

Freispiel

Argo Online

Steampunker gegen Naturkumpels: Für dieses hektische Fantasy-Rollenspiel sollten Sie schon mal Ihre Maustasten ölen.

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Burda**

WO **GameStar.de/Quicklink 7409** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sie wollen nonstop kämpfen, leveln und ulkige Klamotten erbeuten? Questtexte klicken Sie eh weg? Storys sind überflüssig? Dann ist **Argo Online** vielleicht was für Sie. Und weil Ihnen die Story ja eh egal ist, handeln wir sie in Stichworten ab: Fantasy-Welt. Weltkrieg. Fast alles kaputt. Hunderte Jahre später. Zwei Fraktionen. Noblian (Techniker) und Floresslah (Naturfreunde). Im Clinch. Los geht's. Während die Hintergrundgeschichte also aus der Klamottenkiste gezerrt wurde, fährt **Argo** bei der Klassenwahl ordentlich was auf. Satte 16 Klassen gibt's nämlich, acht für jede Fraktion. Zum Beispiel den Scholar, der schnell mit seinen Pistolen angreift (und genauso schnell wieder verduften sollte, denn er hält selbst nix aus). Oder Schamane und Druide auf der Flowerpower-Seite. Sehr nett ist das Dreiersystem bei der Bewaffnung der Helden. Unser Explorer-Schütze beispielsweise arbeitet bevorzugt mit dem Gewehr, und dafür gibt's auch die meisten und bessere Fähigkeiten zum Freischalten: Giftangriffe, gezielte Schüsse mit mehr Schaden

und so weiter. Dazu kommt recht früh ein Schwertpaar für den Nahkampf. Hier dürfen wir eine Wirbelattacke als Fähigkeit rauspicken, die vor allem in Gegnermassen gut reinhaut. Wiederum etwas später finden wir ein großkalibriges Donnerrohr, das zwar langsamer ballert, aber dafür mehr Bumms ins Ziel bringt. Den brauchen Sie auch: **Argo Online** strotzt nicht gerade vor taktischer Tiefe, sondern inszeniert vor allem schnelle Dauerklickgefechte ohne lange Laufwege. Mit Level 10 kommen Berufe ins Spiel. Dazu kaufen Sie sich einfach Angel, Spitzhacke oder Pflanzenmesser, um Erze, Fische oder Flora zu sammeln. In abgestuften Levels gibt's das Werkzeug wiederum in besserer Ausführung, also zum Beispiel eine Level-21-Spitzhacke, mit der sich bessere Erze aus dem Boden prügeln lassen. Aus den gesammelten Zutaten basteln Sie ganz konventionell Waffen, Nahrung oder Tränke. Martin Deppe

Fazit: Für Fans!

Unsere **Explorer-Heldin** kann nicht nur schießen, sondern auch mit zwei Schwertern wirbeln. Taktik ist dabei kaum gefragt.

Die erste echte Herausforderung: In einer Höhle treffen wir auf einen **Riesenskorpion** und seine Kumpels. Der Kampf ist argo-typisch flott.



World of Padman

Freeware

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **WoP-Team**
WO **GameStar.de/Quicklink 7320**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bam! Unser Gegner sinkt getroffen zu Boden, der Boden rings um seinen Körper färbt sich blutrot. Und blau. Und jetzt noch grün und gelb. Mensch, diese Farbkanone ist schon eine lustige Waffe! **World of Padman** ist ein Multiplayer-Shooter, wie er im Buche steht: schnell, hektisch, mit vielen Knarren, gewitzten Karten und drei Spielmodi. Doch obwohl das Spiel auf der Technik von **Quake 3 Arena** basiert, ist **World of Padman** absolut kindertauglich – die USK hat dem Titel sogar eine Freigabe ab zwölf Jahren erteilt. Denn alle genre-üblichen Waffen wie Schrotflinte, Railgun oder Granatwerfer sind in **World of Padman** lustige Farbspritzen, Waserbombenkatapulte oder feindsuchende Quietsche-Entchen. Dazu kommen klassische Boni zum Einsammeln, die uns schneller, unsichtbar, unverwundbar oder sonstwas machen. Das alles findet auf liebevoll modellierten Schlachtfeldern statt. Eine der Karten erinnert dabei an die beliebte Map »Rats« aus **Counterstrike**:

Unser erledigter Gegner hat drei grüne Farbkartuschen fallengelassen. Die müssen wir einsammeln, um damit Graffiti zu sprühen.



Wir sind als Minikrieger in einem Badezimmer unterwegs und tauchen sogar in der Kloschüssel ab. Klar, **World of Padman** ist nicht auf dem neusten Stand der Technik, fühlt sich aber gerade deshalb wie ein echter Klassiker an. Nur bunter. **FAB**

Fazit: Für Shooter-Fans. Und Kinder!

This is a Work of Fiction

Browser-spiel

WAS **Denkspiel** WER **Eli Piilonen**
WO **GameStar.de/Quicklink 7405**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

This is a Work of Fiction ist ein kurzweiliges, abwechslungsreiches Denkspiel, das aus 20 Rätseln besteht. Eingeteilt sind die Knoteleien in fünf unterschiedliche Kategorien. Das Browserspiel spart sich jegliche Erklärungen, stattdessen gehört es zum Spielkonzept, selbst herauszufinden, was das Ziel eines Abschnittes ist. Ein Tipp am unteren Fensterrand dient nur als Denkanstoß. Rätselprofis brauchen jedoch meist nicht länger als zwei Minuten, um der Lösung auf die Spur zu kommen. Anfangs ist ein Level jeder Kategorie freigeschaltet. Wenn wir vier der teils fummeligen Knoteleien lösen, können wir bereits Levels aus dem nächsten Schwierigkeitsgrad anwählen. Das erspart uns Frust, falls wir bei einem der Rätsel ziellos im Dunkeln tappen. Die fünf Rätselvarianten unterscheiden sich stark voneinander. In »Route« müssen wir beispielsweise Ringe

einsammeln, ohne uns den Weg vorzeitig zu verbarrikadieren, in »Riddle« lösen wir hingegen (englische!) Worträtsel, und in »Riot« kommt es auf schnelle Reflexe und eine entsprechend geschickte Maushand an. Trotz der spröden Pixelgrafik und der nervigen Ambient-Musik sollten interessierte Knobelfans **This is a Work of Fiction** unbedingt ausprobieren. **TIL**

Fazit: Für Fans!

This is a Work of Fiction präsentiert sich grafisch spartanisch, ist dafür aber umso kniffliger.



route arrow keys restart
round two collect/inhibit return

Faxion

Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse bildet das zentrale Thema im Online-Rollenspiel **Faxion** – ein weiterer Kandidat um den Titel »nichtssagendster Spielname 2011«. Wobei hier nicht nur der Kampf, sondern auch das Rumgelatsche ewig ist: Während die allerersten Questgeber noch brav dicht beieinander auf uns warten, laufen wir uns nach der ersten halben Spielstunde bereits die Füße platt. Dazu kommen arg schwafelige Wegbeschreibungen. Das kriegen andere Spiele deutlich besser hin. Dafür punktet **Faxion** mit einem netten Klassensystem: Sie können Fertigkeiten der drei Basis-klassen Nahkämpfer, Magier und Heiler frei kombinieren, also zum Beispiel einen selbstheilenden Tank basteln, der auch Feuerbälle verballert. Die Fertigkeiten Ihrer Basisklasse sind dabei allerdings deutlich günstiger als die der anderen beiden. Und: Die Klassenlehrer stehen ebenfalls weit auseinander. Martin Deppe

Fazit: Finger weg!

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **UTV True Games**
WO **GameStar.de/Quicklink/7411**
WANN **2011** GELD **kostenlos**



Hölzerne Animationen in düsterer Stadt: Faxion ist eine Augenleide.

Half-Life 2: Underhell

Mod

 WAS **Mod für Half-Life 2** WER **Mxthe / We Create Stuff**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7403** WANN **Prolog bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sechs Jahre befand sich die **Half-Life-2**-Modifikation **Underhell** in der Entwicklung. Wir schlüpfen darin in die Rolle des depressiven Spezialagent Jake Hawkfield, dessen junge Frau kurz nach der Hochzeit unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen ist. Jetzt sitzt der Waffenspezialist alleine in einem Landhaus und wird von furchteinflößenden Halluzinationen geplagt. Ein Anruf klingelt Hawkfield aus seiner Depression: Terroristen haben in einem Krankenhaus Geiseln genommen, er soll den Befreiungseinsatz leiten. Aus der Routineaufgabe entwickelt sich eine langgezogene Schießerei inklusive Verfolgungsjagd durch Mega-Malls und U-Bahn-Stationen. Zwischensequenzen sowie vertonte Dialoge treiben die Handlung immer weiter voran, bis ein dramatisches Finale mehr Fragen offen lässt, als es beantwortet. Allerdings haben wir nach den zwei Stunden Spielzeit nur den Prolog der Mod durchgespielt, weitere Episoden sollen folgen. Das Grusel-Haus von Hawkfield liefert außerdem jedes Mal neue Indizien zum Tod seiner Frau. **TIL**

Fazit: Unbedingt spielen!


In einem **Bürokomplex** liefern wir uns Schießereien mit schwerbewaffneten Terroristen. Ausgerüstet sind wir mit zwei Pistolen.

Backyard Monsters

Social Game

 WAS **Strategiespiel** WER **The Casual Collective**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7410**

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

Spätestens seit dem genialen **Plants vs. Zombies** kennt jeder die Tower-Defence-Spiele, in denen wir eine Basis mit Abwehrtürmen bestücken, um immer stärkere Angriffswellen abzuwehren. **Backyard Monsters** spielt sich genauso, schlägt aber zurück: Wir verteidigen unsere Hinterhof-Heimat nicht nur passiv, sondern greifen auch selber an. Entweder einen Computerspieler oder ein Facebook-Mitglied, das mit uns auf einer Karte gelandet ist. Im Kartenraum-Gebäude sehen Sie die Nachbarschaft (Freunde, andere Spieler, NPCs) und planen Ihre Angriffe oder Hilfeaktionen. Satte 14 Monstertypen können Sie auf die Feindbasen hetzen, doch das Gros müssen Sie erst erforschen, und das dauert (echte) Wochen. Spaß macht's aber auch schon mit wenigen Typen, denn jeder hat so seine Eigenheiten. Pokey zum Beispiel ist das Startmonster, sieht aus wie **Pacman** auf Aggro und greift auch so an – nämlich alles. Martin Deppe

Fazit: Witzige Tower-Defence-Variante.


NPC-Angriff: Unsere Basis steckt noch in den Kinderschuhen, doch selbst schwere Schäden sind recht schnell repariert.

Straw Hat Samurai

Browserspiel

 WAS **Actionspiel** WER **LUT**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7406**

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

Was als unkomplizierte Schnetzelei beginnt, wird zügig eine hübsche Mischung aus Denkaufgabe und Reaktionstest. Das Browser-spiel **Straw Hat Samurai** schickt Sie über eine Karte (teilweise im Taktik-Modus) in zahlreiche Schlachten gegen feindliche Kämpfer. Zunächst reicht es, einzelne Kämpfer per Mausestrich mit dem Schwert unschädlich zu machen. Dann wollen Schützen auf Türmen mit Pfeil und Bogen erledigt werden. Und Angreifer mit Schilden lassen sich am besten von hinten erledigen. Wer nicht schnell genug und obendrein falsch reagiert, liegt flott tot am Boden. **Straw Hat Samurai** gibt's mittlerweile in zwei Versionen. Die neuere (GameStar.de/Quicklink/7407) wartet mit einer hübscheren Grafik, Bossgegnern und einer größeren Bewegungsvielfalt auf. Allerdings



Mit der Maus ziehen Sie für Ihren Samurai rote **Angriffslinien** ins Spiel.

stehen Ihnen auch dann und wann Bambusbäumchen lästig im Sichtfeld rum. Sei's drum, Spaß macht's trotzdem. Jedenfalls solchen Menschen, die Reaktionsspiele und Highscore-Jagden mögen. **PET**

Fazit: Für Fans!