

# Freispiel

## The Witcher: Versus!

Sie können das tolle The Witcher 2 (noch) nicht spielen? Oder kriegen nicht genug davon? Dann sollten Sie sich mal das zugehörige Flash-Browserspiel anschauen.

### Browser- spiel

WAS **Browser-Rollenspiel** WER **CD Projekt** WO [GameStar.de/Quicklink/7457](http://GameStar.de/Quicklink/7457)  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mit Ihrem Charakter (Witcher, Sorceress oder Frightener) suchen Sie sich im Browserspiel **The Witcher: Versus!** auf der Landkarte ein Ziel und marschieren automatisch los. Während eine rote Linie Ihre Route markiert, listet ein Textfenster (!) Ereignisse. »Euch begleiten zwei Zwerge«, steht dann da oder »Ihr rutscht einen Hügel herab«.

Klingt öde, doch die Ereignisse wirken sich entweder sofort aus – die Zwerge zum Beispiel erhöhen Ihre Kampfkraft, beim Downhill-Rutschen verlieren Sie eine Futterration – oder aber Sie müssen in Psychotest-Manier per Buttonklick auf Begegnungen reagieren und beispielsweise nahende Banditen angreifen, umgehen oder vor ihnen fliehen. Wenn Sie angreifen, beginnt eine Art Schere-Stein-Papier-Taktik: Sie geben Ihre Angriffe und Verteidigungsaktionen im Voraus an. Als kampfstarker Witcher wählen Sie zum Beispiel zwei-

schon machtvollen Schlägen und schnellen Stichen, weichen aus oder blocken. Der Gegner macht das Gleiche, ebenfalls im Voraus. Sobald Sie das Gefecht starten, gibt's kein Eingreifen mehr. Dafür aber schick animierte Duelle, in denen Sie die Kontrahenten von der Seite sehen. Die Kämpfe sind dadurch reine Glückssache.

The Witcher: Versus! ist kein Spiel, bei dem man stundenlang gebannt vor dem Monitor sitzt. Fürs Nebenherspielen im Büro oder Zimmeraufräumen ist es aber allemal prima. Wer sich allerdings die winzige Schrift ausgesucht hat, gehört echt gehauen. Martin Deppe

### Fazit: Viel Witcher-Flair zum Nebenherspielen

Als kampfstarker Witcher (rechts) treten wir gegen einen **NPC-Frightener** an. Dabei werden die zuvor gewählten Attacken und Defensivmanöver (unten rechts und links) rundenweise abgespult.



# Millénaire

**Mods**

WAS **Minecraft-Mod** WER **Kinniken**  
WO **Quicklink 7448** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**Millénaire** ist eine beeindruckende Modifikation für den Einzelspieler-Modus von **Minecraft**. Wer nach der einfachen Installation in ein neues Spiel startet, ist in der zufallsgenerierten Landschaft plötzlich nicht mehr alleine unterwegs. Die Mod verteilt Dörfer über die Klötzchen-Landschaft. Darin finden wir Holzfäller Odomar und Schmied Arnbjorn fleißig bei der Arbeit. In anderen Ortschaften gibt es Getreidefarmen oder Steinbrüche. **Millénaire** integriert außerdem neue Gegenstände und eine eigene Währung ins Spiel. Im Haupthaus einer Siedlung können wir verschiedene Rohstoffe und Werkzeuge handeln. Betreiben wir regelmäßig Handel, wachsen mit der Zeit sogar die Dörfer, neue Häuser und Betriebe werden gebaut und die Bevölkerung vermehrt sich. Wer ein wenig Einzelspieler-Abwechslung erleben möchte, sollte **Millénaire** ausprobieren. **TIL**

**Fazit: Pflicht für Minecraft-Fans!**

Minecraft Beta 1.6

Millénaire füllt die Minecraft-Welt mit belebten **Siedlungen** samt Getreidefarm, Markthaus (Vordergrund) und Burg.



# Fallout: New Vegas: Honest Hearts

**DLC**

WAS **Rollenspiel** WER **Obsidian Entertainment** WO **Quicklink 7453**  
WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Wie schon der erste DLC **Dead Money** für **Fallout: New Vegas** beginnt auch **Honest Hearts** mit einer Pip-Boy-Mitteilung. Kurz darauf machen wir uns mit einer Karawane auf in den neuen Zion-Nationalpark. Im zerklüfteten Canyon herrscht ein religiöser Konflikt zwischen den Weißbeinen, dem Volk der Wüstenpferde und dem Tränenvolk. Bevor es zurück nach Hause geht, müssen wir die Spannungen zwischen den drei verfeindeten Parteien lösen. Die Wüstenpferde, angeführt von Joshua Graham, und das Tränenvolk unter Leitung des Missionars Daniel sind uns wenigstens freundlich gesonnen. Allerdings strebt Joshua eine blutige Vergeltung an, während Daniel eine friedliche Lösung befürwortet. Das Potenzial dieser Ausgangslage verpufft jedoch schnell. Zwar müssen wir uns für eine Seite entscheiden, die Charaktere und Aufgaben bleiben jedoch blass. Entdecker, denen die Geschichte weniger wichtig ist, fühlen sich in **Honest Hearts** hingegen pudelwohl. In der Canyon-Landschaft sind viele neue Orte und Gegenstände versteckt, anders als im strikt linearen **Dead Money** zahlt sich Erkunden folglich aus. Technisch bleibt alles beim Alten, **Honest Hearts** sieht wie das Hauptspiel alles andere als frisch aus. Und die Vertonung des DLCs ist Obsidian gründlich misslungen. Patrick C. Lück

**Fazit: Für Fans**

Die **Yao Guai** (mutierte Monster-Hyänen) gehören zu den neuen Gegnern von **Honest Hearts**.



# Karoshi 2.0

**Browser-spiel**

WAS **Denkspiel**  
WER **Jesse Venbruxh** WO **Quicklink 7447**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Die kleinen **Feuerbälle** dürfen auf keinen Fall den linken Eisblock zerschießen, über den wir in die Metallspitzen springen müssen.

Der virtuelle Tod des Helden ist bei Spielern verständlicherweise verhasst. Das Denkspiel **Karoshi 2.0** macht das digitale Ableben hingegen zum tragenden Spielelement. In jedem der 50 Level gibt es nur ein Ziel: den überarbeiteten Bürohengst im blauen Anzug in den sicheren Tod zu schicken. Das klingt einfacher, als es häufig ist. Können wir uns im ersten Raum noch gemütlich in die bereitgestellten Metallspitzen fallen lassen, stehen wir schon bald in leergefegten Räumen, die nichts zum Abmurksen bieten. Dann ist Kreativität und vor allem eine Portion Ideenreichtum gefragt, damit der kleine Mann stirbt. Manchmal reicht für den schnellen Tod schon geschicktes Platzen von Kisten über Falltüren und der Druck auf den richtigen Knopf im richtigen Moment. Viel häufiger führt uns **Karoshi** aber an der Nase herum, hält uns die scheinbar offensichtliche Lösung direkt vor Augen, die eigentlich gar keine ist. Plötzlich fungiert dann der Mauszeiger als solide Plattform oder die Rückkehr in das Hauptmenü birgt die tödliche Lösung. Glücklicherweise tritt nach gefundener Lösung fast immer ein angenehmer »Aha«-Effekt in Verbindung mit zumindest einem Schmunzeln ein. Selten hat der virtuelle Tod soviel Spaß gemacht wie in **Karoshi 2.0**. **TIL**

**Fazit: Unbedingt spielen!**

# Super Meat Boy Editor

DLC

WAS **Level-Editor** WER **Team Meat**  
WO **Steam** WANN **bereits erschienen**  
GELD **kostenlos**

Wir geben's zu: **Super Meat Boy**-Tester Daniel hat den letzten Level des Indie-Hits nie geschafft. »Der ist aber auch bockschwer!«, schallt es aus seinem Büro. Wer das knüppelharte Jump&Run hingegen mit verbundenen Augen gemeistert hat, für den dürfte sich der offizielle Level-Editor lohnen. In dem kostenlosen Programm können Sie mit nur wenigen Mausklicks eigene Hüpfherausforderungen basteln, sie mit allerhand Fallen, Dekorationen und Wettereffekten würzen und dann auf die **Meat Boy**-Server hochladen. Doch Obacht: Ihre Eigenbau-Missionen müssen Sie zuvor erst mal selbst meistern. So wollen die Entwickler vermeiden, dass »unmögliche« Levels veröffentlicht werden. Daniel reibt sich bereits die Hände; schicken Sie ihm Ihr Meisterwerk an danielm@gamestar.de. Den kreativsten Level belohnen wir mit einem schicken Preis! **DM**

Fazit: Für Fans

Hindernis-Parcours Marke  
Eigenbau. Der Super Meat  
Boy Editor macht's möglich.



# A Mystical Land

SOCIAL GAME

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Mad Otter Games** WO **Facebook** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

A Mystical Land ist das erste komplett 3D-fähige **Facebook-Rollenspiel**.



Eine Premiere: **A Mystical Land** ist das erste Online-Rollenspiel auf Facebook, das zudem komplett in 3D läuft. Das Programm orientiert sich am Genre-Standards. Wir kloppen Monster, erledigen 08/15-Quests und steigen so zum Helden auf. Besonderes Gewicht liegt auf dem Crafting. Statt Waffen und Ausrüstung zu erbeuten, schneiden, schmieden und schnitzen wir alles selbst. Das Handwerk kostet Energie, die sich Facebook-typisch nur langsam regeneriert. Es sei denn, wir kaufen zeitsparende Boni. Nötig ist das nicht, wohl aber Freunde, denn schon bald kommen wir nur im Team voran. Aber dafür sind Social Games ja gedacht. **DM**

Fazit: Für Genre-Einsteiger

# Global Agenda

Mods

WAS **Online-Actionspiel** WER **Hi-Rez Studios**  
WO **Quicklink 7449** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Vor rund einem Jahr haben wir **Global Agenda** bereits getestet und mit respektablem 70 Wertungspunkten prämiert. Denn das Online-Actionspiel verknüpft flotte Mehrspieler-Gefechte und gefällige, effektreiche Grafik mit einem motivierenden Rollenspiel-System samt Ausrüstungs- und Talent-Upgrades. Damals mussten Sie **Global Agenda** allerdings noch kaufen, nun surft es auf der Free2Play-Welle: Die Basisversion gibt's als kostenlosen Download, Bezahlspieler erkaufen sich Vorteile. Kostenpflichtige »Agenda-Punkte« etwa dienen als Spezialwährung für bessere Ausrüstung. »Booster« für acht bis 30 Dollar bringen zehn bis 90 Tage lang mehr Geld und Erfahrungspunkte. Eingefleischte Fans investieren zusätzlich 20 Dollar, um dauerhaft zu »Elite«-Kriegern aufzusteigen, die unter anderem bessere Gegenstände in den Kämpfen abstauben.

Am spielerischen Kern ändert die Free2Play-Umstellung nichts, Ihren Helden steuern Sie in der Schulterperspektive durch extrem schnelle Nah- und Fernkämpfe. Die Bezahlvorteile beeinflussen die Balance kaum, denn die vier Klassen (Kämpfer, Heiler, Schleicher, Ingenieur) sind exzellent abgestimmt. Zudem treten Sie stets gegen ungefähr gleichstarke Spieler an, und zwar in den rasanten PvP-Scharmützeln, in denen zwei Spielerteams unter anderem um Kontrollpunkte kämpfen. PvE-Gefechte gegen computergesteuerte Feinde fallen langweiliger aus – es sei denn, Sie stürzen sich in eine der packenden Raid-Schlachten, in denen Sie und Ihre Mitstreiter Horden von KI-Angreifern abwehren. Noch dazu gibt's einen Gildenkriegs-Modus, in dem Spielerbündnisse um eine Strategiekarte ringen, Provinzen erobern und sogar Gebäude bauen sowie lenkbare Fahr-

In diesem PvP-Modus müssen wir eine **Metallkugel** (Mitte) in die Feindbasis bugsieren. Sie bewegt sich allerdings nur, wenn wir in ihrer Nähe bleiben.



Am Ende einer Raid-Schlacht wartet ein Bossgegner, in diesen Fall ein explosiver **Riesigen-Roboter**.

zeuge basteln. **Global Agenda** schnürt also ein dickes und spaßiges Free2Play-Paket, das sich Fans flotter Online-Schlachten keinesfalls entgehen lassen sollten. **GR**

Fazit: Unbedingt spielen!

# Crysis 2: Retaliation

DLC

WAS **Kartenpaket** WER **Crytek** WO **Quicklink 7460**  
WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Seit dem 18. Mai ist das erste Kartenpaket für **Crysis 2** erhältlich. Der Map Pack namens **Retaliation** («Vergeltung») enthält vier neue Karten: **Park Avenue**, **Transit**, **Werft** und **Anlage**. Die bestehen zu großen Teilen aus Versatzstücken der Singleplayer-Levels, Neues gibt's da also nicht zu sehen – wenn man die Maps überhaupt zu Gesicht bekommt. Denn bislang hat das Kartenpaket kaum Abnehmer gefunden, die Server mit den neuen Schlachtfeldern sind meist menschenleer. Der DLC macht es seinen Kunden

aber auch nicht einfach: Sie können das Kartenpaket nur über die englischsprachige Community-Seite kaufen und nur mit Kreditkarte bezahlen. Das mag viele abschrecken, zumal die Seite nach wie vor im Beta-Stadium steckt. Besonders nervig: Wir können unsere Kreditkartendaten nach der Transaktion nicht mehr aus unserem Profil entfernen, sondern müssten dazu den kompletten Account löschen. Hinzu kommt, dass einige Spieler technische Probleme bei der Installation haben. Auch abseits der

Die vier Maps des Kartenpakets sind hübsch, aber meistens leer.



DLC-Politik scheint der Multiplayer-Modus von **Crysis 2** wenige Fans zu haben: Derzeit finden wir nur noch rund 30 aktive Server im europäischen Raum. **FAB**

**Fazit: Für Fans**

# Travian 4

Browser-spiel

WAS **Strategiespiel** WER **Travian Games**  
WO **Quicklink 7458** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Ihr einziger **Held** steigt im Level auf und lässt sich ausrüsten.

Die spinnen, die Römer. Und die Gallier. Und die Germanen. Mit rund sechs Jahren auf dem Buckel gehört das Strategiespiel **Travian** bereits zu den Browser-Opas. Aber nicht zum alten Eisen, denn mit Version 4 gab's kürzlich eine sanfte Frischzellenkur. **Travian** erinnert tatsächlich an die Comic-Hefte **Asterix** und **Obelix** – mit dem Unterschied, dass hier nicht ein einziges Gallierdorf gegen den Rest der Welt antritt, sondern Tausende von Siedlungen. Grundsätzlich spielen sich alle drei Parteien gleich, die Unterschiede liegen im Detail. Gallier dürfen zum Beispiel **Fallensteller** bauen, um Angreifer nicht nur auf-, sondern auch gefangen zu halten. Anfangs spielt sich das Ganze sehr betulich, Sie bauen Ihr Dorf und seine Umgebung (Wälder, Berge und so) auf jeweils einem eigenen Bildschirm aus, produzieren Truppen, verbessern Rüstung und Waffen. Aber Sie kriegen schnell mehrere Dörfer, und dann explodiert der Zeitaufwand – und die Faszination. **Martin Deppe**

**Fazit: Hardcore-Strategen sollten Probe spielen**

# Dawn of War: Ultimate Apocalypse

Mods

WAS **Mod für Dawn of War: Soulstorm** WER **Krronus / Cylarne\_04**  
WO **Quicklink 7450** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**Dawn of War** gehörte zu den besten Strategiespielen des Jahres 2004, auch heute noch spielen sich die flotten Gefechte facettenreich. Den Moddern **Cylarne\_04**, **Cosmocrat**, **Krronus** und **MonkeyXXL** war der Umfang aber noch nicht groß genug, weswegen sie mit einigen Helfern eine Modifikation mit dem gewichtigen Titel **Ultimate Apocalypse** realisierten. Die Installation von **Ultimate Apocalypse** geht dank einer detaillierten Anleitung schnell von der Hand, allerdings ist die Erweiterung **Soulstorm** Pflicht. Der Name der Mod ist Programm: In **Ultimate Apocalypse** ist alles größer, besser und zerstörerischer. Die Armeenbegrenzung wurde für Infanterieeinheiten und Fahrzeuge aufgehoben, es sind

also riesige Truppengefechte möglich, bei denen man schnell mal den Überblick verlieren kann. Neue Einheiten mischen im Kampfgetümmel mit. Eine zusätzliche vierte Technologiestufe schaltet die stärkeren Einheiten frei. Auch die Kamera wurde überarbeitet und die Zoomfunktion verbessert. Vor einem Gefecht lassen sich die Zusatzinhalte der Mod in einer Liste zu- und abschalten. Die Installation der Mod hatte bei uns einige fehlerhafte Einheitenbeschreibungen zur Folge, außerdem überfordern die riesigen Armeen teilweise die KI. Fans von **Dawn of War** sollten sich davon auf keinen Fall abhalten lassen. **TIL**

**Fazit: Unbedingt spielen!**

Die zahlenmäßig überlegenen **Space Marines** nehmen den riesigen Panzer der Imperialen Armee in die Zange.

