Hall of Fame
Dungeon Keeper

Dieser Aufbauspiel-Hit nahm nicht nur Rollenspiel-Konventionen auf den Arm, er ging auch in die Geschichte ein als Peter Molyneux' erstes »Handspiel«. Von Fabian Siegismund

Auf XL-DVD: Video-Special

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich bin ein guter Mensch. Auch in Spielen. Ich erschieße in **Counterstrike** keine Geiseln, ich beklaue in **Drakensang** keine armen Bauern, und ich überfahre bei **GTA 4** keine Fußgänger. Und wenn doch, dann tut's mir leid. Ich kenne die »bösen« Enden von **Bioshock**, **Fallout 3** oder **The Force Unleashed** nur vom Hörensagen. Okay, ich habe sie mir kurz angeschaut, danach dann aber zum Ausgleich noch mal das gute Ende gespielt. Diese ganze Masche mit »Lebe deine dunkle Seite aus!« zieht bei mir also nicht. Eigentlich. Es gibt da nämlich eine Ausnahme, bei der ich böse wirklich gut finde: **Dungeon Keeper**.

Auf Wunsch schlüpft man in die Haut einer Kreatur und kämpft aus der **Ich-Perspektive**.

Dungeon Keeper beginnt mit dem typischen Rollenspiel-Klischee: Ein strahlender Ritter durchkreuzt finstere Lande, um in ein gruseliges Höhlensystem hinabzusteigen und dort Trolle dahinzumetzeln. Doch dann bekommt der feine Herr von einem gehörnten Dämon, zack, die Birne runtergeschlagen. Denn das Echtzeit-Strategiespiel kehrt die Rollen auf amüsante Weise um: Hier bin ich der Herrscher über die Monster, und die sonst so glorreichen Abenteurer werden zu meinen Gegnern. Warum macht mir das Spaß, obwohl ich normalerweise doch so ein reines Herz habe? Erstens, weil **Dungeon Keeper** die üblichen Helden in ein anderes Licht rückt: Als tumbe, politisch korrekte Gutmenschen machen die blöden Ritter meinen Kreaturen das Leben unnötig schwer. Das hat mir damals tatsächlich ein bisschen die Augen geöffnet: »Vielleicht wollen die ganzen Ungeheuer, die ich da in Computerspielen immer und immer wieder niedermetzle, auch einfach nur in Frieden leben?« Und zweitens sehen selbst die garstigsten Monster in **Dungeon Keeper** ganz schön niedlich aus.

Mein Alter Ego ist in **Dungeon Keeper** nur eine körperlose Hand, mit der ich statt eines Mauszeigers in der Spielwelt rumfummle. Die hat sich die Entwicklerlegende Peter Molyneux ausgedacht, der 1997 noch Chef des verantwortlichen Entwicklerstudios Bullfrog war. Und Bullfrog-Spiele habe ich damals nach **Populous**, **Powermonger** und **Syndicate** ungesehen gekauft. Das mit der Hand als Mauszeiger ist eine naheliegende und doch neue Idee. Sie gibt mir das Gefühl, meine Untertanen sprichwörtlich mit einem Fingerschnipsen zu dirigieren. Doch anders als in anderen Echtzeit-Strategiespielen darf ich in **Dungeon Keeper** nicht einfach irgendwelche Gebäude errichten, aus denen dann Einheiten herauspurzeln, die ich anschließend in die Schlacht hetze. Stattdessen läuft das alles passiv ab: Nur wenn mein Dungeon hübsch eingerichtet ist, kommen auch Monster zu Besuch. Ich markiere also mit einem Fingerzeig Bereiche des Erdreichs, und meine Imps, niedliche kleine Gnome, buddeln fleißig Tunnel und legen Höhlen an. In

In Spezialräumen wie der **Forschungsbibliothek** arbeiten Kreaturen.

Die idyllische **Karte** verwandelt sich Level für Level in ein Jammertal.

Deswegen legendär

- verkehrte Welt: böse ist gut
- Monster-Ökosystem-Simulator
- Seitenhiebe auf das Rollenspiel-Genre
- Kreatur-Symbiose
- Zauberhand interagiert mit der Welt
- »Zahltag!«

Mit dem Mauszeiger greift man als **grüne Hand** in die Spielwelt und versetzt so Kreaturen.

denen errichte ich verschiedene Räume, die dann die ersten Monster herbeilocken. Eine große Hühnerfarm etwa zieht die verfressenen Teufler an, eine Bibliothek ködert lesefreudige Zauberer. Dabei muss ich darauf achten, verfeindete Arten nicht gemeinsam einzuquartieren. Die übergewichtigen Teufler hassen zum Beispiel die knochigen Skelette und fangen schon mal Kloppereien an. Apropos Skelette: Die entstehen nur, wenn ich einen Gefangenen in meinem Kerker verhungern lasse. Lege ich seine Leiche hingegen rechtzeitig auf den Friedhof, lockt das Vampire an. In **Dungeon Keeper** steckt also eine rudimentäre Ökosystem-Simulation, und die allein macht schon überraschend viel Spaß. Wie viel Spaß, habe ich letztens erst wieder bei einer Runde **Viva Piñata** gemerkt. Bei **Dungeon Keeper** kommt man sich dabei aber nicht so weibisch vor.

Irgendwann brechen die ersten Abenteurer in mein Reich ein. Sie haben es auf das magische Herz meines Dungeons abgesehen. Wird das zerstört, ist das Spiel vorbei. Ich muss also ständig planen, wie ich meinen Kerker gestalte, muss Kompromisse zwischen dicken Schutzwänden und genug Lebensraum eingehen und lege kontrollierbare Zugangswege für meine Angreifer an, gespickt mit Fallen und stabilen Türen – vorausgesetzt, ich habe eine Werkstatt und ein paar Trolle, die mir derartiges Zubehör basteln. Ich kann meinen Monstern aber nicht einfach den Angriff befehlen, sondern gebe ihnen nur einen Sammelpunkt vor. Treffen sie unterwegs auf Feinde, gibt's Saures. Aber wenn eine der Kreaturen gerade schlechte Laune hat, weil nicht genug zu essen da ist oder es Stress in der WG gibt, bleibt sie vielleicht einfach im Bett. Ein paar Ohrfeigen mit der Zauberhand wirken da beizeiten Wunder. Oder wir ergreifen die Biester und setzen sie direkt bei unseren Feinden ab. Dann bleibt ihnen gar nichts anderes übrig, als zu kämpfen. Ab und zu steuere ich meine Untertanen mit einem Symbiose-Zauber direkt aus der Ego-Perspektive. So kann ich nicht nur meinen Dungeon aus der Nähe bewundern (und feststellen, dass er toll beleuchtete, gewölbte Decken hat), sondern auch gezielt die besonderen Fähigkeiten der Monster einsetzen, meinen Imps den Weg freikämpfen oder Fallen des Gegners austricksen. Im Körper des superstarken Horny-Dämonen werde ich so zur Ein-Monster-Armee! Da wird **Dungeon Keeper** fast zum Actionspiel.

Der feine Herr bekommt, zack, die Birne runtergehauen!

Im Nachfolger **Dungeon Keeper 2** hat Bullfrog nur kleine Änderungen vorgenommen. So sollte ich hier meine Monster nicht einfach direkt in der Schlacht abwerfen, weil sie nach dem Abladen für ein paar Sekunden benommen und wehrlos herumliegen. Außerdem gibt's viele neue Kreaturen und Räume. Mir gefiel der Nachfolger damit noch besser als das Original. Trotzdem verkaufte sich das Spiel nur mäßig, und so erschien der bereits in **Dungeon Keeper 2** angekündigte dritte Teil nie; nicht zuletzt, weil Electronic Arts Bullfrog zwischenzeitlich aufgelöst hatte. Der Firmengründer Peter Molyneux war da ohnehin schon lange ausgestiegen, hatte die Lionhead Studios gegründet und dort mit **Black & White** ein weiteres Gut-Böse-Spiel entwickelt – mit einer magischen Hand als Mauszeiger. Seitdem liegt die **Dungeon Keeper**-Lizenz brach. Mensch, man stelle sich mal eine Fortsetzung mit Kinect-Fuchtelsteuerung vor! Aber nein, bislang hoffen Fans der Reihe vergeblich auf eine Fortsetzung, und ich bin einer von ihnen. **Evil Genius** (2004) funktioniert zwar nach einem ganz ähnlichen System und besitzt sein eigenes Flair, ersetzt die Monster aber durch 60er-Jahre-Bond-Böse-wichter. Das konfuse **Ghost Master** (2003) kann man getrost ignorieren, und auch die aktuelle **Dungeon Keeper**-Hommage **Dungeons** bietet einfach nicht das, was das Original hatte: Spielfluss, Charme, Witz, die knuffigsten Imps der Welt und böse Monster, die ausnahmsweise richtig gut waren. FAB

Die Kämpfe laufen automatisch ab, aber Dungeon Keeper dürfen durch **Zauber** eingreifen.

Dungeon Keeper

Aufbauspiel

PUBLISHER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Bullfrog
QUELLE	Ebay (ab ca. 5 Euro)
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	75 MHz, 16 MB RAM
SO LÄUFT'S	Dungeon Keeper läuft auf modernen Windows-Rechnern nur mit dem kostenlosen Emulator DOSBox.

Fazit Einzigartiger Monster-Streichelzoo.

Der Endgegner von Dungeon Keeper ist der Avatar, der Held aus dem Rollenspiel-Klassiker Ultima 4.