

Freispiel

Wing Commander Saga

Laser und Raketen, Schilde und Kanonen - Wing Commander Saga tritt in die Fußstapfen seines kultigen Vorbildes und sorgt trotz kleinerer Schwächen für ordentliche Balleraction im Weltraum.

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Tolwyn** WO **Gamestar.de/Quicklink/7762**
WANN **1. Quartal 2012** GELD **kostenlos**

Weltraumspiele gehören einem nahezu ausgestorbenen Genre an. Das ist schade, denn Klassiker wie **Wing Commander** beweisen, dass All-Ballerien viel Spaß machen und sogar Kultstatus erreichen können. Aber zwei Jahrzehnte alte Spiele sehen mittlerweile dann doch arg altbacken aus, weshalb sich eine kleine Fangemeinde aus Deutschland an die Entwicklung einer Neuauflage namens **Wing Commander Saga** gemacht hat. Das Ergebnis ist zwiespältig: Die kurzweiligen Gefechte lassen es zwar ordentlich krachen, nerven aber mit ödem Checkpoint-Abklappern und nicht vorhandenen Kontrollpunkten. Wer stirbt, muss die Mission von vorn anfangen und sich die teils arg langen Dialoge erneut anhören. Zudem fallen die Ballereien im Kern recht simpel aus, auch wenn sie vielfältige Optionen bieten. So können wir zwar verschiedene Waffensysteme auswählen, letzten Endes fliegen wir aber nur den feindlichen Jägern hinterher und verballern alles, was unser Schiff in den Rohren hat. Spaß macht's trotzdem, auch weil die Flugphysik wie im Vorbild angenehm actionorientiert ausfällt. So steuert sich zwar jedes Schiff völlig einzigartig, allerdings fühlen sich die Pötte nicht »realistisch« an, da es ihnen an Masse und Trägheit fehlt.

Wing Commander Saga erbt zudem eine große Stärke seines Vorbilds: die lebendigen und kontrastreichen Charaktere. Vom Rowdy bis zur süßen Weltraumpilotin ist alles dabei. Die (englischen) Sprecher leisten für ein Hobbyprojekt erstaunlich gute Arbeit, zeigen in Gefechten aber gelegentlich nicht genügend Gefühl. Allerdings sieht man dem Spiel seine fast zehn Jahre währende Entwicklungszeit an. Viele Texturen sind matschig und die Modelle ziemlich grob gestaltet. Trotzdem: Wer **Wing Commander** mochte oder generell auf geradlinige Weltraum-Action steht, der sollte sich das kostenlose Fan-Remake auf jeden Fall mal anschauen. **MAX**

Fazit: Für Nostalgiker und Raumschiff-Fans



Wir heizen mit unserem Raumschiff der Arrow-Klasse hinter den feindlichen **Kilrathi** her.



Fette **Explosionen** im Weltall – kann es was Schöneres geben?

Lord of Bloodycross

Mod

WAS **Mod für Minecraft** WER **daDoon** WO Gamestar.de/Quicklink/7765
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bei **Minecraft** denken wir normalerweise nicht an Dinge wie eine Geschichte, alternative Enden oder überhaupt an so etwas wie eine Aufgabe. Ein fleißiger Fan hat es mit **Lord of Bloodycross** aber geschafft, eben diese Elemente in den berühmten Klötzchen-Baukasten zu packen. So erwachen wir zu Beginn in einem heruntergekommenen Bauernhaus, ohne Erinnerung, wie wir dort gelandet sind. Schnell stellen wir fest, dass wir ein Diener im nahegelegenen Schloss sind. Aber als wir dort ankommen, finden wir das Anwesen verlassen vor. Unsere Aufgabe besteht nun darin, herauszubekommen, was passiert ist. Der Clou an dieser Adventure-Karte ist neben der gelungenen Geschichte auch die Vertonung; der Autor daDoon liefert Sprachdateien mit, die an bestimmten Stellen abgespielt werden können. Die gelungenen Monologe sorgen zusammen mit der aufwändigen Architektur und dem eigens für die Karte zusammengestellten Texturenpaket für jede Menge Atmosphäre. **MW**



Die **Architektur** wirkt trotz Block-Optik durchweg sehr natürlich.

Fazit: Für Story-Liebhaber

Combat Arms

Free2Play

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Nexon** WO Gamestar.de/Quicklink/7767 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im »Fireteam Modus« müssen wir in bis zu 20 Wellen **Zombies** abwehren.



Headshot! Doublekill! Multikill! Wie ein Frosch auf Speed hüpfen wir in dem kostenlosen Multiplayer-Shooter **Combat Arms** um die Gegner herum und hoffen auf einen weiteren Glückstreffer mit unserem Scharfschützengewehr. Das kostet normalerweise mindestens drei Euro, wir lutschen es lieber unserem toten Gegner ab. Im spielinternen Shop lassen sich unter anderem auch mächtige Waffen für echtes Geld erwerben. Da man als Gratisspieler etwa zehn Runden lang Erfahrungspunkte sammeln muss, um sich eine vernünftige Knarre für nur einen Tag zu mieten, schafft das unfaire Vorteile für die zahlende Gemeinschaft. Zudem hinkt **Combat Arms** in Sachen Technik den aktuellen Standards deutlich hinterher. Dafür läuft das Spiel so auch auf einem vom Hamsterrad angetriebenen Rechner. 12 Spielmodi, 15 Karten und über 200 Waffen sorgen zudem für Abwechslung. **MAX**

Fazit: Für Actionfans mit Oldie-Rechnern

Hero Zero

Browser-spiel

WAS **Browserspiel** WER **Playata** WO Gamestar.de/Quicklink/7766 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im Browserspiel **Hero Zero** verkörpern wir einen arbeitslosen Reißbrett-Loser, der vom vielen Nichtstun genug hat und sich fortan als strahlender Held einen Namen machen will. Der Weg dahin ist natürlich lang – und beginnt wenig heldenhaft. Wir erstehen ein Bettlaken, das wir als Cape benutzen, ziehen giftgrüne Gummistiefel sowie einen weißen Bademantel an, und schon ist unser erstes Kostüm fertig. Das Spielprinzip ist bekannt: Um Geld für neue Ausrüstung zu verdienen, absolvieren wir Missionen, die aus einem kurzen (automatischen) Kampf mit anschließendem minutenlangen Warten bestehen, oder wir liefern uns Duelle mit anderen Spielern. **Hero Zero** ist eines dieser anspruchslosen, aber schön gestalteten Spiele für zwischendurch. Unkompliziert, aber suchterzeugend. **MW**



In der **Übersicht** sehen wir die Ausrüstung und Fähigkeiten unseres Möchtegernhelden.

Fazit: Für die Mittagspause

1916: Der unbekannte Krieg

Freeware

 WAS **Experimental-Horror** WER **Daidu** WO **Gamestar.de/Quicklink/7763**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Finde die Leiter.« Das ist unser Ziel, mehr wissen wir nicht. Wir kauern irgendwo in einem Schützengraben. Es regnet Bindfäden, ab und zu hören wir Schreie oder merkwürdige Tierlaute aus dem Nichts, die Welt ist in Schwarz und Weiß getaucht. Vor uns liegt eine Leiche mit typisch deutscher Pickelhaube. Wir reißen dem Toten einen Arm ab, den wird er wohl nicht mehr brauchen. Wir hingegen schon. Denn bereits hinter der nächsten Kurve erwartet uns ein Raptor, der uns prompt seinen faulen Atem entgegenbrüllt. Panisch zucken wir zusammen, werfen ihm den Arm zur Ablenkung an den Kopf und hetzen den engen Schützengraben entlang. Dinos im ersten Weltkrieg? Klingt skurril, ist es auch, sorgt in **1916: Der unbekannte Krieg** aber rund 20 Minuten lang für handfeste Spannung. Wer mal eben das Herz zum Pumpen bringen will, der sollte sich den 60 MByte kleinen Download nicht entgehen lassen. **MAX**

Fazit: Für den Schock zwischendurch


Ob das mal gut geht. Nur mit einer abgerissenen Hand bewaffnet, stellen wir uns einem **Raptor**.

Realm of the Mad God

Free2Play

 WAS **Hack&Slay** WER **Wild Shadow Studios** WO **Gamestar.de/Quicklink/7768**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**


Diese kleine **Gegnergruppe** ist nichts im Vergleich zu dem, was uns später noch erwartet.

Das kostenlose Hack&Slay-Spiel **Realm of the Mad God** spaltet die Redaktion wie eine Breitaxt einen Orkschädel. Für die einen ist es eine tolle **Diablo**-Alternative mit knuffiger 8-Bit-Optik, die anderen schlafen beim Dauerklicken sofort ein. Besonders anspruchsvoll ist die Spielmechanik nämlich nicht: Jede der 13 Klassen verfügt über lediglich zwei Talente. Den primären Angriff können wir dabei ohne Unterbrechung einsetzen, der sekundäre Haudrauf kostet hingegen Mana. Für Anspruch sorgt im Kampf also nicht der schlaue Einsatz unserer Talente, sondern vielmehr die schiere Gegnermenge, die auf uns zuströmt. Fies dabei: Sobald unser Held ins Gras beißt, müssen wir komplett von vorn anfangen. Was in **Diablo** als Hardcore-Königsdisziplin gilt, ist hier also Standard. Allerdings riecht das Bezahlssystem stark nach Abzocke. So gibt's standardmäßig bloß einen Charakter-Slot, jeder weitere schlägt mit acht Euro zu Buche. Lagerkisten bekommen wir in der kleinsten Version für fünf Euro. **SKX**

Fazit: Zum Reinschnuppern

The Snowfield

Freeware

 WAS **Experimental-Adventure** WER **Gambit** WO **Gamestar.de/Quicklink/7769**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Arme eng vor unserer Brust verschränkt stolpern wir durch Schnee und Kälte über das Schlachtfeld. Verrückte Leichen liegen eingefroren unter der weißen Decke, ein Soldat taumelt uns verwirrt entgegen. Wir spielen das etwa zehn Minuten lange **The Snowfield**. In dem experimentellen Browserspiel retten wir unsere in der Eiskälte verteilten Kameraden und führen sie zu dem wärmenden Lagerfeuer. Echtes Gameplay gibt es nicht. **The Snowfield** zieht seinen Reiz aus der melancholischen Stimmung, die mit der sehr einfachen, aber atmosphärischen Technik erzeugt wird. Die sehr guten, verzweifelten Monologe unserer Kameraden werfen darüber hinaus jede Menge Fragen auf. Nicht alle werden beantwortet. **MAX**

Fazit: Für Experimentierfreudige


»Oh mein Gott, ich brauche Hilfe!«, bittet uns der **Soldat** verzweifelt.