

Freispiel

APB Reloaded

Free2Play

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Reloaded Productions**
 WO **Gamestar.de/Quicklink/7609** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im Sommer 2010 veröffentlichte Electronic Arts den Multiplayer-Shooter **All Points Bulletin**, eine Art **GTA** in einer reinen Online-Welt. Das Konzept: In einer großen Stadt bekämpfen sich Kriminelle und Hobby-Gesetzhüter, liefern sich knackige Verfolgungsjagden und ballern sich gegenseitig aus den virtuellen Schuhen. Die bösen Buben meistern Missionen wie »Spreng diese Bank!« oder »Breche in jenes Gebäude ein!«, was der verlängerte Arm des Gesetzes verhindern soll. So entstehen dynamische Gefechte überall in der frei begeh- und befahrbaren Metropole – zumindest theoretisch. Denn ohne eine eingespielte Gruppe wurde **All Points Bulletin** schnell langweilig, zumal sich die Aufgaben kaum voneinander unterscheiden. Selbst die äußerst umfangreichen Editoren für Klamotten, das Aussehen des eigenen Charakters und Musik retteten das Open-World-Geballer nicht vor dem (vorläufigen) Aus.

Um **All Points Bulletin** nach vorn zu bringen, wurde das Spiel nun auf ein Free2Play-Konzept umgestellt und befindet sich derzeit in der offenen Betaphase. Am Spielprinzip ändert der Entwickler Reloaded nichts: Nach wie vor dürfen wir unserem Charakter (kostenpflichtige) Klamotten, Frisuren und Waffen verpassen, mit Autos durch die Stadt brettern, auf Gegner ballern und Verbrechen begehen oder sie bekämpfen. Also alles wie gehabt, nur eben größtenteils gratis. Das macht mit einer gut funktionierenden Gruppe durchaus Spaß. Solokämpfer können hingegen getrost die Finger von **APB: Reloaded** lassen. Achtung: Auf unseren Testsystemen wurde das Spiel oft durch starke Ruckler oder gar komplette Abstürze gestört. Zudem fallen die Ladezeiten beim Wechseln des Distrikts momentan unverschämte lang aus. Wir hoffen, dass sich das im Verlauf des Beta-Tests noch bessert. **MW**

Fazit: Teamplayer dürfen probespielen!



Im Social District verpassen wir unserer Spielfigur allerhand **Klamotten** und Accessoires.



Einzelkämpfer gewinnen in APB keinen Blumentopf. Hier ist Teamarbeit angesagt.

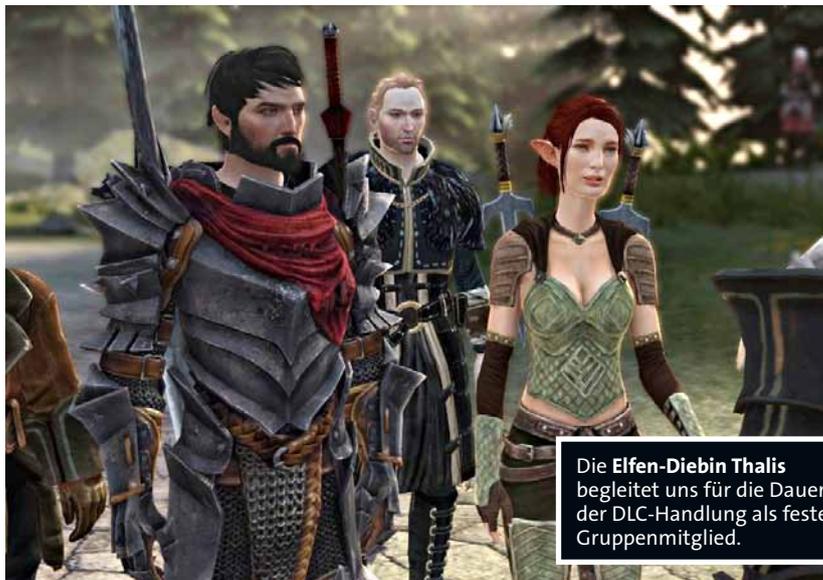
Das Zeichen der Assassinin

DLC

WAS **DLC für Dragon Age 2** WER **Bioware**WO Gamestar.de/Quicklink/7607 WANN **bereits erschienen** GELD **7 Euro**

Mit dem zweiten Story-DLC **Das Zeichen der Assasinin** zum Rollenspiel **Dragon Age 2** bleibt Bioware der Qualität des Vorgänger-Addons **Das Vermächtnis** treu und steigert diese sogar noch. Nachdem die hübsche Elfen-Diebin Thalís Kontakt zu unserem Heldentrupp aufgenommen hat, begleiten wir sie zu einer Feier auf dem Chateau des wohlhabenden Barons Prosper, um ihr beim Diebstahl eines wertvollen Edelsteins zu helfen. Dabei erwarten uns rund vier Stunden Kurzweil voller Abwechslung, sei es eine Wyvern-Hatz durch das Jagdrevier des Barons, eine Diebestour durchs Anwesen, diverse optionale Rätsel oder gemütliche Gespräche mit der Partygesellschaft. Besonders auffällig dabei: Bioware hat sich vom Gebietsrecycling, das in den DLCs zu **Dragon Age: Origins** noch für genervte Rollenspieler sorgte, endgültig verabschiedet. So bietet **Das Zeichen der Assasinin** optisch sogar mehr Abwechslung als das eigentliche Hauptspiel. **SKX**

Fazit: Unbedingt spielen!



Die Elfen-Diebin Thalís begleitet uns für die Dauer der DLC-Handlung als festes Gruppenmitglied.

Blobby Volley 2

Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Jonathan Sieber** WO Gamestar.de/Quicklink/7612WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wenn GameStar-Redakteure schlagartig gute Laune haben, dann liegt das entweder an der anstehenden Mittagspause oder aber an knackigem Spielspaß. Letzteren liefert uns in diesem Fall **Blobby Volley 2**. Was haben wir den Vorgänger geliebt! Nun also ein zweiter Teil der kurzweiligen Volleyball-Hüpferei; die Erwartungen sind entsprechend hoch. Im Startmenü dann die Enttäuschung: Das sieht ja genauso aus wie früher. Unübersichtliche Menüs, augenkrebs-fördernde Schriftarten und -farben aus dem Barbie-Wunderland. Wie sich das Niveau der enorm knackigen Gegner-KI justieren lässt, ist nur durch bloßes Ausprobieren möglich. Geschenkt, denn das eigentliche Spiel in der neuen Stadion-Umgebung macht so viel Laune wie eh und je, besonders im Duell gegen Freunde. Vier Tasten reichen aus für stundenlangen Hüpfspaß. Da können wir auch verschmerzen, dass sich im Vergleich zum ersten **Blobby Volley** grafisch rein gar nichts getan hat. **MW**

Fazit: Unbedingt spielen!



Einzigste echte Neuerung in Blobby Volley 2: die neue **Stadion-Umgebung**.

Bloodmoon

Browser-spiel

WAS **Rollenspiel** WER **Playa Games** WO Gamestar.de/Quicklink/7606WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Zu Beginn von **Bloodmoon** steht die Entscheidung, ob wir als Vampir, Werwolf oder Jäger losziehen wollen, und dann ... machen wir eigentlich fast gar nichts mehr. So nehmen wir im Schloss zwar Aufträge an, die Reise zum Einsatzort (Wartezeiten von bis zu 15 Minuten) sowie die Kämpfe geschehen aber komplett automatisch. Statt unseres Geschicks entscheidet die Ausrüstung, die wir als Questbelohnung oder aus dem Waffenladen erhalten, über Sieg oder Niederlage. Damit stellen der Einkauf von Waffen und Tränken sowie der Klick auf einen Gegner in der Arenaliste die einzigen Aktionen dar. Allerdings können wir gegen so genannte Blutsteine das Warenangebot sofort ändern und besonders mächtige Elixiere erwerben. Wer hätte es gedacht: Die Steinchen gibt's vor allem gegen Echtgeld zu kaufen. **Bloodmoon** erinnert zudem in Sachen Spielablauf und Benutzeroberfläche fast 1:1 an das Browserspiel **Shakes & Fidget: The Game**. Nur dass sich die **World of Warcraft**-Parodie wenigstens humorvoll zu präsentieren weiß. **SKX**

Fazit: Biss zum Einschlafen!



Die **Kämpfe** laufen vollautomatisch ab; unsere Attribute und Gegenstände entscheiden über den Ausgang.

Mafia Wars 2

Social-Game

 WAS **Strategiespiel** WER **Zynga**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7608** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Was für ein Fortschritt – zumindest grafisch. Während wir uns im ersten **Mafia Wars** durch öde Tabellen klickten, steuern wir nun einen animierten Gangster-Azubi durch comichafte 2D-Stadtviertel, ziehen Gebäude hoch, rauben Kasinos aus und vermöbeln die Schläger verfeindeter Mafiafamilien. Klingt spannend, verkommt Zynga-typisch aber schnell zur öden Dauerklickerei. Und zu einer unzugänglichen obendrein. Denn das Social Game erschlägt Einsteiger bereits zu Beginn mit jeder Menge Möglichkeiten. Für zwischendurch taugt **Mafia Wars 2** trotzdem, denn der **Cityville**-Macher versteht es, den Spieler durch Quests, eingestreute Story-Happen und ständige Belohnungen bei der Stange zu halten. Zumindest wenn er genügend Freunde hat. Denn ohne ausreichend Facebook-Kontakte kommt die kriminelle Karriere schnell ins Stocken. **DM**

Fazit: Für Gelegenheits-Mafiosi


N

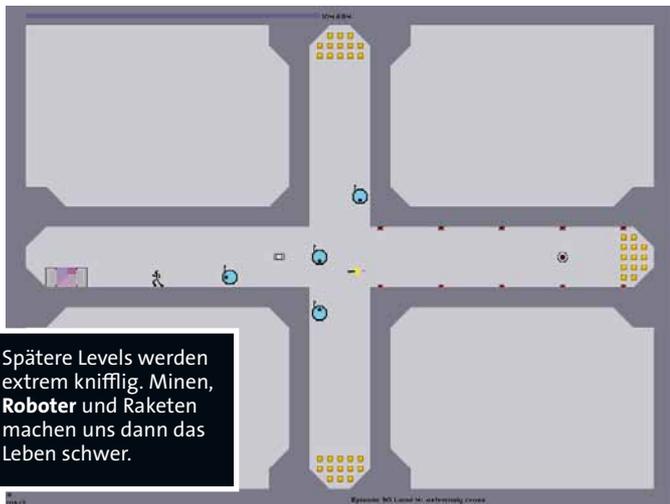
Freeware

 WAS **Jump&Run** WER **Metanet**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7605**

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

Für alle, die eines der besten Jump&Runs der letzten Zeit noch nicht kennen: Probieren Sie **N**! Das Geschicklichkeitsspiel ist zwar schon ein paar Jahre alt, hat bis heute aber nichts von seiner Faszination verloren. Wer den Indie-Hit **Super Meat Boy** gespielt hat, der findet sich in **N** schnell zurecht. Mit einem Strichmännchen-Ninja hüpfen und schlittern wir durch clever gestaltete 2D-Levels, betätigen Schalter und weichen Robotern aus, die auf uns schießen oder mit Elektrizität zerbrutzeln wollen. Das Ziel: die rettende Tür erreichen. Klingt simpel, ist aber besonders in den späteren der über 100 Levels eine echte Herausforderung, zumal wir auch ein Zeitlimit im Auge behalten müssen. Wer schnell frustriert aufgibt, der sollte die Finger von dem Spiel lassen. Für alle anderen (und besonders für Fans von **Super Meat Boy**) ist **N** aber eine hochgradig motivierende Offenbarung. **MW**

Fazit: Für frustresistente Hardcore-Knobler!


Spätere Levels werden extrem knifflig. Minen, Roboter und Raketen machen uns dann das Leben schwer.

The Bible Online

Browser-spiel

 WAS **Aufbauspiel** WER **FIAA Interactive**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7575**

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

Als brave Kirchgänger wollten wir es gut finden, ehrlich. Aber es ging nicht. **The Bible Online** ist ein Musterbeispiel für völlig misslungene Spielmechanik. Als Szenario dient der alttestamentarische Nahe Osten. Unser Stamm zieht von Ur über Haran und Kanaan nach Ägypten. Die an sich spannende Pilgerreise setzt das Browser-spiel aber denkbar öde um: Um unser Völkchen auszubauen, müssen wir lediglich Gebäude hochziehen, was aber unzählige Echtzeitstunden dauert, weil wir stets nur ein Bauwerk gleichzeitig errichten dürfen. Die Arbeiten lassen sich mit Schekeln, der Ingame-Währung von **The Bible Online** zwar beschleunigen. Die müssen wir aber gegen echtes Geld erwerben. Noch bizarrer: Unsere Helden, mit denen wir andere Stämme oder Farmen angreifen(!), verbessern wir, indem wir Bibeltexte fehlerfrei abschreiben. Das haben die damals bestimmt auch so gemacht. **MW**

Fazit: Oh mein Gott!


Im Hauptbildschirm sehen wir, wie sich unser Stamm entwickelt. Frei platzieren dürfen wir die Gebäude nicht.