

»Show me more evil!«

OVERLORD

Welten retten? Pah! Welten zerstören! In Overlord sind Sie richtig böse – und haben eine Menge Spaß dabei.



Per Maus befehlen wir unseren **Minions**, eine Energie-Kugel zu einem Teleportstein zu tragen.

Eine Gemeinschaft von Helden stromert durch ein Fantasyreich, um das Böse zu vernichten. Klingt stark nach **Der Herr der Ringe**, ist aber **Overlord** von Codemasters. Doch das Action-Adventure leiht sich Tolkiens Geschichte nicht nur aus, sondern dreht diese komplett um: Statt dem Guten zu helfen, bekämpfen Sie es. Denn Sie sind der neue Overlord, ein fieser Herrscher, der das schändliche Versagen seines inkompeten-

ten Vorgängers wiedergutmachen soll. Und wer zum Geier hat behauptet, dass das nicht extrem witzig sein kann?

Unterwerft euch!

Overlord erinnert entfernt an den Strategie-Klassiker **Dungeon Keeper**: Statt selbst zur Tat zu schreiten, schicken Sie Untertanen ins Gefecht. In diesem Fall sind das Gnome, die Minions genannt und an speziellen Schreinen per Mausklick ge-



Der **Overlord** muss gelegentlich seine Helfer mit der Axt unterstützen.

neriert werden. Die kleinen Kerle haben einiges auf dem Kasten, greifen auf Kommando Gegner wie Hobbits oder Schafe(!) an, schieben Hindernisse beiseite oder öffnen Tore. Das funktioniert ebenso einfach wie intuitiv: Bei gedrückter Shift-Taste sehen Sie, welche Objekte Sie in der Umgebung benutzen oder angreifen können. Je öfter Sie daraufhin die Maustaste betätigen, desto mehr Minions rennen zum Zielort. Doch als Overlord sind Sie nicht zur völligen Untätigkeit verdammt: Geraten Ihre Untertanen in Bedrängnis, dürfen Sie mit einer Breitaxt selbst zuschlagen oder etwa mit Feuerbällen ganze Gegnerhorden grillen. Das abwechslungsreiche Leveldesign ist streng linear, und stets gilt es, am Ende ein Bauteil für Ihre zerstörte Burg zu finden. Denn in einer bröckeligen Ruine herrscht es sich nicht besonders gut.

Wer lacht hier?

Sklaven treiben, Feinde niedermetzeln – das klingt ernst und brutal, wird im Spiel aber mit viel Humor präsentiert. Pausenlos geben die Minions sarkastische Kommentare von sich, Soundeffekte und Grafik erinnern an ein durchgeknalltes



Märchen, und die zahlreichen Seitenhiebe auf **Herr der Ringe** lassen kaum ein Auge trocken. An der Performance müssen die Entwickler aber noch arbeiten. Auch prangen in den Menüs die farbigen Knöpfe der Xbox-360-Variante. Wird beides noch behoben, steht den Eroberungszügen des Overlords nichts mehr in Weg. **DM**



An speziellen **Schreinen** erzeugen Sie die Minions.

OVERLORD

danielm@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: Juni 2007

Entwickler: Triumph / Codemasters
Status: zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: »Spiele mit gutem Humor gibt es selten, von den urkomischen Sam & Max-Spielen mal abgesehen. Deshalb freue ich mich auf Overlord ganz besonders. Schon bei der Preview kam ich aus dem Schmunzeln nicht mehr heraus, den sarkastischen Dialogen, Seitenhieben auf Tolkien und fies-frechen Minions sei Dank. Auch das Spielprinzip wirkt erfrischend anders und hebt Overlord angenehm aus der großen Masse typischer Fantasyspiele.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3724