



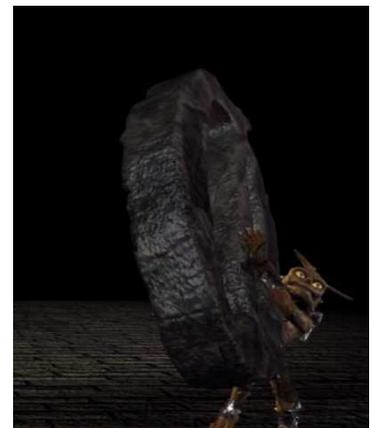
Overlord

(von Ingmar Hensler)

Overlord ist vom Genre her schwierig zu beschreiben, da es hierfür noch keinen präzisen Begriff gibt. Am ehesten ist es mit Pikmin für den Gamecube zu vergleichen, entfernt vielleicht noch mit Populous oder Black&White verwandt. Unterwegs ist man in einer 3D-Landschaft mit einem Character der sich in gewissem Rahmen weiterentwickeln lässt und in dieser Form als Kommandant über eine kleine Armee befiehlt.

Die Story

Das Spiel beginnt mit dem Ausgraben des Helden aus einem Trümmerhaufen durch einige Wesen, die Schergen genannt werden und die Treuen Diener und Krieger des Helden darstellen. Er wird auf den Thron seines Vorgängers gesetzt, der - erzählt von einem "Überschergen" - einem Helden zum Opfer gefallen ist



und bekommt erst einmal die Aufgabe, für den Wiederaufbau unseres Turmes einige Dinge zu besorgen.

Der Turm teilt sich dabei in einige mehr oder weniger Sinnhaftige Räume. Das Obergeschoss beherbergt den Goldschatz, der relativ zum tatsächlichen Goldbesitz mehr oder weniger gross ist, das Schlafzimmer, die Bibliothek in der sich Turmeinrichtungen kaufen lassen auch wenn sie keine Spielauswirkungen haben und einem kleinen Garten. Die Hauptebene als Thronsaal beherbergt



ebenfalls den Teleporter als zentralen Knotenpunkt und Speicherort und der Keller enthält eine Arena in der sich gegen bereits geschlagene Kreaturen trainieren lässt,



eine Schmiede in der man durch Opferung von Schergen die Rüstung des Overlords trimmen kann und einen Ort an dem man beginnt und an dem das Spiel auch einen Showdown aufführt.

So zieht man von Auftrag zu Auftrag, schickt seine Schergen gegen Armeen böser und weniger böser Gegner um Schätze, Ausrüstung und neue Schergen zu

horten bis man am Ende - vorsicht, spoiler - gegen den alten Overlord, den Vorgänger, antreten muss der seinen Thron zurückfordert.

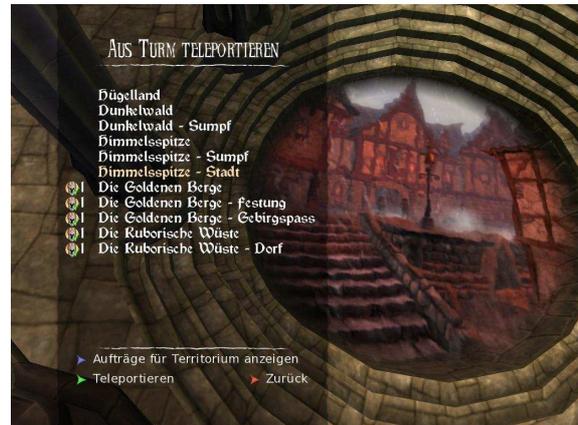
Die Spielmechanik

Wie bereits aufgeführt sind das Hauptwerkzeug des eigenen Helden - des Overlords - die Schergen. Ohne diese geht so gut wie gar nichts. Einzige Ausnahme bilden da bestenfalls einige Endgegner, denn manchmal sterben die Schergen wie die Fliegen.

Von diesen Schergen gibt es vier Rassen, die roten, grünen, braunen und



blauen. Jede dieser Rassen hat seine eigene Spezialfähigkeit und Eigenschaft. So sind die braunen eher die Allrounder, die roten sind immun gegen Feuer, können es aufsaugen - und damit Feuer löschen - sowie Feuerbälle auf einige Entfernung werfen. Die blauen können durch Wasser gehen, sind jedoch recht kampfschwach ausser gegen ebenfalls blaue Käfer, können jedoch vor allem Schergen wiederbeleben, was sie in standardsituationen unverzichtbar macht. Die grünen Schergen hingegen können sich unsichtbar machen wenn sie stehen bleiben, können von oben auf Gegner springen und sie bekämpfen und Giftwolken unschädlich machen. Dieses Farbspiel zieht sich durch das gesamte Spiel und auch in den Schlusskampf hinein, der endgueltig durch die richtige Wahl der richtigen Farbe zur Aktion des Gegners entschieden wird.



Praktisch ist man im Spiel jedoch meistens unterwegs indem man die braunen Schergen benutzt um Gegner zu erledigen, vielleicht noch ein paar Rote um für Rückendeckung zu sorgen und die Blauen hat man dabei um die Opfer wieder einzusammeln und für weniger Verluste zu sorgen. Was dabei übrig bleibt, von den Gegner etc. hinterlassen wird, kann nun von den Schergen als Ausrüstung benutzt werden um die Kampfstärke zu erhöhen, die in diesem Falle mit einer Prozentzahl angezeigt wird - und einem jubelnden Schergen, der Stolz seine neue Axt, Helm oder Kürbis empor hält.

Dabei sind nicht nur offensichtliche Monster die Ziele der Schergen. Sie können



vielmehr alles, was nicht niet und nagelfest ist auseinandernehmen oder sogar benutzen. Dabei kann man es auch drauf anlegen und auch "gute" Dorfbewohner plätten. Meist sind dann aber doch bloss Kisten, Fässer, Zelte, Pilze, Kürbise oder Schafe das Ziel ihrer Angriffe. Hinterlassen zerstörte Gegenstände meist Ausrüstung oder Gold, so hinterlassen Monster zumeist eine gluhende

Kugel die, aufgesammelt von den Schergen oder dem Helden höchstselbst, für einen zusätzlichen Reserverschergen steht.

Reserverscherge deswegen, weil man nur eine gewisse Anzahl mit sich führen kann. Diese lässt sich im Laufe des Spieles durch Objekte, die man die Schergen

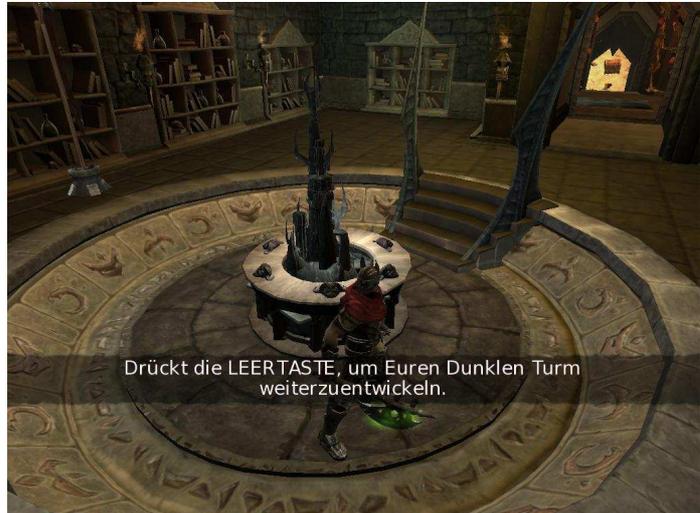
einsammeln und in den Turm zurückbringen lassen kann, gesteigert werden, ebenso wie die Lebens- oder Magieenergie oder auch die Zauber, die man verwenden kann oder gar Schmelzöfen für die heimische Schmiede.

Die Steuerung

Die Kontrolle über die Schergen zu behalten ist nicht immer ganz so leicht. Doch die Stellen, an denen es knifflig wird sind zum Glück nicht allzu häufig, zumal man es auch nicht so machen muss, wie das Tutorial einem aufzwingt.

Ausgewählt werden die Schergen mit den Zahlen von eins bis vier sowie dem ^-Zeichen für 'alle'. Nun kann man sie mit der linken Maustaste in Blickrichtung ausschicken, wobei diese Richtung nicht sehr präzise die der Kamera ist, aber durchaus ausreicht. Ein kurzer Druck auf die rechte Maustaste ruft einen Schergen zurück, ein etwas längerer ruft alle Schergen einer Rasse und ein noch längerer ruft sie gleich alle zurück. Der Held wird wie gewohnt mit a-s-d-w gesteuert, kann mit space zuschlagen, jedoch nicht springen. Mit e wird gezaubert und auch entzaubert wenn beispielsweise das magische Schild nicht mehr gebraucht wird. Den Zauber wählt man dabei mit den F-Tasten aus. Q setzt einen Halte punkt für die Schergen direkt vor den Overlord, an dem sich diese dann versammeln und dort verharren bis man sie zurückruft.

Mit Shift kann man seine Ziele explizit auswählen, was vor allem bei Bomben von Noeten ist da diese keine normalen Ziele sind. Hält man dabei Shift gedrückt und schickt einen Schergen hin, so wird dieser die Bombe nehmen, sie aktivieren und bei loslassen der Shift-Taste diese fallen lassen. Er bleibt dabei die ganze Zeit lenkbar, womit man seinen Gegnern durchaus Bomben vor die Fuesse legen lässt, was später im Spiel durchaus öfters gebraucht wird, da dieser Mechanismus nicht nur bei Bomben so funktioniert.



Die Aufträge

Im Grunde besteht die gesamte Spielwelt aus einer durchgehend betretbaren Landschaft. Zum Glueck stehen jedoch hin und wieder Teleporter in der Gegend herum, welche die Wege verkürzen helfen und an denen man nach einem Speichern auch wieder starten kann. Zumeist gibt es dann in unmittelbarer Nähe auch gleich die vier Schergenquellen, aus denen man sich bedienen kann indem



man sie mit Shift anwählt und sich die gewünschte Anzahl mit der rechten Maustaste liefern lässt. Eine vernuenftige, der Mission angemessene Mischung garantiert dabei den leichten Sieg, eine schlechte wahl macht ihn nur etwas schwieriger, denn unmöglich ist das Spiel sicher nicht. Selbst bei den nervigsten Endgegnern bleibt der

Schwierigkeitsgrad auf einem angenehmen Niveau, welches einem zu keinem Zeitpunkt die Lust oder gar den Spass nimmt, aber dennoch die Forderung nach dem Wissen um die nächste Ecke aufrecht erhält. Denn da könnte ja ein neuer Teleporter, ein Reserverschergenspender oder gar ein Schrein stehen, an dem man Schergen für Lebens- oder Magieenergie opfern kann.

Die Grafik

Die Präsentation des ganze könnte detailverliebter kaum sein. Bereits in der Startergegend folgt eine optischer witzigkeit der nächsten, denn die Ausrüstung der Schergen ist nicht nur in der Prozentzahl präsent, sondern natürlich auch an deren Körper. So kann man durch aus eine Schaar nackter Kobolde mit Äxten sehen, die doppelt so gross sind wie sie selbst oder auch mit den bereits erwähnten Kürbissen, die sie als Helme benutzen. Zumeist wird dies dann von irgend jemandem mit einem Kommentar versehen, im Fall der Kuerbisse von einem Bauern mit "wohl mit Kuerbissen verwandt?". Auf einem Fest kann man sie die Bierkrüge leeren lassen - was ihre Kampfkraft gegen Zwerge erhöht, das aber erst später im Spiel - woraufhin sie, wieder zurück im Glied, erst einmal optisch jugendfrei in die Gegend pullern. Ebenso ist es mit dem Spass den sie haben, wenn sie neue

Ausrüstung gefunden haben oder auch einmal einen Sack Gold zu ihrem Meister zurückbringen mit dem niedlichen Kommentar 'für euch, Meister'.

Das Detail mit der durchaus als Scharf zu beschreibenden Mätresse, die man sich im Laufe des Spieles aneignen kann, soll natürlich nicht verschwiegen werden. Denn während man mit der einen in der Kiste landet und vor der Tür der lauschende Scherge zu sabbern beginnt, bekommt man von dem anderen, scharfen Stück



erklärt, wie man ordnungsgemäss foltert und quält, woraufhin der lauschende Scherge diesmal Reissaus nimmt.

An keiner Stelle kommt einem das Spiel hässlich oder gar lieblos vor, stets sind die Texturen einwandfrei, die Vektoren Fehlerlos und die Wege begehbar ohne dass man hängen bliebe. Die Geschwindigkeit der Engine ist Zeitgemäss - auch wenn ich bei meiner Hardware keinen wirklichen Vergleich anstellen kann. Einzig in der Endsequenz ruckelte es ein wenig, was entweder an der schieren Menge des Dargestellten lag oder schlicht daran, dass das Spiel zuvor mit mehr Frames lief und der Schlussfilm bloss mit kinoraten.

Fazit:

Alles in allem bleibt ein allerliebstes Spiel, welches mich nicht nur eine recht lange Zeit beschäftigte, sondern auch durchgehend Spass machte. Ein durch und durch empfehlenswerter Titel, der sich grafisch hinter kaum etwas verstecken muss und aufgrund der vielfachen Wahlmöglichkeiten, die Auswirkungen auf den Schluss haben, auch ein zweites oder drittes mal Spass macht.