

# Freispiel

## Remanum

Die Worte »Browserspiel« und »Free2Play« schrecken ambitionierte Spieler im Allgemeinen eher ab. Remanum verbindet beides und ist trotzdem richtig gut.

**Browser-  
spiel**

WAS **Wirtschaftssimulation** WER **Travian** WO **Gamestar.de/Quicklink/7845**  
WANN **1. Quartal 2012** GELD **kostenlos**



Auf unserem **Anwesen** dürfen wir 14 Produktionsbetriebe errichten.



Die **Übersichtskarte** zeigt, mit welchen Städten wir Handel treiben können.

»Das sieht nicht besonders toll aus«, denken wir beim ersten Start der im Browser laufenden Handelssimulation **Remanum**. Schnell müssen wir aber feststellen: Das Spiel birgt jede Menge Suchtpotenzial. Als kleiner Händler haben wir im Mittelmeerraum zur Zeit des alten Roms ein recht simples Ziel: zum reichsten und angesehensten Bürger aufzusteigen und nach Ablauf einer sechsmonatigen Frist zum Kaiser gekrönt zu werden.

Um dieses Ziel zu erreichen, gilt es, eine effiziente Produktion in unserer Heimatstadt hochzuziehen, Waren gegen gutes Geld zu verkaufen oder sie für Ansehen zu spenden. Das Knifflige dabei: Im Spiel existieren 64 unterschiedliche Produkte, die teils sehr komplexe Produktionsketten voraussetzen.

Uns stehen aber maximal 14 Bauplätze für Betriebe zur Verfügung. Hier kommen die bis zu Zehntausend anderen, menschlichen Händler ins Spiel. Um an dringend benötigte Waren zu gelangen, sind Geschäfte mit anderen unausweichlich. Die Kooperation untereinander funktioniert dabei vorbildlich. Im internen Chat finden Absprachen statt, werden Handelsverträge festgezurr und Wahlbündnisse geschmiedet. Moment, Wahlbündnisse? Ja, denn wer nach mehr strebt als nur einem einfachen Händlerdasein, der kann sich auf eines von fünf Ämtern bewerben, die jede Woche neu gewählt werden. **Remanum** bietet jede Menge Inhalt und durch die nette Community ein tolles Miteinander-Gefühl. Wer gerne (virtuell) handelt, der sollte **Remanum** eine Chance geben und sich nicht von den Wort-

hülsen »Free2Play« und »Browserspiel« ablenken lassen. Zumal das Bezahlssystem fair gestaltet ist. Zum einen sind die Bezahlhalte vergleichsweise günstig (etwas über zwei Euro für zwei Wochen Premium-Account), zum anderen sorgen die Premium-Inhalte lediglich für mehr Komfort. So können wir zum Beispiel bessere Preisverlaufskurven einsehen, mehr Angebote in die Börse stellen oder einen Lagerarbeiter einstellen, der Überschüsse automatisch verwaltet. Einen Vorteil haben zahlende Spieler aber doch. Gegen 100 Goldmünzen (etwa 20 Cent) lassen sich Transporte abkürzen. Später, wenn diese schon mal einen halben Tag unterwegs sind, ist das ein großer Pluspunkt. [MW](#)

**Fazit: Unbedingt spielen!**

# Brawl Busters

Auf DVD

Free2Play

WAS **Prügelspiel** WER **Rockhippo** WO **Gamestar.de/Quicklink/7848**

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

»Was für ein Chaos«, denken wir nach unserer ersten Runde Team-Deathmatch in **Brawl Busters**. Das Multiplayer-Prügelspiel ist zwar gut für ein Stündchen Spielspaß, danach haben wir aber bereits alles gesehen. Zum Einspielen stehen einige Solo-Missionen bereit, in denen wir die Grundlagen lernen. So verfügt unser Recke über eine Handvoll unterschiedlicher Angriffe, die wir ganz simpel mit der Maus auslösen. Wir weichen aus, springen umher und hauen in kurzen Singleplayer-Herausforderungen fiesen Zombies auf die Mütze. Eigentlicher Kern des Spiels ist aber der Multiplayer-Modus, in dem sich bis zu acht Spieler in einer Handvoll Modi entweder gegenseitig zu Klump hauen oder kooperativ Jagd auf die Toten machen. Das Klingt lustig, und für kurze Zeit machen die Kloppereien auch Spaß. Zusätzliche Boni, wie etwa Bomben oder Wackelpudding, der unsere Gegner verlangsamt, erhalten wir, wenn wir Gegenstände zerstören. Wir hatten die chaotischen,



In den quietschbunten, aber **chaotischen Gefechten** verlieren wir schnell den Überblick.

unkoordinierten Prügeleinlagen aber schnell satt. Als wir dann noch einen Blick auf das unfaire Bezahlssystem warfen (Echtgeld-Items bringen handfeste Vorteile), kam das buchstäblich einem Spielspaß-KO gleich. **MW**

**Fazit: Für zwischendurch**

# Wreckage

Auf DVD

Mod

WAS **Mod für Crysis** WER **Chrjs** WO **Gamestar.de/Quicklink/7846** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Eine komplett auf Deutsch vertonte Einzelspieler-Mod für **Crysis**? Na, wenn das mal gut geht«, denken wir, als wir die **Crysis**-Erweiterung **Wreckage** starten. Doch schnell steht fest: Das geht verdammt gut. Zwar merkt man den Sprechern an, dass sie allenfalls Semiprofis sind. Die zahlreichen Dialoge tragen dennoch viel zur gelungenen Atmosphäre bei. Überhaupt besticht die Fan-Mod durch ihre spektakuläre Inszenierung. Schleichen oder die Gegner umgehen ist in **Wreckage** fehl am Platz. Stattdessen bestehen die Gefechte fast ausschließlich aus guter, alter Ballerei. Das liegt auch am im Gegensatz zu **Crysis** deutlich lineareren Leveldesign. Trotzdem bleiben stets genug Möglichkeiten, dem Gegner in die Flanke zu fallen und die besonderen Vorteile des Nanosuits auszuspielen. Genau das Richtige für Fans, die nach mehr Futter für Cryteks Edel-Shooter suchen. **MW**

**Fazit: Unbedingt spielen**



Die **handgebauten Umgebungen** sind äußerst hübsch und stecken voller Action.

# Die Reise ins All

Freeware

WAS **Adventure** WER **realtroll** WO **Gamestar.de/Quicklink/7847** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Meine Güte ist das lustig«, denken wir immer wieder, als wir **Die Reise ins All** spielen. Das mit dem RPG Maker entstandene, kostenlose Adventure bietet derart gute Unterhaltung, dass es sich locker mit Vollpreis-Titeln messen kann. Schon das Szenario ist interessant: Im 19. Jahrhundert macht die Technik durch dampfgetriebene Maschinen einen riesigen Sprung nach vorn. Auf einmal sprießen überall Fabriken aus dem Boden, nichts scheint mehr unmöglich – auch eine Reise ins All nicht. Professor Heisen forscht an einer Maschine, die die Grenzen der Erde überwinden soll. Klar, dass das Militär an dieser Forschung ein großes Interesse hegt. So versuchen wir als Leutnant, den Professor für unsere Zecke einzuspinnen, müssen uns mit der Presse herumschlagen, uns im Hörsaal der Universität im wahrsten Sinne des Wortes zum Affen machen – für jede Menge Abwechslung ist gesorgt. Was **Die Reise ins All** darüber hinaus besonders macht sind die klasse geschriebenen Dialoge und die Detailverliebtheit. Letzteres gilt nicht nur für die Optik, sondern auch für die Atmosphäre. Da marschieren die Soldaten auf dem Kasernengelände zu Preußens Gloria, der Leutnant kommt bei zu

langen Sätzen ins Schwitzen und ein völlig verwirrter General erzählt von einer Schlacht mit 5.000 Pinguinen – klasse! **MW**

**Fazit: Unbedingt spielen!**



Die lustigen **Dialoge** und die sehr gut ausgearbeiteten Charaktere machen das Spiel aus.

von Mackwitz  
Jawoll! Explosionsdingsbums!  
Verstehe voll kommen!

# Allods Online: Game of Gods

**Free2Play**

WAS **Online-Rollenspiel** WER **gPotato** WO [Gamestar.de/Quicklink/7202](http://Gamestar.de/Quicklink/7202) WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Social-Media-Unterstützung? Och nö!«, denken wir, als wir die offizielle Feature-Liste der **Allods Online**-Erweiterung **Game of Gods** lesen. Wenn wir die Facebook-Integration aber zu dem werden lassen, was sie ist (uninteressant und überflüssig), dann wird der Blick auf ein gelungenes, kostenloses Addon für ein ohnehin schon sehr gutes Spiel frei. Mitte 2011 konnte **Allods Online** vor allem mit dem ungewöhnlichen Konzept der Astral-Schiffe überzeugen. Die auffälligste Veränderung für alle Highlevel-Charaktere im neuesten Addon ist die Anhebung der Level-Obergrenze auf 51. Darüber hinaus hat es auch ein neuer Archetyp, der Barde, ins Spiel geschafft. Der unterstützt die Gruppe und schwächt Feinde mit Debuffs, was für jede Menge neue Taktiken sorgt, egal ob im PvP oder im PvE. Eine neue, epische Questreihe und eine zusätzliche Raid-Instanz sorgen für ausreichend PvE-Futter. Wer lieber realen Mitspielern eins auf die Mütze geben möchte, kommt ebenfalls auf seine Kosten. So gibt's etwa ein neues 12-gegen-12-Schlachtfeld für Spieler ab Stufe



Eine besondere Stärke von Allods Online: die liebevoll gebauten Umgebungen.

23. Und wer unbedingt möchte, der kann erfolgreiche Raids oder Stufenaufstiege dann doch auf Facebook veröffentlichen und sich von seinen Freunden bejubeln lassen. [MW](#)

**Fazit: Für Fans**

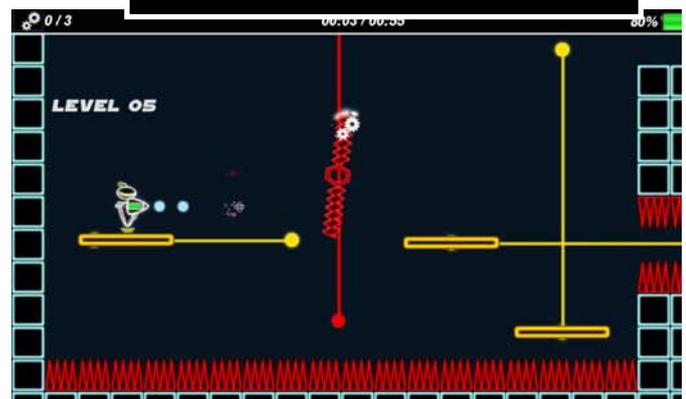
## NRG

**Freeware**

WAS **Jump&Run** WER **DigiPen** WO [Gamestar.de/Quicklink/7851](http://Gamestar.de/Quicklink/7851) WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»DigiPen hat uns noch nie enttäuscht. Mal schauen was NRG so drauf hat«, denken wir, als wir das 2D-Jump&Run starten. Nach den ersten Levels steht fest: Auch dieses Studentenprojekt der amerikanischen Universität DigiPen macht viel Spaß. In **NRG** steuern wir einen Roboter, der Energie aus Maschinen entweder »absaugt«, sodass sie zum Stillstand kommen, oder ihnen Energie zuführt, damit sie sich bewegen. Daraus spinnt das Spiel jede Menge gelungene Rätsel- und Geschicklichkeitsebenen, bei denen auch präzises Timing eine große Rolle spielt. Allerdings ist der Hüpf- und Knobelspaß ziemlich schnell vorbei; die zehn clever gestalteten Levels hatten wir in knapp 30 Minuten gelöst. Zwar reißt das Jump&Run auch grafisch keine Bäume aus, als kleine Kopfnuss für zwischendurch ist **NRG** aber bestens geeignet. [MW](#)

**Fazit: Für zwischendurch**



Die rote Stachelfalle können wir deaktivieren, indem wir ihr den Saft abdrehen.

## Micro Volts

**Free2Play**

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Rockhippo** WO [Gamestar.de/Quicklink/7844](http://Gamestar.de/Quicklink/7844) WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Das sieht doch gar nicht so schlecht aus«, denken wir beim ersten Start des Free2Play-Shooters **Micro Volts**. Schnell müssen wir aber feststellen: Der Name ist Programm, **Micro Volts** bietet tatsächlich nur sehr wenig Spannung. Das fängt schon bei den Spielmodi an. Davon gibt es zwar immerhin neun Stück, besonders kreativ ist aber keiner davon. (Team)Deathmatch, ein Zombie-Modus, ein Nahkampfmodus – das ist alles schon bekannt und im Spiel nicht sonderlich spannend umgesetzt. Nun wäre einfaches Deathmatch ja schon spaßig genug, wenn die Ballereien wenigstens Spaß machen würden. Allerdings sind die Gefechte wegen der trägen Spielfiguren so undynamisch und das Waffenhandling so unpräzise, dass uns daran schnell der Spaß vergangen ist. Und als ob das alles nicht schon mies genug wäre, sitzt auf dem ganzen Haufen auch noch ein lupenreines Pay2Win-Modell. Wer Geld bezahlt, bekommt bessere Waffen als Spieler, die die gleiche Knarre mit Ingame-Währung kaufen. Einziger Lichtblick sind die coolen Levels. Weil wir kleine, lebendige Puppen steuern, bewegen wir uns stets durch aus unserem



Immerhin: Die übergroßen Levels des Spiels sind liebevoll gestaltet.

Blickwinkel übergroße Umgebungen, was immer ein cooler Effekt ist. Unter anderem kämpfen wir in einem Planschbecken auf Spielzeugbooten, hüpfen über einen Gartentisch oder ballern das Gegnerteam in der Küche über den Haufen. [MW](#)

**Fazit: Finger weg!**