

Das Böse stirbt nie aus

Dungeon Keeper 2

Die Fortsetzung der gemeinen Kellermeistereien verspricht noch fiesere Monster und höllischeren Spielspaß.



Vor dem neu gestalteten Teufler würde sogar sein Vorgänger Reißaus nehmen.

Es gibt noch Gutes in der Welt – aber keine Sorge, spätestens mit **Dungeon Keeper 2** drehen Sie strahlenden Helden und edlen Kriegern endgültig den Lebenshahn zu. Bullfrog werkelt derzeit fleißig an der Fortsetzung des schrägen Echtzeit-Strategiespiels. Vor allem optisch wird sich der zweite Teil abheben. Durch Ihre frisch renovierten Kellergewölbe hetzen Sie keine pixeligen Bitmap-Biester mehr. Den Vertretern von Recht und Gesetz jagen Sie statt dessen perfekt

animierte 3D-Monster an den sauberen Kragen – wahlweise auch 3D-beschleunigt und in 32-Bit-Farbtiefe.

Teuflische Monster

Die meisten bösen Schergen aus dem ersten Teil, etwa den roten Teufler, schickt Bullfrog zum plastischen Chirurgen. Künftig schiebt sich der furchterregende Fettklops noch häßlicher durch die Gänge. Neben bewährten Monstern wie dem psychopathischen Riesenbiest Horny, den eisernen Jungfrauen

oder blutgierigen Vampiren verstärken auch neue Kreaturen Ihre grimmigen Reihen. Beispielsweise soll eine riesige Horrorspinne, halb Achtfüßler und halb Hexe, giftsprühend durch die Gänge krabbeln. Die bereits im ersten Teil akzeptable Gegner-KI wird um ein paar Feinheiten erweitert. Künftig spielt es etwa eine Rolle, mit welcher Kreatur Sie gegen wel-

che Helden antreten; in Extremfällen sollen Ihre sonst so kaltblütigen Monster vor besonders starken Guten sogar ängstlich die Flucht ergreifen.



Wand- und Bodentexturen sind jetzt feiner aufgelöst.

Benebelte Biester

Es wird nicht mehr möglich sein, riesige Mengen von Monstern am Schlawittchen

nes Feld zur Landung. Außerdem sind selbst die stärksten Ungeheuer nach dem Abwurf kurze Zeit benebelt und leicht verwundbar. Sie müssen also taktisch geschickt planen, damit genug Platz bereitsteht und ihre Geschöpfe nicht gleich attackiert werden. **PS**

Dungeon Keeper 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal '98

Hersteller: Bullfrog
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Grafische Verbesserungen und optimiertes Spielprinzip machen Dungeon Keeper 2 zu einem Weihnachts-Hoffnungsträger. Bis zum Erscheinungstermin werde ich täglich in Ketchup baden und den Redaktions-Teddy ein halbes Stündchen foltern!«

Dank neuer Grafikengine wirken die Levels viel plastischer.

