

# Freispiel

## Half-Life 2: Korsakovia

In der ungewöhnlichen Modifikation zu Half-Life 2 geht's um Wahnvorstellungen, gegessene Augen und den Weltuntergang.

**Mod**

WAS [Mod für Half-Life 2](#) WER [chineserom](#)

WO [GameStar.de/Quicklink/7250](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Vorweg: Für **Korsakovia** benötigen Sie zwingend die Orange Box von **Half-Life 2**, insbesondere **Episode 1** und **Episode 2**, sonst gibt's nach Spielstart lediglich eine Fehlermeldung der Half-Life.exe und dann nichts mehr. Falls Sie aber die Orange Box besitzen, Spaß an ungewöhnlichen Gruseleien à la **Silent Hill** haben und über gute Englischkenntnisse verfügen, dann ist **Korsakovia** genau das Richtige. Als junger Mann namens Christopher wachen Sie in einem leerstehenden und heruntergekommenen Krankenhaus auf. Niemand sonst ist zu sehen, aber Sie hören eine weibliche Stimme. Ihre Ärztin spricht zu Ihnen, behauptet, das alles sei nur ein Traum, aus dem Sie lediglich erwachen müssten. Zwischendurch hören Sie immer wieder Sätze, die sich an unbekannte Dritte richten, in denen Christophers Zustand analysiert wird. Angeblich leide er am Korsakow-Syndrom (einer Form von Gedächtnisverlust), sei blind – und habe seine Augen gegessen. Aber Christopher ist nicht blind, jedenfalls nicht in seinem Traum. Er findet immerhin ein Brecheisen, er findet

schwarze Wolken, die ihn angreifen, er findet schräges Leveldesign, das sehr an die berühmten Bilder von M.C. Escher erinnert. Und als Spieler findet man leichten Grusel bis hin zu panischer Angst, hervorgerufen durch Lichtstimmung, Soundkulisse und immer wieder eingestreute Schockmomente. Und natürlich durch die nicht in Gänze durchschaubare Handlung. Aber Andeutungen lassen erahnen, dass weit mehr hinter Christophers Erlebnissen steckt als das Korsakow-Syndrom. Das Wörtchen Weltuntergang fällt recht oft.

Zwar ist **Korsakovia** nicht die schönste aller **Half-Life 2**-Mods, aber ganz sicher eine der innovativsten und schaurigsten. Wenn Sie sich trauen, sollten Sie das Spiel unbedingt nachts im Dunkeln mit voll aufgedrehten Lautsprechern genießen. Wir haben uns aber auch schon im Büro am helllichten Tag mit Kopfhörern gefürchtet. [PET](#)

**Fazit: Unbedingt spielen!**



In den Räumen des Krankenhauses findet Christopher hin und wieder **Leichen**, zumeist in der Nähe von gefährlichem Strom.



Was ist das für ein seltsames Konstrukt? Muss Christopher etwa die schwebenden **Gegenstände** erklimmen, um weiter zu kommen?

# Civilization 5: Spanier & Inkas

**DLC**

WAS **Download Content (DLC)** WER **Firaxis**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7258** WANN **bereits erschienen** GELD **5 Euro**

Firaxis pflegt das Aufbauspiel **Civilization 5** weiter mit kostenpflichtigen Mini-Erweiterungen, von denen der Großteil eine Frechheit ist: Drei Euro verlangen die Amerikaner pro zusätzlicher Karte, 3,50 für die Zivilisation Babylon. Jüngster DLC ist ein Doppelpaket aus den beiden Zivilisationen Spanier und Inkas samt dem Szenario »Die Eroberung der Neuen Welt«, und erstmals dürfen **Civ**-Fans



Die fromme **Isabella** ist Anführerin der Spanier, einer von zwei neuen Zivilisationen.

ernsthaft darüber nachdenken, ob sie dafür fünf Euro ausgeben. Denn das dezent an den Klassiker **Colonization** angelegte Szenario bietet dank angepasster Regeln, Technologien und Einheiten eine interessante Spielvariante. Dass man nicht nur als Europäer die

Neue Welt besiedeln, sondern diese wahlweise auch als Indianer-Stamm gegen die technologisch weit überlegenen Eindringlinge verteidigen kann, sorgt für eine spannende Spielerfahrung.

**Fazit: Für Fans**

Unabhängig von den DLCs hat Firaxis **Civilization 5** erneut gepatcht und endlich die KI leicht aufgebessert. Die reißt zwar nach wie vor keine Bäume aus, verhält sich aber strategisch etwas geschickter. Die Diplomatie profitiert von besseren Erklärungen, Stadtgebäude lassen sich nun verkaufen, was die Schuldenfalle entschärft. Deshalb werten wir auf: **CS**

|                                    |                                      |       |         |     |              |
|------------------------------------|--------------------------------------|-------|---------|-----|--------------|
| TERMIN                             | 24.09.2010                           | PREIS | 35 Euro | USK | ab 12 Jahren |
| <b>Civilization 5</b><br>v1.01.141 |                                      |       |         |     |              |
| Publisher                          | Firaxis                              |       |         |     |              |
| Entwickler                         | S2 Games                             |       |         |     |              |
| Sprache                            | Deutsch, Englisch                    |       |         |     |              |
| Ausstattung                        | DVD-Box, 1 DVD, Handbuch nur als PDF |       |         |     |              |
| Kopierschutz                       | Steam                                |       |         |     |              |
| BALANCE                            | 7                                    | ▶     | 8       |     |              |
| KI                                 | 6                                    | ▶     | 7       |     |              |

**Neuwertung**  
**89**  
SPIELSPASS

## Isle of Tune

**Browser-spiel**

WAS **Musikspiel** WER **Jim Hall**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7261** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**Isle of Tune** möchte kein Computerspiel sein, es ist ein Musikinstrument. Zunächst bauen Sie eine Straße und platzieren Laternen, Blumen, Bäume und Wohnhäuser. Aber anders als in jedem **Anno**-Ableger werden Sie beim Basteln von keiner vordefinierten Melodie begleitet. Stattdessen generiert die Spielwelt selbst Musik, sobald Sie eines von maximal drei Autos auf den Straßen absetzen. Die Modellwagen machen Töne, wenn sie links oder rechts ein Objekt passieren. Die können Sie vorher im wahrsten Sinne stimmen, indem Sie ihnen einen bestimmten Ton zuordnen. Mit einem simplen Mausklick definieren Sie, ob ein Ton etwa direkt, leicht verzögert oder zweimal hintereinander erklingen soll, und komponieren somit komplexe Musikstücke. Das macht das Browserspiel zu einem innovativen Musikbaukasten, in dem kreative Geister eine unbegrenzte melodische Vielfalt komponieren. **DA**



In minimalistischer Grafik verschmelzen die Städte zu audiovisuellen **Kunstwerken**.

**Fazit: Für Fans**

## 1378 (km)

**Mod**

WAS **Mod für Half-Life 2** WER **Jens M. Stober**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7248** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Einigen Wirbel gab's, als der Medienkunststudent Jens Stober seine **Half Life 2**-Modifikation **1378 (km)** vorstellte. »So widerwärtig!«, empörte sich die Bildzeitung über das Studienprojekt, das den Todesstreifen zwischen DDR und Bundesrepublik thematisieren soll. Die Spieler teilen sich dabei in Grenzsoldaten und Republikflüchtlinge auf. Letztere wollen in den Westen fliehen, Erstere müssen das verhindern. Widerwärtig ist an **1378 (km)** nichts, Jens Stober will seine Generation für das Thema sensibilisieren. Als Spiel fällt die Mod hingegen durch. **1378 (km)** ist nur ein Multiplayer-Shooter, in dem idealerweise nicht geschossen wird. Mehr als Figürchen, die Löcher in Zäunen suchen, über grüne Texturen rennen oder schießen, sucht man darin vergebens. Von der Brisanz der Situation ist nichts zu spüren. Immerhin sieht **1378 (km)** so aus, als stamme es von 1978. **PET**



Wenn der **Grenzflüchtling** das Loch im Zaun nicht findet, passiert rein gar nichts am Todesstreifen.

**Fazit: Finger weg!**

# Cityville

**Social Game**

WAS **Social Game / Browser** WER **Zynga**  
WO **Facebook.de** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sie müssen Facebook-Mitglied sein. Nein, nicht im allgemeinen, das wollen und können wir niemandem vorschreiben, schließlich spricht auch manches gegen die Datenkrake 2.0. Aber wenn Sie **Cityville** spielen wollen, den großstädtischen Verwandten vom Landei **Farmville**, dann geht das nur dort. In **Cityville** bauen und managen Sie Ihre eigene Stadt. Das kostet nichts, ist hübsch umgesetzt, wird mit der Zeit einigermaßen komplex und läuft quasi auf jedem Taschenrechner, weil im Browser. Für einen schnellen Spielerfolg braucht man allerdings entweder viele mitspielwillige Freunde – oder reales Geld. Erstere können Sie einladen, Jobs in Ihrer Stadtverwaltung oder bei der Feuerwehr usw. anzunehmen, sonst können solche Gemeinschaftsgebäude, die das Bevölkerungs-limit anheben, nicht gebaut werden. Zudem können Ihre Mitspieler Ihnen Touristenbusse (lassen Geld und anderes in Ihrer Gastronomie) sowie Geschenke und Energie (eine von drei Ressourcen) schicken oder einfache Arbeiten verrichten. Ansonsten kaufen Sie sich eben die Unterstützung. **Cityville** ist gut balanciert und entwickelt schnell den benötigten »Nur noch eine Stufe!«-Sog. Wer ohnehin auf Facebook unterwegs ist, sollte reinspielen. **MT**



Wenn Sie zunächst zahlreiche kleinere Ziele erfüllen, werden Sie schließlich **Bürgermeister**.

**Fazit: Für Facebooker: Unbedingt spielen!**

## Die Siedler 7: DLC-Komplettpaket

**DLC**

WAS **Download Content (DLC)** WER **Blue Byte / Ubisoft**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7251** WANN **bereits erschienen** GELD **20 Euro**

Ubisoft hat für Fans von **Die Siedler 7** zu Weihnachten alle bisher erschienenen DLCs zu einem Gesamtpaket verschnürt. Darin befinden sich insgesamt 13 neue Karten. Sechs davon kommen als Mehrspieler- beziehungsweise Scharmützel-Maps aus den ersten beiden DLCs. Aus Download-Content Nummer 3 stammen zwei große Szenario-Karten und eine fünf Missionen umfassende Mini-Kampagne rund um das Geschwisterpaar Dracorian und Rowyn. Allein dieser Feldzug bietet Fans des Hauptspiels mehrere Stunden Spielspaß, neue Handloptionen, eine neue Handelskarte sowie einen neuen Klostertyp für okkulte Technologien. Vertonte Missionsanweisungen und Dialoge vermissen wir allerdings. Für 20 Euro ist das DLC-Paket reichlich teuer, denn an ein vollwertiges Addon kommen die Zusatz-Häppchen bei weitem nicht heran. **NIC**



**König Konradin** macht im Prolog der Mini-Kampagne Jagd auf das Geschwisterpaar Dracorian und Rowyn.

**Fazit: Für Fans**

## Dreamside Maroon

**Freeware**

WAS **Halb Spiel, halb Kunst** WER **Digipen**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7245** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Computerspiele funktionieren mittlerweile genauso wie Hollywood-Actionkracher: Immer mehr Skript-Explosionen und Adrenalinmomente, sonst langweilt sich der Spieler. Aber ist das wirklich alles, was Computerspiele können? Allen, die auch einfach nur eine schöne Idee schätzen, sei **Dreamside Maroon** ans Herz gelegt. Das kostenlose Minispiel hat nicht mal ein Ziel. Es erzählt mit stimmungsvollen Bildern die Geschichte des kleinen Männchens Aster, das gerne zum Mond fliegen möchte. Wir steuern eine magische Ranke, die Aster in bislang unerreichte Höhen transportiert. Dabei genießen wir fast völlige Bewegungsfreiheit. Besonders schön sind die Momente, in denen man auf die teils kreativen Strecken zurückblickt, die man hinter sich gelassen hat. Der Spielertyp, dessen Synapsen durch gewohnte Unterhaltungskosten im Millisekundentakt feuern wollen, wird **Dreamside Maroon** langweilig finden. Wer sich aber auf das ungewöhnliche Spiel einlässt, kann sich an dessen Schönheit erfreuen und das nahezu ziellose Entdecken genießen. Seien wir ehrlich: Es ist nichts, was uns lange unterhält, aber es zeigt eindrucksvoll, dass ein Computerspiel auch Kunst sein kann. **NIC**



Mit Hilfe einer **magischen Ranke** legt das kleine Männchen Aster kuriose Strecken zurück.

**Fazit: Unbedingt spielen!**



# Ski Challenge 11

Zum sechsten Mal ruft der ORF die Ski Challenge aus.

Doch so langsam geht's auch mit dem Spiel bergab. Von Michael Orth

**Freeware**

WAS **Sportspiel** WER **Greentube**

WO **GameStar.de/Quicklink/7256** WANN **seit November 2010** GELD **kostenlos**

In der großen weiten Spielewelt hat die **Ski Challenge**-Reihe ihre ganz eigene Nische gefunden. Am ehesten könnte man die kostenlose Ski-Rennsimulation noch als Werbespiel bezeichnen, schließlich dient sie dem österreichischen öffentlich-rechtlichen Fernsehen ORF als Marketingvehikel. Doch das stört nicht weiter, auch wenn im Zuge der langsamen Internationalisierung in Deutschland Pro Sieben aufgesprungen ist.

Auch das dahinterstehende Konzept ist durchaus originell. **Ski Challenge** dient als Basis für einen alljährlichen Wettbewerb, dessen Dimensionen inzwischen wirklich beachtlich ausfallen. Von Dezember bis Februar werden nach und nach neue Strecken – insgesamt sind es sechs – freigeschaltet, auf denen zu fixen Terminen Weltcupläufe stattfinden. Im Januar trugen die Spieler das berühmte Lauberhorn-Rennen im Schatten der Eiger Nordwand und den Oberklassiker Streif in Kitzbühel aus, am 11. Februar beschließt das Kandahar-Rennen in Garmisch den Wettbewerb, parallel zur realen Ski-WM. Alle Strecken sind Freizeit-Skifahrern auch ohne Konkurrenzdruck zugänglich. Für die Erstplatzierten der Läufe und des gesamten Weltcups gibt es zwar Preise zu gewinnen – unter anderem iPads und Plasmafernseher –, doch die eigentliche Motivation dürfte für die meisten Mitspieler der Sieg an sich sein.

Denn das Teilnehmerfeld in **Ski Challenge 11** ist ebenso riesig wie hochklassig, der Wettbewerb beinhaltet. Nach stundenlangem Training und Tüftelei an den Skiern kennt der Autor dieser Zeilen alle Kurse auswendig, fährt eine wirklich gute Linie und zieht sich selbst bei haarigen Sprüngen gut aus der Affäre. Das reicht gerade



Die Kamelbuckel auf der **Saslong** in Gröden gehören zu den berühmtesten Stellen im Skizirkus.

mal – oder je nach Blickwinkel immerhin – für das vordere Mittelfeld, was in nackten Zahlen trotzdem nur Plätze zwischen 50.000 und 100.000 (!) bedeutet. Bei dieser Größenordnung wird so mancher internationale E-Sport-Event neidisch.

Renommée und Beliebtheit, gepaart mit kostenlosem Zugang haben allerdings auch ihre Schattenseite. Schon seit mehreren Jahren überanstrengt sich der Entwickler Greentube nicht gerade dabei, das Spiel zu überarbeiten oder zu verbessern, echte Innovationen sind komplett fehlangezeigt. Dieses Jahr, in der inzwischen sechsten Auflage, tat sich besonders wenig, Fortschritte bei Grafik, Sound oder anderen Aspekten sucht man vergebens. Um das zumindest ein wenig zu verschleiern, wechselte Greentube einige Strecken aus und griff auf das Pisten-Ensemble von 2009 zurück. Lediglich Val

d'Isere geriet nun etwas kurvenreicher und wird deshalb als Super-G eingestuft, was der Entwickler prompt als bahnbrechende Neuerung verkauft. Das Spielgefühl ist aber fast identisch zu dem der klassischen Abfahrten.

Alles in allem kommt **Ski Challenge** langsam in die Jahre und ist selbst für Freeware-Verhältnisse nicht mehr über alle Zweifel erhaben. Für die kommende 2012-Version wünschen wir uns mal wieder ein paar echte Neuerungen. Dennoch: Die vorhandenen Stärken wie Fahrgefühl, Temporausch und supereinfache Steuerung ziehen immer noch, und der enge Wettbewerb im riesigen Teilnehmerfeld macht **Ski Challenge 11** erneut zum Pflicht-Download für alle Wintersport-Fans. *Michael Orth*

**Fazit: Für Fans**

Mit einer hohen **Gleitfähigkeit** wird der Ski schneller, die Steuerung aber auch deutlich anspruchsvoller.

