



Overlord

Hätten Sie gedacht, dass Bösesein Spaß macht? Klar, sagen Sie! Aber hätten Sie auch gedacht, dass Bösesein Lachtränen verursachen kann?



DVD
- Video-Special

DVD-XL
- Highres-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3724
- GameStar TV
41/07 (Premium)

USK
- ab 16 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Was für ein Stümper! Erst verspielt er den Respekt des zu unterjochenden Volkes, lässt dann seine eigene Festung verratten und muss schließlich vor einer kleinen Schar Elben, Zwerge und Hobbits klein beigeben. Nein, die Rede ist nicht vom **Herr der Ringe**-Bösewicht Sauron, sondern von Ihrem (virtuellen) Vorgänger. In **Overlord** hat dieser nämlich schändlich versagt, weshalb Sie als neuer Oberfiesling dem Bösen zur alten Stärke verhelfen sollen. Wenn es sein muss, mit gnadenloser Härte – und sehr viel Witz. Denn das Action-Adventure des Publishers Codemasters (**Der Herr der Ringe Online**) nimmt

sich an keiner Stelle ernst, verulkt laufend bekannte Fantasy-Klischees und erinnert mit seinem frech-fieseln Humor angenehm an den Klassiker **Dungeon Keeper**.

Mir alle hinterher!

Der Vergleich mit **Dungeon Keeper** kommt nicht von ungefähr: Wie im Strategiehit von 1997 lassen Sie Untergebene für sich arbeiten. So gehört es sich eben für einen Oberschurken. Allerdings sind Sie in **Overlord** nicht einfach nur ein anonymes Mauszeiger, sondern laufen als hübsch animierte Sauron-Kopie mit finsterner Rüstung und Breitaxt durch eine 3D-Fantasy-Welt. Um sich die Fin-

ger nicht selbst schmutzig machen zu müssen, beschwören Sie an Schreinen sogenannte Schergen. Das sind kleine Gnome, die auf Kommando allerhand Schandtaten für Sie ausüben. Das funktioniert ebenso einfach wie intuitiv: Mit gedrückter Shift-Taste sehen Sie, welche Objekte in der Umgebung benutzbar sind. Je länger Sie daraufhin die linke Maustaste gedrückt halten, desto mehr Schergen schicken Sie ins Gefecht. Die Helfer agieren weitgehend selbstständig, verhauen Gegner, räumen Hindernisse beiseite oder schlagen alles kurz und klein, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Die Wegfindung der

kleinen Racker funktioniert fast durchgehend hervorragend. Nur selten bleiben sie an Kanten hängen oder wissen nicht wohin. Vor allem an engen und verwinkelten Stellen benötigen Sie hin und wieder etwas Geduld, bis die Schergen dort Unheil anrichten, wo sie es auch sollen.

Macht alles nieder!

Zu Beginn kontrollieren Sie nur eine Handvoll brauner Standardscherger. Die teilen zwar gut aus, besitzen aber sonst keine nennenswerten Fähigkeiten. Im Spielverlauf gesellen sich jedoch nach und nach rote, grüne und blaue dazu. Jeder Typ hat unterschied-



Wir müssen die **Scherger** beschützen, während die ein Tor öffnen.



An **Schreinen** beschwört der Overlord seine Schergen.



Getötete Lebewesen hinterlassen leuchtende **Energiekugeln**, mit denen wir neue Schergen an Schreinen herbeirufen können. (1280x960)



Während die **Schergen** den Tauren links angreifen, brutzeln wir dessen Kollegen rechts. Die Zahlen zeigen an, wie viele Helfer wir auf den jeweiligen Gegner geschickt haben. (1280x960)

liche Talente. So löschen die roten Schergen Flammen und werfen aus der Distanz Feuerbälle, die grünen hingegen sind immun gegen Gift. Die blauen können schwimmen und gefallene Kollegen wiederbeleben, dafür aber kaum kämpfen. Durch das hervorragende Leveldesign gilt es ständig abzuwägen, wie viele von welchen Helfern Sie mitnehmen. So müssen Sie beispielsweise in einer verwunschenen Höhle mit Ihren grünen Jungs giftige Blüten beseitigen, damit die braunen einen schweren Stein beiseite rücken können. Anschließend sollen Sie gefährliche Skarabäen töten, denen man am besten nicht zu nahe kommt – hoffentlich sind rote Fernkämpfer im Team. Das Spiel bleibt dabei immer fair; nur wer allzu unbedacht mit seinen Untergebenen umgeht, steht bald ohne sie da. Ohnehin sollten Sie gut auf die kleinen Burschen aufpassen, denn mit gefundenem Krempel bewaffnen sie sich selbstständig und werden damit immer stärker – sichtbar durch eine nützliche Schadensanzeige am rechten Bildschirmrand.

Weiß keiner wohin?

Das Ziel in der seichten, aber herrlich klischeehaften Geschichte ist es, die eigene Burg wieder zu errichten. Zu diesem Zweck

muss der Overlord zahlreiche Bauteile (wie etwa einen Kran zu Renovierungszwecken des vergammelten Gemäuers) finden, die überall in der Welt verstreut sind. Die ist in vier große und liebevoll gestaltete Gebiete unterteilt, die Sie nach und nach entdecken. So erkunden Sie malerische Hobbitdörfer in Hügelland, besuchen den ebenso alten wie mysteriösen Dunkelwald und kämpfen sich durch verwinkelte Zwergenminen und -festungen in den goldenen Bergen. Zwar gaukelt Ihnen das Programm spielerische Freiheit vor, durch allzu offensichtliche Levelbegrenzungen werden Sie aber stets daran erinnert, dass es an bestimmten Stellen erst später weitergeht. So stehen Sie zum Beispiel im Sumpf der Himmelsspitze vor einem im Wasser liegenden Hindernis, das nur blaue Schergen beiseite räumen können. Problem: Zwar gibt Ihnen das Programm stets klare Anweisungen, was als Nächstes zu tun ist (»Finde die blauen Schergen«), nicht aber, wo Sie dafür hin sollen. Da es keine (eigentlich dringend benötigte) Karte gibt, müssen Sie häufig lange Laufwege einplanen, um den richtigen Pfad zu finden – das zieht die Spielzeit unnötig in die Länge. Die ist mit zwölf bis 15 Stunden recht angemessen, zumal es viele

Geheimnisse zu entdecken gibt, die dem Overlord beispielsweise mehr Lebenskraft, Mana oder Schergen beschern.

Lasst mich mal ran!

Gelegentlich muss sich der Overlord herablassen und selbst Hand anlegen. Beispielsweise sollen Sie anstürmende Zwerge abwehren, während die Schergen schutzlos an einem Rad drehen, um ein Tor zu öffnen. Oder Sie beharken besonders starke Gegner mit Feuerbällen, um die Untergebenen aus der Distanz zu unter-

Klonkriege

Fabian Siegmund:

Als Fan der Darkness-Comics wollte ich schon immer eine Bande kleiner Dämonen haben, die tut, was ich sage, und mich ständig Meister nennt. Ich hätte mir aber mehr Abwechslung beim Aussehen der Schergen gewünscht. Damit ich das Gefühl habe, eine wilde Bande zu kontrollieren und nicht nur kleinwüchsige Klone. So wachsen mir die Kerle nicht so recht ans Herz, auch wenn das Spiel trotzdem viel Spaß macht.



fabian@gamestar.de



Die **Bossgegner** verlangen einen geschickten Einsatz der unterschiedlichen Schergentypen.

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Overlord. Hier ihre Meinungen.

Richtig böse und doch gut

Das finde ich gut:

Overlord macht das aus, was Dungeon Keeper so beliebt gemacht hat: grandios schwarzer Humor, der mir immer wieder ein böses Lachen entlockt. Die effektreiche Zerstörung der Umgebung ist Balsam für meine Schadenfreude. Eingebettet in eine stimmige Welt und gepaart mit brillanter Synchronisation lässt Overlord mein Spielerherz höher schlagen.



Aleph Niemeier,
17 Jahre, Schüler

Das finde ich weniger gut: Die etwas magere Musikuntermalung und effektarmen Zauber mindern den Spielspaß nur minimal. Allerdings fällt die ab und an etwas schwierige Steuerung negativ auf.

Teuflisch gutes Spiel!

Das finde ich gut:

Overlord ist ein Spiel nach meinem Geschmack. Es besitzt eine für dieses Genre hervorragende Grafik und hat besonderen Spielwitz. Hier kann ich endlich auch meine böse Seite raushängen lassen und meinen Schergen zeigen, was sie zu tun haben. Die Missionen werden häufig mit schönen Zwischensequenzen eingeleitet und sind abwechslungsreich.



Andreas Hoisl,
17 Jahre, Azubi

Das finde ich weniger gut: Ich vermisse eine Karte, oder zumindest eine Minikarte in der Benutzeroberfläche, denn in den teils ziemlich großen Arealen verliert man schnell den Überblick und die Orientierung.

DER Overlord

Das finde ich gut:

Overlord bietet hübsche Grafik, einen atmosphärisch komponierten Soundtrack und einen für ein Spiel herrlich ironischen Unterton. Nicht nur, dass es zum Schreiben komisch ist, seine Helferlein böse Taten begehen zu lassen, es begeistern auch die unzähligen Persiflagen auf bekannte Fantasy-Klischees.



York Kaiser,
17 Jahre, Schüler

Das finde ich weniger gut: Es ist kein freies Speichern möglich, die Geschichte läuft eher belanglos nebenher, und das vom Spiel versuchte Freiheitsgefühl wandelt sich rasch in lineares Leveldesign (welches allerdings stimmig gelungen ist).



Zu Beginn ist die eigene Burg noch eine Ruine, im Spielverlauf baut der Overlord sie wieder zu alter Pracht auf.

stützen. Apropos Bossgegner: Von denen gibt es in **Overlord** recht viele, und jeder verlangt spezielle Taktiken. So müssen Sie beim Hobbitanführer Wilfried etwa dessen Rollattacken ausweichen, sonst zerquetscht er unbedacht platzierte Schergen einfach. Im Dunkelwald treffen Sie hingegen auf eine äußerst hungerrige Seeschlange, die durch klug umhergeschickte Schergen abge-

lenkt werden muss, damit der Overlord ihr höchstpersönlich mit der Axt den Rest geben kann. Ärgerlich: Wenn Sie eine Niederlage einstecken, müssen Sie oft ziemlich weite Strecken erneut abarbeiten, denn die Speicherpunkte, an denen Sie sich auch jederzeit zur Regeneration in Ihre Burg teleportieren können, sind wie bei der Konsolenvariante nur sehr spärlich in der Welt verteilt.

Wird da gelacht?

Hobbits verhauen, Häuser plündern, Chaos verursachen – das klingt alles ziemlich finster. Doch das Spiel präsentiert Ihren bösen Streifzug mit sehr viel Humor. So gibt Gnarl, Chef der Schergen und persönlicher Berater des Overlord, aus dem Off immer wieder altkluge Kommentare von sich und bezeichnet etwa einen haus hohen Steingolem als »20-Tonnen-Klippengesicht«. Zwar bringen die Schergen selbst kaum ein Wort über die Lippen, sorgen mit Ihren zufallsgenerierten Aktionen aber ständig für Schmunzler. Wer die kleinen Racker etwa in ein Rübenfeld schickt, sieht bestimmt den einen oder anderen, der sich einen Kürbis über den Kopf stülpt und stolz den Halloween-Gnom gibt. Selbstredend, dass sich die Burschen beim Raubzug durch eine Hobbitküche als Köche verkleiden und mit Löffeln angestürzt kommen. Auch die zahlreichen und gut geschnittenen Zwischensequenzen sind für Lacher gut. So wollen uns ein paar Menschen nicht in ihr Dorf Rauschungen lassen, weil Sie glauben, dass sich unter unserer Rüstung in Wahrheit zwei besonders raffinierte Halblinge versteckt haben, die sich nach der Masche »Trojanisches Pferd« in die Stadt schmuggeln wollen.

Nimm dies!

Hendrik Weins: Ich weiß nicht wieso, aber ich bin zum Helden geboren. Seit meiner Geburt hatte ich nur ein Schicksal: die Welt vom Bösen zu befreien... woah, nee, echt nicht! Ich will keine Prinzessinnen mehr retten, ich habe mehr Drachen auf dem Gewissen als Johannes Heesters Falten im Gesicht. Als Overlord tobt sich meine dunkle Seite aus, und die sarkastischen Sprüche passen wie die Faust aufs Auge, von der wunderschönen Grafik ganz zu schweigen. Schade nur, dass ich meinen Bösewicht und seinen Turm so wenig individuell verändern kann.



hendrik@gamestar.de

Technik-Check

Technik-Tipps

- In Overlord heißen die HDR-Effekte »Normalzuordnung« – sie drücken die Leistung um etwa 30 Prozent.
- Ähnlich viel Leistung schlucken die Schatten.
- Bodentexturen sowie Trümmer- und Texturdetails

sollten Sie nicht auf die niedrigste Einstellung setzen, die Optik leidet sonst deutlich.

Checkliste

- 3,6 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader 2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

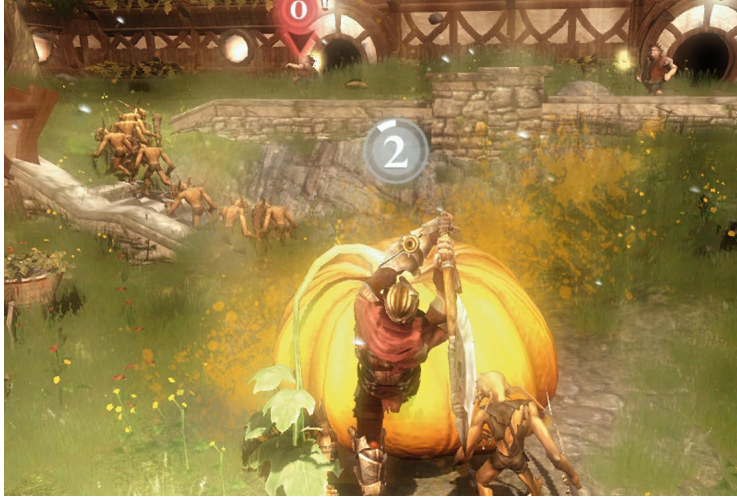
SO LÄUFT OVERLORD AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

LEGENDE	GRAFIKKARTE									
	1	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra				
		Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT				
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7800 GTX	7950 GTX	
PROZESSOR	2	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
		Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS		8800 GTS	8800 GTX	8800 Ultra
		Radeon HD						2900 XT		
		Athlon XP	2000+	2600+	3200+					
3		Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz				
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57		
		Pentium D				915	950	965 XE		
		Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+	
4		Core 2					E4300	E4300	E6600	E6600
3		Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560
4		technisch unmöglich								
		läuft so flüssig: 800x600, niedrige Einstellungen								
		läuft so flüssig: 1024x768, mittlere Einstellungen								
		läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Einstellungen								

Schön hier, was?

Grafisch schlagen die **Overlord**-Entwickler dieselbe Richtung ein



Manchmal muss der **Overlord** selbst ran. Hier zerlegen wir einen wichtigen Riesenkürbis der Hobbits.

wie Blizzard mit **World of Warcraft**: Technisch ist die eigens entwickelte Grafikkengine zwar nicht allzu beeindruckend (generelle Polygonarmut, teils schwammige Texturen, geringe Weitsicht), dafür punktet das Spiel mit einem äußerst stimmigen Stil und leicht überzeichneten Comic-Optik. Vor allem die hübsche Vegetation, die aufwändige Beleuchtung und vielen liebevollen Details wirken wie aus einem Guss. Auch die herrlich überdrehten Slapstick-Animationen der Schergen und Gegner fallen positiv auf. Für die Ohren wird ebenfalls viel geboten: Die Effekte knallen in gut ortbarem Surround-Sound (bis 8.1!) aus

den Lautsprechern, und die unaufdringliche Musik untermauert das Geschehen passend. Vorbildlich: Auf der DVD finden Sie mehrere Sprachversionen des Spiels. Die sind durch die Bank gelungen. Ob Sie nun auf Deutsch oder Englisch spielen, die guten Sprecher bringen den Wortwitz hervorragend rüber. Allerdings wirken manche Rollen (besonders bei den Menschen in Hügelland) unmotiviert und fehlbesetzt. Zudem hätten wir uns gewünscht, dass auch der Overlord gelegentlich etwas zum Humor des Spiels beiträgt. Der Schurke ist nämlich ähnlich gesprächig wie Mr. Freeman aus **Half-Life**. **DM**



In einer kleinen **Koop-Arena** kämpfen Daniel und Andrej gemeinsam gegen anstürmende Feinde und die gnadenlos tickende Uhr (800x600, niedrige Details).

Herrliche Herrschaft

Daniel Matschijewsky: Jahr für Jahr rufe ich nach neuen Spielideen, und endlich hat mich jemand erhört. Overlord kommt durch das Schergen-Herumscheuchen derart erschreckend daher, dass es eine wahre Freude ist. Doch mit den kleinen Chaoten habe ich nicht nur Spaß, sondern werde auch spielerisch gefordert. Das abwechslungsreiche Leveldesign stellt mich vor immer neue Aufgaben, und die unterschiedlichen Schergentypen lassen eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten zu. Dabei bleibt das Spiel stets fair und einsteigerfreundlich – so muss das sein. Schön wäre allerdings, wenn die Entwickler per Patch noch eine Karte einbauen. Die Blasen an meinen virtuellen Füßen würden sich bedanken.



danielm@gamstar.de



Nur mit hitzeresistenten roten Schergen können Sie **brennende Hindernisse** beiseite räumen.

OVERLORD

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Triumph (Age of Wonders 2, GS 08/02: 77 Punkte)
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch, Englisch, Italienisch, Spanisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 29.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

SPAS Durchgehend motivierend durch das sehr gute Leveldesign

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch — fiktiv
FREIHEIT linear — offene Welt
HANDLUNG einfach — komplex
GEWALT keine — brutal
SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial
SPEICHERSYSTEM Speicherpunkte, automatisches Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERN-PCs
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

MINIMUM

- 2,0 GHz Intel XP 2200+ / AMD
- 512 MB RAM
- 3,6 GB Festplatte

STANDARD

- 3,4 GHz Intel XP 3200+ / AMD
- 1,0 GB RAM
- 3,6 GB Festplatte

OPTIMUM

- Intel Core 2 Duo E6600
- Athlon 64 X2 6000+
- 1,0 GB RAM
- 3,6 GB Festplatte
- Gamepad

PROFITIEREN VON

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Fade / Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER

Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Gemeinsam überleben (2), Gegeneinander (2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** intern
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 4 Stunden
FAZIT Ganz nett. Für langfristigen Spaß gibt es aber zu wenig Karten und Spielmodi.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BEWERTUNG
GRAFIK	8 / 10
SOUND	9 / 10
BALANCE	8 / 10
ATMOSPHÄRE	10 / 10
BEDIENUNG	9 / 10
UMFANG	7 / 10
LEVELDESIGN	9 / 10
KI	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	9 / 10
HANDLUNG	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Erfrischendes Spielkonzept, großartig umgesetzt.

84 SPIELSPASS