

# Freispiel

## Stronghold Kingdoms

**Free2Play**

 WAS **Online-Strategiespiel** WER **Firefly Studios**  
 WO **GameStar.de/Quicklink/7335** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Strategie-Klassiker **Stronghold** feiert 2011 sein zehnjähriges Jubiläum. Ein idealer Zeitpunkt für den Entwickler Firefly, um nicht nur den lang erwarteten dritten Teil fertigzustellen, sondern mit **Stronghold Kingdoms** auch ein MMO zu veröffentlichen. Das reagiert passenderweise die zehn Jahre alte 2D-Grafik des Originals, ist mit seinen detailverliebten animierten Pixelmännchen aber trotzdem (oder gerade deswegen) überraschend ansehnlich.

Der strategische Kern der **Stronghold**-Serie bleibt auch in **Kingdoms** unangetastet. Wir errichten und verwalten eine mittelalterliche Siedlung, die uns die nötigen Rohstoffe liefert, um schließlich nicht nur eine wehrhafte Burg zu bauen, sondern diese später auch gegen Eindringlinge zu verteidigen. Nur planen, handeln und kämpfen wir dieses Mal nicht allein, sondern mit zehntausenden anderen Mitstreitern, und das in Echtzeit. Jede Siedlung ist nur ein winziger Fleck auf der riesigen Spielkarte, die Deutschland, Österreich, die Schweiz sowie Tschechien umfasst. Motivierend: Mittels Forschung schalten wir dabei nach und nach neue Spielelemente frei, die uns immer wieder vor neue Herausforderungen stellen.

**Stronghold Kingdoms** spielt sich in vielerlei Hinsicht wie ein klassisches Browsergame, erfordert folglich nur sporadisch unsere Aufmerksamkeit. So dauert es im späteren Partieverlauf Stunden oder gar Tage, bis ein einzelnes Forschungsprojekt oder ein einzelner Burgturm fertig gestellt wird. Die Belagerungsschlachten gegen die KI oder menschliche Gegner laufen automatisch ab, sodass wir auch hier nicht zwangsläufig online sein müssen. Dennoch ist **Kingdoms** für ein Free2Play-Spiel außergewöhnlich komplex und erfordert viel Einarbeitungszeit. Dafür motiviert es aber auch für Wochen mit einer enorm cleveren Verzahnung von Aufbau, Handel, Forschung, Globalstrategie und sogar ein wenig Politik. Wer mag, kann sich Komfort- und Rohstoffvorteile hinzukaufen, wirklich spielentscheidend sind diese jedoch nicht. **HK**

**Fazit: Unbedingt spielen!**


Clever gebaute **Siedlungen** berücksichtigen nicht nur Waffen- und Rohstoffproduktion, sondern auch die **Bierversorgung** der Untertanen.



Die **Belagerungsschlachten** laufen automatisch ab. Ausgetüftelte Bollwerke können auch eine **vielfache Übermacht** aufhalten.

# Forsaken World

**Free2Play**

 WAS **Online-Rollenspiel** WER **Perfect World**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7328** WANN **23. März 2011** GELD **kostenlos**

Im Fantasy-Online-Rollenspiel **Forsaken World** schlägt es Spieler in die Welt Eyrda. Dort stehen fünf Rassen zur Auswahl, so gibt es neben Zwergen, Elfen und Menschen ausschließlich männliche Steinmenschen und die unsterblichen Kindred. Je nach gewählter Rasse



Mit der Spezialfähigkeit »Dunkle Wellen« stampfen wir einen Zombie sekundenschnell in den tristen Ackergrund.

ist nur eine Auswahl der acht Klassen verfügbar. Kindred können sich beispielsweise als Vampir durchbeißen. Die anfänglichen Aufgaben sind einsteigerfreundlich und erklären alle Spielfunktionen ausführlich. Das Interface präsentiert sich nicht hübsch, aber übersichtlich und lässt sich durch Drag&Drop dem eigenen Geschmack anpassen.

Ein Klick in der Questübersicht reicht, und unser detaillierter Held trottet dank Auto-Routing durch die eher triste Landschaft. In der Zwischenzeit halten wir einen kurzen Plausch mit den Mitspielern. Zusammen schlagen wir uns später auch durch Instanzen, denn **Forsaken World** legt den Schwerpunkt auf gemeinsames Monsterschnetzeln. Wer lieber gegen- statt miteinander kämpft, tobt sich in PvP-Arenen oder Gildenkriegen aus.

Das Spiel finanziert sich über den Verkauf von so genannten ZEN. Die virtuelle Währung kann in optische Veränderungen, Zubehör und Reittiere investiert werden. Wem die Optik mit Comic-Anleihen zusagt und wer gerne gemeinsam durch Online-Welten tobt, kann **Forsaken World** eine Chance geben. **TIL**

**Fazit: Für Fans!**

# Fleet Operations

**Mod**

 WAS **Mod für Star Trek: Armada 2** WER **DOCA**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7319**

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wenn eine Mod zu einem neun Jahre alten Spiel auf einem Vierkern-Prozessor mit Geforce GTX 460 (minimal) ruckelt, dann ist sie entweder mies programmiert oder ihrem Mutterprogramm technisch weit überlegen. Für **Fleet Operations** gilt glücklicherweise Letzteres. Das Mod-Team hat die Grafik von **Star Trek: Armada 2** mit detaillierten Schiffmodellen und wichtigen Effekten deutlich aufpoliert. Das Spielprinzip bleibt unberührt, wie gewohnt schlagen Sie Echtzeit-Raumschlachten im 2D-All, in dem Schiffe nicht nach »oben« oder »unten« fliegen. So bestreiten Sie Multiplayer- oder Skirmish-Gefechte (inklusive brauchbarer KI-Gegner) zwischen fünf Fraktionen: der Föderation, den Klingonen, den Romulanern, dem Dominion und den Borg. Deren – größtenteils neue – Einheiten sind ordentlich ausbalanciert, zudem planen die Modder fünf weitere Parteien sowie eine Solo-Kampagne. Wann all das hinzukommt, steht in den Sternen. Allerdings macht **Fleet Operations** bereits jetzt einen ausgereiften Eindruck; wer **Star Trek** im Speziellen oder Raumkämpfe im Allgemeinen mag, sollte reinschauen. **GR**

**Fazit: Für Fans!**



Widerstand ist nicht zwecklos: Unser Dominion bekämpft die Borg.



Das legendäre Casino »Sierra Madre« thront hoch über einer gefährlichen und giftgasverseuchten **Geisterstadt**.

# Fallout: New Vegas Dead Money

**DLC**

 WAS **Rollenspiel-DLC** WER **Obsidian Entertainm.**

 WO **Steam oder GameStar.de/Quicklink/7329**

 WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Nach der Installation des **Fallout: New Vegas**-DLCs **Dead Money** empfängt unser Pip-Boy ein Radiosignal, das den Weg zum Einstieg in ein neues Abenteuer weist. Kaum durch die Bunkerluke gekrochen, wird uns die Ausrüstung abgenommen. Ein mysteriöser Auftraggeber zwingt uns sowie drei skurrile Mitstreiter, in das Casino »Sierra Madre« einzusteigen, wozu wir uns zuerst durch ein fallenverseuchtes Dorf kämpfen. Das ist aufgrund von Munitionsknappheit bockschwer, und daran ändert sich auch in der Glücksspielhölle nichts. Wer Pech hat, landet gar in einer Sackgasse, weil mit zu niedrigem Wissenschafts-Wert Türen nicht geknackt werden können. Das ist besonders fies, da eine Rückkehr ins Ödland unmöglich ist. Die Spielzeit macht **Dead Money** zudem nicht zu einem Schnäppchen. **Fallout**-Fans, die mit der linearen Inszenierung und der kruden Balance leben können, sollten wegen der packenden Story und den witzigen Dialogen dennoch zugreifen. **TIL PCL**

**Fazit: Für Fans**

# Battlestar Galactica Online

Bigpoint liefert den Beweis: Im Weltraum gibt's vor allem Langeweile. Und Asteroiden. Von Petra Schmitz

**Browser-  
spiel**

WAS **Browserspiel (Open Beta)** WER **Bigpoint**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7318**  
WANN **8.2.2011** GELD **kostenlos**

**D**as war ja wirklich das Allerbeste an **Mass Effect 2**, dieses Scannen und Abernten von Planeten. Finden Sie nicht? Finden Sie ganz und gar nicht? Überraschung! Finden wir auch nicht. Deswegen fühlen Sie sich an dieser Stelle bitte ausdrücklich gewarnt, falls Sie mit der Idee spielen sollten, das browserbasierte MMO **Battlestar Galactica Online** auszuprobieren. In dem wird nämlich schrecklich viel gescannt.

**Battlestar Galactica Online** basiert auf der 2004 neu aufgelegten TV-Serie, in der Roboter (Zylonen) gegen Kolonisten (Menschen) kämpfen. Die wiederum basiert auf der Science-Fiction-Serie, die zwischen 1978 und 1980 lief. Man sollte also meinen, der Free2play-Spezialist Bigpoint hätte genug Story-Futter, um drei oder vier Spiele damit zu füllen. Aber nach einer Geschichte und somit nach gescheitem **Battlestar**-Flair suchen Sie im kostenlosen Online-Rollenspiel vergeblich. Commander Adama steht im CIC (Combat Information Center) und schickt Sie zu Beginn auf drei lächerliche Missionen, um Ihnen dann zu sagen, Sie seien noch zu unerfahren, um weitere Aufträge zu erhalten. Sie mögen doch bitte später wiederkommen. Wann das ist, verrät Adama nicht. Die Berühmtheiten Apollo und Starbuck sitzen in der Kantine und versorgen Sie mit den immergleichen und immer gleich langweiligen »Dailys« (tägliche Quests), und im Hangar der Galactica sowie an Bord von anderen Basisschiffen in den unterschiedlichen Sektoren dürfen Sie Ihren Pott reparieren beziehungsweise ausbauen lassen. Ansonsten finden Sie in **Battlestar Galactica Online** vor allem den Weltraum und darin leere Weiten. Na gut, nahezu leere Weiten. Ohne die Asteroiden darin gab's nämlich nichts zu scannen.



Im Combat Information Center des Battlestars treffen Sie auf **Commander Adama**. Der hat aber nur drei lausige Aufträge für Sie in petto.

Doch wir wollen nicht ungerecht sein: Neben den »Dailys«, die Sie als Zylone oder Kolonist dazu verdonnern, Sektoren oder Asteroiden zu scannen und Letztere zu zerbröseln, um an die darin lagernden Rohstoffe zu gelangen, gibt's noch NPC-Gegner und Spielercharaktere zu plätten. Doch bevor Sie sich in größere Schlachten um Sektoren wagen, sollten Sie Ihr Schiffchen schon ein wenig ausgebaut haben. Das allerdings dauert, weil man in **Battlestar Galactica Online** nur enervierend langsam im Level aufsteigt und nur kleckernd die für den Ausbau nötigen Ressourcen hereinkommen. Das ist gewollt, denn wer **Battlestar Galactica Online** sinnvoll spielen will, der soll Geld in die Hand nehmen. Schon jetzt in der Open Beta kann man echtes Geld in Spielgeld umwandeln und sich so Ränge und Ausrüstung kaufen. Bigpoint versicherte uns, dass beim Wechsel von Open Beta zur finalen Version keine Charaktere gelöscht werden, dass also die Einkäufe nicht im All verpuffen. Sollte es wegen technischer Umstände doch vonnöten sein, Charaktere zu löschen, sollen die Ausgaben erstattet werden.



Wenn Sie an einer **großen Schlacht** um einen Sektor teilnehmen, kommt tatsächlich sowas wie Spaß auf.

**Battlestar Galactica Online** sieht für ein browserbasiertes Weltraum-MMO ziemlich schick aus, doch hinter dem ansprechenden Äußeren verbirgt sich nicht viel, keine Story und keine Motivation, um im Level aufzusteigen und das All zu erkunden. Lediglich die PvP-Schlachten bringen Laune, das sogar gehörig, wenn Sie gescheite Mitspieler gefunden haben. Doch bis Sie frustfrei daran teilnehmen können, vergehen endlose Stunden der Tristesse zwischen den Asteroiden. Jedenfalls sofern Sie kein Geld investieren und sich die Ränge und Schiffe einfach kaufen. **PET**

**Fazit: Für beinharte Fans**