

# Freispiel

## LOCO Evolution

Für das Online-Rollenspiel LOCO: Land of Chaos erschien kürzlich das große Evolution-Update. Wir prüfen, was sich seit der Ursprungsfassung getan hat.

**Free2Play**

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Danal** WO [Gamestar.de/Quicklink/7663](http://Gamestar.de/Quicklink/7663) / Auf **XL-DVD**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Was herauskommt wenn man **Dota**, Third-Person-Shooter und Online-Rollenspiel mixt, hat **LOCO: Land of Chaos Online** Mitte 2010 gezeigt: eine kurzweilige, taktisch durchaus anspruchsvolle Alternative zum typischen MMO-Einerlei. Am Spielprinzip hat sich seit seinem Start nichts geändert. Nach wie vor bekämpfen sich Teams mit je fünf Spielern in unterschiedlich großen Arenen. Vor jeder Runde wählen wir einen

Helden aus, wobei jeder der zahlreichen Recken unterschiedliche Vorteile hat. Ziel ist es, erst die Verteidigungsanlagen und dann das Hauptquartier des Gegner-teams zu zerbröseln. Ist das geschafft, erscheint ein dicker Bossgegner. Nachdem wir den zu Boden gerungen haben, ist das Match gewonnen. Während der Runde können wir Gegenstände kaufen, um etwa unsere Angriffsgeschwindigkeit zu steigern. Für besiegte Gegner bekommen wir

Erfahrungspunkte, durch die wir im Level aufsteigen. Mit jedem neuen Rang können wir Punkte in eine unserer fünf Spezialfähigkeiten investieren. Unsere Stufenaufstiege sind aber nicht permanent, jede neue Runde starten wir auf Level 1.

Wen das alles frapierend an **Dota** erinnert, der liegt damit ziemlich richtig, **LOCO** spielt sich genau wie die be-

Die Gefechte strotzen nur so vor **knalligen Effekten**.



Die neue Stadt **Arhonnas** ist die auffälligste Neuerung in **LOCO: Evolution**.



rühmte Vorlage, nur eben aus der Schulterperspektive. Mit dem neuen **Evolution**-Update hat sich allerdings eine Menge am Drumherum getan. Die größte Neuerung ist die persistente Stadt Arhonnas, in der sich alle Spieler wie in einem Online-Rollenspiel tummeln. Auch Händler für Waffen und Rüstungen stehen in der Stadt bereit. Außerdem wurde der Spieleinstieg erleichtert: Ein Tutorial nimmt Einsteiger an die Hand und erklärt sehr genau, wie die PvP-Gefechte funktionieren. Kleinere Änderungen wie ein neues, zugänglicheres Interface sowie ein Achievement-System runden das gelungene Update ab. **MW**

**Fazit: Gegen das MMO-Einerlei**

# AEscher

**Freeware**

 WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Digipen**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7662** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Wo war noch mal oben und unten?« ist möglicherweise die Frage, die wir uns beim Spielen von **AEscher** am häufigsten gestellt haben. Denn das eigentlich sehr simple Hüpfspiel hat einen fiesen Kniff: An bestimmten Stellen im Level dreht sich die Schwerkraft. Dann erreichen wir auf einmal Plattformen, die eben noch nutzlos in der Luft hingen. Diese kleine, aber feine Besonderheit macht **AEscher** aus. In jedem Level geht es darum, mit einer Kugel möglichst schnell an einen roten Buzzer zu gelangen. Für keine der Strecken braucht man dabei mehr als eine halbe Minute – zumindest wenn man herausgefunden hat, wohin man überhaupt kullern muss. Danach sorgt der »An dieser Ecke kann man bestimmt noch Millisekunden rausholen«-Faktor für Motivation. Wir haben die neun Levels inzwischen unzählige Male gespielt, und es wurde nicht langweilig. Dem hohen Tempo, der treibenden Musik, den abgedrehten Levels und der Gier nach immer besseren Zeiten können wir einfach nicht widerstehen. [MW](#)

**Fazit: Für Bestzeiten-Fanatiker**


Das Leveldesign von **AEscher** ist sehr minimalistisch. **Graue Blöcke** müssen reichen.

## Patrizier Online

**Free2Play**

 WAS **Wirtschaftssimulation** WER **Gamigo**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7661**

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

Heutzutage gehört es offenbar zum guten Ton, renommierte Spielerien als Free2Play-Titel erneut auf den Markt zu bringen. Dieses Schicksal ereilt nach **Die Siedler**, **Cultures** und **Age of Empires** nun auch die Hanse-Simulation **Patrizier**. Grundsätzlich ist erstmal alles wie gehabt: Wir starten mit einer kleinen Schaluppe, kaufen Waren in Stadt A billig ein und verkaufen diese dann in Stadt B. Weil überall unterschiedliche Waren produziert werden und viele menschliche Spieler die Waren verteilen, funktioniert das Wirtschaftssystem wunderbar. Im Spielverlauf geht es dann darum, unsere Flotte zu vergrößern, Mietshäuser zu bauen und Betriebe zu errichten. Also alles beim Alten? Nein. Denn schon auf den ersten Blick fällt auf, dass deutlich mehr Städte auf der Karte verzeichnet sind. Außerdem ist da ja auch noch das Free2Play-Modell: Für bessere Schiffe und einige andere Aktionen müssen wir Echtgeld hinblättern, was im späteren Verlauf dummerweise zwingend nötig ist. [MW](#)

**Fazit: Für Fans**


Auf der **Übersichtskarte** sind eine ganze Menge mehr Städte verzeichnet als in den vorherigen Patrizier-Teilen.

## Stick Run

**Social-Game**

 WAS **Jump&Run** WER **Manuel Otto**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7659**

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

**Stick Run** ist eines dieser Spiele, die man entweder liebt oder hasst. Die schwammige, teilweise verzögerte Steuerung ist zum Beispiel einer der Hassgründe. In einem Jump&Run, in dem es darum geht, fehlerfrei durch einen zufallsgenerierten 2D-Parcours zu rennen und Hindernissen auszuweichen, ist eine ungenaue Eingabe tödlich – im wahrsten Sinne des Wortes. Und das obwohl unser Strichmännchen von alleine läuft und wir lediglich springen oder geduckt rutschen dürfen. Doch trotz (oder vielleicht gerade wegen) dieser Frustramente entwickelt **Stick Run** jede Menge Gründe, es zu lieben. Wir können Achievements sammeln, Herausforderungen abschließen und sogar gegen Facebook-Freunde antreten. Schlagen wir deren Bestmarke, hagelt es Erfahrungspunkte, durch die wir im Level aufsteigen. Was zur Folge hat, dass Praktikant Malte nun weiterspielen muss. Daniel hat es nämlich gewagt, dessen Bestmarke zu überbieten ... [MW](#)

**Fazit: Unbedingt spielen!**


Durch **Glasscheiben** können wir hindurch springen, Kisten und Sägeblätter dagegen beenden unseren Lauf.

# Super Mario Classic

**Browser-  
spiel**

 WAS [Jump&Run](#) WER [Pouetpu Games](#)

 WO [Gamestar.de/Quicklink/7658](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Anders als der Name suggeriert, ist dieses Facebook-Spiel keine Neuauflage des Hüpfklassikers **Super Mario**. Viel mehr mixt **Super Mario Classic** Umgebungen nebst Soundeffekten und Musik aus bekannten **Mario**-Titeln zusammen und verpackt sie in neu gebaute Levels. Klingt spaßig und ist es bisweilen auch. Allerdings hat die Umsetzung ein paar Macken. So ist die Steuerung vergleichsweise ungenau, was besonders in kniffligen Hüpfpassagen nervt. Dazu kommt, dass es den Levels an Speicherpunkten fehlt. Wer also kurz vor dem rettenden Schloss in einen Abgrund hüpfte, der darf den ganzen Abschnitt noch mal durchlaufen. Da nervt es doppelt, dass Sie komplett von vorn anfangen müssen, wenn Sie alle fünf Leben verbraucht haben. Soll heißen: Für zwischendurch macht **Super Mario Classic** zwar durchaus Spaß. An das große Vorbild reicht es aber nicht heran. Daran ändert auch der fummelig zu bedienende Leveleditor nichts. [MW](#)

**Fazit:** Für frustresistente Mario-Fans



In Super Mario Classic hüpfte der Klempner durch neue Levels in altbekannten Umgebungen.

## Toribash

**Freeware**

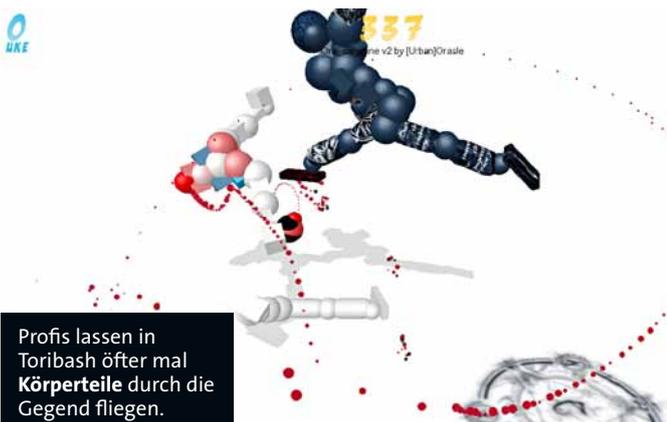
 WAS [Geschicklichkeitsspiel](#) WER [Nabi Studios](#)

 WO [Gamestar.de/Quicklink/7660](#)

 WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Viele Freeware-Spiele bieten ungewöhnliche Konzepte, **Toribash** ist da keine Ausnahme. Man könnte das Programm als einfaches Prüfgelenspiel bezeichnen, täte ihm damit aber Unrecht. Der Clou an **Toribash** ist nämlich die Steuerung: So bestimmen wir durch Mausklicks, welche Gelenke unseres Ragdoll-Kämpfers sich wie bewegen sollen (Halten, Strecken, Beugen, Entspannen) und drücken dann die Leertaste. Anschließend bewegt sich unser Kämpfer für einen kurzen Augenblick, dann ist wieder Pause, und wir dürfen den Gelenken neue Befehle geben. Unser Kontrahent macht dasselbe, in der Hoffnung, durch seine hoffentlich bessere Choreografie einen Treffer zu landen. Das klingt kompliziert und ist es auch, denn die Bewegungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Doch wenn einer unserer Moves tatsächlich mal sitzt und wir dem Kopf des Gegners eine ordentliche Linke verpassen, dann ist das ein tolles Gefühl. Allerdings empfehlen wir, erstmal offline gegen eine Puppe zu trainieren, um im Kampf gegen menschliche Kontrahenten nicht gleich auf der virtuellen Matte zu landen. [MW](#)

**Fazit:** Unbedingt ausprobieren



Profis lassen in Toribash öfter mal Körperteile durch die Gegend fliegen.

## Wonderputt

**Browser-  
spiel**

 WAS [Geschicklichkeitsspiel](#) WER [Reece Millidge](#)

 WO [Gamestar.de/Quicklink/7657](#)

 WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Minigolf kennt jeder: Auf mehr oder weniger abgefahrenen Bahnen muss die Kugel mit so wenigen Schlägen wie möglich in ein Loch bugsirt werden. An diesem simplen Prinzip ändert sich auch in **Wonderputt** nichts. Die Art und Weise, mit der sich das Browser-spiel präsentiert, ist dagegen sehr originell. So gibt es kein Hauptmenü, in der wir zu Beginn die Strecke auswählen. Stattdessen sehen wir auf einem Bildschirm bereits alle verfügbaren Bahnen, die clever miteinander verzahnt sind und fließend ineinander übergehen. So entsteht die erste der teils enorm kniffligen Strecken erst durch einen Meteoriteneinschlag, während die zweite von Kühen aus einer Wiese gefressen wird, bevor das Vieh von einem Ufo hochgebeamt wird. Das Ganze hat bereits durch den sehr sauberen Grafikstil schon einen künstlerischen Wert. Doch auch der Inhalt stimmt. Durch den eigenen »Ein Schlag weniger geht immer!«-Antrieb entsteht ein echter Motivationszog [MW](#)

**Fazit:** Für zwischendurch



Der Startbildschirm enthält bereits alle 18 Bahnen.