

# Freispiel

## Mass Effect 3 Extended Cut

Mit dem kostenlosen DLC schreibt Bioware das kontrovers diskutierte Ende seines Action-Rollenspiels zwar nicht um, verleiht ihm aber mehr Tiefe und Logik.

**DLC**

WAS **DLC für Mass Effect 3** WER **Bioware** WO [Gamestar.de/Quicklink/7230](http://Gamestar.de/Quicklink/7230)  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Das Ende von **Mass Effect 3** wurde in Fan-Kreisen viel diskutiert und noch viel mehr kritisiert. Zu uninspiriert hätte der Entwickler Bioware sein Science-Fiction-Epos zum Abschluss gebracht, zu viele Fragen unbeantwortet gelassen. Als der Community-Sturm seinen Höhepunkt erreichte, gelobte Bioware Besserung und veröffentlichte am 26. Juni den so genannten **Extended Cut**, ein kostenloser DLC, der das Finale des Rollenspiels besser erzählen soll.

Der **Extended Cut** beginnt kurz vor der finalen Konfrontation mit Shepards Gegenspieler. Statt zusätzlicher Spielabschnitte fügt der DLC lediglich eine Reihe von Dialogen und Zwischensequenzen ein, um diverse, für Fans bislang eher undurchsichtige Ereignisse zu beleuchten. Die neuen Clips sorgen dafür, dass die **Mass Effect**-Trilogie insgesamt besser ausklingt. Bioware nimmt sich mehr Zeit, die dramatischen Ereignisse wirken zu lassen und zeigt in zusätzlichen Szenen, was mit den Hauptfiguren und den Völkern passiert, die in den Konflikt involviert sind. Ob einem dieser Ausblick gefällt, bleibt indes fraglich. Bioware hat keines der drei möglichen und von den Fans kontrovers diskutierten Enden verändert. Zwar gibt es nun ein viertes, optionales Finale, doch auch das liefert nicht das große Happy End, das sich viele Anhänger nach sechs Jahren des Kampfes gegen die Reaper gewünscht hätten.



Klasse: Der **Extended Cut** stopft einige vermeintliche Logiklöcher in der Geschichte. So klären die neuen Clips unter anderem, was Normandy-Pilot Joker während des letzten Gefechts treibt oder wie es Shepards Teamkameraden geschafft haben, an dem Ort aufzutauhen, an dem sie eigentlich gar nicht sein dürften. Auch wenn es verwundert, dass derartige Fragen erst durch einen DLC beantwortet werden müssen, finden wir: Besser spät als nie. Und auch wenn beinharte **Mass Effect**-Fans mit dem Ausgang der Geschichte nach wie vor



nur bedingt zufrieden sein dürften, so hat es Bioware mit dem **Extended Cut** immerhin geschafft, »seine« Vision des Finales nachvollziehbarer zu gestalten. Das allein schon macht den DLC zur Pflicht-Installation. **DM**

**Fazit: Ein Muss für Fans**

# SimCity Social

Social  
Game

WAS **Aufbauspiel** WER **Maxis** WO **Gamestar.de/Quicklink/7946**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Vom Dorf zur Stadt. Schon im Namen **SimCity Social** hat Electronic Arts sein ambitioniertes Ziel verpackt, dem übergroßen Konkurrenten **CityVille** auf Facebook den Rang abzulaufen. Auf den ersten Blick scheint der Plan aufzugehen. Maxis' Aufbauspiel ist hübscher und bietet mehr Interaktionsmöglichkeiten als das Zynga-Vorbild. Auf Dauer spult aber auch **SimCity Social** die für solche Spiele üblichen, ewig gleichen Klick-Mechanismen ab. Die kurzweiligen Quests sowie die ständigen Belohnungen motivieren zwar. Schon nach kurzer Zeit kommt man aber nur noch dann voran, wenn man die Pinnwände seiner Freunde laufend mit Anfragen zukleisert. Zudem krankt **SimCity Social** derzeit noch an diversen (Absturz-)Bugs sowie der schwachen Performance. Tipp: Wechseln Sie in den Vollbild-Modus, dann läuft das Programm flüssiger. Fans von **CityVille** mit Lust auf ein neues Städtebau-Spielchen können aber trotz der Fehler mal Probe regieren. **DM**

**Fazit: Für kontaktfreudige Bürgermeister**

**SimCity Social** sieht aus wie CityVille und spielt sich auch fast so.



# Auto Club Revolution

Free2Play

WAS **Rennspiel** WER **Eutechnyx Limited** WO **Gamestar.de/Quicklink/7601**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Gleich kracht's! Im spaßigen **Multplayer-Modus** kann es schon mal rabiat zur Sache gehen.

Eutechnyx präsentiert mit der Rennsimulation **Auto Club Revolution** eine unterhaltsame Mischung aus Client- und Browser-Spiel. Während wir den Client für das eigentliche Renngeschehen benötigen, werkeln wir im Browser an Fahrzeuganpassungen oder treten mit der Community in Kontakt. Dank der übersichtlichen Menüs finden wir bereits nach kurzer Zeit genügend Mitspieler für spannende Kopf-an-Kopf-Rennen. Für die grafisch hübschen Turniere erhalten wir Credits, die wir beispielsweise für Tuningteile verbraten. Rennspiel-Neulinge freuen sich über zuschaltbare Fahrhilfen. Wer keine Lust auf Multiplayer hat, der muss seine Runden alleine in Zeitrennen drehen, eine KI fehlt nämlich. Außerdem erhalten wir nur wenige der lizenzierten Flitzer kostenlos. Wer sich also gerne einen Ford GT in die virtuelle Garage stellen will, der muss dafür mit barer Münze löhnen. **FH**

**Fazit: Unbedingt antesten!**

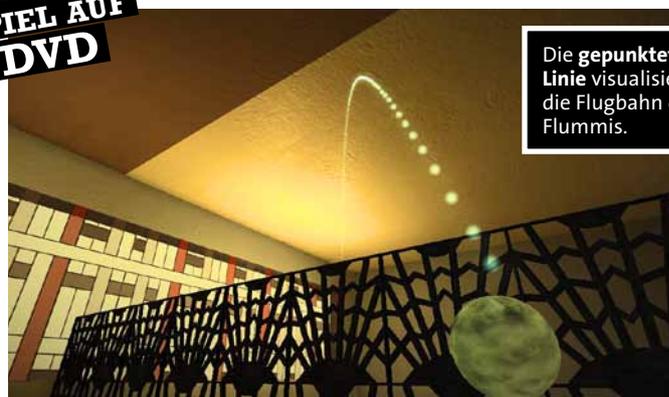
# Sphere

Freeware

WAS **Knobelspiel** WER **Team Sphere**  
WO **Gamestar.de/Quicklink/7947**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bei **Sphere** kommen Erinnerungen hoch. Erinnerungen an die Zeit, in denen ein Flummi reichte, um uns stundenlang zu beschäftigen. Naja, meist eher minutenlang, denn die kleinen Dinger waren immer so schnell verschwunden. In **Sphere** spielen wir nun ebenfalls mit einem Flummi. Der ist zwar virtuell, kommt uns aber wenigstens nicht abhanden. Anfangs scheint das Spielprinzip recht unspektakulär: In der Ego-Perspektive werfen wir den Flummi gegen Wände und Ecken, um Schalter zu betätigen und so weiterzukommen. Nach kurzer Zeit überrascht aber ein Twist: Unser Kautschukbällchen wird magisch aufgeladen, sodass unsere Spielfigur fortan der Flugbahn der Kugel folgt, sowie wir sie geworfen haben. Ein einfaches Praxisbeispiel: Ein hoher Zaun versperrt uns den Weg. Wir werfen also erst den Flummi in hohem Bogen drüber und folgen dann der exakten Flugbahn auf die andere Seite. So leicht bleibt es freilich nicht, alsbald müssen wir buchstäblich um viele

SPIEL AUF  
DVD



Die **gepunktete Linie** visualisiert die Flugbahn des Flummis.

Ecken denken. Allerdings nur rund 30 Minuten lang – das tolle **Sphere** ist leider viel zu schnell vorbei. Bitte weiterentwickeln! **MW**

**Fazit: Unbedingt spielen!**

# Angry Birds Friends

Social  
Game

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Rovio Entertainment** WO [Gamestar.de/Quicklink/7949](http://Gamestar.de/Quicklink/7949)  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**Angry Birds** als Social-Game? Wie soll man denn mit seinen Freunden kooperieren, wenn es nur darum geht, Schweine mit Vögeln abzuschießen? Die simple Antwort: gar nicht. Ihre Facebook-Freunde dienen in **Angry Birds Friends** lediglich als Ansporn, deren Highscores zu knacken. Und das ist kniffliger, als es klingt. Denn wo das Original-**Angry Birds** schon recht anspruchsvoll ausfällt, setzt **Friends** in den über 100 neuen Levels noch einen drauf. Gut, dass wir im Facebook-Ableger auf diverse Spezialwaffen zurückgreifen können, etwa eine riesige Rakete, die das komplette Areal in Schutt und Asche legt. Das Prekäre dabei: Sind die Boni aufgebraucht, müssen wir das Kontingent durch echtes Geld wieder aufstocken. Oder versuchen, die bockschweren Missionen ohne Hilfe zu schaffen. Da wünscht man sich schon fast die Möglichkeit zurück, seine Freunde mit Pinnwand-Anfragen nerven zu können. **DM**

**Fazit:** Für nervenstarke Schweinejäger



# C&C Tiberium Alliances

Browser-  
spiel

WAS **Strategiespiel** WER **EA Phenomic** WO [Gamestar.de/Quicklink/7951](http://Gamestar.de/Quicklink/7951) WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



**Command & Conquer: Tiberium Alliances** mischt Tower Defense mit Aufbaustrategie auf vier Ebenen. Auf einer großen Karte (Ebene 1) sehen wir die verschiedenen Basen und Banditenlager und koordinieren die Angriffe. In einer unserer Basen (Ebene 2) ziehen wir Gebäude hoch, die uns Rohstoffe einbringen. Die dritte und vierte Ebene bilden den Tower-Defense-Part, in dem wir Verteidigung und Angriffstruppen zusammenstellen. Die Kämpfe laufen dann ähnlich wie in **Clash of Heroes** ohne unser Zutun ab. **C&C: Tiberium Alliances** versorgt uns mit jeder Menge Missionen und Belohnungen, sodass wir immer wieder reinschauen und darin hängen bleiben. Da sich die Mechanik ganz auf Krieg, Basisaufbau und Forschung konzentriert, bleibt die Übersicht, aber auch die taktische Tiefe gewährleistet. Auch wenn sich dieses **C&C** so gar nicht wie ein echtes **C&C** spielt, sollten Strategiefans mal reinschnuppern. **MAX**

**Fazit:** Unbedingt antesten!

# El Dorado

Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Realtroll** WO [Gamestar.de/Quicklink/7847](http://Gamestar.de/Quicklink/7847)  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**El Dorado** lässt sich theoretisch in unter zehn Minuten meistern. Wir haben trotzdem mindestens zwei Stunden damit verbracht, bis zum Abspann zu spielen. Denn **El Dorado** ist unfassbar schwierig, ja geradezu unfair. Denn: Jeden der zehn Abschnitte müssen wir in unter einer Minute abschließen. Das Ziel ist immer ein Edelstein, den der chronisch blanke Held Hernando einsammeln muss. Auf dem Weg dorthin gibt es aber unzählige Möglichkeiten, das Zeitliche zu segnen, und **El Dorado** verzichtet auf jeglichen Hinweis, was denn nun gefährlich ist und was nicht. Nicht zuletzt die witzigen Arten zu sterben, motivieren aber immens: Von Steinen erschlagen, von einem Drachen zerbrutzelt, von einem Vogel zu Tode gepickt oder von einem Eingeborenen zerstampft – das Ableben kommt überraschend, aber immer mit einer urkomischen Animation. Ein spaßiger Zeitvertreib für die Mittagspause. **MW**

**Fazit:** Toll für zwischendurch

SPIEL AUF  
DVD

