



Ace of Spades

Ace of Spades kombiniert Bauklotz-Spaß mit einem klassischen Multiplayer-Shooter. Dass das nicht zwingend die Über-Kombination ist, zeigt unser Test. Von Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Jagex** Entwickler: **Jagex Limited (Runescape, kein Test)**
Termin: **12.12.2012** Spieler: **1-32** Sprache: **Deutsch, Englisch, 7 weitere** Preis: **8 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8250

Auf DVD: Test-Video

Alles scheint ruhig in unserer grünen Basis, zu ruhig. Denn irgendwas stimmt in dieser Partie des Multiplayer-Shooters **Ace of Spades** nicht. Auf einmal hören wir ein leises Hämmern. Es klingt wie Metall auf Stein. Dann ein Krachen und plötzlich klafft ein Loch im Boden unserer Festung. Verflucht! Das blaue Team hat einen Tunnel gegraben und macht sich nun mit unserer grünen Flagge aus dem Staub. Tja, so kann

es einem ergehen, wenn man die Besonderheiten dieses Spiels nicht beachtet.

Erstmal ist **Ace of Spades** ein Multiplayer-Shooter, in dem wir gegen andere Spieler und Mannschaften antreten, sie einfach umpusten oder ihnen die Flaggen klauen. Wie in **Minecraft** allerdings setzen sich alle fünfzehn Maps von **Ace of Spades** aus quadratischen Blöcken zusammen. Diese können durch Waffen oder mit der Schaufel, die jeder Spieler mit sich führt, zerstört beziehungsweise manierlich abgebaut werden. Haben wir einen Vorrat an Quadern eingesammelt, lassen die sich an anderer Stelle einzeln oder in vordefinierten Formen wieder in die Welt setzen. Leider landen die Blöcke nicht immer auf Anhub dort, wo wir

sie gerne hätten. Trotzdem ist ein einfacher Bunker oder Wachturm schnell gebaut. Arbeiten ein paar Spieler Hand in Hand, wird aus einem kleinen Schutzraum flott eine imposante Festung – die aber leider genauso schnell wieder verschwunden ist. Sobald nur ein paar Raketen in unserem Bauwerk eingeschlagen sind, gewähren große Löcher den anstürmenden Angreifern Einlass. Daher macht es nur wenig Sinn, aufwändige Bauten zu errichten.

Aber wie steht's denn mit dem Schießen, funktioniert das denn wenigstens gut? Bevor wir einem Match beitreten, entscheiden wir uns für eine von vier Klassen. Zusätzlich lässt sich jeder Soldatentyp durch die Wahl der Ausrüstung spezialisieren. Die Minigun des Kommandosoldaten etwa richtet bei Gegenspielern großen Schaden an, während sein Raketenwerfer feindliche Bollwerke zerbröckelt. Wozu dann noch einen ausgewiesenen Raketenbeschützer? Anders als sein deutscher Name suggeriert, schießt dieser nicht mit den explosiven Geschossen um sich, sondern schnallt sie sich auf den Rücken. Dank seines Jetpacks überwindet der

Raketenschütze weite Abgründe oder erklimmt Festungsmauern in Windeseile. Der dritte im Bunde ist der Bergarbeiter. Der pfiffige Kumpel trägt auch über Tage seinen Grubenhelm,

der ihn vor Treffern schützen soll. Zur Selbstverteidigung führt der Bergmann außerdem immer eine Schrotflinte mit sich. Deutlich zu stark ist momentan noch der Scharfschütze. Durch die groben Charakter-

modelle ist es ausgesprochen einfach, Kopfschüsse zu erzielen. Außerdem verwickelt die Optik seines Präzisionsgewehrs nicht im Geringsten, was Treffer auch auf weite Distanz kinderleicht macht.

Trotz der Schwächen in der Spielbalance macht **Ace of Spades** immer wieder mal Laune. Dies liegt vor allem an den unter-

Der »Zombie«-Modus

Der »Zombie-Modus« ist das Sahnestück von **Ace of Spades**. Solange wir zum Team der Lebenden gehören, verteidigen wir uns mit Waffengewalt gegen die hinterlistigen Hirnknabberer. Wenn wir jedoch von einem der Zombies ins Jenseits befördert wurden, machen wir als Untoter selbst jagt auf unsere ehemaligen Kameraden.



Untote unter Tage

ten antreten, sie einfach umpusten oder ihnen die Flaggen klauen. Wie in **Minecraft** allerdings setzen sich alle fünfzehn Maps von **Ace of Spades** aus quadratischen Blöcken zusammen. Diese können durch Waffen oder mit der Schaufel, die jeder Spieler mit sich führt, zerstört beziehungsweise manierlich abgebaut werden. Haben wir einen Vorrat an Quadern eingesammelt, lassen die sich an anderer Stelle einzeln oder in vordefinierten Formen wieder in die Welt setzen. Leider landen die Blöcke nicht immer auf Anhub dort, wo wir

+ Stärken

+ interessante Spielmodi

- Schwächen

- schlechte Balance
- wenig Teamwork
- nutzloses Bauen

Wo kaufen?

Ace of Spades wird derzeit ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es noch nicht. Einmal aktiviert, ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Steam-Konto verknüpft, kann also anschließend nicht mehr weiterverkauft werden.



Ah, London. Die **Maps** von **Ace of Spades** sind voll von netten Details. Der Nebel im Hintergrund ist aber leider keine Nachbildung des englischen Wetters, sondern auf jeder Karte zu finden.

schiedlichen Spielmodi. Neben Klassikern wie dem angesprochenen Team-Deathmatch, Capture the Flag und King of the Hill bietet das Spiel auch frische Spielerlebnisse. In »Diamantenmine« machen wir uns unter Tage auf die Jagd nach den wertvollen Steinen. Haben wir einen Klunker ausgebuddelt, müssen wir ihn schnellstmöglich in einen markierten Bereich bringen, bevor das gegnerische Team ihn uns abluchst. Im Modus »Zerstörung« ist der Name Programm: Unsere Aufgabe ist das Zerkrümeln der feindlichen Basis. Dafür arbeiten wir diese mit allem, was unser Arsenal hergibt, bis der gegnerische Klotz-Zähler schließlich bei null angelangt ist.

Unser persönlicher Favorit ist der »Zombie«-Modus. Hier versucht ein zufällig ausgewählter Untoter, die restlichen Spieler von seiner Lebensweise zu überzeugen. Statt guter Argumente stehen ihm dazu nur seine verwesenden Finger zur Verfügung, mit denen er sich jedoch erstaunlich gut durchs Erdreich buddeln kann. Wie ein tollwütiger Maulwurf gräbt er sich so an seine nichtsahnenden Opfer heran, um dann überraschend anzugreifen. War die Aktion erfolgreich, wankt der Angenagte von nun an ebenfalls als Infizierter über die Map. Außerdem führte Entwickler Jagex mit dem neusten Patch den sogenannten »Classic-CTF«-Modus ein. Schnickschnack wie Waffen- und Klassenwahl fallen hier weg. Stattdessen verfügt jeder Spieler nur über Spaten, Karabiner und Granate. Durch die kastrierte Ausrüstung gepaart mit längeren Rundenzeiten und reduzierter Bewegungsgeschwindigkeit spielt sich **Ace of Spades** taktischer und der Basenbau gewinnt an Bedeutung. Schmerzlich vermisst haben wir aber insbesondere hier einen Voice-Chat, der koordiniertes Vorgehen erleichtert.

Grafisch orientiert sich **Ace of Spades** ganz an **Minecraft**. Anders als im Indie-Hit sind die Blöcke in **Ace of Spades** aber nur einfarbig, wodurch große Flächen sehr eintönig wirken. Dennoch macht es Spaß, die hübsch gestalteten Maps mit unterschiedlichsten Settings zu erkunden. Ob Bauklotz-Enten im

Londoner Hyde Park oder Raumfähre auf dem Mond, immer wieder tauchen liebevolle Details aus dem Nebel auf. Nebel? Ja, leider verwendet Jagex diese veraltete Technik, um unsere Sichtweite zu beschränken. Auch beim Thema Sound bewegt sich das Spiel im unteren Mittelmaß. Die Geräuschkulisse ist solide, auch wenn die Explosionen gerne etwas druckvoller sein könnten. Hin und wieder ertönen auf dem Schlachtfeld sogar ein paar Sprachsamples. Lediglich die Menümusik, die wir mal gutmütig als Retro-Gedudel bezeichnen, haben wir nach wenigen Minuten lieber abgestellt. Nicht nur optisch weicht **Ace of Spades** vom aktuellen Genre-Standard ab, auch spielerisch bietet es interessante Ansätze. Leider trübt die schlechte Spielbalance den guten ersten Eindruck. Bei dem geringen Preis von rund 8 Euro kann man zwar eigentlich nicht viel falsch machen, andererseits gibt es die Beta-Version des Spiels nach wie vor kostenlos, und vielleicht spielt man lieber die – bis die Entwickler die Probleme in den Griff bekommen haben. **JO**

Baustopp wegen Bombenwetter



Vergebene Chancen

Johannes Rohe
redaktion@gamstar.de

Mensch, hab' ich gelacht, als ich gemeinsam mit einer Horde Zombies einen kompletten Berg einstürzen ließ, um die verschanzten Verteidiger zu infizieren! Oder gezittert, als mein Team sich durch Tunnel in die feindliche Basis schlich. **Ace of Spades** hat diese Momente, in denen die ungewöhnliche Spielmechanik zur Höchstform aufläuft und mir viel Spaß bereitet. Aber leider viel zu selten. In den meisten Fällen bin ich alleine auf den sehr weitläufigen Maps unterwegs und hoffe, nicht schon wieder zum Opfer eines Scharfschützen zu werden. Sollten die Entwickler die Probleme in den Griff bekommen, schaue ich mir **Ace of Spades** aber gerne noch einmal an. Bis dahin jedenfalls spiele ich lieber Team Fortress 2. Da gibt's zwar nix zu buddeln, aber das kostet schließlich auch nichts.

TERMIN 12.12.2012 PREIS 8 Euro USK nicht geprüft

Ace of Spades

Multiplayer-Shooter

Publisher Jagex
Entwickler Jagex Limited
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- putzige Bauklotzoptik
- nur ein Feuereffekt
- schlechte Animationen
- nette Partikeleffekte
- trist

SOUND

- ordentliche Geräuschkulisse
- Sprachsamples
- schwache Explosionen
- nervige Menümusik

BALANCE

- jede Klasse sinnvoll
- Scharfschützen zu mächtig
- Bauen fast nutzlos

ATMOSPHÄRE

- hohes Spieltempo
- verschiedene Schauplätze
- liebevolle Einzelheiten auf den Maps
- keine optischen Highlights

BEDIENUNG

- Tastenbelegung frei konfigurierbar
- dedizierte Server
- unpräzises Bauen
- hakeliges Klettern

UMFANG

- fünfzehn Karten
- vier Klassen
- keine freispielbaren Extras

LEVELDESIGN

- faïres Leveldesign
- Maps zu weitläufig
- Karten passen sich nicht dem Spielmodus an

TEAMWORK

- gemeinsames Bauen
- keine Interaktion
- keine Voicechat
- keine individuellen Belohnungen für Teamplay

WAFFEN&EXTRAS

- unterschiedliche Ausrüstung
- verschiedene Waffen pro Klasse ...
- ... die sich aber nur in Schaden und Genauigkeit unterscheiden

MULTIPLAYER-MODI

- sieben Spielmodi
- altbekannte Modi ...
- ... aber auch neue Varianten
- Klassik-Modus

6/10
6/10
4/10
8/10
6/10
7/10
5/10
4/10
7/10
9/10

