Dungeon Keeper - Kreaturen-Übersicht

Kreatur	Info
	Diese kleinen possierlichen Tierchen sind richtig kampflüstern, denn sie stürzen sich sofort in den Trainingsraum, wo sie auch nur zum Fressen und Gold kassieren weg zu bekommen sind! Das ist dann aber auch recht gut, denn an und für sich sind die Kreaturen recht schwach (trotz Immunität gegen Lava), werden aber durch das direkte Training schnell recht brauchbar. Ab Level 7 beherrschen sie neben dem Echsenkugel-Zauber auch das Heilen, was ihre Kampfkraft nochmals deutlich steigert. Darüber hinaus lohnt sich das Training dann aber auch! Die Dämonechse lernt zwar keinen weiteren Zauber, wird aber beim Training über Level 10 hinaus recht bald zu einem Level 5 Drachen!
	Drachen kommen zu Beginn noch recht behäbig daher, werden sie jedoch nicht in die Bibliothek gelassen, wo sie sonst bevorzugt hingehen, und stattdessen in den Trainingsraum gesteckt, werden sie sehr schnell zu extrem ausdauernden Kämpfern, die auf Level 10 neben dem Flammenatem noch die Zauber Heilung, Granate, Meteor und Wort der Macht beherrschen. Dadurch sind Drachen sowohl im Nahkampf als auch auf größerer Distanzen wahre Panzer, die sich allerdings auch entsprechend langsam bewegen. In kleineren Gruppen können diese Kreaturen sehr lange kämpfen und somit gegnerische Truppen binden. Als kleine Entschädigung zur Behäbigkeit können Drachen durch Lava laufen, was manchmal eine Abkürzung darstellt...
	Diese kleinen SM-Freaks werden von einer Folterkammer magisch angezogen, sind jedoch auch recht schnell im Trainingsraum zu Gange. Ist dieser jedoch zu voll, verschwinden die Damen nur allzu schnell wieder in der Folterkammer um sich etwas „verwöhnen“ zu lassen, was man jedoch möglichst wenig gestatten sollte, da die Eiserne Jungfrau erst auf höherem Level deutlich kampfstark wird. Zunächst beherrscht sie nämlich nur den Nahkampf, auf Level 10 dann aber noch Blitz, Beschleunigen, Auslaugen und Teleport, womit sie eine recht brauchbare Mittel- bis Fernkämpferin wird. Dank dem Teleport-Zauber kann sie sich auch aus gefährlichen Situationen recht schnell entfernen, trotzdem sollte man sie nicht mitten ins Geschehen werfen, dort wird sie nämlich selten lange bestehen. Trotzdem aber eine der Besten Kreaturen, da sie auch prima in der Handwerkskammer oder der Bibliothek zum Einsatz gebracht werden kann! Ein Negativpunkt ist das fehlende soziale Miteinander von Eisernen Jungfrauen und (für Sie kämpfenden!) Samurais. Das wird man zwar eher selten haben, doch dann ärgert es doppelt, da beide Kreaturen eigentlich recht ähnlich sind und sonst miteinander auf Jagd gehen könnten...
	
	
	
	
	

Kreatur	Info
	
	

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/dungeonkeeperkreaturen?rev=1481064970

Last update: **2016/12/06 22:56**