

# Freispiel

## Ski Challenge 13

Das Sportspiel begeistert uns dank seiner brillanten Physik jedes Jahr aufs Neue. Diesmal hat die Ski Challenge auch ein paar spielerische Neuerungen im Gepäck.

### Freeware

WAS **Sportspiel** WER **greentube** WO **Quicklink 8180**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sie heißen Mausefalle, Kamelbuckel oder Russisprung. Klingt fast schon niedlich, aber in Sachen Gefährlichkeit nehmen es diese »Endgegner« problemlos mit jedem Diablo, Vaas oder Menendez auf. Logisch, es geht um Skipisten-Schikanen. Und wer einmal mit Schweißperlen auf der Stirn das 85-prozentige Gefälle der Mausefalle bezwungen hat, der kann über die Lavapfützen von Diablo und Vaas' Wahnsinn nur müde lächeln.

**Ski Challenge 13** sieht weder besonders gut aus, noch hört es sich besonders gut an. Aber es lässt uns dank seiner exzellenten Skiphysik hautnah spüren, was es bedeutet, mit 140 Sachen eine schwarze Piste runterzukaecheln. Wir müssen Unebenheiten lesen, Tore im richtigen Winkel anfahren, Sprünge wegdrücken und vor allem die schnellste Linie finden. Dabei messen wir uns mit zehntausenden anderen Spielern, denn die Ski Challenge ist nicht nur ein Spiel, sondern auch ein Wettbewerb, bei dem es Preise wie Laptops, Handys oder Kopfhörer zu gewinnen gibt. Parallel zu den real absolvierten Weltcup-Rennen können wir die entsprechende Piste downloaden und ein Wochenende lang um die Podestplätze kämpfen. Für Normalsterbliche sind diese jedoch ähnlich realistisch wie ein echter Weltcup-Sieg. Trotzdem bleiben wir motiviert. Weil wir tatsächlich mit jeder Fahrt besser werden. Weil wir uns die Geister von Freunden, Kollegen oder einfach nur den nächstbesseren Fahrern in der Rangliste runterladen und gegen sie antreten können. Und weil es schlichtweg eine Mordsgaudi ist, legendäre Pisten wie die Streif (Kitzbühel) oder die Lauberhornabfahrt (Wengen) in Angriff zu nehmen – da kann die Grafik noch so veraltet sein.

Wer glaubt, eine Strecke zu beherrschen, wechselt die Pistenbeschaffenheit auf »Eis« oder »Neuschnee«, schaltet in die halsbrecherische Ego-Perspektive oder probiert die neuen Spielmodi wie »Zeitbombe« oder »Freeride« aus. Unser persönlicher Favorit ist jedoch die »Talabfahrt«, die simuliert, wie sich so ein Pistenritt nach fünf Jagertees anfühlt. **Ski Challenge 13** wird ausschließlich durch (kaum störende) Werbung finanziert, ist also tatsächlich komplett kostenlos und hat keinen Echtgeld-Shop. **HK**

**Fazit: Unbedingt spielen!**



Wir sind den Sprung zu weit rechts angefahren und müssen nun für die folgende **Kombination** unsere Linie korrigieren.



Im knüppelharten, aber enorm intensiven **Extreme-Modus** fahren wir aus der Ego-Perspektive und ohne Hilfsanzeigen.

# Darksiders 2 Dämonenfürst Belial

DLC

WAS [DLC für Darksiders 2](#) WER [Laserbrain Studios](#) WO [Quicklink 7185](#)  
WANN [bereits erschienen](#) GELD [ca. 7 Euro](#)

THQ liefert mit dem DLC **Dämonenfürst Belial** bereits den dritten (und vermutlich auch letzten) Zusatz für **Darksiders 2**. Schauplatz ist die postapokalyptische Erde, die wir bereits im Hauptprogramm kurz besucht haben. Dort versucht Tod, von überlebenden Menschen mehr über das dritte Königreich zu erfahren, gerät aber zwischen die Fronten von Engeln und Dämonen und steht schließlich dem dunklen Höllenfürsten Belial höchstpersönlich gegenüber. Die Geschichte ist von allen bisher erschienenen DLCs die interessanteste, und am gewohnt grandiosen Spielgefühl ändert sich ebenfalls nichts. Allerdings stört es uns, dass Rätsel nahezu komplett fehlen und wir den Download-Happen in unter einer Stunde durchgespielt haben. Deswegen ist **Dämonenfürst Belial** der bisher schwächste DLC für **Darksiders 2**. [TV](#)

Fazit: Für Fans

Wenn sich Engel und Dämonen kloppen, mischt Tod natürlich fleißig mit.



# Medieval 2 Third Age

Mod

WAS [Mod für Medieval 2](#) WER [Third Age-Team](#) WO [Quicklink 8178](#)  
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Für Strategen mit einem Faible für **Der Herr der Ringe** sieht die Spielwelt seit **Schlacht um Mittelmeer 2** (2006) reichlich trostlos aus. Da bietet die Vorlage einige der gewaltigsten Schlachten der Filmgeschichte, und prompt wird die Lizenz derzeit fast ausschließlich für Action- und Rollenspiele genutzt. Also müssen die Fans selbst ran: **Third Age: Total War** bringt Tolkiens Welt mit **Medieval 2** zusammen und lässt uns auf einer riesigen Karte von Mittelmeer den Ringkrieg austragen. Die 14 spielbaren Völker umfassen von Rohan bis zu den Ostlingen alle großen Mächte aus Buch und Film, ihre Einheiten wurden detailverliebt dem Stil der Filmvorlage nachempfunden. Besonders eng an der Handlung bleibt die separate Gefährten-Kampagne, in der wir zu Beginn nur die vier Hobbits kontrollieren und unsere Verbündeten erst um uns scharen müssen. Filmschnipsel und Musik aus dem Original-Soundtrack von Howard Shore runden die grandiose Atmosphäre ab. [MA](#)

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Die Soldaten Gondors bemannen die Wälle von Minas Tirith.

# Mass Effect 3 Omega

DLC

WAS [DLC für Mass Effect 3](#) WER [Bioware](#)  
WO [Quicklink 7230](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [15 Euro](#)

Die Piratenkönigin Aria T'Loak saß in **Mass Effect 3** auf dem Trockenen, nachdem ihre Raumstation Omega vom Cerberus-General Oleg Petrovsky besetzt wurde. Im gleichnamigen DLC erobern wir die Verbrecher-Hochburg nun zurück – ganz ohne unsere treue Crew, dafür zusammen mit Aria und Nyreen, der ersten im Spiel gezeigten weiblichen Turianerin. Aber schon nach der ersten von vier Spielstunden setzt Ermüdung ein, weil der ballerlastige Einsatz zu linear verläuft: Immer wieder schießen wir uns durch Korridore, hacken Computer und sammeln uns zwischendurch in Arias Hauptquartier für die nächste Schießerei. Zwar durchstreifen wir dabei mehrere Abschnitte der Raumstation wie etwa ihr Abwassersystem, trotzdem werden die Schauplätze schnell eintönig. Und obwohl wir im Verlauf der Handlung immer wieder Entscheidungen treffen müssen, können wir die anderen Charaktere kaum beeinflussen. Die Neuerungen fallen ebenfalls recht spärlich aus: Mit dem Chakram-Werfer und dem Valkyrie-Sturmgewehr gibt es zwei bislang Vorbesteller-exklusive Waffen, außerdem kämpfen wir gegen eine neue Rea-



Die Ballereien fallen enorm abwechslungsarm aus.

per-Brut und stärkere Varianten der bekannten Loki-Mechs. Nach Abschluss der Mission erhalten wir außerdem zwei neue biotische Fähigkeiten, können aber nicht mehr nach Omega zurückkehren – so bleibt der teure DLC ein einmaliges Vergnügen. [MA](#)

Fazit: Finger weg!

# Decision 2

**Freeware**

 WAS **Actionspiel** WER **FlyAnvil** WO **Quicklink 8177**  
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Zombies und Knarren? Kennt man ja schon. **Decision 2: New City** packt noch Werwölfe obendrauf. Naja, innovativ mag das nicht sein, Spaß macht's trotzdem, und zwar ordentlich. In der brachialen Top-Down-Ballerei gilt es, sieben Bezirke einer Stadt von Monsterhorden zu säubern und vor künftigen Übergriffen zu schützen. Der Ablauf bleibt dabei immer gleich: den jeweiligen Bezirk auskundschaften und Geschütztürme sowie Generatoren und Gebäude sichern. Danach dezimieren wir die Monster-Population und nehmen uns den nächsten Sektor vor. Klingt fad, motiviert aber dank der durchdachten Rollenspiel-Elemente. Fabriken, Geldautomaten und abgeschlossene Aufträge bringen Moneten, mit denen wir neue Waffen und Upgrades sowie Fähigkeiten kaufen oder unsere Geschütztürme aufrüsten. Für zarte Gemüter ist die hübsch inszenierte Action-Orgie allerdings nichts. Wer mit der Schrotflinte balbert, stapft wenig später durch tiefrotes Zombie-Werwolf-Gulasch. **FH**

**Fazit: Unbedingt spielen!**



# SongPop

**Social Game**

 WAS **Musikspiel** WER **SongPop** WO **Quicklink 8174**  
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Ein Facebook-Spiel, das weitgehend ohne den üblichen Pinnwand-Spam auskommt – allein das wäre schon Grund genug, **SongPop** auszuprobieren. Auch sonst kommt das kostenlose Musikspiel erfrischend anders daher. Das Ziel: Wir müssen innerhalb kurzer Zeit Künstler oder deren Lieder erkennen und aus vier möglichen Antworten die richtige wählen. Je schneller wir das tun, desto mehr Punkte hagelt es. Das Portfolio umfasst nahezu alle Musik-Genres, von Rock'n'Roll bis zur Popmusik des Jahres 2012, von Barry White bis Lady Gaga. Cool: Wenn wir von anderen Spielern gestellte Herausforderungen meistern, sammeln wir Münzen, mit denen wir nach und nach weitere Song-Listen freischalten. Unter denen findet sich sogar Videospiele-Musik. Nett auch: Gefällt uns ein Stück, können wir es direkt aus dem Spiel heraus bei diversen Anbietern wie etwa iTunes oder Amazon als MP3-Download käuflich erwerben. Wer also glaubt, nicht nur »We will rock you« von Queen bereits nach dem ersten Takt erkennen zu können, der sollte sich mal dem Lieder-Quiz in **SongPop** stellen. **DM**

**Fazit: Für Zwischendurch**



# XCOM: Enemy Unknown Slingshot

**DLC**

 WAS **DLC für XCOM: Enemy Unknown** WER **Firaxis** WO **Quicklink 7727**  
 WANN **bereits erschienen** GELD **6,50 Euro**

Neue Aliens, neue Waffen, neue Soldaten-Klassen? Das alles gibt's im ersten Story-DLC für **XCOM: Enemy Unknown** nicht. Was es bei **Slingshot** stattdessen gibt: drei Ratsmissionen rund um ein besonderes Alien-Schiff und ein rätselhaftes Artefakt. Die sind ins erste Drittel der Kampagne integriert, lassen sich also nicht einzeln absolvieren. Im ersten neuen Einsatz sollen wir einen chinesischen Ex-Gangster aus der Gefahrenzone holen, der uns anschließend als »Heavy«-Soldat zur Verfügung steht – mit einem individuellen Aussehen und einer eigenen Stimme, aber ohne jeden spielerischen Unterschied zu anderen »Heavys«. Anschließend warten eine Variation der bekannten Bombenentschärfungs-Einsätze sowie der Sturm des Alien-Raumschiffes. Insgesamt dauert die Kampagne durch die drei Extra-Missionen rund eine Stunde länger – für 6,50 Euro ein ziemlich dünnes Paket, zumal die Karten aus dem Hauptspiel recycelt werden und es keine neuen Forschungszweige gibt. **JG**

**Fazit: Für Gar-nicht-genug-Krieger**

