

Freispiel

F1 Online The Game

Codemasters erstes Free2Play-Browserspiel setzt nicht nur auf ungewöhnliche Perspektiven, sondern punktet auch mit einem fairen Bezahlmodell.

Free2Play

WAS [Rennspiel](#) WER [Codemasters](#)
WO [Quicklink](#) 7895 WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Auch wenn es sich bei **F1 Online: The Game** um ein Rennspiel mit Rollenspiel- und Manager-Elementen handelt, sorgt zumindest das Renngeschehen in den ersten Minuten für Verwirrung. Ganz im Stil des Raser-Klassikers **Micro Machines** setzt Codemasters' Browser-Spiel nämlich auf die Vogelperspektive. Kein Wunder, zeichnet die englische Spieleschmiede doch auch für den Spaßbraser von 1991 verantwortlich. Wer anfangs noch vergeblich nach der Cockpitan-sicht sucht, gewöhnt sich aufgrund der detailverliebten Grafik und dem pfeilschnellen Rennablauf aber schnell an die ungewöhnliche Draufsicht und lässt mit bis zu 23 Mitspielern die Reifen glühen. Das klappt zwar nur mit Maus und Tastatur – eine Lenkradunterstützung fehlt –, verleiht **F1 Online** jedoch sein ganz eigenes Spielgefühl und geht nach kurzer Zeit sehr gut von der Hand.

Doch bevor wir mit Karacho auf die Piste brausen, müssen wir uns entscheiden, ob wir uns im offiziellen Formula-1-Modus mit lizenzierten Boliden und Fahrern auf den Asphalt wagen oder im Karriere-Modus unser eigenes Team erstellen. Hier steht uns eine breite Palette an Individualisierungsmöglichkeiten, von der Gestaltung des Teamabzeichens bis zur Helmfarbe, zur Verfügung. Wer die Farbauswahl erweitern oder seinen Flitzer gar mit Aufklebern zu pflastern will, kann dies mit Hilfe des Geldes tun, dass er nach Ende jedes Rennens verdient. Einen Großteil des Barbestandes geben wir allerdings im so genannten Team-HQ aus. Nur dort lassen sich nämlich Konstruktionspläne für Wagenkomponenten entwickeln. Neben Preisgeldern erhalten wir außerdem Erfahrungspunkte, durch die wir Perks freischalten. Diese erhöhen beispielsweise unsere Mitarbeiterzahl oder verkürzen die Herstellzeit unserer Komponenten. Letztere verläuft in Echtzeit und variiert von anfänglich fünf Minuten bis zu mehreren Stunden im späteren Spielverlauf. Entwarnung können wir für den Free2Play-typischen Echtgeld-Shop geben. Die dort erhältlichen Gegenstände verkürzen lediglich die Entwicklungszeit der Komponenten, ge-

währen Geld- und Erfahrungsboni oder sind rein kosmetischer Natur. Geduldigen Spielern entsteht also kein Nachteil. **F1**

Fazit: Unbedingt spielen

Echt hübsch für ein Browser-Spiel: **F1 Online** beeindruckt mit schicker Grafik.



Im **Team-HQ** entwickeln wir neue Komponenten, um unseren Flitzer zu verbessern.

El Dorado 2

Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Realtroll**
WO **Quicklink 7847** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Don Hernando ist zurück. Und diesmal bekommt er, anders als beim in der letzten Ausgabe vorgestellten **El Dorado**, auch eine echte Geschichte spendiert. Die Ausgangssituation bleibt allerdings dieselbe: Der Don ist pleite. So pleite, dass er gezwungen ist, mit seinem Helferlein Pedro zu fliehen und irgendwie an Gold kommen. Also schlagen wir uns mit ihm durch Wälder und Dörfer, wo wir hin und wieder auch gegen die Häscher unserer Gläubiger launige Fechtduelle austragen müssen. Cool dabei: Auch Pedro können wir während der Kämpfe steuern. Wenn wir mit ihm eine kleine Rätseltette lösen, gewinnen wir die Auseinandersetzung automatisch. Allerdings kostet ein Fehler wertvolle Lebenspunkte. Außerhalb der Kämpfe wechseln wir auf Knopfdruck zwischen beiden Charakteren. Während der Don Büsche zerschneidet, springt Pedro weiter und kann schwimmen. Wer **Die Reise ins All** oder **El Dorado** mochte, der wird auch an **El Dorado 2** seine Freude haben. [MW](#)

Fazit: Unbedingt spielen

Sands of the Coliseum

Browser-spiel

WAS **Rollenspiel** WER **Berzerk Studio**
WO **Quicklink 8031** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mögen die Spiele beginnen! Berzerk Studio schickt uns im Browsergame **Sands of the Coliseum** als Gladiator in die Arena. Anfangs noch alleine gesellen sich bereits nach kurzer Zeit zwei weitere Mitstreiter hinzu. In verschiedenen Städten gilt es, jeweils eine Reihe von Gegnern zu besiegen, um zum Meister der Arena aufzusteigen. In den rundenbasierten Kämpfen, die nicht mit gut animierten Splattereinlagen geizen, können wir gezielt einzelne Gliedmaßen der Kontrahenten attackieren, um beispielsweise deren Schwertarm zu schwächen. Am Ende jedes Kampfes dürfen wir entscheiden, ob wir unsere Gegner am Leben lassen oder über den Jordan schicken. Aufgewertet wird die spaßige Schnetzerei durch freischaltbare Fähigkeiten und neue Ausrüstungsteile. Wem das nicht reicht, der darf im Multiplayer-Modus gegen andere Gladiatoren antreten. **Sands of the Coliseum** vermag zwar mangels Abwechslung nicht über Wochen zu fesseln, für einige vergnügliche Stunden reicht es aber allemal. [FH](#)

Fazit: Für zwischendurch



Runter mit der Rüstung! Unsere Gladiatorin schwächt die **Körperpanzerung** des Kontrahenten.

Browser-spiel

GIRP

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Bennett Foddy**
WO **Quicklink 8032** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

GIRP ist eigentlich simpel: Ein Freeclimber erklettert eine Felswand. Um ihn herum befinden sich Halteringe, die mit Buchstaben gekennzeichnet sind. Ein Druck auf die entsprechende Taste, und der Namenlose streckt seinen Arm danach aus, während er sich mit der linken Maustaste näher heranzieht. Dennoch ist **GIRP** etwas Besonderes. Es lebt und atmet sein ganz eigenes, meditatives Spielgefühl. Nach und nach ziehen wir uns höher, nutzen gewonnenen Schwung, um Halteringe zu überspringen und schicken Stoßgebete gen Himmel, wenn wir dafür für einen kurzen Moment den sicheren Halt aufgeben müssen. Besonders gemein wird es, wenn eine Möwe auf einem der Ringe Platz nimmt und uns den Weg blockiert. Dann nämlich müssen wir versuchen, den gefiederten Störenfried mit Handbewegungen zu verscheuchen. Das Rauschen des Meeres und selten auftretende, einzelne Klaviertöne untermalen den Aufstieg und verleihen ihm einen dezent melancholischen Anstrich. Es ist einfach, **GIRP** nach den ersten Runden links liegen zu lassen. Doch wer fernab von schneller Action etwas anderes sucht, und wenn auch nur für beruhigende fünf Minuten, dem geben wir den Rat: Kopfhörer auf und ran an die Felswand. [FH](#)

Fazit: Für Fans ruhiger Spielmomente



In der Ruhe liegt die Kraft. Langsam aber sicher erklimmen wir mit Hilfe von Buchstaben nach und nach die **Felswand**.

Goodgame Empire

Free2Play

WAS **Aufbauspiel** WER **Goodgame Studios**
WO **Quicklink 8034** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Im Kern ist **Goodgame Empire** eine Mischung aus **Die Siedler** und **Stronghold**, fällt allerdings bei weitem nicht so komplex aus wie seine großen Vorbilder. Vor allem die Warenkreisläufe und der Bur-

genausbau kommen vergleichsweise schlicht daher. Zwar lassen sich die meisten Gebäude mehrstufig erweitern, die Auswahl an Bauten hält sich aber in Grenzen – und damit auch die Möglichkeiten, die eigene Festung zu individualisieren. So sehen vor allem im Endgame die meisten Städte gleich aus. Den Profi wird das stören, der Gelegenheitsspieler aber erfreut sich am motivierenden Questsystem sowie der hübschen Comicgrafik. Schade: Wenn es zur Schlacht kommt, dürfen wir nicht mal selbst ran. Stattdessen werden die Scharmützel vom Computer ausgewürfelt. Beim Geschäftsmodell folgt **Goodgame Empire** dem klassischen Free2Play-Ansatz: Kaufbare Vorteile gibt es nicht; wer echtes Geld investiert, spart lediglich Zeit – ein faires Konzept. **DM**



Die **Wirtschaft** floriert zwar, doch langsam geht uns der Bauplatz aus.

Fazit: Für zwischendurch

Kingdom Rush

Browser-spiel

WAS **Strategiespiel** WER **Ironhide Game Studio**
WO **Quicklink 8030** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf die Mauern, die Goblins greifen an! **Kingdom Rush**, eine Tower Defense-Variante der Ironhide Game Studios, punktet nicht nur mit seiner stilsicheren Knuddeloptik, sondern auch mit einer ungewöhnlichen Spieltiefe. In zwölf Missionen kämpfen wir uns durch drei unterschiedliche Klimazonen (Wälder, Berge, Aschewüste). Dabei verbessern wir nach und nach unsere vier Basistürme, um den Strom an Feinden aufzuhalten. Aus der einfachen Kaserne etwa, deren Soldaten Gegner in Nahkämpfe verwickeln, stapfen später zähe Paladine oder Barbaren mit Wurfäxten. Jede erfolgreiche Verteidigung verschafft uns bis zu drei Sterne, mit denen wir weitere Verbesserungen freischalten, etwa stärkere Zauber oder Verlangsamung. Außerdem lässt sich jede Mission auch in zwei extra schwierigen Varianten spielen. Für weitere Inhalte müssen Sie sich allerdings einen Premium-Account zulegen. Der kostet in der Mini-Variante circa 80 Cent. **JR**

Fazit: Unbedingt spielen



Meteoriten und beschworene Einheiten machen unser Burgherrenleben leichter.

Slender

Freeware

WAS **Adventure** WER **Parsec Productions**
WO **Quicklink 8033** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Ein Hinweis vorweg: Dieser Text enthält keine Spoiler. Sie können danach also in aller Ruhe **Slender** spielen. Spielen trifft es allerdings nicht wirklich, vielmehr spielt der Titel mit Ihnen. Der Auftrag: Wir sollen acht Zettel in einem Wald und den darin stehenden Gebäuden finden. Nachts. Im Dunkeln. Dafür steht uns lediglich eine Taschenlampe zur Verfügung. Nach wenigen Spielminuten wird schnell klar: Etwas lauert dort draußen in der Dunkelheit. Etwas, das uns nicht freundlich gesonnen ist. Immer wieder halten wir inne. Moment, stand da gerade etwas zwischen den Bäumen? Dort drüben in dem verfallenen Gebäude könnte ein Zettel liegen, aber vielleicht wartet dort drinnen noch mehr. Möglicherweise sehen wir dort Dinge, die wir nicht sehen wollen, die uns gar in den Wahnsinn treiben. Und wieso haben Sie nicht längst **Slender** gestartet? Weiterlesen können Sie heute Nacht, denn Schlaf werden Sie ohnehin nicht finden. **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Hinter einer dieser **Ecken** könnte sich ein Zettel befinden ... oder etwas ganz anderes.