

Durchgebuddelt

Dungeon Keeper

Wird Ihre Kellerparty von allzu rechtschaffenen Gesellen dichtgemacht?

Dann ist der folgende Lehrgang genau richtig für Sie...

TAKTISCHE Ratschläge und Tips

Bei Bullfrogs Grubenschlacht gibt es zwar zahlreiche Wege, die erfolgreich sein können. Die hier beschriebenen waren es allerdings in jedem Fall. Das auf den Karten eingetragene Kürzel »ED« steht für den eigenen Dungeon, wohingegen »GD« das Verlies eines Gegners markiert.

Folgende Verhaltensweisen haben sich als hilfreich herausgestellt:

- ◆ Errichten Sie die Räume ohne Trennwände.
- ◆ Zu Beginn sollten Sie vorrangig darangehen, eine Bibliothek aufzubauen.
- ◆ Errichten Sie das Versteck sowie den Trainingsraum direkt neben dem Dungeonherz.
- ◆ Fallen haben in schmalen Gängen vor Türen die höchste Effektivität.
- ◆ Errichten Sie in der Nähe von großen Goldadern und Edelsteinen Schatzkammern.
- ◆ Wenn das Geld knapp ist, verkleinern Sie den Trainingsraum oder verkaufen ihn ganz.
- ◆ Trainieren Sie Ihre Imps maximal bis Stufe 3.
- ◆ Auch Zauberer und Teufler benötigen Training!
- ◆ Erweitern Sie Ihr Gelände vor großen Gefechten möglichst nah an die Kampfzone heran.
- ◆ Primäres Ziel bei einem Angriff ist es, das gegnerische Herz zu vernichten, selbst wenn das mit Verlusten verbunden ist.
- ◆ Trainieren Sie Ihre eigenen schwachen Kampfeinheiten (z.B. Fliegen) hoch und werfen Sie sie dann in die Folterkammer, um Geister zu erzeugen.
- ◆ Stecken Sie gefangene Helden in die Folterkammer und heilen Sie sie vor dem Ableben. Nur Geduld, jeder Held tritt irgendwann zu Ihnen über!
- ◆ Ist ein Mangel an Zauberern zu verzeichnen, so kann man diese auch durch Fliegen und Spinnen in größeren Mengen ersetzen.
- ◆ Nutzen Sie unbedingt das Transfer-Feature der früheren Dungeons. Mit einem Stufe-10-Charakter von Anfang an ist das Spiel schon viel einfacher.
- ◆ Schütten Sie Hornys Geld auf den Kopf, um sie bei Laune zu halten.

Opfern lohnt sich

Kleine OPFER- kunde

Der Tempel ist eine interessante Erweiterung des Dungeons. Je nachdem, was Sie hineinwerfen, helfen die Götter mit allerlei Geschenken aus. Hier sind einige »Beispielrezepte«:

- ◆ Ein geopfter Imp senkt den Preis zur Herstellung neuer Imps um 300 Goldstücke.

- ◆ Drei geopfter Käfer bewegen die allmächtigen Götter dazu, die Arbeiten am aktuellen Forschungsobjekt auf der Stelle fertigzustellen.
- ◆ Zwei geopfter Fliegen bewirken die sofortige Herstellung des derzeit in Produktion befindlichen Gegenstands.
- ◆ Ein Troll, ein Teufler und eine Jungfrau stimmen die Götter so glücklich, daß sie Ihnen einen Horny überlassen.

Wer ändert eine Grube gräbt...

Eine FALLE für alle Fälle

Fallen spielen bei der Verteidigung des eigenen Dungeons eine wichtige Rolle. Dessen ist sich allerdings auch Ihr Gegenspieler bewußt. Zum Glück gibt es einige trickreiche Möglichkeiten, Fallen möglichst verlustlos auszuschalten:

ALARM

Alarmfalle: Diese Falle tötet niemand, ruft jedoch Kreaturen herbei. Betreten Sie sie mit einer entsprechenden Streitmacht.

GAS

Giftgasfalle: Teufler zeigen sich von der negativen Wirkung dieser Falle vollkommen unbeeindruckt und nehmen keinen Schaden.

BLITZ

Blitzfalle: Erfahrene Drachen mit einer dicken Haut und einem Heilspruch können die Blitzfalle am schnellsten abnutzen.

LAVA

Lavafalle: Einmal ausgelöst, ist diese Falle auch schon abgenutzt. Legen Sie eine Brücke darüber, und es ist endlich Ruhe.

INDY

Indyfalle: Die mit Abstand tödlichste Falle, welche sowohl ganze Heldenscharen wie auch größere Teile der eigenen Streitmacht wie nichts niederwalzt. Stellen Sie dem Stein eine massive Tür in den Weg, um ihn aufzuhalten.

MACHT- WORT

Machtwortfalle: Ähnlich wie bei der Blitzfalle sind hartgesottene Drachen hier die beste Wahl.

Bonus-Dungeons

MITLÄUFER

In diesen Zusatzdungeons können Sie Kreaturen für das nächste Gewölbe gewinnen. Doch Vorsicht: Sie dürfen immer nur ein Monster mitnehmen! Einige Dungeons haben wir für Sie aufgelöst. Eine besonders interessante Aufgabe stellt sich, wenn Sie die Systemzeit Ihres Rechners auf einen Vollmondtag datieren.

IMPTÖTEN im Akkord

Die Imptötterdungeons:

In zwei Bonusdungeons gilt es, alle Imps zu töten. Steht Ihnen genug Geld zur Verfügung, sperren Sie die Imps in einen abgeschlossenen Raum und »steinigen« sie mit dem »Einstürzen«-Spruch. Herrscht

Ebbe in der Kasse, kann man die kleinen Kerle auf den Steg in der Lavagrube plazieren und dann in die Feuerglut hinein ohrfeigen.

Der Symbiose-Dungeon

DRACHEN-symbiose

Gehen Sie die Symbiose mit dem Drachen ein und töten Sie die Helden (1) mit gezieltem Granatbeschuss. Den Teufler bei (2)



führen Sie bis zur eisernen Jungfrau (3), welche bis zum Vampir (4) vorstößt. Bei den zahlreichen Steinfallen hilft Ihren Monsterchen nur Ausweichen! Bei (5) gibt es einmal das »Stufe steigern«-Special. Das Levelziel befindet sich jedoch bei (6). Beide Seiten sind schwer bewacht. Versuchen Sie,

Symbiose (Bonus) Ein dornenreicher Weg steht Ihren Kreaturen bevor.

die Gegner einzeln in einen leeren Raum zu locken und geben Sie ihnen dann Saures. Kämpfen Sie immer in Symbiose!

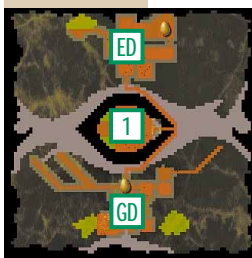
Ab in den Keller!

Da die ersten fünf Dungeons sehr leicht zu lösen sind und nur der Einarbeitung dienen, wollen wir gleich ins sechste Stockwerk hinabsteigen:

DUNGEON 6 Lieblich-knuffeltal

SPECIALS:

- ◆ einmal Sichern
- ◆ einmal Stufe steigern



Dungeon 6 – Gehört die Mitte Ihnen, ist der Gegner schnell erledigt.

Um den Gegner im Süden zu vertreiben, errichten Sie zunächst Ihren Dungeon und trainieren die Monster. Sobald Ihre Kreaturen einige Stufen aufgestiegen sind, können die Imps einen Gang in südlicher Richtung graben. Die dort befindlichen Helden sind nun kein Problem mehr. Verbinden Sie die Höhle in der Mitte per Brücke mit Ihrem Dungeon. Ein rasches Durchgraben nach (1) lohnt sich, denn dort findet man eine Folterkammer. Nun sollte der Angriff auf den südlichen Keeper kein Problem mehr sein.

Die versteckte FOLTER-KAMMER

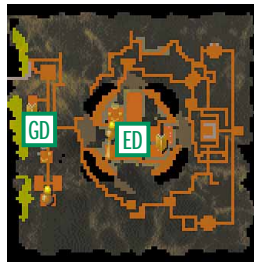
DUNGEON 7 Traumtal

SPECIALS:

- ◆ zweimal Wiederbeleben
- ◆ einmal Stufe steigern
- ◆ einmal Kreatur transferieren

Sobald man guttrainierte Kreaturen hat, legt man eine Brücke nach Norden. Die

Helden, die anschließend in den Dungeon eindringen, sollten nicht mehr als eine kleine Mahlzeit für Ihre dunkle Armee sein. Widmen Sie sich dem gegnerischen Keeper. Zunächst legt man eine Brücke nach Westen und lässt die fleißigen Imps weiter in diese Richtung graben.



Dungeon 7 – Lava ist ein guter Schutz, den Sie zunächst behalten sollten.

Sobald die kleinen Bergleute auf eine gesicherte Mauer stoßen, graben Sie sich an dieser entlang, bis eine ungesicherte Stelle gefunden ist. Nun kann Ihre durch Skelettkrieger verstärkte Armee den gegnerischen Dungeon im Sturm erobern.

Der **MAUER-**
durchbruch

DUNGEON 8

*Herrlich –
Hohen-
bollern*

SPECIALS:

- ◆ einmal Stufe steigern
- ◆ einmal Kreaturentransfer
- ◆ einmal Verborgene Welt



Dungeon 8 – Zum ersten Mal findet man eine verborgene Welt.

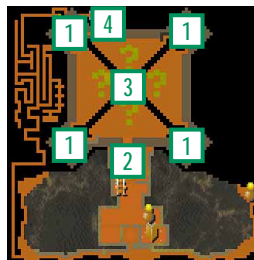
Einige Helden haben sich bei (1) verlaufen und sollten erst einmal ignoriert werden. Bauen Sie Ihren Dungeon auf und trainieren Sie Ihre Streitmacht. Bei (2) finden Sie einige herrenlose Kreaturen. Mit deren Hilfe sollten Sie bald gegen Ihren Gegner in den Kampf ziehen, bevor das Geld ausgeht. Ist das Dungeonherz erst einmal genommen, stellen die Ihnen feindlich gesinnten Möchtegern-Kämpfer auch kein Problem mehr dar. Bevor Sie den nächsten Dungeon aufsuchen, sollten Sie jedoch mal einen Blick in die Räume bei (3) werfen...

DUNGEON 9

*Mondlicht-
wald*

SPECIALS:

- ◆ einmal Sichern
- ◆ zweimal Wiederbeleben
- ◆ zweimal Stufe steigern
- ◆ einmal Kreatur transferieren
- ◆ einmal Verborgene Welt



Dungeon 9 – Verlassen Sie den sicheren Süden ja nicht zu früh.

Direkt nördlich des Eingangs findet man einen Tempel sowie einige heimatlose Kreaturen. Wagen Sie sich zunächst nur nach Süden vor und bauen Sie das Gold bei (2) erst bei Geldmangel ab. Zu diesem Zeitpunkt sollten die hinter dem Gold wartenden Helden vermöbelt werden. Für die Zauberer (1) gilt ähnliches. Nach deren Ableben taucht der Ritter bei (3) auf. Danach ist an diesem Dungeon nur noch die kleine Kammer bei (4) interessant...

HELDEN hinter der
Goldader

DUNGEON 10

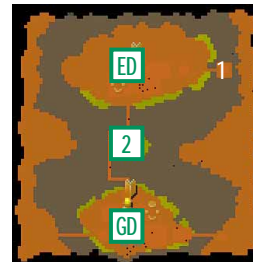
Nimmerbö

SPECIALS:

- ◆ zweimal Stufe steigern
- ◆ einmal Kreatur transferieren

Bei (1) können Sie einen Köderraum einnehmen, während bei (2) einige unentschlossene Fliegen warten. Der Angriff auf Ihren Gegner gestaltet sich denkbar einfach. Schon nach kurzem

Training sollten Sie genug kampfstärke Einheiten beisammen haben. Zur Attacke eine Brücke bis zur gegnerischen Insel bauen und angreifen.



Dungeon 10 – Vergrößern Sie Ihre Armee durch Einsatz des Köderraums.

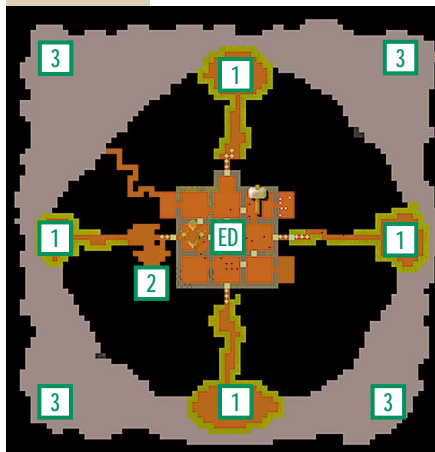
Brückenbau zur **INSEL**

DUNGEON 11

Heimathof –Titisee

SPECIALS:

- ◆ zweimal Wiederbeleben
- ◆ dreimal Stufe steigern
- ◆ einmal Kreatur transferieren



Dungeon 11 – Geballte Attacken aller beteiligten Einheiten halten die Verluste schön niedrig.

Helden stürmen aus allen Richtungen (1) in Ihren Dungeon. Beschaffen Sie die beiden Specials bei (2) und setzen Sie sie ein, sobald der erste Angriff erfolgt. Bauen Sie schnellstens ein Gefängnis. Besiegen Sie die erste Welle, indem Sie den Heldenteams schon außerhalb Ihres eigenen Dungeons Ihre geballte Armee »auf den Kopf fallen lassen«.

Die zweite **ANGRIFFS-
WELLE**

Rüsten Sie bis zur Ankunft der zweiten Welle Ihren Dungeon mit neuen Fallen und Türen aus und sammeln Sie die Specials bei (3) ein.

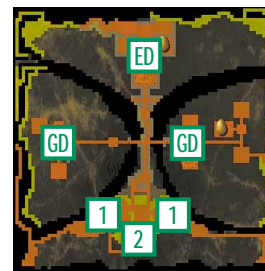
DUNGEON 12

Elfentanz

SPECIALS:

- ◆ einmal Wiederbeleben
- ◆ einmal Stufe steigern
- ◆ einmal Kreatur transferieren

Sobald Ihre Monster Stufe 4 erreicht haben, schicken Sie sie in den südlichen Höhlenteil, wo bei (1) ein paar Helden auf ihren Tod warten. Nachdem dies vollbracht ist, finden Sie bei (2) einen Friedhof, auf dem schon einige Vampire ihrer Befreiung harren.



Dungeon 12 – Die erstmals auftauchenden Vampire sind nahezu unsterbliche Helfer.

VAMPIRE gesucht

Mit deren Hilfe sind die anderen Keeper dann schnell aus der Welt geschafft.

DUNGEON 13 Badenerland

SPECIALS:

- ◆ einmal Stufe steigern, einmal Karte aufdecken
- ◆ einmal Kreatur transferieren



Dungeon 13 – Eile ist angesagt, damit Ihr Gegner auf gar keinen Fall zu stark wird.

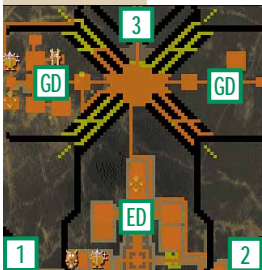
Um den beiden alliierten Zauberern einzuheizen, erfinden Ihre Magier zunächst eine Brücke, welche dann direkt gen Süden gelegt wird. Um Ihren Imps das Erobern leichter zu machen, ziehen Sie Ihre Truppen südlich des Lava-sees zusammen und rücken mit Ihnen nach Süden vor. Sobald das grüne Dungeonherz vernichtet ist, sollte der

DUNGEON 14 Pennburg

Keeper in Lila kein Problem mehr darstellen.

SPECIALS:

- ◆ einmal Kreatur transferieren



Dungeon 14 – Der versteckte Horny kann im Ernstfall ganze Armeen ausschalten.

Sichern Sie zu Beginn Ihren Dungeon und die Edelsteine bei (1) ab. Ähnlich verfahren Sie im Südosten, wo man bei (2) eine Werkstatt und dahinter zusätzlich noch einen Horny entdecken kann. Gestärkt durch den Horny sowie durch ausgiebiges Training, sind der grüne Keeper und danach sein lila Kollege Freiwild. Um den Dungeon

Das Ende des GRÜNEN KEEPERS

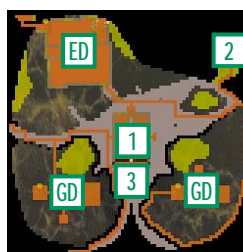
endgültig zu erobern, gilt es nur noch, der kleinen Heldenschar nebst Rittern bei (3) möglichst schnell den Tod zu bringen.

DUNGEON 15 Knittelvers

SPECIALS:

- ◆ zweimal Sichern
- ◆ zweimal Stufe steigern
- ◆ einmal Kreatur transferieren
- ◆ einmal Verborgene Welt

Der grüne Keeper wird in der Regel vom Ritter erledigt. Trainieren Sie die Truppen und gra-



Dungeon 15 – Helden leisten im Kampf gegen die Keeper gute Vorarbeit.

Das KLEINOD

ben Sie erstmal nicht nach Süden. Erst mit einigen Kreaturen der Stufe 8 sollten Sie den südlichen Bereich befreien.

Bei (1) und (2) finden sich hilfreiche Kampfgenossen, bei (3) erwartet Sie ein interessantes Kleinod.

DUNGEON 16
Tulpenduft

SPECIALS:

- ◆ einmal Wiederbeleben
- ◆ einmal Kreaturen klonen
- ◆ einmal Kreatur transferieren



Das einzige Ziel dieses Dungeons: Zerstören Sie das gegnerische Dungeonherz! Zu diesem Zweck lassen Sie Ihren Keller geschlossen, da sonst lästige Helden durchstoßen. Das gesuchte Herz ist direkt südlich Ihres Gewölbes.

Steuern Sie abwechselnd einen der beiden Hornys (keinesfalls beide gleichzeitig!) dorthin und stecken Sie ihn zwecks Heilung und Training kurz vor seinem Tod zurück in seinen »Wohnbereich«.

Diese Prozedur sollte nicht allzu lange andauern, denn schon bald ist das Herz geknackt.

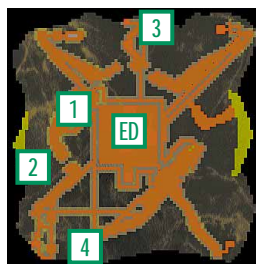
DUNGEON 17
Glücksberg

SPECIALS:

- ◆ einmal Sichern
- ◆ einmal Stufe steigern
- ◆ einmal Kreaturen klonen
- ◆ einmal Verborgene Welt

Graben Sie sich zu Beginn nach (1) durch und überlassen Sie die dort befindliche Horde Zwerge dem Charakter, welchen Sie aus dem letzten Level transferiert haben.

Graben Sie auch die Edelsteine bei (2) an. Nun sichert man das gewonnene Terrain und trainiert die dunkle Armee. Wenn Ihre Kreaturen gut ausgebildet sind, bohren Sie ein Loch in Ihren Dungeon und töten eine Heldentruppe nach der anderen. Bei (3) finden sich noch weitere Kreaturen ein und bei (4) wartet eine nette Überraschung auf Sie.



Dungeon 17 – Ein gut gesicherter Dungeon ist diesmal echt Gold wert!

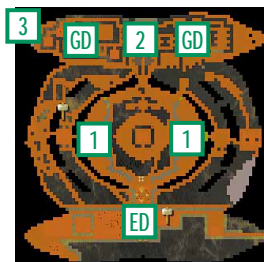
Edelsteine lösen GELD-probleme

DUNGEON 18
Luschenreich

SPECIALS:

- ◆ zweimal Wiederbeleben
- ◆ zweimal Helden-Raub
- ◆ einmal Stufe steigern
- ◆ einmal Karte aufdecken

Zunächst gräbt man die Goldadern bei (1) an, wobei sich gleich noch eini-



Dungeon 18 – Neben großen Goldadern findet man auch noch einige Kampfgenossen.

EDELSTEINE

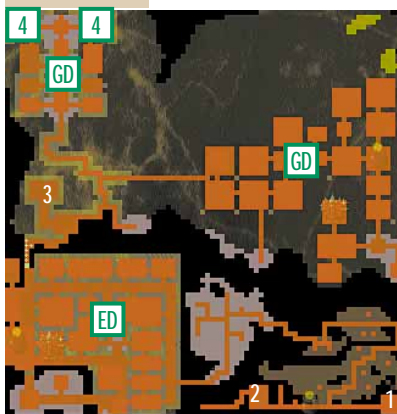
ge Kreaturen in Ihre Truppe einreihen. Sichern Sie den Dungeon nun rund um die Adern und trainieren Sie Ihre Einheiten, bis das Geld ausgeht. Das ist der rechte Zeitpunkt für eine Attacke.

Kümmern Sie sich erst um die Patrouillen in der Mitte des Levels und arbeiten Sie sich dann zu den Edelsteinen bei (2) vor. Nach dieser Finanzspritze gegnerischen Dungeon Raum für Raum erobern. Die Karte bei (3) wird Ihnen dabei gute Dienste leisten.

DUNGEON 19
Dudenhöfen

SPECIALS:

- ◆ zweimal Wiederbeleben
- ◆ zweimal Helden-Raub



Dungeon 19 – Rekrutieren Sie die Streiter des Guten für Ihre dunkle Armee.

Erobern Sie den herrenlosen Dungeon außerhalb Ihres Startpunktes. Eine Armee kann hier nur aus Heldentruppen hergestellt werden. Fangen Sie einige Recken ein und spannen Sie sie auf die Folter. Den Heilspruch zum erfolgreichen Mißhandeln finden Sie bei (3). Danach bohrt man die östliche Dungeonwand an. Legen Sie den Helden, die den Weg bewachen, Brücken, da-

mit sie getötet werden können. Bei (1) warten Edelsteine und bei (2) Drachen.

Der ANGRIFF

Es folgt der Angriff auf den nördlichen Dungeon. Töten Sie dort schon einige Einheiten per Blitz. Nach einer Trainingsphase sollte nun auch das östliche Dungeon schnell erobert sein. Ein Hinweis: Erzeugen Sie keine Skelette!

DUNGEON 20
Vogelsang

SPECIALS:

- ◆ einmal Wiederbeleben
- ◆ fünfmal Stufe steigern

Der Keeper im Norden ist nur schmückendes Beiwerk – töten Sie den Avatar (1) nebst Truppen und das Land ist erobert. Dringen Sie mit einigen gut trainierten Einheiten in den See bei (2) vor und erkunden Sie danach die Burg. Imps graben Sie nun den Weg (3) zur Burg frei und erobern diese. Trainieren Sie Ihre Einheiten und legen Sie einen großen Geldvorrat an.

Rösten Sie den Avatar solange per Blitz, bis er stirbt. Wenn er später wiederkehrt, verfahren Sie mit seinen Truppen genauso. Sobald die Armee des Guten besiegt ist, ist Ihre Herrschaft über diese Welt besiegt – herzlichen Glückwunsch!



Dungeon 20 – Bringen Sie dem Avatar nach zahlreichen Ultimas endlich den Tod!

Das Ende des AVATARS

mic