

Freispiel

Ace of Spades

Die einfache Formel »Minecraft plus Waffen« ergibt einen kreativen Multiplayer-Shooter, der schon im Beta-Stadium einen hervorragenden Eindruck hinterlässt.

Freeware

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Ben Aksoy** WO **Gamestar.de/Quicklink/7700**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit, bis ein findiger Programmierer das einfache Spielprinzip von **Minecraft** kopieren und es um automatische Waffen bereichern würde. **Ace of Spades** ist ein Multiplayer-Shooter, in dem wir in bis zu sechzehn Mann großen Teams »Capture the Aktenkoffer« spielen. Die zufallsgenerierten Karten bestehen dabei, wie in **Minecraft**, aus quadratischen Blöcken, die wir abbauen und anderswo platzieren dürfen. So können wir Gräben ziehen, Brücken bauen, Bunker, Mauern oder ganze Festungen ausheben. Das Schlachtfeld verändert sich laufend, ständig entstehen neue Deckungs-

möglichkeiten. Das bringt viel Abwechslung in die recht langen Partien.

Anders als in **Minecraft** bleiben Blöcke aber nicht in der Luft hängen. Wenn wir etwa sämtliche Stützpfeiler einer Brücke zerstören, kracht diese in sich zusammen – inklusive allen Spielern, die gerade darauf stehen. Wem das jetzt zu sehr nach einem Fest für Camper klingt, der sei beruhigt: Die aufgebaute Deckung zerbröselt unter Beschuss sehr schnell, außerdem lässt sie sich auch offensiv sehr gut einsetzen. Ein offenes Feld überqueren wir am besten, indem wir uns Stück für Stück nach vorne ar-

beiten und unsere Deckung immer ein wenig weiter verschieben. Zum Gegnerabmurksen stehen uns drei Waffen zur Verfügung: Ein präzises Gewehr mit Einzelschuss, eine Maschinenpistole und ein Schrotgewehr. Dazu gibt es Granaten, die jede Deckung zerlegen. Zurzeit befindet sich **Ace of Spades** noch in der Betaphase, kleinere Bugs sind also noch an der Tagesordnung. Dennoch sollten Sie dem Gratispiel eine Chance geben, nach ein wenig Eingewöhnungszeit machen die Gefechte einfach jede Menge Spaß. [MW](#)

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Duke Nukem Forever: The Doctor who cloned me

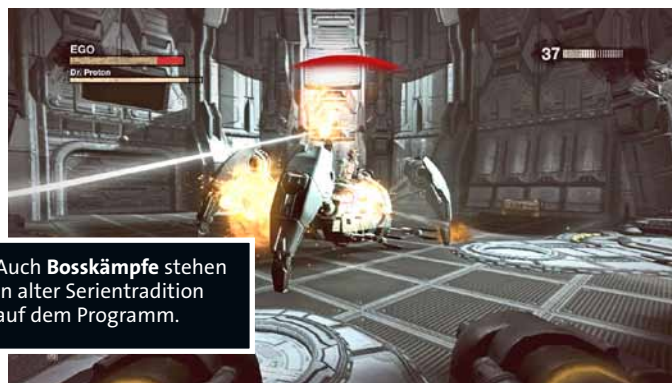
DLC

WAS **Ego-Shooter** WER **Gearbox**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7705**
WANN **bereits erschienen** GELD **8 Euro**

Nach dem **Hail to the Icons Parody Pack** liefert Gearbox für **Duke Nukem Forever** den zweiten DLC namens **The Doctor who cloned me** ab, der eine kleine neue Solo-Kampagne bringt. Duke Nukems Erzfeind Doktor Proton will mal wieder die Weltherrschaft an sich reißen, nimmt dafür den Duke gefangen und züchtet aus ihm eine Klonarmee. Das Original kann sich befreien und macht sich natürlich sofort daran, Proton für diese Frechheit in den Hintern zu treten. Dazu durchstreifen wir 14 Levels, was zunächst nach einer ganzen Menge Spielzeit klingt. Doch jeder Spielabschnitt dauert nur etwa zehn Minuten, und das Leveldesign von Protons Forschungsanlage gestaltet sich mit seinen Korridoren und Gängen in etwa so abwechslungsreich wie des Dukes Wortschatz.

Trotzdem wartet die Erweiterung zum einen dank Schrumpf-, Rätsel- und Fahrzeugpassagen mit spielerischer Abwechslung auf, zum anderen wieder mit witzigen und skurrilen Einfällen auf, etwa einem Wortduell zwischen Duke-Klonen unterschiedlicher Nationalität. Obendrauf gibt's einen Ausflug zum Erd-Trabanten und den einen oder anderen obligatorischen Bosskampf. Um mit Protons fiesen Schergen fertig zu werden, bekommen wir mit dem »Expander« (Tipp: hat etwas mit »aus allen Nähten platzen« zu tun) und dem »Impregnater« (noch ein Tipp: kann zu Schwangerschaft führen) zwei neue, abgedrehte Waffen in die Hand gedrückt. So bietet **The Doctor who cloned me** für Fans von **Duke Nukem Forever** ein solides Paket mit akzeptabler Spielzeit. Als kleines Extra enthält der Download zudem noch vier neue Mehrspielerkarten. Aber wer spielt das Spiel schon wegen seines Multiplayermodusses? Wer mit dem Hauptspiel nichts anfangen konnte, wird dem DLC also ebenfalls herzlich wenig abgewinnen können. **SKX**

Fazit: Für Fans großartig



Auch **Bosskämpfe** stehen in alter Serientradition auf dem Programm.



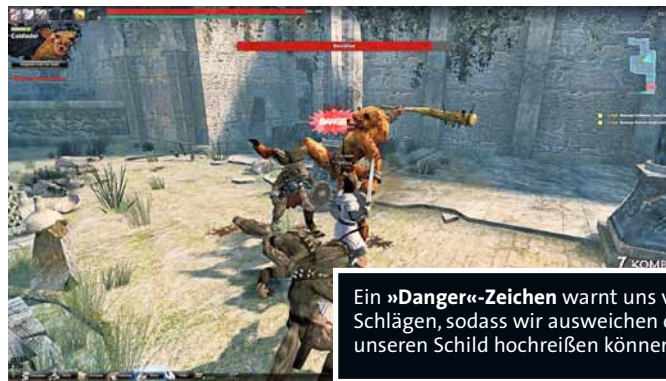
Fahrzeug-Sequenzen dürfen in alter Duke-Tradition natürlich nicht fehlen.

Vindictus

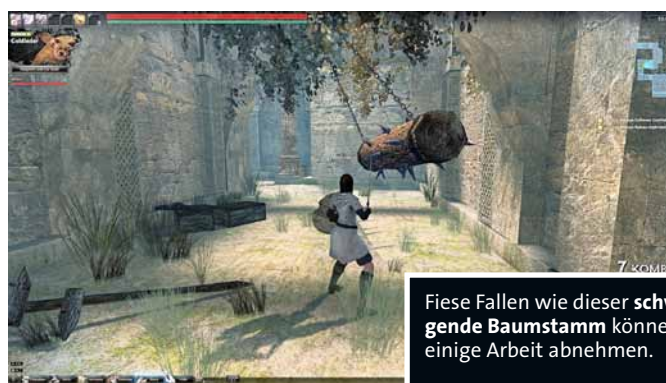
Auf DVD-XL

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Nexon**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7696**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Ein »**Danger**«-Zeichen warnt uns vor Schlägen, sodass wir ausweichen oder unseren Schild hochreißen können.



Fiese Fallen wie dieser **schwingende Baumstamm** können uns eine Arbeit abnehmen.

Mit **Vindictus** steht seit einiger Zeit ein außergewöhnliches koreanisches Online-Rollenspiel im Free2Play-Sektor bereit. Auf den ersten Blick sieht es zwar nicht viel anders aus als seine unzähligen Artgenossen, offenbart jedoch recht schnell deutliche Unterschiede. Der erste: Zu Beginn stehen gerade einmal drei Klassen zur Wahl. Ein defensiver und ein offensiver Nahkämpfer sowie ein Magier. Was nach wenig klingt, wird aber schnell nebensächlich, denn **Vindictus** spielt sich trotz der für ein Onlinespiel umfangreichen Handlung schön flott – nicht zuletzt dank seines sehr dynamischen Kampfsystems, das ohne simples Icon-Geklicke in einer Symbolleiste auskommt. So erlaubt es uns neben Kombo-Angriffen auch unsere Umgebung mit in die flotten Auseinandersetzungen einzubinden – der Source-Engine (**Half-Life 2**) und ihrer Physik sei Dank. Beispielsweise packen wir einen Gegner und werfen ihn einen Abhang hinunter, oder wir treten einen Schützturm um, um dessen Insassen unsanft auf den Boden zu befördern. Außerdem können wir Gegner in Fallen locken und ihnen etwa einen schwingenden Baumstamm an die Rübe knallen.

Die Story des Spiels ist, wer hätte es erwartet, ziemlich simpel. Die Menschen des Landes klammern sich an eine alte Legende, nach der sie das Volk der »Fomors« auslöschen müssen, um zu ihrer Göttin ins Paradies aufzusteigen. Das Land ist also von jahrhundertlangen Kriegen gebeutelt, und die Menschen verlieren langsam aber sicher die Hoffnung.

Kleiner Wehrmutstropfen: **Vindictus** bietet keine zusammenhängende Spielwelt, sondern ist in einzelne, instanziierte Bereiche unterteilt, ähnlich wie in der **Guild Wars**-Reihe. So ziehen wir von zentralen »Hub«-Leveln wie einer Stadt alleine oder mit einer Gruppe in einzelne Gebiete und Dungeons, um Aufträge zu erledigen und fiese Bosse zu vermöbeln, bessere Ausrüstung zu sammeln und neue Fertigkeiten freizuschalten. **SKX**

Fazit: Für Fans von koreanischen MMOs

Fussballcup

**Browser-
spiel**

 WAS **Manager** WER **Nekki**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7704** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Liste der Browser-Fussballmanager ist lang, und jeder Fan favorisiert einen anderen Vertreter der Zunft. Dank **Fussballcup** wird Managerbegeisterten die Auswahl in Zukunft noch schwerer fallen, denn hinter der Browserfassade verbirgt sich ein komplexes Spiel. Ganz entspannt starten wir mit unserem neu erstellten Verein in der Kreisliga, fast jeden Abend steht dann ein Match an. In den unteren Ligen kommen wir ziemlich schnell voran, denn die sind ein Sammelbecken für inaktive Spieler. Um unseren Verein zu verwalten, reichen wenige Klicks pro Tag: Trainingsplan aktualisieren, vielleicht eine Pressekonzferenz ansetzen, schauen was der Scout aufgetan hat – damit ist es der Tag schon fast wieder gelaufen, denn das Spiel verläuft in Echtzeit. Für die Mittagspause ist **Fussballcup** also bestens geeignet. Ein bisschen Eingewöhnungszeit müssen Sie aber einrechnen, die Grundlagen müssen Sie sich nämlich selbst erarbeiten. **MW**


Fazit: Komplexe Kost für Mittagspausen-Taktiker

Auch wegen der drögen Menüs braucht Fussballcup einige Eingewöhnungszeit.

Minicraft

**Browser-
spiel**

 WAS **Adventure** WER **Notch**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7699**

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

Notch hat ein neues Spiel entwickelt. Das klingt etwas spannender, als es ist. Der Erfinder des Indie-Hits **Minecraft** hat bei einem Designwettbewerb in nur 48 Stunden **Minicraft** programmiert. Aus der Vogelperspektive steuern wir unsere Spielfigur, die, zunächst nur mit bloßen Fäusten bewaffnet, Bäume fällen sowie Steine und Erz abbauen muss, um so immer stärker zu werden. Wie im großen Vorbild **Minecraft** stellen wir Werkzeuge und Waffen, Laternen und Öfen her und durchkämmen die Spielwelt auf der Suche nach wertvollen Mineralien. Da **Minicraft** keine Tageszeiten kennt, können uns Zombies und Schleimbälle jederzeit angreifen. Sobald wir uns stark genug fühlen, können wir uns über in der Spielwelt verteilte Treppen in die Unterwelt wagen, wo wertvolle Schätze auf uns warten. Das Ziel des Spiels lautet, den mächtigen Luft-Magier zu besiegen. Danach kann man wieder von vorne anfangen. **MW**

Fazit: Für Zwischendurch

 Minecraft trifft
Zelda: Aus der Vogel-
perspektive bauen
wir Steine ab.

Shadow Fight

**Social-
Game**

 WAS **Brügelspiel** WER **Nekki**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7703**

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

 Trotz des recht
minimalistischen
Stils sind die Kämpfe
flüssig animiert.

Abgesehen von **Super Street Fighter 4** sind gute Brügelspiel auf dem PC eher rar. Das Facebook-Spiel **Shadow Fight** schickt sich an, dieses Problem zu lösen, und ist dabei sogar ziemlich erfolgreich. Ein Komplexitätsmonster dürfen Sie nicht erwarten, eine Menge unterschiedlicher Schläge, Tritte und Würfe aber schon. Spezielle Kombinationen müssen Sie freischalten, indem Sie im Rang aufsteigen. Der rein spielerische Aspekt von **Shadow Warrior** geht also völlig in Ordnung. Allerdings brauchen wir wie in anderen Social Games Energie, um Kämpfe zu starten. Die füllt sich nur sehr langsam wieder auf, außer, wir belästigen unsere Freunde oder investieren Echtgeld. Wer sowieso oft auf Facebook unterwegs ist, sollte sich Shadow Warrior anschauen. Alle anderen greifen lieber zu **Super Street Fighter 4**. **MW**

Fazit: Für Facebook-Fans