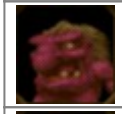
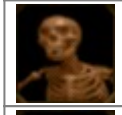
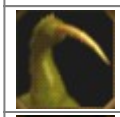
Dungeon Keeper - Kreaturen-Übersicht

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...
	Mit eine der ersten Kreaturen, die zu Ihnen kommen. Leider auch die Schwächste überhaupt. Fliegen sind zunächst recht nützliche Aufklärer, die jedoch bei Feindkontakt extrem schnell die Flügel verlieren! Selbst das Trainieren bringt hier nicht viel, da eine Fliege maximal den Beschleunigen- und den unbekannten Erkundungs-Zauber beherrscht und deshalb trotzdem selbst auf Level 10 immer noch verdammt schnell zu Boden geht. Nach den ersten Leveln sollte man Fliegen eigentlich absolut nicht mehr brauchen und sie bei Eintreffen direkt als Düngung für den Friedhof oder als „Zutat“ beim Opfern benutzen.
	Geister bekommt man hauptsächlich durch den Tod diverser Kreaturen auf der Folterbank. Leider ist das eher selten ein guter Tausch, denn Geister sind miserable Kämpfer, die man besser für Erforschungsarbeiten in der Bibliothek abstellt. Ab Level 8 beherrschen Sie zwar Unsichtbarkeit, Auslaugen, Abprall und Wind, doch interessant ist wenn überhaupt nur der letzte Zauber. Mit ihm lassen sich Gegnerverbände recht fein durch die Gegend pusten, was Geister dann auch recht nützlich ist, da sie im Kampf einfach viel zu schnell untergehen..!

Kreatur	Info
	Der Horned Reaper ist neben Avatar und Ritter eine der stärksten Kreaturen überhaupt, die man aber nicht einfach so bekommt, sondern vielmehr finden oder „eropfern“ muss. Im Vergleich zu den beiden Helden ist der Horny jedoch extrem anspruchsvoll und super schnell gereizt (niemals schlagen!). Das gilt es durch besondere Vorkommnisse zu verhindern, denn wenn der Horny erstmal so gereizt ist, dass er andere Kreaturen angreift, wird es enorm schwer ihn nochmal zu besänftigen! Bauen Sie ihm daher am besten einen eigenen kleinen Mini-Dungeon mitsamt Versteck, Trainingsraum und Hühnerfarm. Zusätzlich kann man auch noch eine Schatzkammer platzieren und diesen Dungeon dann einfach absperren, doch dann muss man oft per Hand die Schatzkammer befüllen, sonst hat man auch gleich wieder Stunk im Dungeon. Trainiert Horny fleißig, was auch die einzig wirklich Tätigkeit darstellt, die er machen will (außer dem Beten im Tempel, was bei schlechter Laune sehr hilfreich ist!) erreicht er recht schnell höhere Stufen und beherrscht dann auf Level 10 neben dem Nahkampf auch noch das Beschleunigen und das Bremsen (der Gegner), was sich zwar wenig anhört, doch dank seiner Sense ist er mit der stärkste Nahkämpfer. Gegen viele starke Magier (Einfrieren!) hat jedoch auch Horny kaum keine Chance, da braucht dann selbst er Hilfe durch andere Kreaturen.
	Der Höllenhund ist eine meist recht seltene Erscheinung, da er wenn überhaupt nur recht selten in höheren Level auftaucht. Hat man einen, sollte man ihn aber sofort in die Trainingskammer stecken, der er sonst einfach zu schwach ist, was ihm bei seinen geliebten Streifzügen (Revier markieren etc.) quer über die Karte (unempfindlich gegenüber Lava) schnell zum Verhängnis werden kann. Ab Level 5 beherrscht das gute Tier neben dem Beschleunigen auch den Feueratem, womit er dann recht brauchbar losgelassen werden kann und dann meist in flottem Tempo auf Jagd geht. Das kann sehr gut sein - wenn er feindliche Imps in großer Zahl zur Strecke bringt - jedoch mitunter auch nichts bringen - wenn er überlegene Kräfte gegen sich aufbringt! Halten Sie ihn daher möglichst an der kurzen Leine und lassen Sie ihn allenfalls zum Erkunden der Karte los. Nützlich ist er eher beim großen Angriff, wo er dann mitunter flüchtende Gegner schnell zur Strecke bringen kann. Ärgerlich ist die Feindschaft zur Dämonechse. Zwar werden beide eher selten zu Ihrer Truppe gehören, doch sollte diese der Fall sein muss man die Echsen auf dem Weg zur Hühnerfarm oft vor den Höllenhunden beschützen..!
	Imps bilden die Basis jedes Dungeons und sind bei genügend Goldvorkommen (Diamanten!) eigentlich in beliebiger Menge zu erstellen und somit recht nützliches „Füllmaterial“ für den Friedhof. Nebenbei sind sie ab Level 3 jedoch recht wertvolle Diener, da sie dann den Beschleunigen-Zauber beherrschen, so dass das Training oder zumindest ein (bzw. zwei) angewandtes Level-Steigern-Spezial recht nützlich ist. Level-10-Imps können sich zusätzlich zwar noch teleportieren, was dann aber doch zuviel des Guten ist, da sie dann einen großen Zeitraum über in der Handwerkskammer trainieren müssen und dann bei Feindkontakt trotzdem sehr schnell hops gehen, so dass sich diese Mühe meiner Meinung nach nicht lohnt. Interessanter ist es da schon, wenn man auf der Karte hochrangige Imps findet oder gar welche des Gegner überzeugen kann..!
	
	
	
	

Kreatur	Info
	
	
	

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/dungeonkeeperkreaturen?rev=1481384059

Last update: **2016/12/10 15:34**