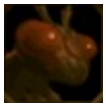
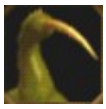
Dungeon Keeper - Kreaturen-Übersicht

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..!
	Käfer stellen neben Fliegen die ersten Monster, die sich Ihnen während der Kampagne anschließen werden. Folglich ist er eine der schwächsten Kreaturen überhaupt. Lassen Sie diese Kreaturen nur zu Beginn trainieren, wenn Sie noch keine anderen Kämpfer haben. Den einzigen Zauber, den ein Käfer erlernen kann, ist das Einfrieren (ab Level 7), was ihn dann zwar in gewisser Weise interessant macht, doch der Käfer ist selbst dann immer noch recht schwach, so dass er im Nahkampf recht schnell platt gemacht werden kann. Ziehen Sie daher Spinnen immer Käfern vor, denn diese können Gegner schon viel früher einfrieren! Nützlich ist der Käfer also später allenfalls in der Werkstatt, wo er noch recht unbehelligt rumkrabbeln kann.

Kreatur	Info
	Orcs werden vor allem durch Barracken angelockt, sind zu Beginn noch recht schwach, können aber auf Level 10 neben den Nahkampf auch die Zauber Rüstung, Granate und Beschleunigen nutzen. Sie sind zwar nicht ganz so stark wie manch andere Kreatur, aber recht gute Nahkämpfer und meist auch in größerer Zahl verfügbar, so dass man sie als eine Art Frontsoldat nutzen kann um den Fernkämpfern die Gegner etwas vom Hals zu halten…
	Skelette bekommt man nur wenn Gefangene im Knast verhungern, was vor allem bei schwächlichen Helden, wie Bogenschützen oder Zwergen, sehr fein ist, da die entstehenden Skelette die Erfahrungsstufe ihrer lebendigen „Ahnen“ übernehmen, so dass selbst ein schwacher Level-5-Zwerg ein recht brauchbares Skelett abgibt. Dieses ist zwar nicht übermäßig stark, kann aber meist recht flott mehrere Stufen aufsteigen und ist vor allem in Gruppen ein nützlicher Nahkämpfer. Auf Level 10 beherrscht der Nahkämpfer zusätzlich noch den Rüstungs- und den Blitz-Zauber, was eine kleine Skelett-Truppe dann auch auf größere Entfernungen sehr unangenehm werden lässt. Ärgerlich ist die Abneigung zu den fetten Teuflern, stecken Sie Letztere daher am besten bei Arbeitslosigkeit in die Handwerkskammer, wo sich auch Level-10-Skelette als brauchbar erweisen.
	Spinnen sind quasi die „besseren Käfer“, da sie schon viel früher das Einfrieren beherrschen, was dann auch eigentlich die einzig wirklich brauchbare „Ausstattung“ ist. Daneben können sie die Gegner zwar auch noch Bremsen und mit einem Hagelsturm beschenken, doch wirklich nützlich ist vor allem das Einfrieren. Geben Sie daher nach Möglichkeit jeder Kampftruppe mindestens eine Spinne mit, denn eingefrorene Gegner sind deutlich schneller zu besiegen, da diese absolut keine Aktion mehr starten können! Spinnen sind aber dann doch vergleichsweise schwach, so dass man sie allein allenfalls gegen einen Gegner antreten lassen darf und in der Gruppe möglichst immer etwas hinter den Nahkämpfern absetzen sollte. „Logisch“ ist ihre Abneigung gegen Fliegen, die quasi auch immer einer Spinne unterliegen, so dass man auf die Fliegen Acht geben muss oder sie einfach als zusätzliches Training für eine Spinne hinnimmt (wenn man die Aufklärer nicht mehr braucht).
	Tentakeln werden nur extrem selten durch den Eingang spaziert kommen, man findest sie allenfalls mal in irgendwelchen Gewässern auf der Karte. Schlimm ist das aber nicht, denn es sind keine besonders guten Kämpfer. Einzig das beherrschen des Einfrieren-Zaubers ab Level 5 ist ein Pluspunkt, womit sie quasi langsamere Varianten von Spinnen darstellen und auch höchstens deren Platz in zweiter Reihe einnehmen können.
	Eine der bekanntesten Figuren und auch eine recht starke Kreatur, mit der man früh Kontakt hat. Zwar sehen Teufler recht unförmig aus, sind dafür jedoch recht kampfstark und vielseitig. Zum starken Nahkampf kommt bis Level 10 noch die „Zauber“ Giftwolke, Pups und Granate hinzu, womit Teufler dann ihre Langsamkeit etwas ausgleichen und auch schon auf größere Entfernungen etwas Schaden anrichten können. Trotzdem sollte man sie immer möglichst nah am Gegner absetzen, denn nur der Nahkampf ist bei diesen Kreatur wirklich effektiv, wobei gerade kleinere Gruppen aus Teuflern aufgrund der „Gasauswüchse“ recht effektiv und lustig sind. Hat ein Teufler mal nichts zu tun oder keinen Platz im Trainingsraum, hilft er auch gerne mal in der Handwerkskammer mit, wo er neben den Trollen einer der geschicktesten Helfer ist! Hilfreich ist der Teufler dann vor allem im Kampf gegen Helden, die den Wind-zauber beherrschen, denn gegen diesen ist das Schwergewicht „immun“..! Ärgerlich ist dann wiederum die Feindschaft zu den Skeletten (die sind wohl mürrisch, dass die Teufler ihnen alles weg gefressen haben und sie deshalb Skelette wurden 😉
	Trolle kommen fast automatisch nach dem Bau einer Handwerkskammer und sollten dann auch direkt dorthin geschickt werden, denn als Kämpfer taugen die Kerle kaum was. Erst ab Level 7 beherrscht der Troll erstmals auch einen Zauber, was aber durchaus zuviel Investition ins Training bedeuten würde, denn maximal kann er auf Level 10 noch Granaten feuern! In der Zwischenzeit kann er aber einige brauchbare Fallen bauen, so dass man Trolle nur in den seltensten Fällen trainieren und in den Kampf schicken sollte (quasi als letztes, meist unnützes Aufgebot).

Kreatur	Info
	Der Vampir ist mit die stärkste Kreatur (unter den „Regulären“, die man ohne Magier oder Glück gewinnen kann) und entsteht auf dem Friedhof durch das Abladen von Leichen. Hat man erstmal einen, muss man sich recht gut um ihn kümmern, denn sonst treibt sich der Vampir am liebsten in Köderraum oder Bibliothek rum. Zwar ist er in beiden Räumen ein effektiver Handlanger, doch das Training im Trainingsraum sollte bevorzugt werden, da ein Level-10-Vampir folgende Zauber beherrscht: Flug, Bremsen, Teleport, Heilen, Auslaugen, Rüstung, Wind und Machtwort! Um diese stattliche Sammlung aber einsetzen zu können gilt es viel zu Trainieren, da der Vampir etwas langsamer oder ineffektiver trainiert und langsamer im Level aufsteigt! Ab Level 5 wird ein Vampir besonders wertvoll, da er nach einem Tod wieder auferstehen kann und dabei nur eine Erfahrungsstufe verliert. In Gruppen sind Level-10-Vampire daher mit unbesiegbar, siehe dazu auch Level 20! Die Feindschaft zu den Zauberern sollte man dieser kampfkräftigen Kreatur dann einfach vergeben...
	

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/dungeonkeeperkreaturen?rev=1481844243

Last update: **2016/12/15 23:24**