

Freispiel

Gameglobe

Schicke Grafik, toller Editor und fantastische Fan-Ideen.
Trotzdem hat Gameglobe seine Tücken. Und die liegen im Geschäftsmodell.

Browser- spiel

WAS [Level-Editor](#) WER [Hapti.co](#) WO [Quicklink 7931](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Aus der Tür des Turms tritt ein hübsch animierter Pirat (Niedlichkeitsfaktor 10), der säbelschwingend auf uns zustürmt. Einen Schlag später fällt der Freibeuter in die tosende See unter uns. Sie merken schon: **Gameglobe** ist eine wahre Free2Play-Augenweide. Als frei gestaltbare Spielfigur hüpfen und hauen wir uns durch sechs von den Entwicklern erstellte Levels. Welche Abenteuer wir danach erleben, steht uns frei, denn der Titel setzt auf seinen ebenso zugänglichen wie umfangreichen Editor sowie die Kreativität der Spieler. Obwohl **Gameglobe** erst seit Ende Oktober als Open-Beta zur Verfügung steht, gibt es bereits jetzt massig einfallsreiche und lustige Karten aus der Community. So wird aus dem Third-Person-Abenteuer plötzlich ein Rennspiel oder gar ein **Limbo**-Verschnitt in 2D. Wer selbst zum Editor greifen will, der muss allerdings geduldig sein. Denn sämtliche Levelobjekte müssen erst freigeschaltet werden.

Dafür benötigen wir Münzen, die wir nach Stufenaufstiegen erhalten. Letztere erreichen wir beispielsweise durch das Spielen und Beenden anderer Karten (einmalig pro Map) oder die Veröffentlichung eigener Levels, die andere Benutzer aber erst einmal spielen müssen. Genau hier beißt sich die Katze in den eigenen Schwanz. Denn ohne interessante Objekte kein spannender Level. Ungeduldigen Spielernaturen bleibt also nur der sündhaft teure Echtgeld-Shop. Für 1,99 Euro etwa gibt es 150 Münzen. Damit können wir uns nur eine Handvoll Objekte leisten – Frechheit! Geduldigen Personen oder Spielern, die mit dem Editor nichts anfangen können, möchten wir **Gameglobe** angesichts der schier unerschöpflichen Kreativität anderer Fans aber trotzdem ans Herz legen. **FH**

Fazit: Unbedingt spielen!



Ascii Sector

Freeware

WAS **Weltraumspiel** WER **Laserbrain Studios** WO **Quicklink 8139**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wie viel **Privateer** passt in die Grafik von **Rogue** (1980)? Überraschend viel: In **Ascii Sector** schlagen wir Weltraumschlachten, rüsten unser Schiff auf und erschließen interstellare Handelsrouten – alles in einem Universum ganz aus Buchstaben und Ziffernzeichen. Auf Landgang oder bei Entergefechten steuern wir unseren Piloten direkt und liefern uns taktische Gefechte mit Lasergewehr und Vibroklinge. **Ascii Sector** verzichtet zwar auf die dritte Dimension, setzt aber auf dieselbe Freiheit und denselben Tiefgang wie schon das große Vorbild. Allerdings fällt der Einstieg recht zäh aus, weil eine Handlung fehlt und wir in frühen Missionen meist ereignislose Patrouillen absolvieren oder belanglose Nachrichten übermitteln. Wer sich mit der Ascii-Programmiersprache auskennt, schafft dem einfach selbst Abhilfe und bastelt sich eigene Aufträge. Das liegt nicht jedermann, glücklicherweise können wir auf der Website aber auch die Werke anderer Community-Mitglieder herunterladen. **MA**

Fazit: Für (nostalgische) Fans



Blink

Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Digipen** WO **Quicklink 8136**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Das Geschicklichkeitsspiel **Blink** fällt in die Kategorie »simpler, aber genial«. Das Simple: Wir steuern eine namenlose Figur durch eine recht detailarme 2D-Landschaft. Das Geniale ist die winzige Antenne auf dem Kopf unseres Helden. Die erlaubt es uns nämlich, den Burschen auf andere, im Level verteilte Sendemasten zu teleportieren oder mit Holzkisten die Plätze zu tauschen. Auf diesen lediglich zwei Aktionen basieren zwar alle Rätsel, die fallen aber trotz der eingeschränkten Möglichkeiten recht komplex aus. Später im Spiel tauchen sogar Gegner auf, denen wir ausweichen müssen, oder größere Versionen, die uns kurzerhand an eine andere Stelle des Areals teleportieren. Für den kleinen Rätselspaß zwischendurch ist **Blink** also bestens geeignet. **MW**

Fazit: Für Zwischendurch



Ghosts of Mistwood

Social Game

WAS **Aufbauspiel** WER **Playdom** WO **Quicklink 8140**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sieht aus wie **Farmville** im Halloween-Gewand, kommt aber von Disney: In **Ghosts of Mistwood** machen wir uns auf die Suche nach unserer Tante Virginia, die von einem Geist aus ihrem Heim im Nebelwald entführt wurde. Hinweise geben uns die ansässigen Gespenster, wenn wir im Gegenzug das verfallene Anwesen auf Vordermann bringen. Dazu ziehen wir Schuppen und Wohnbuden hoch, pflanzen magische Kräuter und stellen eigene Baumaterialien her. Zwischendurch suchen wir in Wimmelbild-Spielchen nach Hinweisen. Das anfängliche Mysterium rückt dabei schnell in den Hintergrund – verschleppte Tante hin oder her, sind wir doch hier, um ein möglichst protziges Gruselanwesen aus dem Boden zu stampfen. In gewohnter Browserspiel-Manier tun wir das meist nur für ein paar Minuten am Tag und stoßen zudem irgendwann an unsere Grenzen, wenn wir keine Facebook-Freunde zu Hilfe rufen oder die entsprechenden Aufgaben per Echtgeld-Zahlung überspringen. **Ghosts of Mistwood** verpasst die Gelegenheit, das Genre um neue Ideen zu bereichern, aber wer mit **Farmville** Spaß hatte, der wird sich auch im Nebelwald zuhause fühlen. **MA**

Fazit: Für Farmville-Fans



Moloch City

Freeware

 WAS **Adventure** WER **realtroll** WO **Quicklink 7847**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Einige der besten RPG-Maker-Spiele stammen sicherlich aus der Feder von realtroll, zumindest wenn man Wert auf eine ausgefuchste, witzige Handlung legt. Die **Reise ins All** und **El Dorado 2** haben das bereits bewiesen. **Moloch City** steht diesen Story-Perlen in nichts nach. Wir spielen Brick, den knallhärtesten Detektiv der knallharten Stadt Moloch City. Und knallhart müssen wir sein, denn wer in Moloch City nicht knallhart ist, der geht unter. So kommentiert Brick einen kaputten Blumentopf lapidar mit: »Du warst einfach nicht hart genug für diese Stadt.« Überhaupt lohnt es sich, möglichst viele Gegenstände zu benutzen, nahezu alles führt zu einem witzigen Kommentar unseres Alter Ego. Klasse geschrieben sind auch die **Max Payne**-artigen Gedanken, mit denen sich der Protagonist herumquält. Anders als im Vorbild merkt man **Moloch City** nämlich jederzeit seinen Parodie-Charakter an. Die zugrundeliegende Spielmechanik verkommt bei all den spaßigen Details fast zur Nebensache. [MW](#)

Fazit: Unbedingt spielen!

In unserem Büro wartet Sekretärin Effi (unten links) immer auf einen Anruf von uns. Viele Telefone in der Stadt dürfen wir nämlich benutzen.



Borderlands 2 Mr. Torgues Kampagne des Metzels

DLC

 WAS **DLC für Borderlands 2** WER **Gearbox** WO **Quicklink 7543**
 WANN **bereits erschienen** GELD **ca. 10 Euro**

Kaum haben wir im ersten **Borderlands 2**-DLC Captain Scarletts Piratenschatz geborgen, da kommt der Entwickler Gearbox mit der nächsten Mini-Kampagne um die Ecke: **Mr. Torgues Kampagne des Metzels**. Und die wird ihrem Namen gerecht, denn der Ausgangspunkt der Handlung ist ein Turnier, in dem wir in einer Arena reihenweise Widersacher ausschalten müssen, um schließlich an eine Kiste wertvoller Beute zu gelangen. Aber keine Angst, wir ballern uns nicht die gesamte Spielzeit auf einer langweiligen Bühne durch eine Gegnerwelle nach der nächsten. Stattdessen erkunden wir neue Gebiete, nehmen an einer Kneipenschlägerei teil, raffen Unmengen an Beute zusammen und treffen auf schräge Charaktere. Zusätzlich gibt's eine neue Währung, die wir an speziellen Automaten gegen Waffen eintauschen können. Kurzum: Für **Borderlands 2**-Fans bietet der DLC genug neue und vor allem interessante Inhalte, um den recht happigen Preis von 10 Euro zu rechtfertigen. [MW](#)

Fazit: Für Fans


Ganz »heißer« Tipp: Gegen den eigentlich knackigen Zwischenboss Pyro Pete wirkt ein Schild mit Feuer-Immunität Wunder.

Upologus

Browser-spiel

 WAS **Rollenspiel** WER **Upjers** WO **Quicklink 8137**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wenn ein Zauberlehrling herumexperimentiert, passiert meist nichts Gutes. So ergeht es auch dem namenlosen Magierazubi aus **Upologus**, der sich zu Beginn des Browserspiels aus Versehen in einen Kobold verwandelt. Wir sollen ihm dabei helfen, zu seiner alten Gestalt zurückzufinden. Hierfür lotsen wir den kleinen Burschen durch 2D-Landschaften, fechten rundenbasierte Kämpfe aus, in denen wir Runen mit der Maus nachzeichnen, verbessern unseren Helden durch gefundene Beute und kümmern uns zwischendurch um seine Bedürfnisse, so wie in **Die Sims**. Anfangs macht das viel Spaß, zumal die kurzweiligen Quests für Motivation sorgen. Auf Dauer fallen aber die sich häufig wiederholenden Aufgaben sowie die größtenteils anspruchlosen Kämpfe negativ auf. Zudem haben die Entwickler ihr Spiel allzu offensichtlich auf den In-game-Shop getrimmt, der an jeder Ecke damit wirbt, dass es mit echten Euro doch so viel leichter ist, vom Kobold zum Magiermeister aufzusteigen. [DM](#)

Fazit: Für zwischendurch
Upologus mischt Rollenspiel mit Die Sims. Das Resultat: durchwachsen.
