

86

GameStar
GOLD-AWARD

Overlord 2

Overlord 2

Das ultimativ Böse fällt mitsamt wuseligen Fußvolk erneut in ein Fantasy-Reich ein – und wir bekommen wieder kräftig was zu lachen.



GameStar
»für besonderen Spielwitz«
Overlord 2

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5484

Das Fantasy-Genre zu verulken ist ganz leicht. Steilvorlagen gibt's genug: Elfen, die über Wiesen tolen und jeden Baum umarmen, der nicht bei drei auf einem anderen Baum ist. Drachen, die regelmäßig zum Jungfernflug aufbrechen, um sich eine frische Mahlzeit zu holen. Ungeheuer, die aus dem Untergrund stolpern und Siedlungen heimsuchen.

Das Fantasy-Genre zu verulken, aber darüber hinaus ein erstklassiges Spiel zu zaubern, das ist ganz schwer. **Dungeon Keeper** hat es geschafft, oder vor kurzem

The Book of Unwritten Tales. Und **Overlord**, das vor fast genau zwei Jahren mit fiesem Humor sowie tollem Spielkonzept und Missionsdesign stolze 84 Punkte und einen Award von uns einfuhr.

Schergenhausen

Der Entwickler Triumph Studios aus dem niederländischen Delft wäre also ganz schön doof, das Konzept großartig zu ändern: Auch in **Overlord 2** steuern wir einen bösen Overmoltz, der Stress mit einem so magiefreudlichen wie streitlustigen Völkchen hat und gleichzeitig die Welt unter-



Die **Zahlen** geben an, wie viele Schergen gerade einen Gegner (rot) oder eine Vase (weiß) zerdeppern.

werfen will. Dabei schwingt er zwar eine Axt und zaubert ein bisschen, hält sich aber lieber aus allem raus. Für die Drecksarbeit hat er schließlich seine gremlinartigen Schergen, und die sind die eigentlichen Helden des Action-Adventures. Mit dem Overlord gucken wir grob Richtung Opfer, klicken einmal links, schon stürzt ein Scherge los und haut drauf. Noch ein Klick, noch ein Scherge, und so weiter.

Was so einfach beginnt, wird im Spielverlauf immer komplexer, aber nie kompliziert. Neben den braunen Standard-Dienern, die im Nahkampf ganz fit sind, gibt's rote (schmeißen Feuerbälle und pusten Flammenbarrikaden aus), grüne (heilen Vergiftungen) und blaue (heilen Kumpels, überwinden magische Barrieren).

Wolfskrieg

Weil die vier Helferlein-Typen erst nach und nach ins Spiel kommen, haben wir ausreichend Zeit, mit ihren Spezialfähigkeiten zu experimentieren. In vielen Abschnitten müssen wir neuerdings Reittiere für unser Gefolgsvolk organisieren. Auf einem Wolf zum Beispiel hüpf ein brauner Scherge über schmale Spalten und Abgründe, auf einem Salamander hat ein roter Reiter mehr Feuerkraft. Auch neu: An manchen Stellen müssen wir unseren Overlord parken, um mit seinem Chefdiener weiterzuziehen. Etwa dann, wenn unser Fürst mit seinen breiten Schultern nicht durch einen Engpass kommt, der für die Lakaien kein Problem darstellt.

Levelord

Die enorm abwechslungsreichen Levels bestehen aus großen Abschnitten, die anfangs durch Hindernisse versperrt sind. Eine Erbarriere können wir etwa erst knacken, wenn wir rote Schergen

befreit haben, die wiederum hinter einer schmalen Brücke hausen, die wir nur mit braunen Dienern betreten dürfen.

Overlord 2 spielt auch sehr geschickt mit den Fähigkeiten und Reittieren. Da lassen wir Wolfsreiter in einem Bergwerk auf eine Plattform hüpfen und eine Winde drehen, die eine Lore mit Sprengstoffässern freigibt. Die Lore rollt die Schienen entlang und stoppt vor einem Trupp Soldaten. Was wir als Nächstes unseren Feuerschergen befehlen, ahnen Sie bestimmt schon.

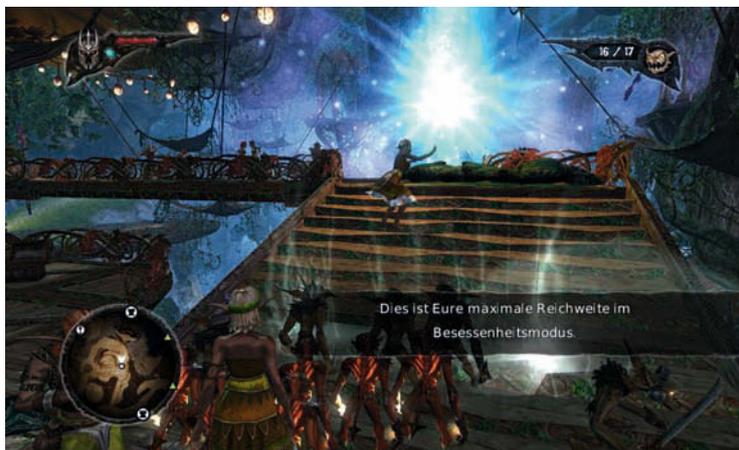
Römer-Randale

Immer wieder kommen wir uns vor wie in einem Asterix-Comic. Das liegt an den Hauptgegnern, die direkt aus einem Römerlager nahe des legendären gallischen Dorfes stammen könnten. Gegen ihre Schildkrötenformation haben wir frontal keine Chance, also müssen wir von hinten angreifen oder ihren Offizier umlegen, denn dann geht die ordentliche Formation in die Hasenfußtaktik über.

Noch mehr Spaß macht aber das Schlagen mit den eigenen Waffen: Als die Römer die Stadt



Mit der frisch eroberten **Balliste** mischen wir einen nervigen Römertrupp auf.



An einigen Stellen steuern wir den Chefdiener, dessen **Reichweite** allerdings begrenzt ist.

Kuschellord

Martin Deppe:

Overlord 2 spielt sich nicht nur flott, sondern auch unglaublich motivierend: Während ich meine Horde durch Schluchten und panische Wichtelmassen scheuche, sehe ich aus den Augenwinkeln schon Abzweigungen, die noch irgendwie versperrt sind. Aber ich weiß genau, dass ich auch da noch hinkomme, um mich auszutoben! Dabei würden die hervorragend designten Levels auch dann Spaß machen, wenn ich nicht als Bösewicht, sondern als Kuschelelf spielen würde. Die bitterböse, aber nie unnötig brutale Fantasy-Satire kommt als Sahnehäubchen obendrauf. Bitte mehr davon!



redaktion@gamestar.de



Vier unserer eifrigen Schergen schieben eine **Sprengstoff-Lore** vor das Stadttor, die wir anschließend in Brand schießen lassen. Ergebnis: Stadttor war einmal.

Nordend belagern, die wir uns eigentlich selber unter den Nagel reißen wollen, erobern wir kurzerhand erst ein Katapult, später eine Balliste. Mit beiden lassen sich die Schildreihen der Legionäre prima durcheinanderkegeln.

Scherge, Stein, Papier

Die Schwachpunkte der Gegnersauzukriegen, lässt uns gelegentlich kurz knobeln. Da heilen sich drei Pflanzenwesen immer wieder gegenseitig. Erst als wir ihre Wiese in Brand setzen, die Drillinge gleichzeitig erledigen und schließlich eine Heilblüte einschleichen, sind die drei endgültig zu Dünger verarbeitet.

Zerstörungorgien gegen wehrlose Fässer, Obstkisten oder Hütten werden belohnt. Unsere Schergen bringen uns aufgestöbertes Gold, schnappen sich Elfenkappen oder Römerschwerter, um ihre Ausrüstung zu verbessern. Durch Gegnerplättchen stei-

gen sie gelegentlich einen Rang auf und kämpfen fortan dezent besser ein. Als Overlord haben wir zudem unsere eigene Untergrund-Burg, in der wir unter anderem die Grundausstattung der vier Schergentypen verbessern oder gefallene, erfahrene Streiter wiederbeleben, indem wir eine Handvoll Frischlinge opfern.

Der letzte Heuler

Der Vorgänger war schon rabenschwarz, **Overlord 2** steht dem in nichts nach: Ständig werden wir Zeuge, wie die Political Correctness mit Füßen getreten wird. Wir killen Häschen und unser Unterführer beschwert sich (prima gesprochen), dass er Kleinvieh nicht mag, weil das »immer an den Füßen kleben bleibt«. Oder wir müssen übertrieben süße Robbenbabys knüppeln, um Kraft zu gewinnen. Klingt brutal, ist aber völlig blutfrei inszeniert und satirisch überzogen. *Martin Deppe / PET*



Unser **Held** hält im Nahkampf nicht viel aus, ohne Schergen schon gar nicht.

OVERLORD 2

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Triumph Studios (Overlord, GS 08/07: 84 Punkte)
 PUBLISHER Codemasters
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.6.2009
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS			3D-GRAFIKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 512 MB RAM 4,5 GB Festplatte			3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte			Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 1,5 GB RAM 4,5 GB Festplatte			GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800	
PROFIERT VON Breitbild-Monitoren, Surround-Sound										
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Securom										
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1										

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Plünderung (2), Unterwerfung (2), Arena (2), Invasion (2), Koop (2)
 SPIELTYPEN Internet, Splitscreen SERVERSUCHE intern
 DEDICATED SERVER ja MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden
 FAZIT Nett und schnell zu spielen, auf Dauer aber zu wenig.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> sehr schöner Comic-Stil schicke (Physik-)Effekte gute Effekte überwiegend gute Sprecher konstant ansteigender Schwierigkeitsgrad keine unfairen Stellen 	<ul style="list-style-type: none"> tolle Landschaften etwas polygonarm schmissiger Soundtrack einige Figuren nerven (Kinder!) gelegentlich zu wenig Speicherpunkte 	8 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	9 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	8 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	10 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	9 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	7 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	10 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	9 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> schöne schwarzhumorige nette Gags am Rand sarkastische Kommentare schnell erlernt ordentliche Spielzeit für die Kampagne viele Verstecke (Gold, Ausrüstung) sehr viel Abwechslung schlaue Schergen Wegfindung 	<ul style="list-style-type: none"> nette Gags am Rand gute Zwischensequenzen auch komplexe Befehle sind leicht zu geben keine Einzelmissionen stimmige, detaillierte Fantasywelt clevere Gegner sehr viele Aussetzer einzelner Diener 	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 14 Stunden

FAZIT Frisch-freche und prima designte Fortsetzung.

