

Freispiel

Mass Effect 3 Resurgence-Pack

Ob Geth, Reaper oder Ceberus: Im Mass Effect 3-DLC können wir die Gegner jetzt auf noch vielfältigere Weise in die unendlichen Weiten des Weltalls pusten.

DLC

WAS **Multiplayer-DLC** WER **Bioware** WO **Gamestar.de/Quicklink/7230**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Egal was man von dem Ende der Einzelspieler-Kampagne hält: Der Krieg um das **Mass Effect 3**-Universum ist noch lange nicht gewonnen. Im Multiplayer-Modus kämpfen wir dank des kostenlosen **Resurgence**-DLCs mit fünf neuen Charakteren auf den Karten »Kondor« und »Hydra« erneut gegen KI-gesteuerte Geth, Reaper oder Ceberus-Soldaten.

Resurgence bietet mehr vom Gewohnten und damit denselben kurzweiligen Spaß wie schon das Hauptspiel. »Kondor« sieht dabei besonders schick aus, da wir einen majestätischen Ausblick auf den von Brandherden übersäten Heimatplaneten der Turianer genießen können. Dagegen wirkt »Hydra« etwas blass; wir kämpfen auf einer verlassenen Quarianer-Kolonie und eilen durch die unspektakulären Gänge der Kontrollanlage eines nahegelegenen Damms. Schade: Wie schon im Hauptspiel hat Bioware die **Resurgence**-Karten lediglich aus Versatzstücken bekannter Solo-Einsätze zusammengestückelt. Zudem bietet der DLC keinerlei neue Spielmodi.

Dafür bieten die frischen Charaktere diverse individuelle Fähigkeiten und Ausrüstungen und erweitern damit die Palette an spielbaren Recken sinnvoll. Wir können zum Beispiel den leisen Weg des Geth-Jägers gehen oder als kroganischer Kampfmeister die Gegner mit Biotik-Talenten aus ihren



Stiefeln hauen. Mit dem Striker-Sturmgewehr, das auch explosive Munition verschießt, der Kishock-Harpune, die Gegner verbluten lässt, und dem Geth-Plasma-MP haben wir noch mehr Auswahl, dank der wir den KI-Gegnern ordentlich Saures geben können. **MAX**

Fazit: Für Fans



Avengers Alliance

Social
Game

WAS **Rollenspiel** WER **Playdom**
WO **Gamestar.de/Quicklink/7874**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Hulk wäre stinksauer! Playdom veröffentlicht mit **Avengers Alliance** ein Social Game auf Facebook, das mit seinem rundenbasierten Kampfsystem zwar an alte Teile der **Final Fantasy**-Reihe erinnert, jegliche Innovationen der letzten 20 Jahre aber konsequent verschläft. Als Shield-Agent treten wir mit freispielbaren Superhelden des Marvel-Universums wie etwa Iron Man, Black Widow oder Captain America gegen unterschiedliche Feinde an. Nach ein paar animationsarmen Kämpfen vor starrer Kulisse stellt sich uns ein (Mini-)Boss entgegen – und dann geht das Ganze wieder von vorne los. Für etwas Abwechslung sorgen Levelaufstiege sowie die Möglichkeit, neue Waffen, Gegenstände und Kostüme freizuspielen. Um in späteren Levels besser voranzukommen, sollte allerdings die eine oder andere Freundschaftsanfrage verschickt werden. **Avengers Alliance** lebt einzig und allein von seiner Lizenz und zaubert zumindest Marvel-Anhängern ein kurzes Lächeln aufs Gesicht. Länger als zehn Minuten dürfte das aber nicht anhalten. **FH**

Fazit: Für beinharte Comic-Fans



Final Fantasy? Schön wär's! Taktischen Tiefgang lässt Avengers Alliance völlig vermissen.

Pokémon Feuergrün

Freeware

WAS **Adventure** WER **Shining Advances** WO **Gamestar.de/Quicklink/7874** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Nostalgie-Gefühle: Der **Kampfbildschirm** funktioniert genau wie »damals«.

Ach ja, der allererste Gameboy. Dieser graue, unförmige Kasten, auf dem monatelang **Pokémon** lief. Das mit dem RPG-Maker realisierte **Pokémon: Feuergrüne Edition** schafft es dank bekannter Musik und Originalfiguren, längst verschollene Erinnerungen wachzurufen und durch viel Liebe zum Detail ein regelrechtes Nostalgie-Feuerwerk zu entzünden. Mit einem kleinen Unterschied: Die Feuergrüne Edition nimmt sich kein Stück ernst. Ständig werden die altbekannten Standarddialoge verändert, Logiklücken der Originale auf humorvolle Art und Weise aufgezeigt oder einfach nur lustige Einzeiler eingestreut. Der Humor ist dabei zwar recht stumpf, öfter mal wirken die Witze gezwungen. Uns hat das allerdings nicht gestört, denn die Gags zünden auch so. Wer mal wieder ohne Emulatoren-Schnickschnack ein **Pokémon**-Spiel der alten Schule erleben will, der kommt um die Feuergrüne Edition nicht herum. **MW**

Fazit: Für Nostalgiker

Left 4k Dead

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Mojang** WO **Gamestar.de/Quicklink/7873** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Waffen und Zombies sind cool und passen zusammen wie Brechstangen und Facehugger. Das weiß auch Markus »Notch« Persson, **Minecraft**-Schöpfer und Chef des Entwicklerteams Mojang. **Left 4k Dead** entstand im Zuge eines Wettbewerbes, bei dem die teilnehmenden Java-Spiele nicht größer als 4 KByte sein durften. In Vogelperspektive mit Minimalismus-Charme schießen wir Zombies kaputt, achten dabei auf unsere Munition und dass uns keiner der erstaunlich flotten Untoten mit einem Liebesbiss beehrt. Unser Ziel ist der nächste Level, mit selbem Aufbau, aber stärkeren Zombies. **Left 4k Dead** sorgt für kurzweiligen Spaß, besonders wenn man in Betracht zieht, dass allein dieser Text zehn Mal mehr Speicherplatz einnimmt. **MAX**

Fazit: Für Ladezeiten-Pausen



Munition ist rar, Zombies gibt's dafür in Massen.

LoL Replay

Mod

WAS **Mod für League of Legends** WER **LoL Replay-Team** WO **Gamestar.de/Quicklink/7880**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im April hat der Entwickler Riot Games den (längst überfälligen) Zuschauer-Modus in seinen Free2Play-Hit **League of Legends** eingebaut. Die Möglichkeit vergangene Spiele noch einmal zu genießen oder zu analysieren – insbesondere für Profis und solche, die es werden wollen, elementar wichtig – fehlt jedoch nach wie vor. Das von Fans gebastelte Miniprogramm **LoL Replay** schafft Abhilfe und ermöglicht es, alle Gefechte, die wir seit der Installation des Tools gespielt haben, noch mal in Ruhe anzuschauen. Leider gibt es einige Einschränkungen: So können wir die Matches nur vor, aber nicht zurückspulen. Zudem stören diverse Bugs, und das Team muss nach jedem offiziellen Patch, den Riot Games für **League of Legends** veröffentlicht, nachziehen und ein Update entwickeln, was ein paar Tage dauern kann. Trotzdem: Wer vergangene Niederlagen analysieren oder einen glanzvollen Sieg ein zweites Mal durchleben möchte, kommt um das kleine Tool nicht herum. **MAX**



Praktisch: Endlich können wir gespielte Turniere unter die Lupe nehmen.

Fazit: Pflicht für LoL-Fans

Der Tempel der Lüfte

DLC

WAS **DLC für Risen 2** WER **Piranha Bytes**
 WO **Gamestar.de/Quicklink/7332**
 WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**



Da es auf der **Sturminsel** – Wer hätte das gedacht?! – stürmt, sind die Sichtverhältnisse entsprechend bescheiden.

Den zweiten **Risen 2**-DLC **Der Tempel der Lüfte** gab's bislang exklusiv für Käufer der »Stahlbarts Schatz Edition«, allerdings will ihn Deep Silver zeitnah auch für 10 Euro veröffentlichen. Auf unserem Schiff spricht uns dann unsere Begleiterin Patty darauf an, dass der Druide Eldric auf der Insel gesehen worden sein soll. Fünf Minuten später haben wir den alten Bekannten auch schon aufgestöbert und erfahren von einer Invasion der südlichen Meere durch eine Gargoyle-Armee. Nach nur 45 Minuten ist das Problem dann aber auch schon ohne echten Höhepunkt erledigt. Zumindest fast, denn die Gargoyles konnten sich zwischenzeitlich auf den restlichen Inseln niederlassen. So müssen wir nun auch noch Teile der alten Welt von den neuen Flugmonstern sowie ihren Nachkommen säubern. Diese Jagd beschäftigt uns eine weitere Stunde, trotzdem ist der Umfang von rund zwei Stunden für den Anschaffungspreis von 10 Euro happig. Immerhin bleibt Eldric bis zum Ende des Hauptspiels als festes Crewmitglied an Bord unseres Kahns. **SIKX**

Fazit: Kurze Episode ohne echten Höhepunkt

Die Schatzinsel

DLC

WAS **DLC für Risen 2** WER **Piranha Bytes** WO **Gamestar.de/Quicklink/7332** WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**



Auch ohne DLCs schwärmt die Piratentochter Patty in **Risen 2: Dark Waters** immer wieder davon, den Schatz ihres Vaters Stahlbart zu heben. Im Download-Kapitel **Die Schatzinsel** bekommen wir nun endlich den entscheidenden Hinweis auf das Versteck, was zunächst zu einer kleinen Schnitzeljagd quer über die altbekannten Inseln des Hauptspiels führt – und schließlich zum ehemaligen Koch Harlok, den wir bereits aus dem ersten **Risen** kennen. Er schließt sich zwar kurzfristig der Crew an, kaum auf der Schatzinsel angekommen verabschiedet er sich aber auch schon wieder. So müssen wir alleine auf vergleichsweise linearem Pfad diverse Fallen sowie zahlreiche Alligatoren beseitigen, bis wir schließlich vor der gar nicht mal so prickelnden Schatztruhe stehen. Spielzeit: rund 60 Minuten inklusive vorangegangener Hinweissuche – für 10 Euro (nur Vorbesteller und Käufer der so genannten »Stahlbarts Schatz Edition« bekommen **Die Schatzinsel** umsonst) ein mehr als magerer Umfang. Dieses Episöchen hätte man auch gleich direkt im Haupt-

spiel belassen können, zumal Stahlbarts Schatz schon im ersten **Risen** ein nicht ganz unwichtiges Thema war. **SIKX**

Fazit: Nett, aber zu kurz und zu teuer