



# Dungeon

Bullfrog schickt Sie in den Keller: In der Neuauflage von Peter Molyneux' originellem Strategie-Klassiker sind Sie wieder der böse Höhlen-Herrscher und zeigen den edlen Helden, warum die dunkle Seite cooler ist. Wir spielten exklusiv die fast fertige Version.

## Inhalt

Der Vorabtest.....	72
Die Zaubersprüche.....	75
Der Produzent.....	76
Durch Monsteraugen.....	78



## Der offizielle Vorabtest zum Monster-Spiel

## Keeper 2



Auf Demo-CD:  
Exklusiv-Videos  
#1 Das Spiel  
#2 So entsteht  
ein Dungeon

**M**ünchen, im Mai '99. Nick Goldsworthy, Produzent bei Bullfrog, besucht die GameStar-Redaktion, um persönlich eine kostbare CD vorbeizubringen: Die brandneue, fast fertige

Version des potentiellen Echtzeit-Krachers **Dungeon Keeper 2**. Alle 25 Missionen, darunter fünf Geheimlevels, sind bereits voll spielbar, nur in die Zaubersprüche

und die Missionskripts will Bullfrog noch etwas Feintuning investieren.

Während Nick uns mit Tips und Erklärungen zur Seite steht, wagen wir den Abstieg in die Unterwelt und beginnen als Höhlenherrscher Dungeons anzulegen. Mit allerlei Monstern wehren wir uns gegen habgierige Helden, die auf unser Gold scharf sind. Als erstes fällt uns positiv auf, wie geschickt wir in das Spiel eingeführt werden: Während der ersten drei Levels wird jedes Ereignis erklärt. Goldsworthy hierzu: »Wir möchten das Spiel auch für Einsteiger noch interessanter machen.«

### Im Reich des Bösen

Kurzer Rückblick: Im Sommer 1997 erscheint mit immenser Verspätung Peter Molyneux' letztes Werk für Bullfrog, **Dungeon Keeper 1**

mixt gleich drei Elemente: Spannende Echtzeit-Schlachten mit massig Kreaturen, forderndes Dungeon-Aufbauen und als Zuckerstück einen (relativ zweckfreien) 3D-Modus, in dem Sie als Monster in Kämpfe eingreifen.

Alle wesentlichen Spiel Spaßgaranten von **Dungeon Keeper** hat Bullfrog für den Nachfolger modernisiert: Sie legen in Echtzeit und freidrehbarer, jetzt viel schöner 3D-Grafik ein möglichst effizientes Untergrundimperium an. Die Bedienung hat sich stark verbessert, so wurden die Menüs eingedampft, und Sie können jetzt Flächen markieren, indem Sie per Maus ein Feld aufziehen. Je zahlreicher und vielfältiger Ihre Räumlichkeiten sind, desto mehr Monster ziehen

ein, die Sie dann als Kämpfer einsetzen können. Wie im Vorgänger dürfen Sie per Zauberspruch auch direkt die Kontrolle über eine Einzelkreatur übernehmen und die Gegend aus Monsterricht erkunden – im Gegensatz zu Teil 1 lassen sich manche Missionen anders kaum lösen. Ziel ist es, 20 magische Steine zu erobern, mit denen Ihr launischer Kumpel Horny (kurz für Horned Reaper, gehörnter Sensenmann), das Tor zur Oberwelt öffnen kann. Zusätzlich gibt's noch eine Art freies Spiel, bei dem Sie in Ruhe, ohne ständige Heldenangriffe, schöne Dungeons entwerfen dürfen. Wenn Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit aufgebaut haben, können Sie eine Attacke der Helden auslösen, um auszu-



Im Gefängnis verhungerte Helden erstehen als **Skelettkrieger** wieder auf – in Ihren Diensten.

probieren, wie effektiv Ihre Fallen zuschnappen.

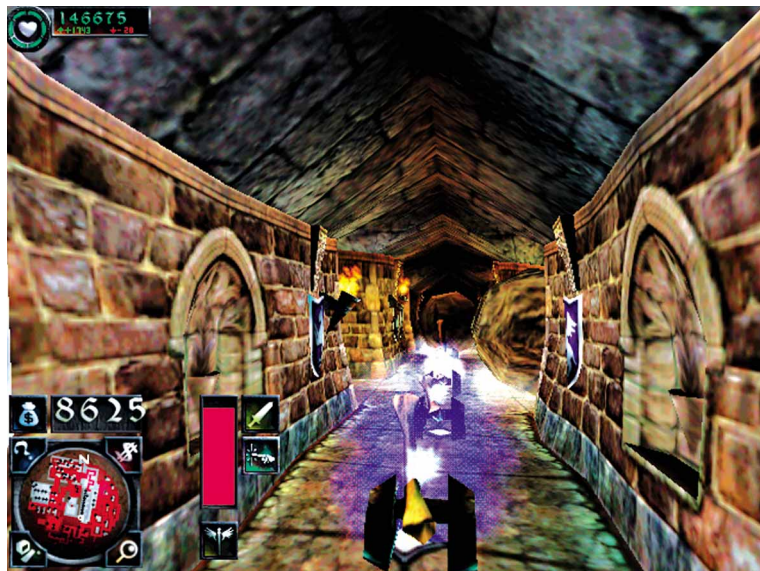
### Monster ziehen ein

Zu Beginn haben wir nur ein paar Imp-Arbeiter und einen Raum, das Dungeonherz. Ringsherum ist Erde und Fels: Unser Vorzeige-Dungeon muß erst noch gebaut werden. Dazu ziehen wir mit der Maus ein Feld am ge-



Unsere wilde Horde überflutet das **Dungeonherz** eines Keeper-Konkurrenten.





Aus den Augen unseres Zauberers schauend, läßt sich der **Fallengang** leicht meistern.

wünschten Bauplatz auf, und schon sprinten unsere Imps los, um den Raum auszubuddeln. Danach wählen wir aus dem übersichtlichen Menü die Bauoption »Versteck«, und einen Mausklick später steht ein Monsterschlafzim-

mer. Sobald wir dann noch eine Hühnerfarm gebaut haben (Stichwort Raw Chicken Burger), beginnen sich die ersten Kreaturen anzusiedeln. Anfangs kommt nur anspruchsloses Volk, Goblins und Feuerfliegen. Wenn Sie allerdings

edle Spezialräume wie Folterkammer oder Bibliothek einrichten, schauen auch mächtigere Wesen wie Eiserne Jungfrau oder Zauberer vorbei.

Selbstverständlich dienen die Spezialräume nicht nur dazu, Ihren Geschöpfen ein angenehmes Umfeld zu schaffen. In der Bücherei erforschen Zauberer neue Sprüche, während die umtriebigen Trolle in der Werkstatt Türen und Fallen fabrizieren. Besonders wichtig ist der Trainingsraum: Dort üben Ihre Untertanen das Kämpfen und gewinnen Erfahrungspunkte. Wenn der harte Job sie hungrig macht, marschieren sie von allein zur Hühnerfarm und genehmigen sich einen Geflügelimbiß. Falls Sie die Farm zu klein gebaut haben, müssen die Monster ohne Abendbrot ins Bett oder herumlaufende Ratten futtern, was negativ

auf die Moral durchschlägt. Alle Dungeonbewohner kommen freiwillig und bleiben nur, solange sie zufrieden sind.

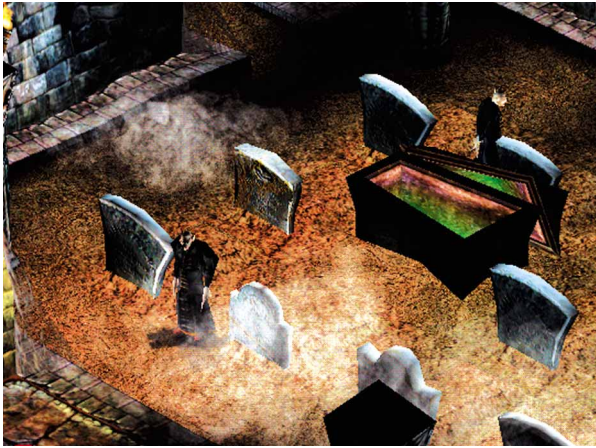
## Helden im Knast

Neben den produktiven Räumen sollten Sie an Gästezimmer für die feindlichen Helden denken: Im Gefängnis schmoren die Guten solange, bis sie den Löffel abgeben und als Skelettkrieger für die böse Seite wieder auferstehen. In der Folterkammer überreden Sie schmerzempfindliche Gäste, ein paar Einzelheiten über die Levelkarte preiszugeben. Die besten Erfahrungen haben wir bei unseren Testspielen mit Elfen gemacht: Von diesen Weicheiern sind im achten Level nach kurzer »Befragung« gleich mehrere zu uns übergelaufen. Gefallene Monster und Helden bringen Sie am besten auf den Friedhof – so



Hier sehen Sie etwas mehr als die Hälfte unseres Neubaudungeons. Am unteren Rand läuft gerade ein Angriff eines **Rittertrups**.





Im Kampf getötete Kreaturen kehren manchmal als Vampire zurück, wenn Sie die Kadaver rasch auf Ihren **Friedhof** schleppen lassen.

können Sie bald den einen oder anderen Vampir in Ihre Reihen aufnehmen.

### Geldgierige Goblins

Außer Kost und Logis verlangen die angestellten Wesen Lohn – alle paar Minuten ist Zahlag, und alles strömt in die Schatzkammer, um Gold einzusacken. Für Nachschub sorgen Ihre Imps, die das Edelmetall abbauen. Die Imps verzichten übrigens auf Bezahlung und nähren sich von Luft und Mana, dem magischen Rohstoff. Je größer und gelungener Ihr Gewölbe, desto mehr Magie entströmt



Schicke Effekte begleiten alle Aktionen. Jeder Schlag auf den **Amboß** taucht diesen Troll in gleißendes, alphablendetes Licht.

dem Dungeonherz. Das Mana braucht man vor allem für Zaubersprüche. Wenn Ihre Kreaturen vermöbelt werden oder fliehen, können Sie per Magie unmittelbar eingreifen: Der Symbiose-Spruch versetzt Sie direkt in ein Monster, Blitzschläge brutzeln Feinde und der neue Verräter-Zauber lässt Feinde kurzzeitig für Sie kämpfen.

### Blocken oder blitzen

Wie im ersten Teil können Sie mit Ihrer Keeper-Hand eigene Kreaturen am Kragen packen und auf Helden fallen lassen, um diese anzugreifen. Die beliebte Taktik, einfach alle Monster über den Feinden abzuwerfen, führte allerdings früher zu chaotischen Massenschlachten. Neuerdings bleiben die »Fallschirmmonster« erst einen Moment benommen liegen, stehen dann auf und nehmen ihre Kampfposition ein. Das bereitet uns im ersten Gefecht eine üble Überraschung: Wir setzen unsere Goblins zu nahe bei einigen feindlichen Zwergen ab, und die nutzen die kurze Ohnmacht unserer Kämpfer gnadenlos aus. Peinlich ...

Im Kampf teilen sich Monster wie Helden in fünf Gruppen: Blocker (wie die dicken Teufler) erwarten standfest

den feindlichen Ansturm, während Flanker versuchen, in den Rücken der Gegner zu gelangen. Unterstützer halten sich im Hintergrund und setzen Fernwaffen ein, Blitzer durchbrechen die Gegner-Front. Imps laufen stets vor Feinden davon, um Hilfe zu holen. Insgesamt sind die Kämpfe taktischer geworden.

### Angst und Schrecken

Eine weitere der vielen Änderungen: Jedes Geschöpf hat einen Angst- sowie einen Drohwert. Wenn der Drohwert des Angreifers den Angstquotienten des Verteidigers

## Mick Schnelle



### Geniale Gewölbe

Alle Verliesfans können sich auf ein tolles Spiel freuen. Ein ordentlicher Fortschritt ist die überar-

beitete Kampfsteuerung, denn in Teil 1 wurden mir die Keilereien oft zu unübersichtlich. Und die deutlich buntere Grafik gefällt mir auch außerordentlich gut – edelstes Kellerambiente in Perfektion.

Das Beste ist aber, daß die endlosen Massenschlachten, die den Vorgänger am Ende etwas zäh machten, einem ausgeklügelteren Missionsdesign gewichen sind.

## Die Zaubersprüche



### Imp erschaffen

Imps sind die Heilmännchen im Verlies. Sie sind Ihre Augen und Hände, können aber nicht kämpfen.



### Symbiose

Damit schlüpfen Sie in die schuppige Haut eines Ihrer Monsterchen und steuern es wie in einem Egoshooter.



### Böser Blick

Dieser Zauber enthüllt einen Teil der unter dem Schlachtennebel verborgenen Unterwelt-Regionen.



### Blitzschlag

Mit elektrischen Entladungen erledigen Sie eigenhändig vorwitzige Feinde (funktioniert nur auf eigenem Gelände).



### Heilen

Gibt allen Kreaturen in einem kleinen Umkreis Lebensenergie zurück. Wirkt auch auf gefangene Helden.



### Zusammenrufen

Alles, was eine Waffe tragen kann und auf Ihrer Seite kämpft, kommt mit Mordgedanken herbeigelaufen.



### Gold erschaffen

Monster verlangen lautstark ihren Lohn? Hexen Sie das nötige Geld kurzerhand per Zauber herbei.



### Verräter

Sie kontrollieren kurz einen der feindlichen Helden – der dann meist von seinen Kollegen erledigt wird.



### Einsturz

Lassen Sie die Erde beben – oft reicht dieser Spruch, um schwache Gegner sofort in die Flucht zu schlagen.



### Hühnermorph

Jawohl, Sie dürfen Gegner in Hühner verwandeln. Bevorzugt dann, wenn ein hungriger Teufel in der Nähe ist...



### Inferno

Sie haben einen schlechten Tag und wollen nicht alleine leiden? »Inferno« fügt Freund wie Feind Schaden zu.



### Horny rufen

Horny marschiert schnurstracks ins Gegnergebiet und erledigt auf dem Weg alle Gegner, die ihm begegnen.

## Gunnar Lott



### Endlich wieder der Böse sein

Kaum habe ich fünf Minuten im ersten Level herumgespielt,

bin ich schon wieder genauso gefesselt wie vom Vorgänger. Bullfrog hat das Faszinosum Dungeon Keeper mit leichter Hand runderneuert: Alles Gute gelassen, alles Mäßige verbessert. Tolle Arbeit leistet die neuprogrammierte Grafikengine, die mit realistisch-schiefen Wänden und farbigen Lichteffekten aufwartet. Und die Levels machen einen sehr ausgekochten Eindruck – oft mußte ich eine ganze Weile tüfteln, bis ich auf den richtigen Dreh kam. Zudem hat Bullfrog wieder viele kleine Gags eingebaut, die zum schönen Flair beitragen.

Die vielen herumlaufenden Monster und Imps geben dem Spiel einen angenehm hohen Wuselfaktor, ohne es dabei unübersichtlich zu machen. Die einfache Maus-Steuerung sowie die dreh- und zoombare Kamera sorgen dabei für viel Komfort.

übersteigt, geht letzterer stifteten. Je mehr Monster zusammen sind, desto weniger Furcht verspüren die einzelnen – Masse macht eben mutig. Folgende typische Szene haben wir in Level 10 erlebt: Fünf Ritter dringen polternd in unseren Dungeon ein, ein



Edle Videosequenzen verbinden alle Levels; hier nähert sich der Horny bereits dem Tageslicht.

Imp und ein Zauberer entdecken sie und hauen ab. Der Magier verschwindet hinter der nächsten Ecke, während der Imp schnurstracks zum Wachraum spurtet und den Monstern dort von den Eindringlingen erzählt. Als nun eine Gruppe Teufler und Goblins ausrückt, traut sich auch der feige Magier wieder hervor und schließt sich an. Jetzt geht's den Helden geballt an den Kragen.

### Elfen-Scharfschützen

In der Ich-Perspektive übernehmen Sie die direkte Kontrolle über ein Monster und inspizieren so Ihren Dungeon von innen. Besonders

nützlich ist das im Kampf – vom Spieler besessene Kreaturen schlagen härter zu und können Spezialfähigkeiten einsetzen. Der bogen-schießende Dunkelelf hat beispielsweise einen praktischen Zoom-Modus, mit dessen Hilfe Sie auch weit ent-

fernte Gegner ausschalten können. Als Dieb schleichen Sie sich lautlos beim Gegner ein und versuchen, Gold aus der feindlichen Schatzkammer zu stehlen. In einigen Missionen werden Sie die besonde-

ren Gaben mancher Monster unbedingt benötigen, denn das Leveldesign ist ziemlich raffiniert: Die für den Vorgänger typischen »Alles vernichten«-Aufträge gibt es nur noch selten. Mal müssen Sie Gefangene befreien, ohne Aufsehen zu erregen, mal eine Heldengruppe an der Flucht hindern, dann wieder einen Konkurrenzkeeper besiegen. Sie können sogar richtige Kommando-Einsätze durchführen: Sie stellen dazu in der Ich-Perspektive eine schlagkräftige Truppe zusammen, die Ihnen folgt.

## Der Produzent



Nick Goldsworthy ist der Projektleiter von Dungeon Keeper 2. Zuvor war er an Theme Park, Fifa Soccer, Privateer 2 und Dark Omen beteiligt. Beim Vorbeibringen des Vorab-Testmusters hat er eine Raumschiff-GameStar-Requisite entdeckt...

## Zu viert im Keller

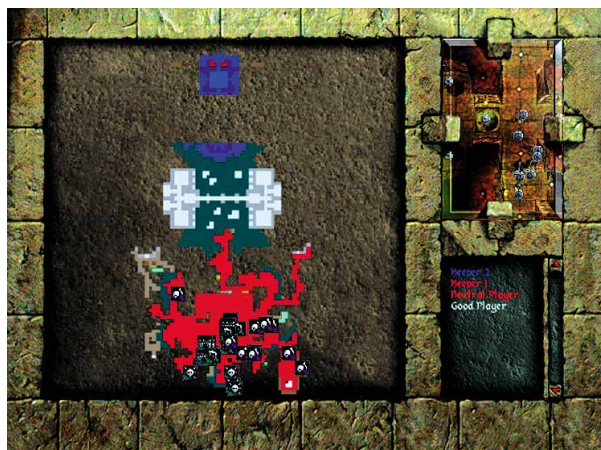
Im Mehrspieler-Modus treten bis zu vier Keeper per Netzwerk oder Internet gegeneinander an. Bullfrog plant, nach dem Vorbild von Blizzards Battlenet einen eigenen Server bereitzustellen. Nicht nur der lohnt einen Online-Besuch: Die Ochsenfrösche wollen im Internet regelmäßig neue Monster, Fallen und Mehrspieler-Missionen bereitstellen. Zudem ist laut Goldsworthy auch schon eine Addon-CD mit neuen Levels fest in Planung.

GUN

→ [www.bullfrog.com](http://www.bullfrog.com)



Ein entschlossener Gegenangriff drängt die feindlichen Riesen vom Dungeonherz in die Hühnerfarm.



Zur besseren Übersicht gibt's eine Levelkarte – die dunklen Zeichen in der unteren Hälfte stellen unsere Monster dar.

## Dungeon Keeper 2

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Bullfrog
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 300 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 166	Pentium II/266	Pentium III/350
	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 20fach CD
		3D-Karte	32-Bit-3D-Karte
Grafik	Sehr gut		
Sound	Gut		
Bedienung	Sehr gut		
Spieltiefe	Noch nicht endgültig bewertbar		
Multiplayer	Noch nicht endgültig bewertbar		

Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Betaversion zugrunde liegt.

Klassiker-Fortsetzung mit Edel-Optik und vielen Verbesserungen.



Verliesbewohner zeigen ihre Heimat

# Durch Monsteraugen

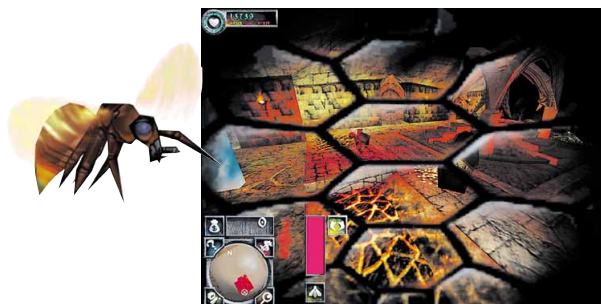
Die Levels von Dungeon Keeper 2 können Sie auch auf 3D-Shooter-Art als Monster durchwandern. Das große Bild ist ein Ausschnitt eines typischen Dungeons, die Pfeile zeigen die Blickrichtung der Figuren. Das, was Sie durch deren Augen in 3D sehen, haben wir am Rand für Sie vergrößert.



- ① Die Perspektive des **Ritters** ist durch sein Visier stark eingeschränkt. Im **Casino** können Sie festlegen, ob es Gewinn abwerfen oder Monster glücklich machen soll.



- ② In der **Werkstatt** entstehen Türen und Fallen. Kräftige Monster wie der **Teufler** (durch dessen Augen wir gerade sehen) und der Troll werden hier eingesetzt.



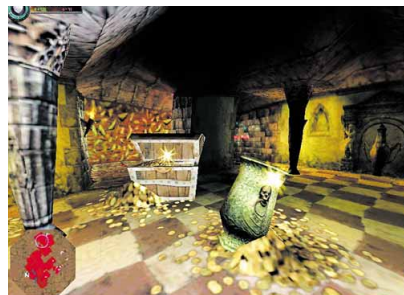
- ③ Die facettenäugige **Feuerfliege** kann **Lava-Gebiete** gefahrlos überqueren und eignet sich daher bevorzugt für Aufklärungsaufträge. Im Kampf taugt sie wenig.



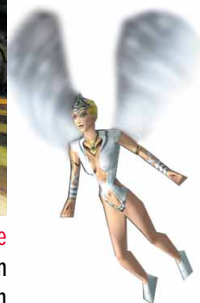




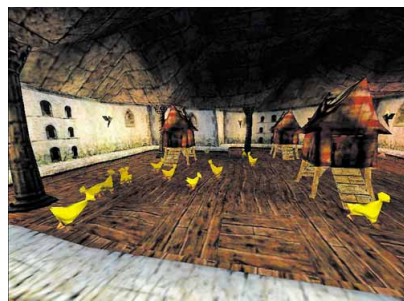
- ④ Der mächtige **Horny** schaut auf den neugestalteten **Tempel**. Wenn Sie hier Kreaturen opfern, stimmen Sie die Götter gnädig – und können Geschenke erhalten.



- ⑤ Hier sehen wir durch die Augen einer **Fee** unsere **Schatzkammer**. Am Zahltag strömen alle Monster zusammen, um sich ihren wohlverdienten Lohn abzuholen.



- ⑥ Der absolute Lieblingsort der **Eisernen Jungfrau** ist die gruselige **Folterkammer**, wo sie sich zwischendurch gern zur Entspannung ein bißchen foltern läßt.



- ⑦ Beachten Sie: Je kleiner das Monster, desto tiefer die Perspektive. Unser braver **Imp**-Arbeiter ist selbst kaum größer als ein durchschnittliches Huhn.



- ⑧ Unser **Salamander** hat in der **Bibliothek** eigentlich nichts zu suchen. Nur Zauberer und Dunkle Engel erforschen hier neue Zaubersprüche für Sie.

