

## Dungeon Keeper

## DER UNDERGROUND-HIT

Erst jahrelanger Hype, dann kündigt der Projektleiter, der Publisher wird misstrauisch – und dann ist da noch diese Morddrohung. Doch die Hartnäckigkeit, mit der Peter Molyneux um sein Bullfrog-Abschiedsspiel kämpft, zahlt sich aus. Das vor rund 20 Jahren fertiggestellte Dungeon Keeper fesselt mit bezaubernder Buddel-Atmosphäre, strategischen Freiheiten, eigenwilligen Untergebenen – und lässt uns das Fantasy-Böse spielen.

Von Heinrich Lenhardt

Bösewicht zu sein, ist eine harte, ausgesprochen undankbare Aufgabe. Letztendlich wird man zuverlässig besiegt, trotz aller beachtlichen Bemühungen, die Welt zu erobern. Das denkt sich zumindest der junge Peter Molyneux, als er »Der Herr der Ringe« liest: »Sauron arbeitet hart, er schmiedet all diese Ringe. Doch dann kommt dieser verdammte Hobbit daher und ruiniert alles – eine traurigere Geschichte kann man sich kaum vorstellen«, schmunzelt der Spiele-schöpfer im Gespräch mit GameStar. Auch James-Bond-Filme mit ihren ambitionierten

Antagonisten hinterlassen bei Molyneux einen bleibenden Eindruck, insbesondere der 1967er-Klassiker »Man lebt nur zweimal«: »Da baut der Bösewicht eine ganze Basis in einem erloschenen Vulkan – zehn von zehn Punkte für Kreativität! Und dann drückt Bond einen einzigen Knopf und sprengt damit den ganzen Stützpunkt in die Luft. Das kam mir ganz und gar falsch vor. Ich hatte schon immer eine Schwäche für die Bösen, zumal sie wahrscheinlich ohnehin alle eine schwierige Kindheit hatten.« Ein Herz für Schurken – aus dieser Prämisse macht Peter

Molyneux eines seiner besten Spiele: Dungeon Keeper. 2017 wird es 20 Jahre alt. Seine Idee aber klingt so frisch wie eh und je.

**Böse Buben haben's schwer**

Das junge Medium der Computerspiele ist besonders bösewichtbedürftig, die wenigsten Spiele kommen ohne ein Feindbild aus. Zunächst sind es namenlose Space Invaders, die in den Spielhallen beschossen werden. Als 1981 Computer-Rollenspielerien wie Wizardry und Ultima starten, entstehen profilierte Oberschurken, die sich im



Im Frühjahr 1996 ist es endlich geschafft, nach einer turbulenten Entwicklungszeit erscheint Dungeon Keeper. Das Endresultat ist eine humorvolle Strategiemischung aus Aufbau, Eroberung und Monster-Management.



Die Maus wird zur göttlichen Hand, die einzelnen Kreaturen eine klebt, sie aufklaubt und in die Schlacht wirft. Beim Kampf ums feindliche Dungeon-Herz greifen wir auch mit Zaubersprüchen ein.



Das Entwicklungsteam von Dungeon Keeper, rechts außen steht Projektleiter Peter Molyneux.

Horny Superstar: Der reizbare Kämpfer wird zum Aushängeschild von Dungeon Keeper, seine Statue inspiriert auch Mitarbeiter.



hintersten Winkel vertrackter Dungeon-Labyrinth verstecken. Hier töten die selbsternannten Helden das Personal und raffen skrupellos Schätze – ist das gerecht? »Ich stellte es mir unglaublich schwer vor, der Bösewicht eines Dungeons zu sein«, sinniert Peter Molyneux. »Wo bekommst du dein Personal her, was schreibst du in der Stellenanzeige? »Kommt und arbeitet für mich, Aufstiegsperspektive: gefoltert und getötet werden!« Und ich dachte mir: Das ist schon eine interessante Sache. Viele Spiele lassen dich den Guten spielen, aber warum kann ich nicht der Bösewicht sein, der den Dungeon betreibt?«

Heutzutage ist es nichts Besonderes, in Computerspielen »böse« zu sein. Das Antiheldenspektrum reicht von Grand Theft Auto bis Tyranny, dazu kommen zahlreiche Rollenspiele mit einer gewissen moralischen Entscheidungsfreiheit. Doch als sich beim Schurkensympathisanten Molyneux Anfang der Neunzigerjahre solche Ideen regen, herrschen weitgehend klare Heldenverhältnisse. Ausnahmen bestätigen die Regel, beispielsweise bestreiten wir schon 1994 in TIE Fighter Einsätze für die dunkle Seite der StarWars-Macht. Doch da ist der Frontenwechsel weitgehend kosmetisch, am eigentlichen

Spielprinzip ändert sich wenig. Der Molyneux-Idee kommt dem vierten Wizardry-Teil von 1988 noch am nächsten, wo wir uns auf der Seite von Oberbösewicht Werdna in seinem Dungeon nach oben vorkämpfen (was wegen des idiotisch hohen Schwierigkeitsgrads kaum jemand gemacht hat). Doch Dungeon Keeper ist kein Ableger einer etablierten Serie, bei dem der Wechsel von Gut zu Böse etabliertem Gameplay eine neue Geschmacksnote verleiht. Molyneux' Designidee ist neu und maßgeschneidert, mischt Elemente aus Aufbau- und Echtzeitstrategie mit indirekter Kampfsteuerung, einer Prise Rollenspiel und reichlich schwarzem Humor zu einem skurrilen Gesamtwerk, das dem Slogan des Produkts gerecht wird: »Evil is good« – hier tut es gut, böse zu sein.

#### Liebllichknuffeltal kann uns mal

Die Kampagne führt durch 20 Stationen mit idyllischen Namen wie Vogelsang, Immergrün oder Liebllichknuffeltal, deren oberirdische Reize wir aber nie zu sehen bekommen. Das Geschehen spielt ausschließlich unter Tage, wo wir die Gestaltung des Dungeons selbst bestimmen. Per Mausclick wird abzutragendes Erdreich markiert, um Gänge und Räume zu schaffen. Eine Gruppe wuseli-

ger Imps setzt den Auftrag um, schaufelt sich durch den Untergrund, verstärkt die Wände und verlegt bebaubare Fliesen. Legendär ist der Mauzeiger: Wir fummeln mit einer körperlosen Hand im Dungeon herum, werfen unsere Untergebenen in Räume – und verteilen Ohrfeigen. Mit pädagogisch wertvollen Watschn lässt sich beispielsweise die Arbeitsgeschwindigkeit von Imps vorübergehend verdoppeln. Klar, dass es da gerne mal klatscht, natürlich wohlodosiert, denn jeder Klapps kostet Lebensenergie.

Durch eine gute Dungeon-Infrastruktur locken wir allmählich immer mehr Monstertypen an, die durch an unser Tunnelnetzwerk angeschlossene Portale strömen. Zum Beispiel ködert eine Bibliothek Zauberer, die dann neue magische Sprüche und Raumtypen erforschen, während Vampire nur auf Friedhöfen gedeihen. Durch das Wegbuddeln von Feldern mit Goldadern und Juwelen füllen wir die Kasse, um Ausbau und Personal zu bezahlen. So trainiert man eine schlagkräftige Truppe, die Besuche von



Molyneux' erste Testversionen haben simple Grafik, der Dungeon wird von oben gezeigt. Später werden Bau und Planung in die 3D-Engine von Simon Carter integriert.



Die unveröffentlichte Dungeon-Keeper-Version von 1995. Am Jahresende besteht Molyneux auf einen Reset der Entwicklung, weil ihm das Spielgefühl noch nicht behagt.

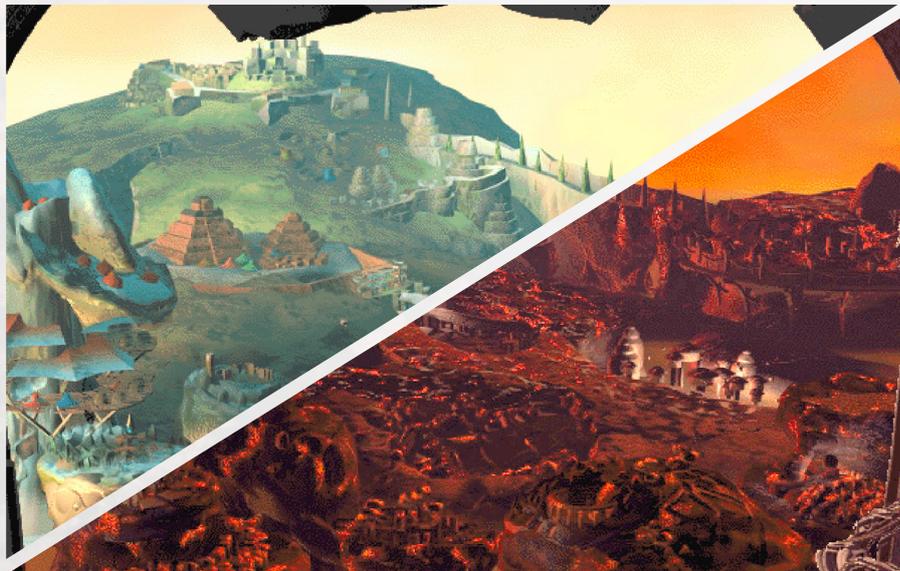


eine Eingebung hat: »Zu Tode gelangweilt wartete ich darauf, dass sich die Autos vor mir wieder in Bewegung setzen. Da kam die Idee eines umgekehrten Rollenspiels in meinen Kopf. Du könntest massig Monster haben, die durch tiefe dunkle Tunnel kriechen. Die traditionellen Helden würden in den mit Fallen gespickten Dungeon eindringen.« Programmierer Simon Carter beginnt mit der Entwicklung einer 3D-Engine auf der Technologiebasis des Bullfrog-Actionspiels Magic Carpet. Davon unabhängig bastelt Molyneux eine simple 2D-Testversion, um mit der Dungeon-Planung herumzuspielen. 1995 gibt es eine spielbare Fassung, die bereits vertraute Räume wie Dungeon-Herz, Schatzkammer und Trainingsraum enthält. Doch ihr fehlt das richtige Spielgefühl, sie erinnert eher an ein unterirdisches Command & Conquer.

»Bei der ursprünglichen Version von Dungeon Keeper hast du auf die einzelnen Einheiten geklickt und sie wie in einem Echtzeitstrategiespiel herumkommandiert. Das bedeutete viel mehr Gefummel, vor allem bei den Imps«, erinnert sich Peter Molyneux. Die wuselten ursprünglich nicht selbständig herum, um von uns definierte Bereiche zu räumen. Vielmehr musste zunächst ein Imp ausgewählt und dann auf den abzutragenden Erdblock geklickt werden. »Mir kommt es immer auf das Gefühl an, und die direkte Kontrolle damals war nicht das richtige Gefühl für das Spiel«, bekräftigt Molyneux. »Es war zu umständlich, zu viel Mikromanagement – das war das Problem. Wenn du Dinge beeinflusst, statt Einheiten direkt zu kontrollieren, fühlt es sich eher danach an, der Oberbösewicht zu sein.« Statt Dungeon Keeper wie geplant 1995 zu veröffentlichen, will Molyneux das Spiel komplett überarbeiten. Doch der Bullfrog-Oberbösewicht Electronic Arts rechnet fest mit einem Titel, um die Umsatzziele fürs Geschäftsquartal zu schaffen – und das soll sich rächen.

### Ein Spiel in 6½ Wochen

Im Telefonat mit einem EA-Manager beschreibt Molyneux den Zustand von Dungeon Keeper als »Alpha«. Die Antwort ist eine überraschende Forderung: Ihr habt sechs-



Vorher, nachher: Im Laufe der 20 Missionen langen Kampagne verwüsten wir die liebevolle Spielwelt von Immergrins bis Vogelsang.

einhalb Wochen Zeit, das Spiel fertigzumachen. Denn EA denkt nun, Dungeon Keeper sei fast fertig. Was es aber nicht ist: »Es gab schon immer diese lockere Definition, was man als Alpha bezeichnet – und das war vor 20 Jahren noch viel wilder als heute. Manchmal ist es ein fast fertiges Spiel, manchmal auch nur eine Version, die man zwei Minuten spielen kann«, erklärt Peter Molyneux das Missverständnis. »Die Manager sagten: ›Wir haben gehört, dass Dungeon Keeper schon Alpha ist‹, und ich meinte: ›Ja, aber das ist meine Definition von Alpha.‹ In sechseinhalb Wochen können wir daraus nur ein Schrottspiel machen.«

So kommt Molyneux auf eine abenteuerliche Idee, um sein Dungeon-Baby vor einer überstürzten Veröffentlichung zu retten: Er bietet Electronic Arts an, in diesem kurzen Zeitraum ein komplett neues Spiel zu entwickeln, um das Loch im Veröffentlichungskalender zu stopfen. »Nach diesem Meeting stellte ich ein Team zusammen und fragte in die Runde: ›Okay, wir müssen ein Spiel in sechseinhalb Wochen machen, was könnte es sein?‹ Und herausgekommen ist ein Rennspiel auf Basis der Magic-Carpet-Engine, das wir Hi-Octane nannten«, erklärt Mo-

lyneux. Ein absurd kurzer Entwicklungszeitraum, doch dank vorhandener Technologie und aufopferungsvoller Mitarbeiter gelingt das Husarenstück. Das futuristische Rennspiel Hi-Octane ist simpler, als man es von Bullfrog-Hits wie Syndicate gewohnt ist, erttet aber durchaus freundliche Wertungen in der Fachpresse. Die Hauruckaktion hat Molyneux' Liebling erst einmal gerettet: »Es war es wert, diese sechseinhalb Wochen für ein anderes Spiel zu opfern, denn Dungeon Keeper war für mich eine besondere Idee. Hätten wir es so übereilt fertigstellen müssen, wäre Mist dabei herausgekommen.«

### Molyneux kann nach Hause gehen

Im letzten Entwicklungsjahr ist also Heimarbeit angesagt: Ab Februar 1996 arbeitet das Kernteam im Privathaus von Peter Molyneux. Was dabei wann herauskommen wird, weiß aber niemand so genau: »Das ganze Jahr hindurch war das Spiel ›in acht Wochen‹ sicher lieferbar und auf mehreren Messen ›so gut wie fertig‹ zu sehen«, moniert PC Player beim Rückblick aufs Spieljahr 1996 und prämiiert Dungeon Keeper mit der Auszeichnung »Die längste Wartezeit«. Dem Spiel bekommt die Reifezeit gut, es ist



Mit Gold und Mana gibt es 1995 noch zwei Ressourcen. Auch die Benutzeroberfläche ändert sich, bald ersetzen Menüreiter die Icons unten.



Um Dungeon Keeper mehr Entwicklungszeit zu verschaffen, zimmert Bullfrog das Rennspiel Hi-Octane in sechseinhalb Wochen zusammen.

## Geheimtüren und Goblin-Sex: Interview mit Peter Molyneux

**GameStar:** Peter, wie kam *Dungeon Keeper* 1994 ins Rollen?

**Peter Molyneux:** Ich spielte zuerst mit der Simulationsseite herum, die ich noch von meiner Arbeit an Theme Park im Kopf hatte, und kreuzte sie mit der Dungeon-Keeper-Idee. Simon Carter, der danach viel bei *Fable 1* und *2* gemacht hat, kümmerte sich lange Zeit alleine um die Grafikengine, später halfen ihm ein paar Leute. Simon hat Fantastisches geleistet, die Engine sieht nicht 20 Jahre alt aus. Doch es gab anfangs kaum Gameplay. Ich schrieb eine kleine Version mit Top-Down-Ansicht, da konntest du *Dungeon Keeper* spielen, indem du kleine Blöcke herumbewegst, alles noch sehr primitiv. Daran tüftelte ich eine Weile, während sich Simon Carter, Dean Carter, Jonty Barnes, Alex Peters und Mark Healey um Grafik und Programmierung kümmerten. Am Ende stöpkelten wir alles zusammen – und das war *Dungeon Keeper*.

**Warum ist Buddeln so befriedigend?**

Ich habe da eine Theorie, mit der ich immer noch experimentiere: Wenn du spielst, willst du oft aufgeregt sein, du willst gewinnen und suchst eine Herausforderung. Aber manchmal ist es auch nett, einfach zu entspannen. Und das ist beim Buddeln der Fall: Durch das Anklicken der Blöcke, das Bröckelgeräusch und die stimmungsvolle Beleuchtung wird daraus etwas Emotionales. Ein anderer Aspekt, mit dem ich mich ebenfalls derzeit beschäftige: Menschen räumen gerne etwas frei. Du hast zum Beginn deines Dungeons nicht viel Platz, du expandierst und verschaffst dir Raum. *Dungeon Keeper* hatte also sowohl die Aufregung durch die Kämpfe als auch Entspannung in der Planungsphase. Daraus entstand etwas Schönes, auf das ich bis heute sehr stolz bin.

**Dungeon Keeper zeichnet sich auch durch seinen Humor aus. Erinnerst du dich an wilde Ideen, die es nicht ins Spiel schafften?**

Es wurde im Team viel über Goblin-Sex geredet. Man sieht ein bisschen was von den Goblins im Trailer, und der Plan war, sie viel perverser zu machen. Wir wollten ihnen die Fähigkeit geben, Sex mit so ziemlich allem zu haben, mit jedem Objekt. Heutzutage völlig undenkbar: Eine der Attacken der Goblins wäre es gewesen, dass sie drauflos vergewaltigen. Das ging wirklich zu weit.

**Wohnst du noch im Haus, in dem *Dungeon Keeper* entstand?**

Ich lebe auch heute in der Nähe von Guildford, nur ein Stück von dem alten Haus entfernt. Es hatte eine Menge Geheimgänge, die ich einbauen ließ. Wände, die sich öffnen ließen und versteckte Türen, alles ziemlich verrückt. Was du halt so machst, wenn du Geld hast und Spaß haben willst, du investierst in Geheimgänge.

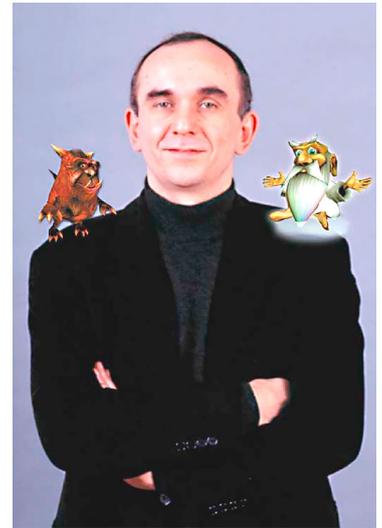
**Hat dich Richard Garriotts Anwesen inspiriert?**

Ja, sehr sogar. Ich wurde richtig ehrgeizig und dachte mir: »Der Mistkerl hat ein ganzes Schloss, da muss ich auch irgendwas machen« [lacht]. Also ließ ich Geheimgänge einbauen, einige waren genial, einige waren Mist. Ich engagierte zum Beispiel einen



Schon das Götterspiel *Black & White* (links) wird 2001 den hohen Erwartungen nicht gerecht, seinen Ruf als Dampfplauderer zementiert Molyneux jedoch 2004 mit *Fable*. Das Rollenspiel ist zwar gut, aber längst nicht das »beste Spiel aller Zeiten«, das der Designer versprochen hat.

Handwerker und sagte ihm, dass ich am Ende des Flurs ein Bücherregal will, dass sich öffnen lässt. Er baute das alles ein, und als ich es mir ansah, bemerkte ich einen auffälligen großen Griff. Als ich fragte, wozu der gut sei, sagte er mir, dass man damit die versteckte Tür öffnet. Naja, der Witz an einem Geheimgang ist doch eigentlich, dass er geheim ist.



**Die indirekte Steuerung von Einheiten ist seit *Populous* ein Markenzeichen vieler deiner Spiele. Was findest du daran spannend?**

Es ist faszinierend, einen Charakter zu erschaffen, den du beeinflussen, aber nicht direkt steuern kannst. Ich habe kürzlich *The Last Guardian* gespielt, in vielerlei Hinsicht ein wunderbares Spiel. In einigen Abschnitten haben sie es klasse hingekriegt, da fühlt es sich wirklich so an, als würde man dieses wilde Tier beeinflussen. Aber nach einer Weile hängt es einem zum Hals raus, dass dieses Vogel-Hund-Katze-Ding nicht das macht, was man will. Ich hatte das Gefühl, dass mir Feedback fehlt, um zu wissen, was dem Vieh gerade durch den Kopf geht. Wir hatten ein ähnliches Designproblem bei *Black & White*: Die Kreatur wollte etwas machen, war dazu aber nicht in der Lage, weil sie nicht an die gewünschte Stelle gelangen konnte oder etwas Anderes auf der Agenda hatte. Und ich konnte dasselbe Problem bei *The Last Guardian* erkennen. Irgendwann beschimpfte ich die Kreatur: »Jetzt spring auf diesen verdammten Vorsprung!« Da kippte es für mich von »bezaubernd« zu »frustrierend«. Es ist knifflig, Beeinflussung in Spielen richtig hinzukriegen, aber wenn du es schaffst, kann es etwas Wunderbares und sehr Befriedigendes sein.



Das Bullfrog-Erstlingswerk ist 1989 der Götterspiel-Urvater *Populous*.



nämlich noch einiges zu tun. Die indirekte Steuerung erfordert ausgefeilte KI- und Wegfindungs-Routinen, die beschleunigten ImpArbeiter geben dem Spielablauf mehr Dynamik, ein Mausklick markiert nun größere Erdreichbatzen als zuvor. Im Team entstehen Einfälle für immer mehr Fallen und Monstertypen wie den Horned Reaper («Horny»), der zum Maskottchen des Spiels wird. Um diesen mächtigen Kämpfer zu erhalten, müssen wir einen Tempel bauen und einen Troll, eine Eiserne Jungfrau und einen Teufler opfern.

Das ist nur ein Beispiel für die Komplexität beim Zusammenspiel von Räumen und Einheiten, durch die Dungeon Keeper im Laufe seiner Kampagne spannend bleibt. Peter Molyneux verbringt viel Zeit damit, Spielvariablen-Spreadsheets zu studieren und unterschiedliche Werte auszuprobieren. Mammut-Spielsessions des Entwicklerteams sorgen für Balance und Feinschliff, das Abendprogramm in der Casa Molyneux besteht vor allem aus Testpartien: »Abends zockten wir Dungeon Keeper, tranken Bier und stritten uns, wer gewonnen haben sollte – basierend darauf, wie das Spiel sein sollte, und nicht, wie es gerade war«, erzählt Programmierer Jonty Barnes in Retro Gamer 143. »Wenn jemand zu leicht gewann, dann änderten wir das Design am nächsten Tag, wodurch Intensität und strategische Tiefe ihren Feinschliff erhielten.«

#### Schrullige Keeper-Kommune

Auch Peter Molyneux hat lebhafte Erinnerungen an diese Periode: »Das war eine sehr in-

teressante Zeit. Gut neun Monate lang arbeiteten wir sehr hart in einem kleinen Raum – der muss ziemlich gemüffelt haben. Der Teamgeist war enorm, und wir spielten das Spiel wahnsinnig oft.« Das Molyneux-Haus liegt im Dorf Elstead im südenglischen Surrey, unweit der Stadt Guildford. Das Anwesen ist abgeschlossen, bietet die nötige Ruhe und auch ein paar freie Schlafzimmer, in die einige Entwickler vorübergehend einziehen – es entsteht eine regelrechte Dungeon-Keeper-WG. Da kommt es auch zu Spannungen, und nicht funktionierende Drucker werden schon mal aus dem Fenster geworfen. Der als temperamentvoll beschriebene Grafiker Mark Healey stürmt mitunter wutentbrannt aus dem Haus und schwört: »Ich werde nie wieder mit diesen Leuten arbeiten!«, um sich dann bei Waldspaziergängen zu beruhigen. Doch das sind alles Kinkerlitzchen im Vergleich zur Morddrohung, die für ein angespanntes Wochenende sorgt.

#### Unter Polizeischutz

Ein erboster Mann behauptet, dass Peter Molyneux bei ihm die Spielidee zu Syndicate gestohlen habe. Er schickt seine Drohbriefe nicht nur an Bullfrog, sondern auch an eine englische Computerzeitschrift, welche prompt die Behörden alarmiert. »Der Typ schrieb schließlich: ›Ich habe eine Schrotflinte und komme am Wochenende vorbei, um dich abzuknallen!‹«, erinnert sich Peter Molyneux. »Electronic Arts fühlte sich für meinen Schutz verantwortlich und heuerte Sicherheitsleute an, die sich draußen in den Büschen versteckten, während

wir drinnen das Spiel entwickelten.« Auch die Polizei hat ein Auge auf das Anwesen, denn die Überprüfung der Personendaten ergibt, dass der Drohbriefschreiber in der Tat einen Waffenschein besitzt. So verbringen die Entwickler ein angespanntes Wochenende: »Wir saßen alle im Haus hinter verriegelten Türen und erwarteten jeden Moment einen Angriff.« Passiert ist dann zum Glück nichts, die Polizei hatte sich bei der Zuordnung vertan – der Briefschreiber hegte weder eine Schrotflinte noch Mordabsichten: »Der saß an diesem Wochenende nur zuhause in der Unterhose rum«, schließt Molyneux den Fall ab. Und auch seinem geliebten Dungeon-Spiel ist nach allerlei Komplikationen ein Happy End vergönnt.

Ende April 1996 geht Peter Molyneux ein letztes Mal auf Bullfrog-Pressetour. Mit den Worten »In dieser CD stecken zweieinhalb Jahre meines Lebens« drückt er der Redaktion der PC Player das Testmuster von Dungeon Keeper in die Hand, im Juni tauchen fertige Schachteln im Einzelhandel auf. Die Verzögerungen bei der Entwicklung hatten für zunehmende Nervosität gesorgt, umso euphorischer wird das doch noch vollendete Spiel gefeiert. Dungeon Keeper ziert auch das Titelbild der GameStar-Nullnummer, die im Frühjahr 1996 entsteht. Das originelle Thema und der ungewöhnliche Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie werden international von der Fachpresse gefeiert. Sicher, die 3D-Grafik ist technisch nicht mehr ganz auf der Höhe, die Kämpfe wirken unübersichtlich, und wir verbringen einiges an Zeit mit Raumplanungsroutine. Doch Atmosphäre

## Molyneux' Schreibtische

Bei einem Vortrag während der Games Developers Conference 2014 präsentiert Peter Molyneux Schreibtischfotos aus drei Karrierejahre zehnten, um die Unterschiede zwischen der unberechenbaren Indie-Entwicklung und dem sicheren Angestelltenverhältnis in einem Großkonzern zu illustrieren. »Design ist chaotisch«, meinte Molyneux und zeigte das von Unrat gesäumte, versifftete Keyboard, auf dem er einst Populous programmiert hat. Als wir während unseres Interviews wissen wollen, wie denn sein Schreibtisch bei 22cans gerade aussieht, steht Molyneux spontan auf, macht einen Schnappschuss und erklärt das abgelichtete Chaos: »Mein Schreibtisch ist immer unaufgeräumt, was die Leute nervt, die neben mir arbeiten. Das ist nämlich wie bei einem Münzschieber-Automaten, all das herumliegende Zeug wird unweigerlich zu ihnen rübergeschoben.«



Vitamintabletten, E-Zigaretten-Einzelteile, Espresso kapseln, Kabel, Kleingeld und ein Taschenmesser: Der Arbeitsplatz von Peter Molyneux während des GameStar-Interviews am 20. Dezember 2016.



1989: Mit einer hygienisch bedenklichen Tastatur programmierte Peter Molyneux Populous. Trotzdem ein gutes Götterspiel.



1996: Dungeon Keeper wird an diesem chaotischen Heimarbeitsplatz fertiggestellt. Auch das schadet dem Spiel offensichtlich nicht.



2012: »Mein letzter Schreibtisch bei Microsoft«: Zu viel Ordnung ist schlecht für Molyneux' Kreativität.



Ein Teil des Dungeon-Keeper-Teams folgt Peter Molyneux zu Lionhead. 1999 veröffentlicht Electronic Arts eine Fortsetzung, die sich spielerisch stark am Vorgänger orientiert.



Dungeon Keeper 2 bietet Verbesserungen bei Grafik und Bedienung, die Ego-Perspektive profitiert besonders stark von höheren Auflösungen.



2014 kehrt Dungeon Keeper als Free2Play-Mobilspiel zurück – leider. Es gibt alle möglichen Zukaufwährungen und noch mehr Timer die den Echtzeitbuddel-Spielwitz des Originals killen. Auch Serienerfinder Peter Molyneux reagiert entsetzt.

und Suchtwirkung des Spiels beeindruckend, verschiedene Strategien führen zum Erfolg. Entspanntes und befriedigendes Buddeln und Bauen wechseln sich mit chaotischen Schlachten ab, bei denen wir zudem Zaubersprüche ins Getümmel feuern.

#### Was Molyneux heute verbessern würde

Dass der Spieler in die Haut einzelner Kreaturen schlüpfen und diese bei Ego-Ansicht direkt steuern kann, ist letztendlich nur ein nettes Gimmick. »Wir hatten eine Menge Aufwand für die Ego-Ansicht betrieben, aber spielerisch war sie nicht wirklich sinnvoll. Er wäre toll gewesen, einige Wochen mehr darüber nachzudenken, wie wir das Spielgeschehen dadurch verbessern könnten«, meint Peter Molyneux auf unsere Frage, was er im Nachhinein gerne ändern würde. »Es wäre interessant, vielleicht mit einer Art von asynchronen Multiplayer zu experimentieren, bei dem einige Leute in Ego-Perspektive und einige Leute bei Top-Down-Sicht spielen.« Am meisten stört den Erfinder von Dungeon Keeper aber die alte, grafische Benutzeroberfläche: »Es gab einfach zu viele Buttons. Vieles von dem, was in den Menüs am linken Rand steckt, hätte man besser in die Spielwelt packen sollen. Die Entschuldigung dafür lautet, dass die Schriftgröße im Vergleich zur Anzahl der Pixel auf dem Bildschirm sehr groß war; wir mussten ja eine Auflösung von 320x200 unterstützen. Aber wenn ich Dungeon Keeper heute machen würde, dann wäre als Erstes eine Vereinfachung der Benutzeroberfläche angesagt. All diese Kartreiter, das wirkte ein wenig durcheinander.«

#### Das Dungeon-Vermächtnis

Dungeon Keeper ist nicht nur das Ende Ära Molyneux bei Bullfrog, sondern auch das letzte Originalspiel des Studios. Es gibt noch ein paar Fortsetzungen, darunter das 1999 veröffentlichte Dungeon Keeper 2, welches das Spielprinzip mit hübscherer Grafik gekonnt aufwärmt. Producer Nick Goldsworthy spricht schon im Dezember 1999 von einem dritten Teil mit mehr Innovationen: »Er spielt auch über der Erde. Dungeon Keeper 3 wird ein großer Sprung nach vorne für Fans des Originals sein, aber immer noch die spaßigen

Im Dezember 1999 spricht Produzent Nick Goldsworthy von einem dritten Dungeon Keeper. Doch nach durchwachsenen Verkäufen zeigt EA der Serie die kalte Schulter.

Elemente enthalten, welche die vorherigen Titel so originell und spielbar gemacht haben.« Doch die Verkaufszahlen von Nummer 2 sind nur moderat, und Electronic Arts bevorzugt in dieser Phase Lizenztitel wie Harry Potter. Der Nächste Rückschlag: Ab 2001 gibt es Bullfrog nicht mehr als eigenständiges Studio. Dungeon Keeper setzt jahrelang Staub an, bis es Anfang 2014 als Mobilspiel erscheint, das als Free2Play-Abzocke in Verfall kommt. Auch Peter Molyneux ist davon wenig begeistert: »Das ist lächerlich. Ich will doch nur einen Dungeon machen. Ich will

nicht sechs Tage lang meinen Wecker stellen, um zurückzukommen, wenn ein Block abgetragen ist«, kommentiert er die Fülle an spielspaßbremsenden Timern, die zum Geldausgeben animieren sollen.

Ein drittes offizielles Dungeon Keeper ist bis heute nicht erschienen. Molyneux hat sich mit Ausnahme von Populous 2 nie sonderlich für die Entwicklung von Fortsetzungen interessiert, und die Serienrechte liegen ohnehin bei Electronic Arts. Aber es mangelt nicht an inoffiziellen Alternativen, die das Spielprinzip aufgreifen: Indie-Titel wie Dun-

geons 2 oder das kürzlich veröffentlichte War of the Overworld, dessen Entwickler Molyneux sogar um Rat fragten. Und wie würde der Altmeister ein neues Dungeon Keeper heute angehen? »Ich würde es auf dem PC machen und gar nicht erst als Mobilspiel versuchen. Du brauchst wirklich den großen Bildschirm, um ein Gefühl für den Dungeon zu kriegen. Ich bin mir nicht ganz sicher, ob du in der heutigen, politisch korrekten Welt damit durchkommen würdest, aber eine Fortsetzung zu Dungeon Keeper wäre auf jeden Fall interessant.« ★

## Lenhardts Lieblingsmomente

Wir hatten alle das Schlimmste befürchtet, als Dungeon Keeper wiederholt in der Versenkung verschwand. Bullfrog genoss Mitte der Neunzigerjahre einen guten Ruf als kreatives Entwicklungsstudio, man denke nur an Magic Carpet, Syndicate oder Theme Park. Aber irgendwie war es kein gutes Zeichen, dass Molyneux' neues Werk Weihnachten 1995 verpasste und dann über ein Jahr lang niemand so recht wusste, wann (und ob) es erscheint. Das Endresultat war nicht perfekt, aber eine angenehme Überraschung, der originelle Dungeon-Manager fesselte richtig. Dungeon Keeper steckt voller Liebe

zum Detail, Charme, Humor und erstaunlich alterungsresistenten Spielmechaniken. Wir können das Original auch auf modernen PCs komfortabel spielen: Gog.com und Origin bieten Dungeon Keeper Gold und den Nachfolger Dungeon Keeper 2 zum Download an, Kostenpunkt jeweils rund 5 Euro. Der klassische erste Teil ist zeitweilig auch kostenlos bei Origin zu haben. Dank Mausbedienung ist Dungeon Keeper immer noch gut spielbar. Nicht vergessen, während des Spiels per Tastenkombination ALT+R auf die schärfere 640x400-Auflösung zu wechseln.



### Ich buddel gern



Graben ist großartig, die Dungeon-Architektur macht von Anfang an Laune. Schnell lerne ich, dass Räume mindestens 3x3 Felder groß und die Laufwege nicht zu lang sein sollten. Ohne Schlafzimmer, Küche, Schatzkammer beginnt das Personal rasch zu murren, Bauroutine schleicht sich ein. Aber es gibt genug

Abwechslung, jede Karte hat ihre Besonderheiten. Da gilt es, Goldadern zu sichern, Spezialzauber zu entdecken und Kreaturen zu befreien. Mit viel Aufbaustolz blicke ich auf mein wachsendes Reich – und bin richtig erobert, wenn Heldenvandalen es plündern wollen.

### Auf die Folter gespannt



Andere Strategiespiele sind schon froh, wenn sie ein, zwei denkwürdige Einheiten zustande bringen, an die man sich auch 20 Jahre später noch erinnert. Dungeon Keeper ist mit einer Fülle an verschrobenem Personal gesegnet, das ebenso charakteristisch wie witzig ist. Unvergessen die erste Begegnung mit

einer Eisernen Jungfrau in Level sechs (im englischen Original wird sie treffender als Dark Mistress bezeichnet). Die SM-Braut vergnügt sich in ihrer Freizeit auf der Folterbank und wird mit gelegentlichen Klapsen bei Laune gehalten. Herrlich schräg und skurril.

### Die fleißigsten Untergebenen



Ach, die Imps – ohne die emsigen Wuselkerlchen läuft nicht viel. Immer wieder überrascht mich ihre selbständige Umtriebigkeit, und ich stoße auf Dungeonbereiche, die sie für mein böses Reich unter den Nagel gerissen haben, während ich anderweitig beschäftigt war. Diese Eroberung von Terrain ist die

Grundlage für jeden Sturm aufs feindliche Dungeon-Herz. Die Arbeitsbienen-KI ist ein Segen für gestresste Dungeon-Betreiber. Imps kann man nie genug haben, weshalb ich mir zu Beginn jeder Mission gleich ein paar dazu zaubere. Und sie sind so verflixt niedlich.

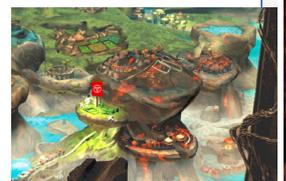
### Mit anderen Augen sehen

Im Vorfeld klang das faszinierend: Per Zauberspruch in den Körper eines Untergebenen schlüpfen und den Dungeon aus dessen Sicht sehen. Die Anzahl der Situationen, in denen das spielerisch sinnvoll ist, hält sich zwar in Grenzen, doch ein Spaß ist das schon, wenn man zum ersten Mal seiner Dungeon-Innenausstattung auf diese Weise nahekommt. Bei der Perspektive werden neben der Höhe der Kreatur auch Feinheiten wie die Facettenaugen von Insekten berücksichtigt. Ein Ego-Shooter ist nicht von der Dungeon-Decke gefallen, aber ein netter Gaudi-Blickwinkel.



### Guter Klang für böse Buben

Die deutsche Lokalisierung von Dungeon Keeper ist anständig, aber nichts geht über die mächtige Stimme von Richard Ridings im englischen Original. Der Schauspieler klingt bezaubernd angewidert, wenn er zu Beginn jeder Mission die unerträgliche Lieblichkeit des nächsten Schauplatzes beschreibt. Auch in anderen Audio-Abteilungen kann sich Dungeon Keeper hören lassen. Bei den Imp-Tätigkeiten sind die Soundeffekte besonders stimungsdienlich. Jeder Spatenstich ist ein Gedicht, gefolgt von herzhaftem Bröckeln und befriedigendem Fliesenverlegungswohlklang.



### Tod dem Ultima-Avatar!

Es ist nicht irgendein Oberbösewicht, der uns beim letzten Kampagnenziel erwartet. Vielmehr bekommen wir es mit dem Avatar der Ultima-Serie zu tun, dem Inbegriff des edlen Rollenspielhelden. Origin versorgte Bullfrog mit Grafikdaten von Ultima 8, damit der Avatar uns möglichst authentisch auf die Nerven gehen kann. Der Bursche ist stark im Nahkampf, hat viele Zauber drauf und wird wiederbelebt, nachdem wir ihn das erste Mal besiegt haben. Aber wenn man dem Ultima-Tugendbold endlich in die Folterkammer stecken darf, ist das gewisse Anstrengungen wert.

