Dungeon Keeper - Bonuslevel

Bonus 1 (Level 8)

Gleich die erste Bonusmission stellt sich als wahre Probe für die eigenen Nerven dar, da die Programmierer hier doch scheinbar recht schnell etwas zusammen geschustert haben, was den sonst guten Eindruck des Spiels vor allem Bezüglich der Spielbarkeit doch arg stört!

Mit etwas Spucke und Geduld kann man hier jedoch natürlich auch zum Ziel kommen, sollte sich dafür aber nicht überanstrengen, der zu Beginn kann man bekanntlich noch in fast jeder Mission eine Kreatur ins nächste Level übernehmen, so dass man die Verstärkung fürs Bestehen des Geheimlevels nicht braucht..!
Nach dem Start der Mission sollte man dann direkt den Drachen zum nahen Lava-Fluss werfen und dort eine Symbiose mit ihm eingehen. Es gilt nun sich über den Lava-Strom sich Richtung Norden vorzukämpfen. Sie treffen auf zahlreiche Helden am Rande und einige verschlossene Türen, die Sie jedoch allesamt ignorieren sollten, da es hier einfach nichts Brauchbares zu holen gibt und man eigentlich nur Zeit verschwendet, was aber weniger schlimm ist, da man effektiv über 2 Stunden zur Verfügung hat!
Wieder auf festem Boden trifft man einige Barbaren, die man jedoch mit anhaltendem Feueratem recht gut braten kann. Achten Sie hier darauf, dass die Gegner auch wirklich getroffen werden (Zucken und leuchten rot auf), was nur bei einem gewissen Abstand wirklich klappt!
Hinter der nahen Tür trifft man dann auf einen Teufler, mit dem man dann per Symbiose weiter machen kann/muss/sollte. Sehr nervig ist die Tatsache, dass der Drache sofort wieder zum Herz zurückläuft und man beim Tod des Teuflers erst wieder den ganzen Weg vom Herz aus beschreiten muss, was durchaus noch öfter passieren kann - verdammt nervig..!
Mit dem Teufler gilt es dann einen längeren Weg voller Gas-Fallen und mit einigen Helden zu überwinden, was noch recht unproblematisch ist.

Weiter hinten findet man dann eine Eiserne Jungfrau, die für den nächsten Abschnitt Ihre Kreatur stellt. Speichern Sie hier am besten direkt einmal und verschmelzen Sie dann schnellstens mit der Kreatur, die sich sonst sehr bald auf den Weg zum Herz macht (grummel!).
Mit der Jungfrau muss man nun einen sehr zeitraubenden, nervigen und langweiligen Abschnitt mit zahlreichen Indy-Fallen überwinden, was durchaus schnell in die Hose gehen kann. Ich musste beim ersten Versuch alsbald auf den Teufler und zuletzt sogar auf den Drachen zurückgreifen, da alle Kreaturen platt gemacht wurden..!
Hinter dem Labyrinth trifft man noch einige gefährliche Samurai, die man nur mit viel Können besiegen kann. Dahinter findet man jedoch direkt einen Vampir, der jedoch etwas Hilfe leisten wird, den man aber schnellstens per Symbiose „sichern“ sollte, sonst teleportiert er sich zum Dungeon-Herz (da ging mit der Hut hoch vor Wut!).
Vom letzten Gefängnis aus gehen dann zwei Wege nach Osten und Westen, welcher der Richtige ist, bleibt unklar - danke!
Wenden Sie sich am Besten dem nach Osten zu, da man im Westen enorm starke Gegner trifft und außer Erfahrung hier auch nichts gewinnen kann, da man beispielsweise Dungeon-Extras einfach nicht aufnehmen bzw. aktivieren kann…

Nach Osten hin wird es aber keinesfalls einfacher, da man auf Fernkampf-starke Feen, Samurai und selbst einige Ritter trifft. Bekämpfen Sie die Feen unbedingt im Nahkampf, sonst wird man hier direkt wieder eine Kreatur verlieren, was natürlich unglaublich ärgerlich ist.
Weiter hinten trifft man dann noch auf einige Indy-Fallen und zahlreiche Mönche, welche man am besten mit Fernkampfwaffen bekämpft, wozu der Drache eigentlich am besten geeignet ist, da er sich Heilen kann. Sehr nervig ist dabei meist der Vampir, der bald ärgerlich ist und sich dann zu Ihnen beamt und Ihre übernommene Kreatur angreift.
Hinter dem großen Raum mit den vielen Mönchen findet man dann aber endlich das Ziel, so dass die Mission endet. Als Geschenk gab es bei mir leider nichts, ob das ein Fehler war oder einfach nur eine letzte Ohrfeige der Programmierer - keine Ahnung.
Wer nicht wirklich alles sehen will und Zeit und genug Nerven hat, sollte diese Mission deshalb einfach auslassen…

Bonus 2 (Level 9)

Der zweite Bonuslevel ist im Vergleich zum ersten einfach nur ein Witz oder auch der erste richtig designte und nicht dahin geschlampte…
Nach dem Start gilt es dann aufgrund des Zeit-Limits schnell zu handeln, was diesmal aber besondere Kreativität benötigt. Man muss sich nämlich aller Imps entledigen (warum auch immer), was von Hand natürlich aufgrund derer großen Zahl und des Zeitlimits ja eher weniger schön wäre.
Lassen Sie die Imps daher die Tür im Westen aufbrechen und werfen Sie möglichst viele dahin, da man hinter einer zweiten Tür einige feindliche Imps trifft. Diese sind Ihren natürlich vollkommen unterlegen, trotzdem sollte man die Chance nutzen und den Gegner dadurch unterstützen, dass man wild auf die eigenen Imps einprügelt.
Ist der Kampf erstmal vorüber, werden die Imps den weiteren Weg pflastern und dabei auf zwei Indy-Fallen stoßen. Sammeln Sie hier schnell acht Imps auf und werfen Sie diese vor die rollende Kugel, so dass man mit den beiden Fallen nochmal einen guten Schwung Imps niedermachen kann (leider zerbricht die Kugel bei ungefähr zehn überrollten Kreaturen..!).
Hinter den beiden Fallen gilt es dann noch ein Feld Erde wegzubuddeln und damit einen Höllenhund zu befreien. Diesem wirft man nun nach und nach die verbliebenen Imps vor und haut nach Möglichkeit auch selbst noch auf den Kerlen rum.
Hat man erstmal alle Imps niedergemacht, wird nochmal ein zweiter Schwung Level 10 Imps herbeigezaubert, die es zuletzt zu töten gilt.
Da der Höllenhund teils dann doch unter den vielen Imps zu Grunde geht, muss man die letzten meist selbst etwas bearbeiten. Recht gut klappt dies im Norden bei der Schatzkammer, wo man die Imps bis in die Lava prügeln kann, die das Ende dann nochmal etwas schneller herbeiführt..!
Hat man alle Imps vernichtet, erscheint ein Level 10 Vampir, den man dank Transfer-Spezial mit in Mission 10 nehmen kann, wo man auch durchaus viel mit einer starken Kreatur anfangen kann..!

Bonus 3 (Level 15)

Wieder mal geht es darum die eigenen, sehr zahlreichen Imps innerhalb einer gewissen Zeitspanne zu „entsorgen“.
Dazu muss man diesmal aber wirklich recht schnell agieren. Werfen Sie daher nach dem Start schnellstens mindestens zwei Handvoll Imps zur verschlossenen Tür Richtung Norden.
Sobald diese aufgebrochen ist muss man sich darum kümmern, dass der Bereich dahinter auch schnellstens gepflastert und jeweils zu beiden Seiten ein Weg zu den Dungeon-Extra freigebuddelt wird, so dass man diese nach Entledigung der Imps trotzdem noch aktivieren kann.
Gleichzeitig gilt es weitere Imps die nächste Tür aufbrechen zu lassen, wohinter man einen Horny findet.
Dieser stellt auch den Schlüssel zum Sieg dar. Werfen Sie ihn einfach in eine der zahlreichen Kammern und sperren Sie die Tür ab. Ohrfeigen Sie ihn dann, bis er rasend vor Wut jegliche andere Kreaturen angreift - perfekt!
Werfen Sie ihm nun einfach nach und nach alle Imps in die Kammer, wo dann ein fieses Schlachtfest beginnt. Ist die zeit bereits etwas fortgeschritten kann man hier natürlich auch etwas per Hand nachhelfen. Achten Sie jedoch darauf nicht den Horny zu treffen, da dieser durch Ohrfeigen vom „Metzeln“ abgehalten wird.
Sind alle Imps getötet, gilt die Mission als gewonnen und man bekommt einen Höllenhund. Dank der drei Level-Steigern-Extras kann man dann die Kreaturen erstmal deutlich stärken und sich dann entscheiden welche man in den nächsten, durchaus anspruchsvollen Level übernimmt (Horny ist stärker, aber auch „anstrengender“ in der Haltung!).

Bonus 4 (Level 17)

Zuletzt wieder eine recht anspruchsvolle Mission.
Buddeln Sie sich zunächst Richtung Westen frei (Rück-Bau-Zauber ist nur einmal finanzierbar!) und dann dort ein langes Stück Richtung Norden. Dort findet man hinter der markierten Mitte alsbald einige Mauern, die man mittels dem Zauber durchbrechen kann.
Sobald man dann im Labyrinth selbst ist, wird der Imps meist irgendwelche anderen unnützen Tätigkeiten verrichten oder auch gleich von einer Indy-Falle überrollt werden, so dass man am besten sofort auf das Skelett umschwankt und mit diesem eine Symbiose eingeht.
Es gilt nun weiter Richtung Norden vorzustoßen, wobei man zunächst auf ein Labyrinth voller Indy-Fallen trifft, dass man am besten einfach direkt durchläuft, so dass die ausgelösten Fallen hinter einem eventuell sogar einige Helden platt machen (die man ansonst einfach ignoriert). Trifft man hier auf eine Tür, muss man vorsichtig agieren, damit man beim Aufbrechen nicht von einer Falle niedergewalzt wird!
Hinter dem Labyrinth findet man dann einen großen raum, ebenfalls voller Indy-Fallen! Doch auch hier kann man kurzen Prozess machen, da man einfach nur an der Wand gegenüber der Fallen bis zu einer Seite laufen muss, so dass man die Fallen nicht frühzeitig aktiviert. Aus der jeweiligen Ecke läuft man dann direkt zum seitlichen Gang, wo man dann Schutz vor den Fallen findet und weiter dem Weg gen Norden folgen kann.
Ignorieren Sie Helden und Fallen komplett, brechen Sie stattdessen eine weitere Tür auf und laufen Sie dahinter Richtung Osten, wo man hinter einer weiteren Tür einen Imp und eine Magierin findet. Damit ist die Mission schon gewonnen, denn den versprochenen Barbar wird man hier nicht zu sehen bekommen..!
Will man die Karte noch etwas erkunden, sollte man hier unbedingt direkt die beiden Kreaturen und den Imp aufnehmen, da diese auf dem Weg zum Herz kaum an den zahlreichen Fallen lebendig vorbei kommen werden..!

Mondschein-Bonuslevel

Dieser Level ist nur an Vollmondtagen zugänglich (Fahne mit weißem Kreis in der Übersicht), was man jedoch dank der Uhrzeit-Einstellungen in Windows recht gut selbst anpassen kann (beispielsweise auf den 15.12.2005 einstellen).
Handelt es sich um ein korrektes Vollmond-Datum, wird schon beim Start ein kurzer Bildschirm mit einem kleinen Reim gezeigt. Gehen Sie dann einfach auf Spiel fortsetzen im Hauptmenü und wählen Sie die Vollmond-Flagge, denn mal gewinnen kann man hier für eine nächste Mission leider nichts…
Nach dem Start gilt es dann sofort möglichst viele Imps zu erschaffen. Lassen Sie diese dann auch direkt das nahe Gold abbauen und stellen Sie unbedingt auch einen einzelnen Imp zum Pflastern ab, denn das wird für den weiteren Verlauf der Mission entscheidend sein!
Während der einzelne Imp möglichst schnell zu den Diamantenfeldern in der Kartenmitte pflastert (damit man später direkt an den Feldern Imps absetzen kann, denn nur so werden diese dort tätig!), gilt es den Abbau des nahen Goldes zu überwachen und möglichst optimal zu gestalten.
Erschaffen Sie dazu wann immer möglich einen weiteren Imp und teilen Sie reichlich Ohrfeigen aus, damit die kleinen Kerle auch nicht unnötig Zeit verschwenden. Das klappt später umso besser, denn der lange Weg zur Schatzkammer entlarvt lahme Imps sofort, da diese von schnelleren überholt werden. Mit einem Klaps kann man den „Faulen“ dann sofort etwas Geschwindigkeit verpassen, was aber nach einer gewissen Zeit wieder nachlässt, so dass man mit steigender Imp-Zahl auch mehr und mehr austeilen muss..!
Lassen Sie zunächst das nahe Gold abbauen und erschaffen Sie gut 20 Imps. Lassen Sie dann auch baldmöglichst auf den zentralen Gold-Edelstein-Haufen übergreifen, denn dieser liefert dann die Hauptsumme.
Da zusätzlich alsbald zahlreiche Zwerge auftauchen, die man nur mittels dem Blitz-Zauber bekämpfen und abwehren kann, sollte man ab 20 Imps auch immer mindestens 10.000 Goldstücke in Reserve halten, mit jedem zusätzlichen Imp dann besser noch mehr, denn ein einzelner Zwerg braucht manchmal mindestens zwei ordentliche Blitzschläge bis er erledigt ist, was gerne mal 5.000 Goldstücke kostet!
Da später doch mitunter einige Zwerge auftauchen (mit etwas Glück greifen Sie einen anderen Keeper an und man bleibt noch etwas verschont), sollte man baldmöglichst mindestens 20.000 Goldstücke auf die hohe Kante legen und die Kerle genau beobachten. Sehr fies ist nämlich die Tatsache, dass die Imps beim Angriff eines Helden den Goldtransport einstellen und bei einer Herzattacke gar zum Gegenangriff übergehen, was natürlich in einem Gemetzel endet.

Ist es erstmal soweit gekommen, bleibt nur noch die Hoffnung, dass die sterbenden Imps genügend Gold hinterlassen um die Angreifer komplett abzuwehren und neue Imps zu erschaffen..!
Sorgen Sie sich daher baldmöglichst um den Abbau des zentralen Goldes und dann um das Schürfen an den Diamanten-Feldern. Hier muss man unbedingt eigene Kacheln besitzen, da die Imps nur dann hier wirklich schürfen. Leider kann man keine „gegnerischen“ Kacheln übernehmen, da die anderen Keeper nicht wirklich feindlich gesonnen sind, so dass man aber glücklicherweise auch keine Kacheln verliert oder gar angegriffen wird..!
Mit Beginn des Angriffs der Zwerge beginnt eine mitunter etwas schwierige Zeit, die man oft nur mit etwas Glück übersteht, denn gegen alle Zwerge wird man nicht ankommen, weshalb man direkt nach dem Abbau des ersten Goldes die Wände der großen Kammer vor dem Herz verstärken lassen sollte, was die Zwerge doch mitunter deutlich aufhält..!
Hat man die Gegner erstmal abgewehrt, bleibt nur noch das Schürfen des Goldes. Zwar wird das in der Einleitungs-Nachricht nicht angezeigt (bei mir wird die, der vierten Bonus-Mission präsentiert), doch für einen Sieg muss man bis zum Ablauf des Countdowns mindestens 30.000 Goldstücke beisammen haben, was dank der Diamanten-Felder problemlos zu schaffen ist (bei viel Betrieb kann man die Imps der anderen Keeper per Blitz wegpusten, was keine negativen Folgen hat!).
Alternativ kann man aber auch versuchen das Heldentor im Südwesten abzuriegeln, denn dort tauchen die Heldentrupps vornehmlich auf! Buddeln Sie dazu einfach einen Gang bis zum westlichen und südlichen Kartenende und lassen Sie diesen verstärken, was jedoch nicht ohne ist, da man ja gleichzeitig auch genügend Gold schürfen muss um weitere Imps erstellen zu können und auch den Bereich bis und um die Diamanten pflastern muss!).
Als Belohnung gibt es leider nichts, so dass man sich hier keinen ernsthaften Stress machen muss.

<< Zurück zur Lösung <<

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/dungeonkeeperbonus

Last update: **2016/12/17 20:36**