

Freispiele

RaceRoom Racing Experience

Eine Free2Play-Rennsimulation? Könnte man für eine Schnapsidee halten, wenn nicht die Macher von GTR und Race dahinterstecken würden.

Free2Play

WAS **Rennspiel** WER **Simbin** WO **Quicklink 8227**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Gänsehaut! Und das sogar auf Kommando, wir müssen nur aufs Gaspedal treten. Denn was **RaceRoom Racing Experience** in Sachen Motorensound aus den Boxen knallt, föhnt uns sämtliche Nackenhaare sofort in Habachtstellung und ist schlichtweg eine Wucht! Und auch die Augen werden verwöhnt, denn Grafik und Geschwindigkeitsgefühl landen ebenfalls auf Anhieb an der Spitze des Genres. Simbin setzt nach **GTR** und **Race** erneut Maßstäbe, das Ganze jedoch zum ersten Mal mit einem Free2Play-Titel. Im kostenlosen Lieferumfang der offenen Beta-Version sind sechs Autos und zwei Strecken enthalten. Klingt nach wenig, ermöglicht aber bereits wochenlangen Fahrspaß. Denn wir bekommen keine lahmen Enten aus der Golfklasse serviert, sondern lizenzierte Supersportwagen wie den Saleen S7R. Die zwei fiktiven Strecken gehören ebenfalls zum fahrerisch Spannendsten, was wir in letzter Zeit vor das Lenkrad bekommen haben. Das liegt auch an der Simbin-typischen, glaubwürdigen Fahrphysik, die uns jedes Streckendetail hautnah spüren lässt. Im Gegensatz zu Hardcore-Simulationen wie **rFactor 2** richtet sich **RaceRoom** dabei nicht nur an einarbeitungswillige Rennspielprofis, sondern ermöglicht im standardmäßig aktivierten Amateurmodus auch Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse.

Wer mehr Kurse, Autos oder auch die volle Realismuspackung im so genannten »Get Real«-Modus möchte, muss zwangsläufig in die Tasche greifen, denn eine Spielwährung existiert nicht. Das ist einerseits hart, andererseits aber auch eine erfrischend transparente Ausnahme im oftmals undurchsichtigen Free2Play-Dschungel, zumal die Preise absolut in Ordnung gehen. So kostet ein Audi R8 umgerechnet 3 Euro, der »Get Real«-Modus gerademal 1 Euro, und der originalgetreu nachgebaute Hockheimer Ring schlägt mit 5 Euro zu Buche. Größte Baustelle von **RaceRoom** ist der derzeit noch sehr geringe Spielmodi-Umfang. Wir dürfen lediglich gegen die Uhr antreten. Allerdings holt Simbin aus der Bestzeitenjagd das Maximum raus: So sehen wir nicht nur jederzeit, wo wir im weltweiten Vergleich stehen, sondern können auch gegen den Ghost eines beliebigen Konkurrenten oder Freundes antreten. **HK**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Kostenloser, uneingeschränkter Fahrspaß:
Wir brettern im **Supersportwagen Saleen S7R** über den fiktiven, aber grandios designten RaceRoom Raceway.



Angry Birds Star Wars

Social Game

 WAS **Actionspiel** WER **Rovio** WO **Quicklink 8220**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die dunkle Seite der Macht: Im Laden bis zu 10 Euro für **Angry Birds: Star Wars** bezahlen. Die helle Seite der Macht: den kultigen Actiontitel für lau auf Facebook spielen. Auch wenn man in der Social-Game-Variante diverse grafische wie inhaltliche Abstriche hinnehmen muss, bietet sie dennoch ausreichend, teils enorm knifflige Levels für ambitionierte Highscore-Jäger. Cool: Passend zum **Star Wars**-Thema dürfen wir unsere grimmigen Vögel mit Lichtschwertern, Laserpistolen oder Thermaldetonatoren ausstatten, um den als Sturmtruppen verkleideten Schweinen ordentlich Saures zu geben. Wie schon in **Angry Birds: Friends** gibt's zudem diverse Superwaffen, etwa den Millennium-Falken, der den halben Level zu Klump ballert, aber echtes Geld kostet. Besonders zielsichere Spieler können derartige Boni allerdings auch so ergattern. **DM**

Fazit: Für zwischendurch


Das Schwarze Auge Herokon Online

Free2Play

 WAS **Rollenspiel** WER **Silver Style** WO **Quicklink 8219**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

 Schade: Die zahlreichen **Dialoge** sind nicht vertont.

Fans des Rollenspieluniversums **Das Schwarze Auge**, die mal wieder ins digitale Aventurien reisen wollen, bietet Silver Style (**The Fall**) nun frisches Futter. **Herokon Online** setzt auf die **DSA**-Lizenz und läuft komplett im Browser. Das Free2Play-Rollenspiel erinnert mit seinen detailverliebten, handgemalten Hintergründen stark an den Genreklassiker **Baldur's Gate**, reicht aber nicht im Ansatz an dessen Qualitäten heran. Zwar weiß der Titel durch seine Komplexität und die zahlreichen Quests (mit zusätzlichen Tagesaufgaben) vor allem **DSA**-Anhängern zu gefallen, die schlecht animierten Echtzeit-Kämpfe verlaufen allerdings zu undynamisch und langweilig. Die angekündigten Gruppen-Features könnten Abhilfe schaffen, denn im Team schnetzelt es sich bekanntlich flotter und abwechslungsreicher. Diese Funktionen werden laut Silver Style in Kürze implementiert. **FH**

Fazit: Für Fans

Forgotten Elements

Freeware

 WAS **Action-Rollenspiel** WER **Marlon Drescher**
 WO **Quicklink 8222** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Während das riesige Blizzard-Team über zehn Jahre an **Diablo 3** gearbeitet hat, wurde **Forgotten Elements** in gerademal drei Jahren und neun Monaten von nur einer Person auf die Beine gestellt. Zugegeben, das sieht man dem Spiel an; Schönheitspreise gewinnen die hölzernen Animationen und spärlichen Effekte nämlich nicht. Dafür steckt einiges im eigentlichen Spiel. Dank der vier Klassen, 96 Fähigkeiten und jeder Menge Gegenstände (inklusive Crafting) gibt es einiges zu entdecken, für Wiederspielwert ist dank zufallsgenerierter Dungeons ebenfalls gesorgt. Die erkunden wir wahlweise aus der Draufsicht oder aus der Schulterperspektive; Freunde der guten alten Heldenaufbrüst-Suchtspirale werden sich schnell zuhause fühlen. Weil **Forgotten Elements** als Online-Rollenspiel angelegt ist, können wir auch jederzeit mit oder gegen andere Spieler in die Schlacht ziehen – auf den noch recht leeren Servern sind wir aber nur wenigen davon begegnet. **MA**

Fazit: Für Fans


Game Corp

**Browser-
spiel**

WAS **Aufbauspiel** WER **56 Gaming** WO **Quicklink 8221**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Diese unverschämten Spielejournalisten! Gut, wir haben den Feldherren-Simulator mit zwei unbelegten Jungprogrammierern in Notepad und Paint zusammengekleistert, aber deswegen gleich die Verbrennung aller Exemplare fordern? Um es besser zu machen, müssen wir in **Game Corp** unser Entwicklerstudio ausbauen, Mitarbeiter anheuern und sie Spielprojekten zuweisen. Dabei sammeln sie Erfahrung in den Disziplinen Code, Grafik, Sound und Schreiben, außerdem können wir sie in besseren Programmen ausbilden. Bei jedem Genre wollen die Stärken unseres Teams berücksichtigt werden, begabte Schreiberlinge etwa glänzen in Rollenspielen – oder wir pfeifen auf Qualität und überfluten den Markt mit Ramsch. Das kommt zwar weder bei den jährlichen Awards noch bei der Presse gut an, aber wen scheren die schon? **MA**

Fazit: Für zwischendurch



Coasterville

**Social
Game**

WAS **Aufbauspiel** WER **Zynga** WO **Quicklink 8223**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Farmville, Castleville, Cheville, Cityville und jetzt: **Coasterville**. Wären wir fies, würden wir behaupten, Zynga könnte nichts anderes. Sind wir aber nicht, denn der Facebook-Gigant beweist auch mit seinem neuesten Streich wieder ein Händchen für kurzweilige Aufbauspiele. In diesem Fall managen wir einen Freizeitpark, errichten etliche Attraktionen, Geschäfte und Dekorationen und kümmern uns um die Bedürfnisse der Besucher. Ähnlich wie in **Rollercoaster Tycoon** dürfen wir außerdem Achterbahnen sogar selbst gestalten, wenn auch nicht so umfangreich und vielseitig wie beim großen Vorbild. Was Zynga-Fans bereits kennen: Ohne penetrante Facebook-Anfragen kommen wir in **Coasterville** nicht weit. Schon früh konfrontiert uns das Spiel mit Quests, die wir nur gemeinsam mit Freunden lösen können. Oder aber durch den Einsatz echter Euros. **DM**

Fazit: Für Zwischendurch

Judith

Freeware

WAS **Adventure** WER **Distractionware** WO **Quicklink 8217**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Grafikfetischisten werden die Nase rümpfen; **Judith** präsentiert sich nämlich in feinsten 8-Bit-Optik. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, den erwartet ein spannendes Adventure aus der Ego-Perspektive, das oft für Gänsehaut sorgt. Doch worum geht's? Hauptcharakter Jeff pflegt seit einiger Zeit eine Affäre mit einer Pixeldame namens Emily. Da beide verheiratet sind, können sie sich nur heimlich an abgelegenen Orten treffen. Diesmal fällt die Wahl auf ein altes, verlassenes Anwesen. Bereits nach kurzer Zeit ist Emily jedoch verschwunden und es ist an uns, sie wiederzufinden. Mehr wollen wir über die gelungene Handlung, die sich an ein bekanntes französisches Märchen anlehnt, an dieser Stelle nicht verraten. Probieren Sie das Adventure-Kleinod einfach selbst aus! **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Emily in ihrer ganzen Pixelpracht – bis sie plötzlich spurlos verschwindet.

