

# DUNGEON



## Grandioser Abschied für den Chef- Ochsenfrosch Peter Molyneux



**Das Grafikoptionsmenü  
erlaubt viele Einstellungen**



**Fleißig: Im Trainingsraum  
werkeln einige Kreaturen**



**Übersicht dank Karte: Auf  
der Map gibt's eine Lupe**



**Mächtig: Eine Heldentruppe stapft in unseren Dungeon und wir betrachten das Ganze aus der Sicht einer Kakerlake**

**K**ommt's? Kommt's nicht? Wenn ja, wann kommt es? So lauteten die drei Fragen, die Starspiele-Designer Peter Molyneux auf jeder Messe und bei jedem Telefonanruf zum Thema „Dungeon Keeper“ beantworten mußte. Kein Wunder: Immerhin wurde über kaum ein anderes Programm in den letzten drei Jahren soviel spekuliert wie über den letzten Bullfrog-Titel, an dem Peter Molyneux noch selbst mitwirkt. Mit Vorschußlorbeeren und intensiver Vorberichterstattung wurde in keinem deutschen Magazin gespart, trotzdem tauchten gelegentlich Zweifel auf, ob das Spiel überhaupt noch erscheint. Jetzt hat das Warten, Bangen und Rätselraten ein Ende: „Dungeon Keeper“ ist (endlich) fertig. Aber was ist „Dungeon Keeper“ nun eigentlich? Ist's ein Rollenspiel, ein Strategieprogramm, eine Wirtschaftssimulation, ein Monstermanager, gar hochkomplexes ein Actionspiel? Die Antwort ist

so klar wie verwirrend: „Dungeon Keeper“ ist nichts davon und alles. Das Spiel ist eine Mischung aus allen Genre-Bereichen und definiert sich als Computerspiele-Unikat — am ehesten läßt es sich wohl noch mit „Populous“ vergleichen. Nur eines ist beim Spielstart sicher: Ihr schlüpft diesmal nicht in die Rolle eines strahlenden Helden, sondern eines bösen Finsterlings, der gerade nichts Besseres zu tun hat, als ein blühendes Märchenreich dem Erdboden gleichzumachen. Habt Ihr Euch für ein Solospiel entschieden, startet Ihr im Tutorial-Modus. Auf einer Landkarte seht Ihr die verschiedenen Provinzen, aus denen das Land besteht, das Ihr



**Licht und Schatten:  
Das dunkle Gewölbe  
(oben) wird von  
Fackeln und einem  
Feuerzauber ordentlich  
ausgeleuchtet (links)**

# KEEPER



erobern wollt. Die ersten fünf Provinzen (oder Spielstufen) dienen dazu, Euch an die Steuerung des Spiels, die verschiedenen Monster, Räume und unterschiedliche Aufgaben zu gewöhnen. Insgesamt gibt es 25 Solo-Levels, plus spezielle Bonusstages, die Ihr aber erst finden müßt. Das „Dungeon Keeper“-Grundprinzip ist simpel: Ihr startet jeden Level mit einer Zentralkammer, dem Dungeonherz, meistens einigen leeren Räumen und einigen Imps. Imps sind Eure Arbeitstiere: Sie graben Tunnel, schürfen nach Gold, bauen Räume aus, errichten Fallen und befestigen die Wände des Labyrinthes. Imps tauchen – im Gegensatz zu anderen Monstern – nicht auf, wenn Ihr einen Eingang zur Oberfläche erobert habt, sondern können nur herbeigezaubert werden. Per Mausclick sucht Ihr Euch nun ein Gebiet aus, in dem ein Gang oder ein Raum entstehen soll – sofort kommen die Imps und budeln sich durchs Erdreich. Je Mausclick wird immer ein Quadrat „aktiviert“ und weggeschaufelt – soll mehr Erdreich beseitigt werden, aktiviert Ihr entsprechend mehr Quadrate. Um Gold zu schürfen, markiert Ihr die Erzvorhaben, die in den Levels vorkommen – auch hier werkeln die Imps. Ohne Räume nutzt Euch aber das feinste Gold nichts: Räume, die frisch ausgegraben sind, sind erst mal nutzlos. Erst wenn ein Imp den nackten Felsboden mit Bodenfliesen belegt, könnt Ihr diesen Raum nutzen. Auf einer Menüleiste am Bildrand gibt es – unter anderem – die Option „Räume bauen“. Hier sind für jeden Raum verschiedene Symbole. Klickt auf das gewünschte Icon und plaziert dann die gewünschte Anzahl von Raumquadraten auf dem

**Ein Zwerg stürmt in unsere Schatzkammer: Einmal sehen wir den bösen Buben in der isometrischen Perspektive, einmal in der 3D-Sicht durch die Augen eines unserer Monster**



Boden. Jeder Raumtyp kostet selbstverständlich Gold. Am Anfang stehen Euch nur „simple“ Kammern zur Verfügung: Beispielsweise ein Schatzraum, in dem geschürftes Gold gelagert wird. Zu den „Basis“-Räumen gehören Schlafstätten für Monster, die in Eurer Labyrinth kommen, sowie Speisekammern, ebenfalls für die Monster, die dort Ihren Hunger stillen. Später kommen verschiedene weitere Räume hinzu: Trainingskammer, in der Ihr Monster trainieren lassen könnt, Büchereien, in denen Ihr neue Zauberformeln und neue Zimmer erforscht sowie Werkstätten, in denen Fallen und Türen gebastelt werden. Ebenfalls dabei: Brücken, die Ihr benötigt, um Lava oder Wasser zu überqueren, Gefängnisse, um widerborstige Monster oder gefangene Feinde einzusperren, eine zünftige Folterkammer und Tempel für das geistige Wohl Eurer Untertanen. Damit einige Zimmer auch richtig funktionieren, solltet Ihr eine Mindestgröße einhalten: der Tempel beispielsweise sollte drei mal drei Felder groß sein. Indikatoren wie gut ein Raum funktioniert, sind erstens eine kleine Fahne, auf der die Effizienz der Kammer zu sehen ist, sowie eine farbige Flamme, die das Zimmer umrundet. Je höher die Flamme, desto besser der Raum. Jetzt habt Ihr genügend Räume ausgebaut und jede Menge Gold türmt sich in der Schatzkammer: Was fehlt sind Mon-

## BLICKWINKEL

„Dungeon Keeper“ kann aus verschiedenen Blickwinkeln und mit unterschiedlichen Einstellungen gespielt werden.

Standardmäßig sieht die Spielumgebung so aus: Von schräg oben ist das Labyrinth zu sehen, die Mauern sind zimmerhoch (SVGA).



Alternativ, zur besseren Übersicht, lassen sich die Mauern wegblenden. (SVGA)



Zusätzlich gibt es noch den 2D-Modus. (SVGA)



**Zoom mich:** Das Dungeon läßt sich per Knopfdruck drehen und zoomen. Hier ist die größte Zoomstufe zu sehen.





**Die „Mistress“-Monster sind besonders gute Kämpfer und trainieren besonders gern**



**Wir „kaufen“ uns einen neuen Raum**



**Fertig: Wir haben einen neuen Zauber erforscht**



**Per Zauberspruch wird der Feind ausspioniert**



**Ein Bonusgegenstand: Ein Geheimlevel wird dadurch aktiviert oder Eure Monster werden alle befördert**

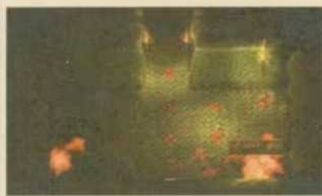
**KLEINE ZIMMERKUNDE**

Räume sind lebenswichtig in „Dungeon Keeper“. Ohne Räume kein Gold, keine Nahrung und keine Monster.

So sieht ein Raum aus, der gerade frisch ausgegraben wurde. Er ist solange nutzlos, bis die Imps Bodenfliesen gelegt haben.



Erst wenn Fliesen liegen, könnt Ihr Euch aus dem Menü am Bildschirmrand ein passendes Zimmer aussuchen.



**Schatzkammer:** Hier laden die Imps, das geschürfte Gold ab.



**Schlafplatz:** Achtet darauf, daß einige Monster erst dann auftauchen, wenn dieser Raum groß genug ist.



**Speisekammer:** Hühnchen sind das einzige Nahrungsmittel, das es in Dungeon Keeper gibt. Alle Monster – bis auf Geister – essen Hühnchen.



**Friedhof:** Sterben Gefangene, besteht die Chance, daß sie hier als Vampire wieder auftauchen.



**Komm zu uns:** Hier werden Feinde „umgedreht“ und auf die eigene Seite gezogen.



ster, die Euer geschaffenes Labyrinth auch bevölkern. Habt Ihr einen Eingang – ist speziell gekennzeichnet – durch einen Imp in Besitz genommen, tauchen Monster selbstständig im Labyrinth auf und suchen sich ein gemütliches Plätzchen. Einige Monster kommen jedoch nur dann, wenn Ihr im Vorfeld für die notwendigen Grundbedingungen gesorgt habt: Zauberer beispielsweise erwarten eine Bibliothek, in der sie Forschen können, andere Monster benötigen einen genügend großen Schlaf- bzw. Futterplatz. Außerdem sind einige Monster besonders gut für

bestimmte Tätigkeiten: Die einen sind besonders gut im Konstruieren von Fallen und Türen, andere dienen dazu, das Labyrinth zu erforschen, wiederum andere taugen besonders als Kämpfer. Jedes Monster läßt sich individuell beobachten: Via Menü könnt Ihr Euch anzeigen lassen, wie das aktivierte Monster heißt, wie lange es schon im Dungeon ist, wie gut es um die Bewaffnung bestellt ist und wie zufrieden das Monster bei Euch ist. Zufriedenheit der Monster ist ein Schlüsselfaktor im Spiel: Geht Euch das Gold aus und Ihr bezahlt das monatliche Mon-



Ulrich Smidt

**SUPER**

Nach all dem Hin und Her und dem maßlos verführten Hype war mein Blick auf dieses Programm mit besonderer Skepsis erfüllt. Hat sich die extrem lange Entwicklungszeit wirklich ausgezahlt? Ja, das hat sie. Das erste Spieldrittel hindurch ist zwar noch keine wirkliche Herausforderung zu verspüren, doch dann dreht Bullfrog das Motivationsventil voll auf. Groß ist die Freude über entdeckte Bonusräume oder mächtige Feindkreaturen, die man durch die sanfte Hand des Folterknechts zum Desertieren bewegt hat. Viele kleine Gags und Animationen machen das Programm auch für den Beobachter zum Vergnügen. Zumal Molyneuxs Meisterwerk technisch betrachtet sogar besser als erwartet geraten ist: Schließlich hat das Grundgerüst schon lockere zwei Jährchen auf dem Buckel, und dafür sind die Transparenz- und Lichteffekte mehr als beachtlich. Lediglich die Sprites wandern nach heutigen Maßstäben etwas zu grobpixelig durchs Gemäuer, doch das fällt ohnehin nur im schmückenden Beiwerk des 3D-Modus richtig unangenehm auf.



Wieder wird gekämpft: (links) Um Überraschungen zu vermeiden, könnt Ihr Wachtürme (unten) bauen und mit Monstern besetzen



Türen lassen sich mit sanfter Gewalt öffnen

stergehalt nicht, werden Eure Monster sauer und zerlegen im schlimmsten Fall das eigene Labyrinth, statt sich auf auftauchende Gegner zu stürzen. Nicht nur der Goldnachschieb soll sichergestellt werden: Nahrung ist ebenso wichtig, wie die richtige Behandlung. So könnt Ihr mittels Rechtsklick auf ein Monster diesem eine Ohrfeige verpassen: Viele Monster arbeiten dann etwas besser, sind aber stinkig. Übertreibt Ihr es mit der Gewalt, hauen die Monster ab und verlassen Euer Labyrinth. Erschwerend kommt hinzu, daß nicht jeder Monstertyp mit einem anderen kann: Spinnen mögen beispielsweise keine Fliegen. Sind die beiden Gattungen im gleichen „Schlafzimmer“ untergebracht, murksen sich die Monster gegenseitig ab. Was so ein Monster gerade treibt, wird in „Sprechblasen“ angezeigt – Messer und Gabel bedeuten, daß das Monster Hunger hat und sich einen Snack holt, ein Buch steht für einen Forscher, der in die Bibliothek marschiert, ein Schwert zeigt einen Kampf an. Unabhängig von den „Sprechblasen“ informiert Euch das Programm sofort, wenn etwas nicht stimmt oder etwas besonderes passiert ist: Neue Monster werden ebenso per Sprachausgabe und Infotext angekündigt, wie ein neuer Gebäudetyp, ein laufendes Gefecht



oder ein Forschungsergebnis. Selbstredend seit Ihr selten alleine in den unterirdischen Gefilden: Da gibt es – vom Computer gesteuerte – Konkurrenten oder Helden, die Euch daran hindern wollen, das Land zu erobern. Konkurrenz-Bösewichter, bauen wie Ihr ein eigenes Dungeon mit einer eigenen Zentralkammer. Zerstört Ihr diese, gehört das Labyrinth des Gegners Euch (umgekehrt geht's natürlich auch). Helden kommen meistens in kleinen Gruppen und besitzen eigentlich kein eigenes Labyrinth. Habt Ihr alle Helden erledigt – also haben Eure Monster alle Feinde umgehauen – kommt immer noch der lokale Provinzfürst. Machen die Monster auch ihm den Garaus, habt Ihr den Level gewonnen und könnt zur nächsten Provinz weiter. Spielt Ihr nicht alleine, sondern via Netzwerk, Modem oder Direktkabel, suchen sich alle Mitspieler ein Dungeon aus, um das sie kämpfen wollen. Wer übrigbleibt gewinnt das Match. Am Spielprinzip ändert sich sonst nichts. mh



Über Lavaseen müßt Ihr Brücken bauen



Ein wißbegieriger Zauberer auf dem Weg zur nächsten Bibliothek



Michael Hengst

**SUPER**

Ein schöneres Abschiedsgeschenk hätte Peter Molyneux Bullfrog kaum machen können: „Dungeon Keeper“ hält nicht nur meinen hohen Erwartungen stand, sondern übertrifft diese noch. Ich habe in diesem Jahr noch kein anderes Spiel auf meiner Festplatte gehabt, das mir so viel Spaß gemacht hat und das so suchtverdächtig ist, wie „Dungeon Keeper“. Ständig gibt es was im Labyrinth zu tun – auch wenn kein Gegner in Sicht ist. Da müssen müde Imps mit einer Ohrfeige motiviert, Orks mit Gold versöhnt, Tunnel gebuddelt und Wände verkleidet werden. An „Dungeon Keeper“ haben Einsteiger und Computerspielprofis gleichermaßen ihre Freude. Ein vorbildlicher Tutorial-Modus beim Start und anspruchsvolle Keller in höheren Spielstufen lassen kein Auge trocken. Besonders fein: Zahlreiche verborgene Räume, Geheimlevel und Spezialboni, die für weitere Abwechslung sorgen. Daß der Schwierigkeitsgrad moderat ansteigt, zeugt vom ausgefeilten Leveldesign: Frust oder Ärger kommt erst gar nicht auf.

Name	Dungeon Keeper			System	.Win 95, DOS
Genre	Strategie/Rollenspiel			Festplatte belegt	.15 bis 55 MB
Hersteller	Bullfrog			RAM-Ausstattung	.16 MB
Niveau	mittel			Steuerung	.Tastatur, Maus
Preis	ca. 90 Mark			Extras	.Netzwerk
Spieler	1-4				

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	<b>Grafik</b> ..... <b>80%</b>
Anleitung		✓	<b>Sound</b> ..... <b>71%</b>
Prozessor	386	486	<b>Spielspaß</b>
minimal		60	<b>Solo</b>
empfohlen		133	<b>Multi</b>
Grafik	VGA	MidRes	<b>90%</b>
		SVGA	<b>92%</b>
Sound	S'Blast	GMidi	
	✓	✓	
		CD-A.	