Dämon

Er wird auch von seinen Untertanen als „Horny“ bezeichnet, da er als Einzelkämpfer sehr temperamentvoll und oft launisch reagiert. Der Dämon ist mit Abstand die stärkste Kreatur eures Dungeons und sollte auch mit großer Vorsicht behandelt werden, da er sehr schnell dazu neigt auf eure eigenen Leute loszugehen. Daher wäre es ratsam ein kleines Extradungeon mit den gewöhnlichen Räumen wie Versteck, Hühnerfarm, Trainingsraum und Goldkammer zu bauen, um ihn von euren Monstern zu isolieren. Trifft unverhofft ein „Gehörnter Dämon“ in eurem Dungeon ein, so sperrt diesen in ein Gefängnis, bis ihr das Extradungeon errichtet habt. In diesen Level wird euch jeweils der Zauberbüchlein der „Peitsche“ zur Verfügung stehen, womit ihr den „Gehörnten Dämon“ zum Trainieren antreiben könnt. Falls dies nicht der Fall sein sollte, tut es auch ein Schlag mit eurer Hand.

Grundfertigkeiten: Nahkampf.

Training bewirkt: „Beschleunigen“ (5), „Bremsen“ (10).

Trainingskosten: 150

Angriff: 150

Panzerung: 27

Angelockt durch: Wird nicht angelockt. Kommt in den höheren Levels unverhofft in euer Dungeon.

Die Helden

Es folgt eine Übersicht über die 13 verschiedenen Helden, die euch im Laufe des Spiels begegnen werden. Studiert sie gut, um eventuelle Schwachpunkte bei ihnen herauszufinden.

Avatar

Der gewaltigste und mächtigste Oberfürst des Landes, der euch im 20. Level erwarten wird.

Angriff: 150

Panzerung: 47

Zaubersprüche: Rüstung, Heilung, Einfrieren, Auslaugen, Echsenkugel, Unsichtbarkeit, Wind, Wort der Macht.

Barbar

Die Grenze zwischen Mensch und Tier. Diese furchtlosen Krieger sind sehr stark und kämpfen, wenn es sein muß bis zum bitteren Ende.

Angriff: 60

Panzerung: 20

Zaubersprüche: Schild.

Bogenschütze

Meisterhafte Scharfschützen, die ihre Gegner schon aus der Ferne durchlöchern. Es ist sowieso schon schwer genug an sie heran zu kommen, aber besonders, wenn sie von starken Kriegern begleitet werden.

Angriff: 20

Panzerung: 8

Zaubersprüche: Echsenkugel, Beschleunigen.

Dieb

Diese menschlichen Gauner werden von dem Duft eures Goldes angelockt. Sie kämpfen nicht gern, doch wenn es der einzige Weg ist an euere Schätze heranzukommen, dann überlegen sie sich es noch einmal.

Angriff: 30

Panzerung: 8

Zaubersprüche: Beschleunigen.

Dunkelzwerge

Vom Kampfesdurst getrieben, suchen sie immer nach den kürzesten Wegen zu euren Kreaturen, auch wenn sie dazu neue Gänge graben müssen. Gefährlich sind diese Gegner insofern, das wenn sie sich zu euch durchgraben, oft auch andere Helden mit ihnen durch die Tunnelwände gestürmt kommen, was einen Blitzangriff mit verheerenden Folgen auslösen kann!

Angriff: 40

Panzerung: 12

Zaubersprüche: Schild.

Fee

Klein aber gemein! Dieses winzige Wesen schwebt schnell durch eure Dungeons und bekämpft eure Insassen dort mit den gefährlichsten Künsten der Magie, was sogar die Stärksten von euch umhauen kann.

Angriff: 10

Panzerung: 4

Zaubersprüche: Auslaugen, Blitz, Heilung, Unsichtbarkeit, Echsenkugel, Abprall, Meteor, Einfrieren.

Hexe

Eine ausgezeichnete Zauberin, die ihr Handwerk versteht. Unterstützend auf der Seite der Helden bekämpft sie die Kreaturen der Unterwelt mit vernichtenden Zaubersprüchen. Da sie aber etwas abergläubisch ist, traut sie sich nicht an Vampire heran.

Angriff: 20

Panzerung: 8

Zaubersprüche: Fliegen, Giftwolke, Abprall, Wind, Blitz, Heilung, Echsenkugel, Hagelsturm.

Mönch

Diese streng religiöse Person, die in völliger Askese lebt, steigt mit den Helden in die Tiefen des Dungeons hinab, um seinen Helden mit unterstützenden Zaubersprüchen zur Seite zu stehen.

Angriff: 40

Panzerung: 8

Zaubersprüche: Heilung, Rüstung, Bremsen, Echsenkugel, Auslaugen, Hagelsturm, Wort der Macht.

Riese

Die zweitstärkste Kreatur unter den Helden, die mit ihren Kriegshammern alles unter sich plattmachen. Da sie durch ihre Körpergröße nicht sehr schnell zu fuße sind, habt ihr die Chance auch vor ihnen gut wegzulaufen, aber wehe dem der zu langsam ist (übrigens bekommt er ab dem 10. Level den „Beschleunigungszauber“, was ihn zu einer rasenden Maschine macht)!

Angriff: 100

Panzerung: 24

Zaubersprüche: Beschleunigen (erst ab Level 10).

Ritter

Der Todfeind des „Gehörnten Dämons“, der im Nahkampf ein genauso ebenbürtiger Gegner ist, was ihn zu einer tödlichen Kampfmaschine macht, der es mit mehreren

Gegnern gleichzeitig aufnehmen kann, da ihn sein Plattenpanzer ausgezeichnet schützt. Der Ritter ist häufig am Ende einer Mission als Endgegner anzutreffen.

Angriff: 80

Panzerung: 39

Zaubersprüche: Abprall, Heilung.

Samurai

Die ehrenvollen Elitekrieger, die durch jahrelanges Training nun ihre Schwertkunst perfektioniert und an Schnelligkeit gewonnen haben. Sie sind ernstzunehmende Gegner, da sie es im Nahkampf auch mit euren stärksten Kreaturen aufnehmen können.

Angriff: 80

Panzerung: 24

Zaubersprüche: Böser Blick, Blitz, Beschleunigen, Einfrieren.

Zauberer

Diese magische Kreatur ist genau mit dem eurigen Zauberer gleichzustellen und ergo als gefährlicher Gegner einzustufen. Ihr erkennt diese Zauberer an ihren blauen Gewändern.

Angriff: 20

Panzerung: 6

Zaubersprüche: Feuerball, Echsenkugel, Abprall, Heilung, Einfrieren, Unsichtbarkeit, Blitz, Bremsen, Meteor.

Zwerg

Mit einer Schlachtaxt bewaffnet zieht dieser kleinwüchsige, aber stämmige Söldner in den Kampf. Da ihm oft sein Sold nicht ausreicht, bedient er sich auch gelegentlich an herumliegenden Goldtälern.

Angriff: 50

Panzerung: 16

Zaubersprüche: Rüstung, Abprall.

Die Zaubersprüche der Kreaturen

Jede Kreatur besitzt bis zu zehn verschiedene Spezialfertigkeiten bzw. Zaubersprüche, die durch Übung in der Trainingskammer erworben werden können. Jede Fertigkeit oder Waffe kann beliebig oft angewendet werden, jedoch benötigen sie je nach der Benutzung eine gewisse Aufladezeit, die von der Mächtigkeit der Fertigkeit bzw. Waffe abhängt.

Sonderfähigkeiten

Graben

Diese Fertigkeit wird von den Imps verwendet, die nur zum Graben von Tunneln dient.

Nahkampf

Die schnellste Fertigkeit mit bloßen Waffen wie Schwertern, Äxten oder Hämtern den Gegner zu verletzen.

Pfeil

Dieser Fertigkeit bedient sich der Bogenschütze, um den Gegner mit gezielten Schüssen höchstmöglichen Schaden zuzufügen.

Zaubersprüche

Abprall

Ein magisches Schutzschild wird um die betreffende Kreatur erzeugt, das die Eigenschaft hat, gegnerische Zaubersprüche auf deren Angreifer zurückzuwerfen.

Auslaugen

Ein teuflischer Spruch, der sein Opfer um ein Fünftel seiner Magie- sowie Lebenspunkte beraubt.

Beschleunigen

Dieser Hilfsspruch verdoppelt die gesamte Aktionsgeschwindigkeit der Kreatur bei Arbeiten sowie beim Kämpfen.

Blitz

Aus der Hand des Spruchauslösers schießt ein langer heller Blitz in Blickrichtung des Zauberers, der großen Schaden anrichtet.

Bremsen

Ein unfairer Spruch, der die Aktionsgeschwindigkeit des Gegners sehr stark herabsetzt, auf daß dieser so langsam wie eine Schnecke reagiert.

Echsenkugel

Ein kleiner Terrorball, der gegen den Feind geschossen wird, um ihn etwas zu verletzen und zu erschrecken.

Einfrieren

Ein mächtiger Spruch, der es erlaubt, den Gegner in Eis zu packen, um ihn regungslos zu machen und anschließend auf ihn einzuhämmern.

Feuerball

Kleine Feuerkugeln, die nicht sehr viel Schaden anrichten, jedoch aber sehr schnell hintereinander abgefeuert werden können.

Flammenatem

Eine unausweichliche Wand aus Feuer, die dem Gegner entgegenkommt und ihn dabei grillen kann.

Flug

Der Anwender dieses Spruches schwebt fortan für eine bestimmte Dauer durch euer Dungeon und kann Hindernisse wie Wasser oder Feuer mit Leichtigkeit überwinden.

Giftwolke

Ein gefährliches Gas, das um den Anwender erzeugt wird und jedem sauerstoffabhängigen Wesen solange Schaden zufügt, bis es die Giftwolke verlässt.

Granate

Ein kleiner Sprengsatz mit Zeitzünder, der in die Menge feindlicher Kreaturen geworfen wird und anschließend dort explodiert.

Hagelsturm

Vor dem Zauberer gehen gewaltige Schneekristalle vom Himmel nieder und prasseln dabei auf die Köpfe von unglücklich stehenden Kreaturen auf.

Heilung

Dieser Alchemistenspruch heilt den verwundeten Anwender völlig und darüber hinaus werden noch die Wunden von den umliegenden Figuren um ein Viertel geheilt.

Huhn

Dieser feige Spruch verwandelt den Gegner in ein kleines Huhn, das sich nicht mehr wehren kann, aber trotzdem seine sonstige Ursprungsstärke beibehält.

Lenkechse

Die gesteigerte Version der Echsenkugel, schießt diesmal eine Terrorkugel auf den Gegner ab, die ihr Ziel sogar verfolgt.

Meteor

Eine heiße Lavakugel wird oberhalb des Gegners erzeugt, die beim Zusammenstoß großen Schaden anrichtet.

Pups

Eine Sonderversion der Giftwolke, die ebenfalls den Gegner mit einem gefährlichen Gas einnebelt und die nur vom Teufler verwendet wird.

Rüstung

Diese magische Schutzvorrichtung dämpft den Schaden, der auf den Träger verursacht wird.

Teleport

Mit diesem Hilfszauber kann der Anwender an einen beliebigen sichtbaren Ort auf der Karte gelangen. Während der Symbiose hingegen wird die Kreatur nur zum Versteck zurückteleportiert und als Imp zurück zum Dungeonherz.

Unsichtbarkeit

Der Zauber ermöglicht der Kreatur für andere Wesen unsichtbar zu werden, jedoch können Geister alle unsichtbaren Kreaturen weitersehen.

Virus

Die angesteckte Kreatur wird von einer tödlichen Seuche getroffen, die sich schnell auf andere daneben stehende Kreaturen ausweitet und verheerende Auswirkungen haben kann.

Wind

Vor dem Zauberer wird ein heftiger Sturm erzeugt, der alle Kreaturen viele Meter zurückwirft.

Wort der Macht

Der ultimative Machtspurch erzeugt rings um den Meister viele Feuerwellen, die den umliegenden Kreaturen erheblichen Schaden zufügt.

Die Zauberspruchliste

Es gibt 16 verschiedene Zaubersprüche, die unterschiedliche Wirkungsformen bieten und euch in einer knappen Situation den entscheidenden Vorteil bringen.

Symbiose

Effekt: Ihr übernehmt die Rolle eines euer Kreaturen und greift selbst aus dessen Sicht in das Geschehen mit ein.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt mit der linken Maustaste auf die entsprechende Kreatur. Mit der rechten Maustaste verlasst ihr das Monster wieder.

Anmerkung: Gehen mit den Tastaturpfeilen, Maus bewegt eure Kopfbewegung, mit den Tastenzahlen Waffen auswählen.

Grundkosten: 0

Imp erstellen

Effekt: Erstellt pro ausgesprochenem Spruch einen weiteren Imp.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf eines euer erkundeten Gebiete, um einen Imp zu erhalten.

Grad des Spruchs : Keiner.

Anmerkung: Mit Zunahme der erstellten Imps erhöhen sich auch die Kosten.

Böser Blick

Effekt: Ein verborgenes Gebiet auf der Karte wird für eine kurze Dauer enthüllt.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf das entsprechende Gebiet.

Grad des Spruchs: Nachdem ihr den Spruch ausgewählt habt und den linken Mausknopf nun länger gedrückt haltet, so erhöht sich die Wirkungsdauer.

Anmerkung: Während der Spruch aktiv ist, könnt ihr in diesem enthüllten Bereich auch Zaubersprüche aussprechen um die Feinde unfair anzugreifen.

Grundkosten: 50

Monster beschleunigen

Effekt: Erhöht die Handlungsfähigkeit einer Kreatur um das doppelte.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf das entsprechende Monster.

Grad des Spruchs: Nachdem ihr den Spruch ausgewählt habt und den linken Mausknopf nun länger gedrückt haltet, so erhöht sich die Wirkungsdauer.

Anmerkung: Arbeits-, Forschungs- und Kampfgeschwindigkeit verdoppeln sich.

Grundkosten: 100

Gehorsam

Effekt: Alle Monster beschleunigen ihre Handlungen.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend müsst ihr erneut mit der linken Maustaste die Auswahl dieses Zauberspruches bestätigen.

Grad des Spruchs: Kosten richten sich nach der Gesamtzahl euer Kreaturen im Dungeon.

Anmerkung: Eine Möglichkeit euren „Gehörnten Dämonen“ zum Trainieren anzuregen.

Zusammenrufen

Effekt: Alle Monster bewegen sich unverzüglich zum Markierungsort.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf irgendein sichtbares Gebiet.

Grad des Spruchs: Spruch kostet im eigenen Gebiet nichts. Im befeindeten Gebiet kostet er je nach Länge der aufgestellten Markierung Gold.

Anmerkung: Um den Spruch abzubrechen, klickt ihr zweimal auf das Zaubersymbol im Steuermenü und anschließend auf die rechte Maustaste.

Grundkosten: 5 pro Sekunde.

Kreaturen verbergen

Effekt: Kreatur wird unsichtbar.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf die entsprechende Kreatur.

Grad des Spruchs: Keiner.

Anmerkung: Kreaturen bleiben nur außerhalb eines Kampfes unsichtbar. Geister können auch unsichtbar sehen.

Grundkosten: 100

Audienz

Effekt: All eure Kreaturen werden umgehend zum Dungeonherz gebracht.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste, um den Spruch zu bestätigen.

Grad des Spruchs: Keiner.

Anmerkung: Der Spruch dient zur raschen Verteidigung eures Dungeons mit all euren vorhandenen Kreaturen.

Grundkosten: 1000

Heilen

Effekt: Gibt verlorene Lebenspunkte zurück.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf die entsprechende Figur bzw. den Bereich.

Grad des Spruchs: Wenn ihr bei der Spruchauswahl den linken Mausknopf länger gedrückt haltet, so erhöht ihr den Wirkungsradius. Nun klickt ihr den entsprechenden

Bereich an. Haltet ihr wiederum den linken Mausknopf längere Zeit gedrückt, so erhöht sich der Wirkungsgrad.

Anmerkung: Heilt nur eure eigenen Kreaturen.

Grundkosten: 300

Blitzschlag

Effekt: Vom Blitz getroffene Feinde erleiden Schadenspunkte.

Ausführung: aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Feind.

Grad des Spruchs: Nachdem ihr den Spruch ausgewählt habt und den linken Mausknopf nun länger gedrückt haltet, erhöht sich Schadenswirkung.

Anmerkung: Eigene Kreaturen erleiden keinen Schaden.

Grundkosten: 600

Schild

Effekt: Erhöht den Panzerungswert der ausgewählten Kreatur.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf die entsprechende Figur.

Grad des Spruchs: Nachdem ihr den Spruch ausgewählt habt und den linken Mausknopf nun länger gedrückt haltet, so erhöht sich die Wirkungsdauer.

Anmerkung: Wirkungsdauer ist begrenzt.

Grundkosten: 100

Hühnermorph

Effekt: Gegner verwandelt sich kurzzeitig in ein Hühnchen.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Feind.

Grad des Spruchs : Nachdem ihr den Spruch ausgewählt habt und den linken Mausknopf nun länger gedrückt haltet, erhöht sich die Wirkungsdauer.

Anmerkung: Gegner behält seine ursprüngliche Stärke bei. Eigene verwandelte Kreaturen wandern zur nächst gelegenen Hühnerfarm und können schneller geheilt werden, indem sie in einem Tempel abgesetzt werden.

Grundkosten: 1200

Einsturz

Effekt: Ein Teil der Dungeondecke stürzt ein.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf das entsprechende Gebiet.

Grad des Spruchs: Nachdem ihr den Spruch ausgewählt habt und den linken Mausknopf nun länger gedrückt haltet, erhöht sich der Zerstörungsgrad.

Anmerkung: Vom Dungeongeröll verletzte Kreaturen fliehen in Panik.

Grundkosten: 1000

Virus

Effekt: Infizierte Kreaturen gehen langsam an der Krankheit zugrunde.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf die entsprechende Figur.

Grad des Spruchs: Nachdem ihr den Spruch ausgewählt habt und den linken Mausknopf nun länger gedrückt haltet, erhöht sich die Wirkungsdauer.

Anmerkung: Infizierte Kreaturen können nahestehende Monster anstecken, deshalb am Besten in dichten Monstergebieten anwenden. Die Krankheit kann übrigens durch den Aufenthalt im Tempel geheilt werden.

Grundkosten: 7000

Armageddon

Effekt: Ruft alle sich im Dungeon befindenden Parteien zusammen, um die entscheidende Endschlacht auszufechten.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend müsst ihr erneut auf die linke Maustaste klicken, um den Spruch zu bestätigen.

Grad des Spruchs: Keiner.

Anmerkung: Seid euch sicher, daß eure Monster qualitativ sowie quantitativ dem Feind gegenübertreten können.

Grundkosten: 60000

Rückbau

Effekt: Wandelt verstärkte Mauern in gewöhnliche Wände zurück.

Ausführung: Aktiviert den Spruch zuerst mit der linken Maustaste und anschließend klickt ihr erneut mit der linken Maustaste auf das entsprechende Wandstück.

Grad des Spruchs: Keiner.

Anmerkung: Spruch hält nur für kurze Zeit an und die Wand muß trotzdem noch von den Imps durchbrochen werden.

Grundkosten: 10000

Auf den folgenden Seiten geben wir Euch zu jedem einzelnen Level eine kurze Beschreibung in Form von Hinweisen. Was es eventuell zu finden gibt, auf was ihr achten müßt und eine kleine Missionsbeschreibung.

Beachtet, daß Ihr die verschiedenen Level auch anders aufbauen könnt - nehmt unsere Lösung und die Karten also nur als Hilfestellung!

Der Spielverlauf

Level 1: Immergrins

Hierbei handelt es sich nur um ein Einführungslevel, bei dem ihr einfach die Computerhinweise befolgen sollt, die euch den allgemeinen Spielauftakt verdeutlichen. Ihr fangt auf der Mitte der Karte an und könnt euch ruhig Zeit lassen. Grabt zuerst im Westen nach Gold und baut dort eine Schatzkammer. Anschließend baut ihr ein großes Versteck und übernehmt den Eingang im Norden, damit neue Kreaturen zu euch kommen können. Danach baut ihr eine Hühnerfarm, um eine Nahrungsquelle in eurem Dungeon zu haben. Im Laufe des Spiels erhaltet ihr den **Imp erstellen** Spruch, mit dem ihr weitere Arbeiter erschaffen könnt, um eure Arbeiten schneller ausführen zu können. Habt ihr alle verfügbaren Räume gebaut, so werden Dunkelzwerge aus dem Norden sich zu euch durchgraben und eure Kreaturen angreifen. Habt ihr diese besiegt, so wird letztendlich der Ritter anmarschieren, den ihr mit allen verfügbaren Kräften zur Strecke bringen müsst.

Level 2: Nettstadt

Dies ist ebenfalls ein Einführungslevel, bei dem der Computer euch noch einige Tips zum Dungeonaufbau gibt. Geht wieder wie im 1. Level bei der Reihenfolge eures Dungeonaufbaus vor (nach Gold graben, Eingang übernehmen und Räume aufbauen). Südöstlich von eurem Dungeonherz befindet sich eine Schatzkammer mit viel Gold, zu der ihr euch durchgraben müsst, um sie zu übernehmen. Mitten im Spiel werdet ihr die Erfindung des **Trainingsraumes** erhalten, mit der ihr eine Trainingskammer für eure Kreaturen bauen könnt, in der sie Erfahrungspunkte sammeln können, um in eine höhere Stufe zu gelangen. Trainiert eure Kreaturen bis ins 3. - 4. Level und langsam werden sich Dunkelzwerge aus dem Osten zu euch durchgraben. Habt ihr diese besiegt, so wendet euch nach Süden, wo der Ritter mit seinen Begleitern schon auf euch zuläuft.

Level 3: Herzlich Holstein

In diesem Level werden euch mehr Kreaturen und Helden als zuvor begegnen. Ihr fangt auf der Mitte der Karte an, wo ihr getrost die Goldminen im Norden, Osten und Süden abbauen könnt. Nebenbei solltet ihr auch einen Abstecher in den Raum weit im Nordwesten machen, wo euch eine Trainingskammer mit zwei Skeletten erwartet, die übernehmen könnt. Ein neuer Raum und zwar die **Bibliothek** wird euch von nun an zur Verfügung stehen, in der ihr nach neuen Räumen und Zaubersprüchen forschen könnt (ihr könnt nur die Sachen im Raum- bzw. Zauberspruchmenü erforschen, wo ein Fragezeichen auftaucht). Daraufhin werdet ihr nun die neue Kreatur **Zauberer** in eurem Dungeon erhalten, die in der Bibliothek für euch forschen. Als Forschungsergebnis in diesem Level werdet ihr den Spruch **Kreatur Beschleunigen** bekommen, mit der ihr die Aktionsgeschwindigkeit eurer Kreaturen verdoppeln könnt (wendet diesen billigen Zauberspruch besonders beim Forschen und Trainieren an, da diese Aktivitäten sehr zeitaufwendig sind). Wenn es nichts mehr zu erforschen gibt, so trainiert eure Zauberer, damit sie stark werden. Langsam werden euch dann auch

schon Diebe und Zwerge aus dem Süden her angreifen. Habt ihr diese besiegt, so wird wieder einmal ein Ritter mit seiner Gefolgschaft ankommen, die für euch kein Problem sein dürften.

Level 4: Blumingen

Dieses Level ist nun etwas anspruchsvoller, da ihr hier viele Gegner besiegen müsst. Ihr fangt zuerst im südlichen Abschnitt der Karte an, wo ihr auch erst einmal bleiben solltet und ein gebräuchliches Dungeon aufbaut. In der Bibliothek lassen sich nun die Räume **Brücke** und **Handwerkskammer** bzw. die Sprüche **Zusammenrufen** und **Heilung** erforschen. In der Handwerkskammer lassen sich jetzt **Fallen** herstellen, die ihr als Schutzvorkehrung vor Eindringlingen in schmalen Gängen aufstellen könnt. Habt ihr stark genug trainiert (mindestens Level 4 - 5), so wendet euch nach Norden Richtung Lavasee, wo ihr eine Brücke zur gegenüberliegenden Uferseite baut und dort die beiden Bogenschützen überwältigt. Weiter geht's Richtung Norden, wo ihr in einen Raum gelangt, in dem viele Feinde aus verschiedenen Richtungen auf euch zukommen. Schickt dort eure gesamte Armee hin und heilt ab und zu eure verwundeten Kreaturen. In den daneben liegenden Räumen (die abgeschlossenen Türen müssen von starken Monstern aufgebrochen werden) befinden sich **Bonusgegenstände** mit Fragezeichen darauf, die euch besondere Vorteile bringen (haltet zur Erläuterung einfach eure Hand auf den Bonusgegenstand). Durch die Gänge links und rechts gelangt ihr nun nach Norden, zum gegnerischen Dungeonherz, wo sich nun der Ritter mit seiner großen Armee befindet. Es gibt hierbei zwei verschiedene Vorgehensweisen:

1. Stellt vorher genügend Fallen auf und lockt die Helden dort hinein.
2. Wartet, bis die gegnerische Armee sich in zwei Gruppen aufteilt, damit ihr zuerst die eine, dann die andere besiegen könnt.

Nachdem der Ritter besiegt ist, müsst ihr das gegnerische Dungeonherz zerstören, um das Missionsziel zu erreichen. Ganz im Norden befindet sich noch der Bonusgegenstand **Kreaturen-Transfer**, mit dem ihr eine beliebige Figur sofort in das nächste Level vorschicken könnt, um diese dort bereits für euch zur Verfügung zu stellen (ein durchtrainierter Zauberer wäre hier am sinnvollsten).

Level 5: Rosenburg ob der Zauber

Dieses Mal müsst ihr einen gegnerischen Dungeon Keeper besiegen, der von euch schon einiges abverlangt. Wichtig in diesem Level ist, daß ihr euch nicht zu früh auf den Gegner stürzt, da dies unangenehme Folgen haben könnte. Bleibt am besten erst einmal auf dem südlichen Bereich der Karte und baut ein gutes Dungeon auf (diesmal wird euch der Raum **Wachposten** sowie der Spruch **Böser Blick** zur Verfügung stehen). Grabt euch dann vorsichtig zur kleinen Insel vor und baut eine Brücke in diese Richtung, um dort das **Gefängnis** einzunehmen. Von nun an könnt ihr den **Gefangen-Modus** aktivieren, bei dem der Gegner nach einer Niederlage nur noch einen Lebenspunkt besitzt und von den Imps in das Gefängnis abtransportiert werden kann. Achtet unbedingt darauf, daß diese Wesen auch wirklich abtransportiert werden können, da sie sonst nach einiger Zeit wieder aufstehen und weiterkämpfen.

Habt ihr nun genügend starke Monster (mindestens Level 5), so könnt ihr euch auf in Richtung Norden machen. Baut Brücken über den Lavasee und greift mit eurer ganzen Armee an, da der Gegner euch mit vielen Monstern entgegenkommt. **Strategie:** es gibt einmal links und einmal rechts einen Zugang zum gegnerischen Lager. Wählt am besten zuerst den linken Zugang. Besiegt dort viele Monster und schickt eure Imps vor, damit sie für euch Fliesen auslegen und gegnerische Räume übernehmen können. Richtet auf jeden Fall immer ein Auge auf das jeweilige Kampfgeschehen, da der Gegner auch überraschende Angriffe startet und euch dabei stellenweise überlegen sein kann. Ganz im Norden liegt auf jeden Fall das gegnerische Dungeonherz, das zerstört werden muß.

Level 6: Lieblichknuffeltal

Bei dieser Mission gilt es den gegnerischen Dungeon Keeper für seine Dreistigkeit zu bestrafen, indem ihr ihn vernichtet. Es ist eine schlichte Mission, in der die beiden Parteien dieselben Ausgangssituationen haben. Es gibt daher keine besonderen Tips zur Vorgehensweise, da es sich hierbei anscheinend nur um eine Trainingsmission handelt. Jedoch sollten die Bonusgegenstände (**Level Steigern**, **Sichern** und **Kreaturen Transfer**) im Westen und Osten des Sees sowie die im Zentrum gelegene Schatzinsel nicht in falsche Hände geraten.

Level 7: Traumtal

Ihr werdet euch anfangs auf der Mitte der Karte wiederfinden, wo ihr erst einmal schleunigst euer Dungeon innerhalb des Vierecks (das von den vier Goldminen gebildet wird) aufbaut. Euer Missionsziel wird es nämlich sein, den gegnerischen Dungeon Keeper im Nordwesten zu besiegen. Jedoch gibt es hierbei noch das Problem, das vereinzelte Angriffe von Heldentruppen unerwartet auf euer Territorium vom Osten her kommen. Deshalb müsst ihr schnell forschen und trainieren. Neuigkeiten in diesem Level sind **Folterkammer** (hier können Gefangene gezwungen werden für euch zu arbeiten), **Blitz-Zauberspruch** und **Baracken** (hier können Einheiten zusammengestellt werden und außerdem werden durch diese Räume Orcs angelockt).

Es gibt nun zwei verschiedene Vorgehensweisen:

- a) Befestigt eure Dungeonwände nach Osten hin und startet so schnell wie möglich mit starken Monstern euren Angriff auf das gegnerische Dungeon Keeper-Lager und wehrt nebenbei einige Heldenangriffe ab.
- b) Ihr knöpft euch die einzelnen Punkte vor, an denen die Heldentore stehen und nehmt so viele Helden wie möglich gefangen, damit eure Armee vergrößert wird (dort werdet ihr auch einige Bonusgegenstände finden). Anschließend könnt ihr Euch dann getrost dem Dungeon Keeper im Nordosten widmen.

Zum gegnerischen Lager gelangt ihr übrigens nur durch den Zugang im Südwesten.

Level 8: Herrlich-Hohenbollern

In dieser Region befindet sich an der Mitte der westlichen Wand ein Gebiet, in dem sich 6 Riesen der Stufe 5 befinden, die es zu besiegen gilt. Diese Mission ist leicht, wenn ihr erst einmal in eurem Gebiet im Südwesten bleibt und euch nicht nach Norden zum Lavasee durchgrabbt, da sonst einige Feen der Stufe 4 durch eure Dungeongänge schweben und mit ihren Blitzzaubern alles niederballern. Trainiert also eure vielen Kreaturen mindestens bis zum 3. - 4. Level, um euch dann auf den Weg nach Norden zu machen. Neuigkeiten in diesem Level sind übrigens der **Tempel** (in dem ihr Opfergaben machen könnt) und die Zaubersprüche **Unsichtbarkeit** und **Schild**. Im Zentrum des Levels befinden sich noch einige Bonusräume, die ihr getrost entgegennehmen könnt. Weit im Nordosten befindet sich noch ein außergewöhnlicher Bonusgegenstand (Zugang zu einer **Verborgenen Welt**, die ihr nach der Mission antreten könnt). Geschützt ist dieser Bonus jedoch durch eine Machtwort-Falle, die ihr folgendermaßen überwindet:

Nehmt viele Imps in eure Hand und lasst einen Imp die Falle auslösen. Dieser wird daraufhin sterben und ihr müsst sofort den nächsten Imp hinterherschicken, damit er Fliesen auslegt, um die Falle lahmzulegen. Wiederholt dies so oft bis die Falle entschärft ist.

Level 9: Mondlichtwald

Dieses Level wird von vier arroganten Zauberern der Stufe 7 beherrscht, die noch jeweils von Hexen (Stufe 7) und Riesen (Stufe 5) begleitet werden. Es gilt zuerst diese zu vernichten, um letztendlich auf den Ritter dieses Reiches treffen.

Am Anfang baut ihr erst einmal im Süden der Karte euer Dungeon aus und scheffelt so viel Gold wie möglich zusammen, indem ihr die vier in den Ecken gelegenen Goldminen abbaut. In der zweituntersten Goldmine im Osten befindet sich eine **Diamantenmine**, die euch unbegrenzt mit Geld versorgt, jedoch dauert der Abbau etwas länger als beim Gold. Eine weitere Diamantenmine erreicht ihr durch die schmalen Gänge im Westen nach Norden hin. Dort findet ihr nebenbei auch noch Bonusgegenstände wie **Kreaturen-Transfer** (hebt dies an Besten für einen Vampir der Stufe 10 auf) und **Level steigern**. In einem Extraraum im Norden befindet sich ein weiterer Zugang zu einer **Verborgenen Welt**, das aber von vielen Blitzfallen bewacht wird (schickt daher erst am Ende der Mission viele Imps dorthin, da eine Menge dabei draufgehen werden).

Neue Forschungsergebnisse in diesen Levels sind der **Friedhof** (hier werden Leichen kompostiert und möglicherweise wird ein Vampir aus ihnen entstehen) und der **Viruszauber**.

Das eigentliche Missionsgebiet liegt nun im Norden, das in vier Abschnitte mit jeweils einem Fragezeichen aus Goldminen aufgebaut ist. Bevor ihr diese Kampfarenen betretet, seid euch sicher, daß eure Kreaturen mindestens das 7. Level erreicht haben, da ihr in der Hitze des Gefechts sonst umkommt. Klappert jedes Gebiet einzeln ab und geht in der Reihenfolge Süden, Westen, Norden dann Osten vor. Die Gegner bestehen jeweils aus Bogenschützen (Level 5 und 9!), Mönche (Level 4), Samurais (Level 3 und

5), Diebe (Level 5) und einem Vampir der Stufe 7! In diesen Gebieten befindet sich jeweils einer der vier Zauberer in den Eckpunkten dieser Gebiete. Habt ihr alle Zauberer besiegt (sie lassen sich übrigens in der Folterkammer dazu überreden, für euch zu arbeiten), so wird schließlich der Ritter mit Bogenschützen und Dieben anmarschieren.

Level 10: Nimmerbös

In diesem Level beginnt ihr auf einer großen Insel im Norden, wo es kaum Wände gibt. Da der Platz nicht unbegrenzt ist, muß eure Raumplanung gut durchdacht sein, das heißt, daß eure Räume nicht kreuz und quer gebaut werden sollten. Im Zentrum der Karte befindet sich eine Schatzinsel, die ihr euch unbedingt unter den Nagel reißen solltet und im Süden befindet sich der gegnerische Dungeon Keeper ebenfalls auf einer Insel. Neue Errungenschaften in diesem Level sind der **Köderraum** (ihr findet bereits einen fertigen Köderraum östlich von eurer Insel), durch den die **Höllenhunde** angelockt werden, die **Drachen**, die sich zu euch gesellen, sobald ihr einen umfangreichen Goldvorrat habt und die Zaubersprüche **Einsturz** und **Huhn**.

Es gibt hierbei wieder zwei verschiedene Vorgehensweisen, um den Gegner sinnvoll anzugreifen :

- a) Ihr begebt euch auf die Ostküste und greift dort den Gegner an, der über Brücken hier bereits gelandet ist.
- b) Von der Insel im Zentrum baut ihr eine große Brücke zur Insel im Süden und schickt so eure gesamte Armee in das Feindesgebiet.

Level 11: Heimathof – Titisee

Dieses Level beginnt ihr mit bereits gebauten Räumen und es gehört bis jetzt zu den schwersten Missionen. Helden werden nämlich im Laufe der Zeit aus allen Himmelsrichtungen her in großen Gruppen angreifen. Hier ist eine schnelle Vorbereitungsphase von großer Bedeutung. Dazu gehören Training, Forschung und Fallenherstellung. Sobald ihr ausreichend geforscht und auch genügend Fallen und Türen beisammen habt, könnt ihr euch in eine beliebige Himmelsrichtung durchschlagen, um nach weiterem Gold zu graben. Die anderen Gänge müssen mit Türen und Fallen versehen werden, da zwischendurch einige Heldengruppen Terrorangriffe auf euch starten. Es ist daher sehr wichtig, daß eure Kreaturen gut durchtrainiert sind, da ab einem gewissen Zeitpunkt starke Angriffswellen von allen Seiten ankommen, wogegen Fallen und Türen kaum mehr etwas bewirken können.

Level 12: Elfentanz

In diesem Level gilt es zwei gegnerische Dungeon-Rivalen auszuschalten, die anfangs aber nicht angegriffen werden sollten. Schlagt euch daher erst einmal (nachdem ihr euer Dungeon schon ausgebaut habt) nach Süden, um euch einige Kämpfe mit kleineren Heldengruppen zu liefern und eure Armee dadurch zu vergrößern. Nachdem eure Armee stark genug ist, wendet ihr euch zuerst gegen den Gegner im Westen, der ziemlich schwach ist. Anschließend grabt ihr euch nach Osten durch und bekämpft

dort den 2. Gegner, der euch mit vielen Feindeskreaturen entgegenkommt. Seid euch vorher aber sicher, daß eure Kreaturen gut durchtrainiert sind. Falls euch der Gegner zu überlegen erscheint, so stellt ein paar Fallen (neu in diesem Level dazugekommen ist die **Lava-Falle**) in den schmalen Gängen auf und lockt geschickt die feindlichen Kreaturen dort hinein, indem ihr euch in den Kämpfen immer etwas zurückzieht.

Level 13: Badenerland

Dieses Gebiet wird von zwei anderen Dungeon Keepern besetzt gehalten, die sich auf der großen Inselhälfte im Süden befinden. Ihr beginnt daher auf der Inselhälfte im Norden, die von einem Lavasee umgeben ist. Um eure Insel schnell aufzubauen zu können, beginnt ihr schon einmal mit 8 Imps und einem reichlichen Goldkonto. Nachdem eure Kreaturen wieder genügend aufgeputscht wurden, baut ihr erst einmal im Westen einen Brückenübergang zur südlichen Inselhälfte. Setzt am besten auch gleich einen Wachposten dorthin, damit nicht Feinde überraschend auf eure Insel gelangen ohne daß eure Kreaturen es bemerken. Schaltet dann zuerst den Gegner im Südwesten aus, da dieser sehr schwach ist und übernehmt anschließend seine Räume. Bereitet dann genügend Fallen vor und grabt euch schließlich von dem besieгten Dungeon Keeper aus zum nächsten Rivalen im Osten durch. Dort erwarten euch bereits viele starke Gegner.

Level 14: Pennburg

In diesem Level werdet ihr zwei Dungeon-Rivalen und zusätzlich den Ritter schlagen müssen. In der Vorbereitungsphase könnt ihr euch schon bis zur großen Goldmine im Norden der Karte durchgraben. Die Dungeon-Bereiche der Rivalen sind durch Mauern von euch abgetrennt und das Heldentor ist durch eine Tür im Norden vor euch sicher. Nachdem schließlich eure Kreaturen genügend trainiert sind (übrigens stehen euch nur Zauberer und Eiserne Jungfrauen zur Verfügung) und ihr den Zauberspruch **Rückbau** erfunden habt (wendet diesen teuren Zauber auf eine verstärkte Wand des Gegners an, die sich dann daraufhin für eine kurze Zeit in eine normale Wand verwandelt wird; nutzt genau diese Gelegenheit aus, um mit euren Imps diese Wand abzureißen), so schaltet ihr zuerst den Gegner im Westen, dann den Gegner im Osten aus.

Habt ihr beide besiegt, so wird der Ritter im Norden mit vielen Bogenschützen anrücken (stellt am besten vor der Tür im Norden schon einige Fallen auf, um euch etwas Arbeit zu ersparen).

Level 15: Knittelvers

In diesem Level müsst ihr erneut zwei Dungeon Keeper besiegen, jedoch ist diesmal die Vorgehensweise etwas anders. Am Anfang müsst ihr auf jeden Fall in eurem Gebiet im Nordosten bleiben und dort eure Räume aufzubauen. Ganz im Nordosten befindet sich eine 2 Felder große Diamantenmine, die anfangs neben der Goldmine nordöstlich von eurem Dungeonherz aus die einzige Haupteinnahmequelle sein wird. Habt ihr dann genügend starke Kreaturen (mindestens Level 5) aufgebaut, so könnt ihr euch langsam Richtung Osten zur Goldmine am anderen Ende der Karte bewegen. Ihr

werdet südöstlich von eurem Dungeonherz in ein neues Gebiet kommen, wo zwei Samurais (der Stufe 10!) euch angreifen. Schickt hier eure gesamte Armee hin, um die beiden Kämpfer zu besiegen. Weit im Nordosten hinter der Goldmine werdet ihr einen Teufler der Stufe 6 finden, der sich zu euch gesellt. Im Laufe des Spiels werdet ihr den Zauberspruch **Armageddon** erforschen, mit dem ihr die endgültige Schlacht mit allen Feinden dieses Levels in eurem Dungeonherz ausführen könnt. Benutzt den Spruch natürlich erst, wenn ihr euch sicher genug seid, daß eure Kreaturen qualitativ sowie quantitativ dem Gegner überlegen scheinen. Nach Aktivierung dieses Spruches wird ein Countdown von 200 abwärts zählen, um den Start des Kampfes anzuzeigen.

Nach der gewonnener Schlacht wird dann ein weiterer Countdown von 2000 abwärts zählen, bis ihr euren Kreaturen wieder Befehle geben könnt. Nebenbei gesagt, gibt es im Zentrum des Levels eine große Bonus-Insel, die von Mauern umgeben ist und allerlei Fallen in sich verbirgt, um viele Bonusgegenstände wie **Sichern**, **Level Steigern**, und **Verbogene Welt** unzugänglich zu machen. Um an letzteren Gegenstand zu kommen, solltet ihr rund um die südliche Bonus-Inselmauer eine Brücke bauen und anschließend durch den **Rückbau-Zauber** in den Bonus-Raum gelangen. In diesem Raum befinden sich allerlei Bonusgegenstände (sie liegen jeweils im Wasser und können nur erreicht werden, indem ihr unter ihnen eine Brücke baut), jedoch gibt es hier massig Blitz-Fallen, die ihr nur durch viele Imps ausschalten könnt. Südwestlich der Bonus-Insel gibt es noch den Bonusgegenstand **Kreaturen Transfer** den ihr unbedingt für einen Vampir der Stufe 10 aufheben solltet.

Level 16: Tulpenuft

In diesem Level ist gutes Timing angesagt, da ihr euch schnell zu eurem Eingang im Osten durchschlagen müsst, um neue Kreaturen zu erhalten, da der Dungeon-Rivale euch sonst ab einem bestimmten Zeitpunkt einfach überrennt. Ihr beginnt zunächst mit 8 Imps, 1 Zauberer und zwei **Gehörnten Dämonen**!, die ihr durch den neuen Zauberspruch **Gehorsam** besser kontrollieren könnt (haltet den Spruch die ganze Zeit aktiv).

Bleibt anfangs erst einmal im oberen Nordbereich der Karte und verstärkt auf jeden Fall all eure Dungeonwände nach Westen hin, da sich dort eine ziemlich starke Heldentruppe befindet. Trainiert schnell eure Kreaturen und schickt sie dann durch einen schmalen Gang Richtung Osten zu dem Gebiet mit den vier Heldentoren (stellt am besten auch einige Fallen auf), damit ihr dort euren Eingang einnehmen könnt. Da euch viele Helden angreifen werden, müsst ihr ständig am Ball bleiben, damit eure starken Kreaturen nicht zu schnell sterben. Habt ihr dann die Angriffswelle der Helden gut abgewehrt, baut schnell euer Dungeon weiter aus, damit euch weitere Kreaturen besuchen.

Das eigentliche Missionsziel ist nun der Dungeon Keeper im Süden, der durch magische Türen von euch abgetrennt ist und schon seit Anfang des Levels versucht, diese Türen aufzubrechen. Erkundet daher rechtzeitig dieses Gebiet zum Süden hin und stellt schon einmal viele Fallen auf, da euch der Gegner mit vielen Kreaturen und

Imps entgegenkommt. Habt ihr rechtzeitig viele Kreaturen trainiert, so wird der Endkampf am gegnerischen Dungeonherz kein großes Problem für euch darstellen.

Level 17: Glücksberg

In diesem Level müsst ihr sehr vorsichtig vorgehen, da viele starke Feinde auf euch losgehen werden, falls ihr euch zu weit vorgrabt. Bei den Goldminen nordwestlich und südöstlich von eurem Dungeonherz baut ihr das Gold so ab, das nach außen hin eine schmale Goldwand stehenbleibt, da ihr euch sonst zu früh in ein neues Gebiet vorgrabt und von vielen starken Zwergen überrannt werdet. Trainiert also genügend, um euch dann auf der Dungeon-Karte ausbreiten zu können. Im Norden östlich vom Eingang befinden sich zwei gefangene Bogenschützen, die zu euch überlaufen werden. Westlich vom Eingang hingegen, befindet sich ein Raum, den ihr durch den Rückbau-Spruch betreten solltet, da der Eingang mit Fallen gespickt ist. Dort befindet sich neben dem Bonusgegenstand **Sichern** noch 4 Feen der Stufe 5 und eine Fee der Stufe 10, die unbedingt in euer Folterkammer landen sollten, da sie anschließend zu euch überlaufen werden. Weitere Bonusgegenstände befinden sich einmal westlich von der Goldmine nordwestlich von eurem Dungeonherz (**Kreatur Klonen**), einmal weit im Südosten (**Level Steigern**) und einmal ganz im Süden (ein Zugang zu einer **Verborgenen Welt**). Falls euer Goldvorrat schwinden sollte, könnt ihr im Westen an einer Diamantenmine graben.

Im Laufe des Spiels sollte auch irgendwann der Ritter mit seiner Gefolgschaft von 4 Bogenschützen (Level 5), 2 Zauberern (Level 9) und 10 anderen Nahkämpfern auftauchen.

Level 18: Luschenreich

Dieses Level ist neben dem 20. Level mit Abstand die schwierigste Mission in diesem Spiel. Es ist sehr wichtig, daß ihr am Anfang schnell, aber auch sehr vorsichtig vorgeht, da es das Spielgeschehen sehr stark beeinflusst. Ihr werdet wahrscheinlich auch sehr viele Speicherstände mitten im Spiel in Anspruch nehmen müssen, da kleine Fehler im Spielablauf verheerende Auswirkungen zufolge haben können.

Eine wichtige Rolle spielen eure 10 Imps am Anfang, deren Anzahl ihr am besten noch erhöhen solltet. Grabt euch zunächst mit ihnen schleunigst nach Norden zu den Goldminen durch (stoßt dabei auf keinen Fall auf das neue Gebiet im Zentrum des Levels, da ihr sonst eine leichte Beute für die Heldenpatrouillen seid!).

Im Westen und im Osten zieht ihr jeweils Grenzlinien etwa in Höhe der waagerechten Linie an euren Goldminen und verstärkt auf jeden Fall all eure Wände nach Norden hin, da die Heldenguppen sonst durch eure Wände durchbrechen! Beim Goldabbau müsst ihr unbedingt darauf achten, daß ihr in den jeweiligen Goldminen nach außen hin immer eine Goldwand stehen lasst, damit die Helden nicht in euer Gebiet vorstoßen können. Ganz im Osten befinden sich 2 Tentakel, die ihr euch aneignen könnt. Wenn ihr schnell genug seid und die Heldentruppen nicht schon zu weit vorgedrungen sind, könnt ihr euch auch das Gebiet weit im Westen euch aneignen, wo sich zwei

gegnerische Hexen der Stufe 5 befinden (vergesst dann anschließend nicht, die Wände zu verstärken).

Seid ihr stark genug, so müsst ihr dann auch schon auf in den Krieg ziehen, da der Feind im Laufe der Zeit immer stärker wird. Lauft zuerst im Osten in den Raum mit den 3 Teuflern der Stufe 4 und übernehmt diese, woraufhin euch auch schon die ersten Helden angreifen dürften. Da der Gegner immer willkürlich seine Dungeongänge aufbaut, kann es sein, daß ihr nur durch den Haupteingang im Norden zu den oberen Räumen gelangt. Auf dem Weg dorthin werdet ihr auf viele Fallen und Gegner treffen, daher speichert am besten davor ab, bevor ihr losmarschiert!

Einen großen Teil der Arbeit habt ihr dann bereits erledigt, wenn ihr euch bis zur Diamantenmine im Norden durchgeschlagen habt und dort eurer Bankkonto auffrischen könnt. Anschließend macht ihr euch auf in das Gebiet im Nordosten, wo ihr den Zauber **Rückbau** finden werdet, der natürlich von vielen Helden bewacht wird. Nachdem ihr den Zauber gefunden habt, könnt ihr euch auf den Weg zum gegnerischen Dungeonherz machen, das westlich von eurer Diamantenmine liegt. Eine Menge Helden werden sich höchstwahrscheinlich dort aufhalten, die ihr einfach durch viele **Blitz-Zauber** schon einmal ausschalten könnt (Informationen über das feindliche Lager erhaltet ihr größtenteils durch die Folterung von gefangenen Helden). Nachdem das gegnerische Dungeonherz dann freisteht (der Ritter sollte auch schon besiegt sein), könnt ihr durch den Rückbau-Zauber durch die östliche Wand dort eindringen und es in Ruhe zerstören.

Level 19: Dudenhöfen

In diesem Level gilt es, den gegnerischen Dungeon Keeper Meister Abzess zu besiegen und nebenbei den Angriff des Ritters abzuwehren. Zunächst werdet ihr im Südosten mit 4 Imps der Stufe 5 und weiteren 4 Imps der Stufe 10 beginnen, mit denen ihr das Gebiet dort erkundet und dabei allerlei fertiggestellte Räume in euren Besitz neben müsst (da ihr in diesem Level keine Trainingsräume bauen könnt, ist es sinnvoll auf den **Gefangen-Modus** zu schalten, um so eure Armee mit Gefangenen aufzubauen).

In diesem Gebiet werden sich noch einige feindliche Tentakel aufhalten, vor denen ihr Anfangs am besten immer weglauft, bis ihr genügend starke Kreaturen beisammen habt, um sie dann zu besiegen. Anschließend wendet ihr euch nach Osten durch den schmalen Gang, wo ihr einzelne Bogenschützen auf kleinen Inseln trefft, an die ihr erst herangehen solltet, wenn ihr den Brückenbau und den Unsichtbar-Zauber erfunden habt. Macht eure Imps dann unsichtbar und schickt sie zunächst zum Fliesen auslegen vor. Anschließend baut ihr große Brücken zu den Inseln mit den Bogenschützen (später auch Zauberer) und schmeißt dort viele Kreaturen ab, um die Feinde ohne Schwierigkeiten zu besiegen. Wiederholt dies solange, bis ihr an die Diamantenmine im Südosten angekommen seid. Westlich von der Diamantenmine befindet sich ein verstecktes Gebiet mit einem Mönch und einem Bonusgegenstand (**Kreatur Wiederbeleben**), das aber von 4 Fallen geschützt ist. Sind eure Kreaturen dann schließlich stark genug (ihr könnt leider keine Trainingskammern bauen), so macht

euch in das Gebiet weit im Nordwesten auf, wo ihr auf viele Helden stoßen werdet. Dort wird euch auch der Ritter (Level 6) erwarten, den ihr auf jeden Fall in die Folterkammer zum Überlaufen zwingen solltet. Ferner erhaltet ihr auch endlich 2 kleine Trainingsräume!

Grabt euch nun zum Dungeon-Rivalen im Nordosten vor und stellt schon einmal viele Fallen auf, bevor ihr den Rückbau-Zauber anwendet, um in einen der feindlichen Räume zu gelangen. Es werden Euch dann viele Kreaturen und Imps entgegenkommen, von denen ihr einige gefangennehmen und foltern müsst, damit sie eventuell die Karte über das feindliche Lager preisgeben. Schießt dann mit vielen Blitz-Sprüchen im feindlichen Lager herum, um bereits viele Gegner im vorhinein auszuschalten. Grabt euch dann nordöstlich an der Kartenwand entlang und dringt schließlich durch den Rückbau-Zauber in der Nähe des gegnerischen Dungeonherzes mit eurer ganzen Armee ein, um hier die Endschlacht zu bestreiten.

Level 20: Vogelsang

Ihr beginnt im Südwesten, wo ihr erst einmal eure Räume aufbaut und nicht zu weit in den Norden vorstoßt. Übernehmt auf jeden Fall die Goldmine im Osten und beginnt dort kräftig abzubauen. Östlich des Schatzgebietes befinden sich vereinzelte Räume, in denen sich Heldentore befinden, die ihr jeweils schon mal mit vielen Fallen (besonders Indy-Fallen) versehen solltet. Erst wenn eure Kreaturen stark genug sind, könnt ihr euch in das Gebiet im Zentrum der Karte aufmachen, das von einem See umgeben ist und von vielen Tentakel der Stufe 10! bewacht wird.

Die Insel kann nur durch einen bestimmten Pfad erreicht werden und ist durch viele Türen vor euch geschützt. Auf der Insel werdet ihr viele Räume und einen Gehörnten Dämon der Stufe 10! vorfinden. Trainiert nun all eure Kreaturen (besonders die Drachen und Gehörnten Dämonen möglichst bis zur 10. Stufe), schickt diese durch den schmalen Gang im Nordosten zum Gefängnisraum, in dem der Avatar gefangen gehalten wird und greift ihn mit euren stärksten Kreaturen an (achtet darauf, daß der Gefangen-Modus ausgeschaltet ist, damit der Avatar im Kampf getötet wird).

Nach dem Sieg über den Oberfürsten werdet ihr von dem wiederbelebten Avatar mit vielen Helden von der Insel aus und von den Heldentoren im Osten her angegriffen. Es werden sehr viele Feinde kommen und daher müssen ausreichend Fallen aufgestellt sein. In den Kämpfen greift ihr am besten selbst mit ein, indem ihr Blitz- und Huhn-Zaubersprüche gegen die Feinde aussprecht (ihr könnt wieder auf den Gefangen-Modus schalten, um den Avatar gefangen zu nehmen, vielleicht läuft dieser dann sogar zu euch über). Nach dem Sieg über die Helden greift ihr den Dungeon-Rivalen am besten über Brücken (die ihr nun bauen könnt) vom Gefängnisraum im Nordosten aus an. Seid hierbei auch in den Kämpfen selbst aktiv, da der Gegner mit vielen Blitz-Sprüchen auf eure Kreaturen schießt.

Die Geheimlevel

Wenn ihr die Bonusgegenstände **Verborgene Welt Finden** in den Level 8, 9, 15 und 17 einsammelt, so erscheinen nach diesen Missionen zusätzliche Fahnen auf der Landkarte. Es handelt sich jeweils um Bonuslevel, die ihr freiwillig und jederzeit nach einer bestandenen Mission antreten könnt, da sie nichts mit den regulären Missionen

zutun haben. Um Euch noch ein wenig Spielspaß zu lassen, folgen jetzt nur ein paar kurze Tips zu diesen Geheimnissen - findet den Rest selbst heraus.

Geheimlevel 1, nach dem normalen 8. Level

In diesem Geheimlevel müßt ihr euch verschiedenster Kreaturen bemächtigen. Arbeitet euch durch diesen Level und tötet, wie ihr es gewohnt seid. Speichert öfters einmal ab, da Ihr unterwegs von Steinfallen (herunter fallende Felsbrocken) überrascht werden könnt.

Geheimlevel 2, nach dem normalen 9. Level

In diesem Level müßt Ihr 50 Imps töten, die sich alle zwischen der 3 und 10 Stufe befinden. Der beste Weg dafür wäre, sie alle totzuschlagen. Diese Aufgabe entpuppt sich als gar nicht so einfach, da die Imps zusammen mit schnellen Monstern umherziehen. Hier eine kleine Hilfe. Am oberen Rand der Karte findet Ihr eine Brücke und direkt oberhalb dieser Brücke befindet sich ein rechteckiges Feld. Grabt Euch zu eben diesem Feld vor und lockt dort ebenfalls ein paar der Imps hin. Nachdem dies geschehen, drängt ein paar der Imps aus dem Feld heraus, worauf diese in die Lava und an eine Wand fallen. Haltet diese nun davon ab, wieder auf das Feld zu kommen und die Imps sterben ziemlich schnell in der heißen Lava. Wiederholt diese Prozedur, bis alle Imps tot sind.

Geheimlevel 3, nach dem 15. normalen Level

Wiederum erwarten Euch in diesem Level eine Unmenge starker Imps, die es zu beseitigen gilt. Hier hat es sich am besten erwiesen, die Gegner in einen kleinen Raum zu locken. Packt soviel Gegner wie möglich in den Raum und lasst dann einen hohen Zauberspruch auf die ganze Meute los.

Geheimlevel 4, nach dem 17. normalen Level

Dieses Level startet Ihr mit einem Imp und einem Skelett. Benutzt den Imp, um 5 Felder nach links oder rechts zu graben, dann einige Felder nach oben. Geht von Zeit zu Zeit zum Dungeonherz zurück und findet eventuell den Eingang in eine Mauer. Folgt diesem dann ein Stück und Ihr stoßt auf eine solide Wand. Benutzt dann einen Zauberspruch, um die Wand zu zerstören und geht weiter. Ihr findet bald neue Mitstreiter. Ihr trefft auf Bogenschützen, die allerdings leicht zu besiegen sind. Stoßt Ihr auf den Fallenraum, kriecht einfach durch. Landet Ihr in einem Raum mit 6 oder mehr Steinfallen (Felsbrocken), kriecht weiter nach links - neue Mitstreiter.

Geheimlevel 5, nach dem 18. normalen Level

Dieses besondere Bonuslevel werdet ihr zufällig (und nur vielleicht) nach dem 18. Level auf der Landkarte vorfinden. Ihr müßt Euch der Aufgabe sofort stellen, da das Level sonst nach der nächsten Mission wieder verschwindet.