

Freispiel

Dungeons & Dragons Online

Ehemals kostenpflichtiges Online-Rollenspiel, mittlerweile Free2Play.

Wir finden heraus, was sich bei Dungeons & Dragons Online alles getan hat.

**SPIEL AUF
DVD**

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Turbine Entertainment** WO **Gamestar.de/Quicklink/7902**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eines muss man den Jungs von Turbine Entertainment lassen: **Dungeons & Dragons Online** wird auch sechs Jahre nach seinem Erscheinen noch regelmäßig gehegt und gepflegt. Mit »Bedrohung durch das Unterreich« ist am 25. Juni 2012 die jüngste von bislang 14 Mini-Erweiterungen erschienen. Überhaupt hat sich seit der Veröffentlichung einiges in dem Online-Rollenspiel getan. Die größte Änderung: Nachdem die Spielerzahlen regelrecht einbrachen, entschloss man sich 2010, **Dungeons & Dragons Online** in einen Free2Play-Titel umzubauen.

Schon beim Einstieg stellen wir fest: »Das war damals doch ganz anders!« Mit der Insel Korthos bekommen wir nämlich ein komplett neues Startgebiet spendiert, das den Spieler in die Rolle eines Gestrandeten schlüpfen lässt. Die (nach wie vor mauen) Quests wurden zwar teilweise aus dem alten Startgebiet übernommen, allerdings macht es deutlich mehr Laune, sich quer durch das verschneite Eiland zu schnetzeln, als gleich im vergleichsweise öden Sturmkap zu beginnen. Dort verbringt man nämlich nach wie vor den Großteil des Spiels. Neben der Erhöhung der maximalen Levelbegrenzung von Stufe 10 auf 20 freuen sich vor allem Einzelspieler über einstellbare Schwierigkeitsgrade, die es nun ermöglichen, wahlweise alleine auf Beutejagd zu gehen. Die Solo-Abenteuer sind allerdings



teils zu einfach geraten – hier ist noch etwas Balance-Feinschliff gefragt.

Eine der wichtigsten Neuerungen ist der so genannte DDO-Shop. Gezahlt wird hier mitbarer Münze – und das nicht zu knapp. Wer sich zum Beispiel einen mächtigen Champion mit 32 Fertigkeitpunkten kaufen will, der lohnt satte 30 Euro. Ein zusätzlicher Charakter-Slot kostet rund 5 Euro. Alternativ bietet Turbine auch eine an **Der Herr der Ringe Online** erinnernde VIP-Mitgliedschaft an, die monatlich mit 12,99 Euro zu Buche schlägt und Zugriff auf die meisten Shop-



Gegenstände wie Klassen, Rassen, neue Quests und Ausrüstungen gewährt. In seinem vollen Umfang ist **Dungeons & Dragons Online** also auch nach der Umstellung auf Free2Play nicht gratis spielbar. **FH**

Fazit: Zum Ausprobieren

Perpetual Testing Initiative

DLC

WAS **DLC für Portal 2** WER **Valve** WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Der **Leveleditor** für Portal 2: übersichtlich, schlank und trotzdem komplex.

Im kostenlosen DLC **Perpetual Testing Initiative** für **Portal 2** ist der Name Programm: »Perpetual« bedeutet »ununterbrochen«. Und für ununterbrochene Tests sorgt in diesem Fall der neue Level-Editor. Während sich angehende Kammer-Architekten bislang in Valves komplexen Hammer-Editor einarbeiten mussten, finden sich im neuen Level-Baukasten selbst Einsteiger nach wenigen Minuten bestens zurecht. Die Bedienung fällt dank der schlanken Benutzeroberfläche selbsterklärend und simpel aus. So wählen wir mit der Maus aus einer übersichtlichen Liste Objekte wie Druckschalter oder Geschütztürme aus, ziehen sie in unsere selbstgebastelte Testkammer und erstellen so ratzfatz eigene Portal-Rätsel. Wer sein Areal fertiggestellt hat, der kann es über den internen Steam Workshop hochladen und so anderen Spielern zur Verfügung stellen. Auch wenn wir aufgrund der Levelgröße etwas eingeschränkt sind, müssen wir Valve für diesen DLC loben. Einen so tollen Level-Editor gratis bereit zu stellen verdient eine Anerkennung. **MW**

Fazit: Unbedingt ausprobieren

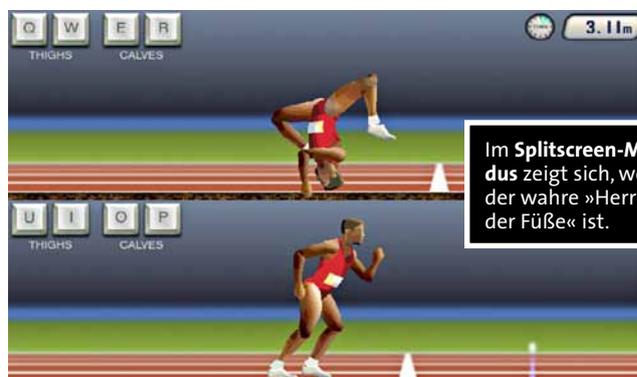
QWOP

Browser-spiel

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Bennett Foddy** WO **Gamestar.de/Quicklink/7925** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Diablo 3 mit Hardcore-Charakter auf »Inferno«? Pah! Wer sich und seiner Umwelt beweisen will, was er wirklich drauf hat, der versucht sich an **QWOP**. Der namensgebende Titelheld nimmt am 100-Meter-Sprint der Olympischen Spiele teil. Oder versucht es zumindest. Über die Tasten Q,W,O und P kontrollieren wir Waden- bzw. Oberschenkelmuskulatur unabhängig voneinander, um den Leichtathleten zum Laufen zu bewegen. Dabei kratzen wir allerdings öfter mit dem Zahnfleisch über die Tartanbahn, als uns lieb ist. Durch die nachvollziehbare Ragdoll-Physik wirkt das Ganze aber eher komisch als frustrierend. Noch lustiger wird die Hampelei im Splitscreen-Modus, in dem sich zwei Spieler gleichzeitig dem gepflegten Schädelbasbruch hingeben. Auf Frustristente wartet nach 50 Metern eine Hürde und nach 100 Metern der finale Weitsprung ins Ziel. **FH**

Fazit: Für zwischendurch



Im **Splitscreen-Modus** zeigt sich, wer der wahre »Herr der Füße« ist.

www.gamescom.de

16.–19.8.
2012 KÖLN

Jetzt Tickets sichern!

Celebrate the games!

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 50 89 999*
(*14 Cent/Minute aus dem dt. Festnetz,
max. 42 Cent/Minute aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de

BIU 
Hier spielt die Zukunft.

 **koelnmesse**

Unga Needs Mumba

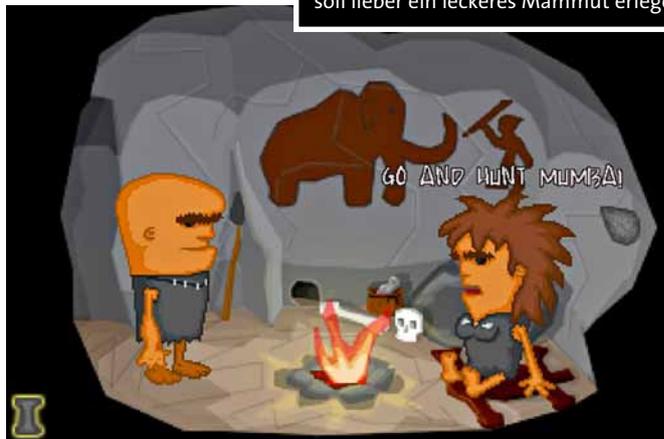
Freeware

 WAS **Adventure** WER **Der Knoodn** WO Gamestar.de/Quicklink/7878
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mitteleuropa vor 25.000 Jahren. Unga, ein Jäger, kommt nach Hause. Seine Beute: ein Kaffla, so etwas wie eine Steinzeit-Ratte. Das gefällt seiner Frau Nonga aber gar nicht; Unga soll doch bitte mal was Richtiges zum Futtern ranschaffen. Zum Beispiel ein Mumba, uns besser bekannt als Mammut. So ein riesiges Viech zu erlegen, ist aber gar nicht so einfach, weshalb der etwas unterbelichtete Unga gern jede Hilfe annimmt. In seiner Rolle wenden wir uns unter anderem an Geister, treten in einer Sequenz sogar in die Geisterwelt ein, tratschen mit nervigen Frauen und suchen nach einer ordentlichen Jagdwaffe. Das alles findet in klassischer Point&Click-Manier statt. Die große Stärke von **Unga Needs Mumba** sind seine äußerst sympathischen Charaktere und der gepfefferte Witz der (auf Englisch) vertonten Dialoge. Adventure-Fans sollten dieses Genre-Kleinod unbedingt ausprobieren. [MW](#)

Fazit: Unbedingt spielen!

Nonga hat keine Lust mehr auf Ratten. Unga soll lieber ein leckeres Mammut erlegen.



Forge of Empires

**Browser-
spiel**

 WAS **Strategiespiel** WER **InnoGames** WO Gamestar.de/Quicklink/7901 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

 In detailreicher **Pixeloptik** führen wir unser Volk samt Stadt von der Steinzeit bis in die Zukunft.

Das Strategie-Browserspiel **Forge of Empires** orientiert sich an den ganz großen Vorbildern wie **Civilization** und **Age of Empires**, spielt sich im Kern aber auch nicht anders als der Großteil der Konkurrenz. Heißt: Gebäude platzieren, warten, forschen, warten, kämpfen, warten, handeln, warten. Drei Dinge heben es dann aber doch aus der Masse hervor. 1: die detailverliebte Pixeloptik. 2: die spannenden Hexfeld-Schlachten. 3: der weit verzweigte Forschungsbaum, mit dem wir unser Volk von der Steinzeit bis zum Ende des Mittelalters führen. Mit seinem gemächlichen Tempo, dem geringen strategischen Anspruch und dem eingeschränkten PvP richtet sich **Forge of Empires** trotz großer Vorbilder in erster Linie an Mittagspausen-Generäle, das aber durchaus unterhaltsam und motivierend. [HK](#)

Fazit: Für Gelegenheits-Strategen

Zauberer und Prinzessin

Freeware

 WAS **Adventure** WER **Kelven** WO Gamestar.de/Quicklink/7900 WANN **bereits erschienen**
 GELD **10 Euro**

Häuser brennen, Menschen schreien angsterfüllt um Hilfe. Da erscheint auf einer hohen Steinsäule Prinzessin Alicia. Das Volk jubelt, Alicia springt elegant zu Boden, stellt sich den angreifenden Monstern und ... wacht im Klassenzimmer auf. Alicia ist im Unterricht eingeschlafen. Mal wieder. So beginnt das RPG-Maker-Adventure **Zauberer und Prinzessin**. Im Laufe der spannenden Handlung wird allerdings klar, dass Alicia tatsächlich etwas Besonderes ist. Darauf machen sie unter anderem ein sprechender Nussknacker und ein gestieflter Kater aufmerksam. **Zauberer und Prinzessin** wird hauptsächlich von seiner Geschichte getragen, das Spiel selbst fällt vergleichsweise dünn aus. So werden wir wie auf Schienen von einem Schauplatz zum nächsten geführt und haben oft nicht mehr zu tun, als nett gemachte Zwischensequenzen anzuschauen. Das (ordentliche) Kampfsystem fällt ebenfalls kaum auf, da es nur selten zu Actioneinlagen kommt, meist am Ende eines Sinnabschnitts.


 Der sprechende **Nussknacker** ist unser erster Kontakt mit der Märchenwelt.

Nussknacker
 Dort wo ich herkomme können Nussknacker sprechen, Katzen fliegen und Frösche tragen lustige Hüte.

 Trotzdem: Liebhaber gut erzählter Märchengeschichten sollten sich dieses Abenteuer-Kleinod nicht entgehen lassen. [MW](#)
Fazit: Für Märchenliebhaber