

# Freispiel

## The Stanley Parable

**Mod**

 WAS **Mod für Half-Life 2** WER **Cakebread**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7550** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Sebastian, schau dir doch mal bitte für die Freispiel-Rubrik die Half-Life-2-Modifikation The Stanley Parable an. Die soll angeblich ganz interessant sein.« Ein Praktikant, ein Auftrag, dachte ich mir. Etwa 15 Minuten später: »Ey Daniel, darüber kann man nichts schreiben. Jede vorherige Information über den Spielinhalt würde das Spielen überflüssig machen.« Daniel und Praktikant Malte gucken mich skeptisch an. »Ach, du hast wohl ein Problem mit Herausforderungen, was?«, blafft mir Malte grinsend entgegen. Gut, dass man als dienstältester Praktikant Frischlingen gegenüber weisungsbefugt ist (hust!) und ich somit das Kerlchen zumindest zwingen konnte, mir mal beim Spielen über die Schulter zu schauen.

»Buäh, was ist das denn für ein Leveldesign? Mach doch mal irgendwas. Nicht immer nur dumm rumlaufen. Wieso ist der Bildschirm schwarz?« Jetzt war Malte natürlich fällig und musste selbst Hand an **The Stanley Parable** legen. Die Folgen: erstaunte Gesichtsausdrücke, Stirnklotscher und überraschte Lacher. 15 Minuten später nimmt Malte die Kopfhörer von den Ohren: »Du Daniel, darüber kann man wirklich nichts schreiben. Jede Info über den Spielinhalt wäre ein dicker, fetter Spoiler.« Über den Inhalt von **The Stanley Parable** haben Sie somit also nichts erfahren. Aber wir hoffen, dass wir Sie zumindest heiß darauf gemacht haben, diese kleine, aber ungewöhnliche Mod einmal selbst auszuprobieren. Dafür reicht übrigens schon das kostenlose Source SDK von Valve, **Half-Life 2** wird zum Spielen nicht benötigt. [SKX](#)

**Fazit: Unbedingt ausprobieren!**

 Keine Waffen, keine Handlungsmöglichkeiten. In **The Stanley Parable** ist alles etwas anders.

 Das ist **Stanley**, so viel sei verraten.


# Cultures Online

**Browser-  
spiel**

WAS **Aufbau-Strategiespiel** WER **Innogames**

WO [GameStar.de/Quicklink/7551](http://GameStar.de/Quicklink/7551) WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Aufbauspiel-Serie **Cultures** trittete immer im großen **Siedler**-Schatten durch die Spielegeschichte – eigentlich zu Unrecht. Und jetzt wiederholt sich die Historie: Während **Die Siedler Online** we-



Kämpfen und schufteln: Ihre **Helden** ziehen Sie einfach mit der Maus in die gewünschten Produktionsstätten.

gen seiner starken Marke und viel Ubisoft-Marketing die Aufmerksamkeit auf sich zieht, läuft **Cultures Online** quasi nebenher. Wieder zu Unrecht, denn die Mischung aus klassischem Siedlungsbau und Helden-Hochpöppeln inklusive simplen, aber spannenden Kämpfen macht ordentlich Laune. Dabei müssen Sie dezent umdenken, denn ohne Helden produzieren Steinbrüche und Holzfällerhütten erst mal ... nichts. Ihre bis zu sechs Helden müssen Sie nämlich zum Malochen in die Produktionsgebäude schicken, wo sie nebenbei ihre Werte verbessern. Holzkloppen fördert zum Beispiel die Geschicklichkeit (wichtig für Einhandwaffe plus Schild), Forscher die Intelligenz (ideal für Fernkämpfer) und so weiter. Auf einer Landkarte Europas schicken Sie Ihre Helden dann in Gefechte gegen NPCs oder andere Spieler, wo sie in simplen Duellen aufeinander eindreischen. Kann man prima nebenher spielen! Martin Deppe

**Fazit: Für Aufbau-Rollenspieler**

# The Sims Social

**Social-  
Game**

WAS **Lebenssimulation** WER **Electronic Arts**

WO [GameStar.de/Quicklink/7549](http://GameStar.de/Quicklink/7549)

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

Irgendwann musste es ja passieren: Die Sims erobern Facebook. **The Sims Social** verpflanzt die erfolgreichste Spieleserie aller Zeiten in das soziale Netzwerk und lässt Sie in comichaftem 2D das tun, was man von **Die Sims** gewohnt ist. Sie richten Ihr Haus ein, trainieren Hobbys, befriedigen Bedürfnisse wie Hunger, Hygiene oder Spaß und interagieren mit anderen Sims. Letzteres funktioniert nun auch mit den Schützlingen Ihrer Freunde. Das ist bitter nötig, denn Social-Game-typisch können Sie einen Großteil der Quests nur in Zusammenarbeit mit Kumpels meistern. Allerdings muss Electronic Arts noch an dem Spiel feilen. Zum einen stören häufige (Absturz-) Bugs, zum anderen fallen die Preise für Echtgeld-Gegenstände bislang noch unverschämt hoch aus. **Sims**-Fans der ersten Stunde werden zudem die Komplexität und Vielfalt des großen Bruders vermissen. Neulinge finden in **The Sims Social** aber einen so kurzweiligen wie motivierenden Einstieg in die Lebenssimulation. **DM**

**Fazit: Für Sims-Neulinge**



# Little Fighter 2

**Freeware**

WAS **Prügelspiel** WER **Marti & Starsky Wong**

WO [GameStar.de/Quicklink/7540](http://GameStar.de/Quicklink/7540)

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

Mittagspause, Frustabbau, **Street Fighter**-Fan? Dann dürfte **Little Fighter 2** etwas für Sie sein. Das kostenlose 2D-Kleinod ist eine Mischung aus Sidescroller und Prügelspiel und erinnert nicht nur wegen seines liebevollen 8-Bit-Retrostils entfernt an den Actionklassiker **Double Dragon**: Mit einem von zehn unterschiedlichen Charakteren kloppen Sie sich allein oder mit Freunden im Team durch anstürmende Gegnerhorden. Coole Spezialfähigkeiten sowie Waffen, die dann und wann vom Himmel fallen, sorgen dabei für Kurzweil und Abwechslung. Neben den insgesamt 25 Missionen der Solo-Kampagne gibt's einen Versus-Modus, in dem Sie gegen bis zu sieben Kontrahenten antreten können. Selbst mehrstufige Turniere sind dabei möglich. Die unausgereifte und dadurch arg fummelige Steuerung benötigt allerdings etwas Einarbeitungszeit. Dann aber ist **Little Fighter 2** bestens für eine Klapperei in der Mittagspause geeignet. Oder zum Frustabbau. **MW**

**Fazit: Für Prügel-Fans**



Im kurweiligen **Versus-Modus** geht es gegen bis zu sieben Computergegner, im Netzwerk auch gegen Freunde.

# Juggernaut

**Free2Play**

 WAS **Online-Rollenspiel** WER **Mail.ru Games**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7546** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im Browserspiel **Juggernaut** kämpft sich unser Held durch eine mittelalterliche Fantasywelt, mit entsprechenden Waffen und Rüstun-

gen, aber auch mit viel Magie. So weit, so gewöhnlich. Spannend wird's in den hübsch animierten, an Prügelspiele erinnernden 3D-Kämpfen. Die werden durch einen simplen Klick auf der nicht minder ansprechenden Landkarte gestartet und laufen abwechselnd ab. Wenn wir an der Reihe sind, können wir nicht nur diverse Schläge oder Tritte austei-



Mit bestimmten Schlagkombinationen lösen wir **Spezialattacken** aus.

len, sondern mithilfe der namensgebenden Juggernaut-Rüstungsteile auch spezielle Attacken ausführen. Gewinnen wir den Kampf, gibt's Beute und Erfahrungspunkte. Mit Levelaufstiegen eröffnen sich uns neue Möglichkeiten: Auf Stufe 5 etwa gibt's die erste Waffe, später folgen Reittiere, ein Berufssystem und – nachdem wir uns für eine von zwei Fraktionen entschieden haben – PvP-Schlachten. **MW**

**Fazit: Für zwischendurch**

## Little Cave Hero

**Social-Game**

 WAS **Social Game** WER **Atakama Labs**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7547**

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

Im Facebook-Rollenspiel **Little Cave Hero** spielen wir einen namenlosen Helden, dessen Heimatstadt von fiesen Monstern zerstört wurde. Jetzt ist es an uns, die Übeltäter durch zahlreiche Höhlen und Dungeons zu jagen und nebenbei die Stadt wieder aufzubauen. Vom Bürgermeister bekommen wir Quests, die uns (jedes Mal) in den Untergrund schicken. Hier bauen wir mit immer besserem Werkzeug in **Minecraft**-Manier Blöcke ab, um an unser Ziel zu gelangen. Für absolvierte Missionen gibt's Materialien, Geld und Erfahrungspunkte. Steigen wir eine Stufe auf, erhalten wir Zugriff auf neue Gebäude und Waffen. Später dürfen wir sogar eigene Produktionsstätten errichten. Die Quest-Texte sind humorvoll geschrieben, und die an 8-Bit-Spiele erinnernde Retro-Optik macht viel her. Wem der soziale Aspekt von Facebook-Programmen (ohne Freunde im Spiel kommt man kaum voran) nichts ausmacht und wer zudem der englischen Sprache mächtig ist, der findet mit **Little Cave Hero** eine kurzweilige (und kostenlose) Alternative zu **Terraria** und Co. **MW**

**Fazit: Für Zwischendurch-Buddler**

In den abwechslungsreichen **Dungeons** erwarten uns verschlossene Türen, Schalterrätsel und zahlreiche Monster.



## Rezurrection

**DLC**

 WAS **Kartenpaket für Black Ops** WER **Treyarch**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7552**

 WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro**

Das mittlerweile vierte Kartenpaket für **Call of Duty: Black Ops** hört auf den Namen **Rezurrection**, also Auferstehung. Passender hätte man den Namen nicht wählen können, denn sämtliche Karten bieten frisches Futter für den Zombie-Modus. Die neuen Arenen »Moon«, »Nacht der Untoten«, »Verrückt«, »Shi No Numa« und »Der Riese« bringen viel Abwechslung und eine Menge cooler Ideen. Während beispielsweise »Die Nacht der Untoten« aus lediglich drei Räumen besteht, in denen explosive Fässern warten, bietet »Verrückt« gleich zwei Spawnpunkte sowie elektrische Zäune, die erst noch aktiviert werden wollen. Auch die anderen Karten haben ihre Besonderheiten: Auf »Shi No Numa« bekommen Sie es mit fiesen Höllenhunden zu tun, »Der Riese« bietet Teleporter, und auf »Moon« kämpfen Sie sich erst in Area 51 und dann auf der Mondoberfläche durch die garstigen Zombies. Zudem gibt's zwei neue, recht exotische Waffen, die Wave Gun und das Quantum Entanglement Device. Das macht zwar alles viel Spaß, 15 Euro für fünf neue Karten ist aber dennoch maßlos übersteuert. **MW**

**Fazit: Für Fans**

**Rezurrection** teleportiert uns unter anderem auf den Mond.

