

Freispiel

Perspective

Mal wieder kommen die cleversten Ideen aus der Indie-Szene. In diesem Freeware-Kleinod müssen Sie sprichwörtlich um mehrere Ecken denken.

Freeware

WAS [Jump&Run](#) WER [Digipen](#) WO [Quicklink 8224](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Wir erinnern uns: Im Herbst 2007 erschien **Portal**, ein Knobel-Shooter, der dank cleverer Ideen und irrwitzigem Design ein völlig neues Spielerlebnis bot und so zum modernen Klassiker avancierte, der bis heute unzählige Spieler begeistert. Nun ist es ausgerechnet ein kleines Freeware-Programm, das erneut dieses **Portal**-typische Gefühl in uns hervorruft: **Perspective**.

Wie schon beim Valve-Hit steht der Name auch hier für das zentrale Spielelement. Denn: Grundsätzlich steuern wir das Spiel zwar als klassisches 2D-Jump&Run der Marke **Super Mario**, laufen und springen mit unserer blauen Spielfigur also von links nach rechts. Allerdings können wir auf Knopfdruck jederzeit in einen Übersichtsmodus schalten, in dem wir die Kamera frei im plötzlich dreidimensionalen Raum bewegen. Und das ist auch bitter nötig, denn so verändert sich die Perspektive auf unseren Helden und die Hindernisse, die ihn umgeben. Sprich: Was vorher unerreichbar war, ist nach einem kurzen Kameranachschwenk plötzlich in greifbarer Nähe – oder umgekehrt.

Das zwingt uns, gleichermaßen zwei- wie dreidimensional zu denken, was kompliziert klingt, aber schnell eine beispiellose Sogwirkung erzeugt. In Worten zu beschreiben oder auf Bildern zu zeigen, wie sich **Perspective** spielt, ist fast unmöglich. Daher unser Tipp: Unbedingt den Freispiel-Check auf unserer DVD der letzten Ausgabe anschauen. Oder den Titel besser gleich selbst ausprobieren. Sonst geht dieses großartige Puzzle-Spiel noch an Ihnen vorbei. Das wäre fast so schade wie einst bei **Portal** anno 2007. [MW](#)

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Die **Grafik** ist sehr minimalistisch, passt aber perfekt zu dem Knobelspiel.



Indem wir die Kamera ein wenig nach vorn bewegen, verändert sich die **Perspektive**, und die Distanz, die wir überbrücken müssen, schrumpft. Rätsel gelöst!



Starcraft Universe

Mod

WAS [Mod für Starcraft 2](#) WER [upheavelarts](#) WO [Quicklink 8248](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Der Ruf nach einem Online-Rollenspiel im **Starcraft**-Universum ist nicht neu. Da Blizzard diesen Wunsch aber offenbar (noch) nicht erfüllen möchte, machen sich die Fans eben selbst ans Werk – mit einer Mod für **Starcraft 2**. Wie soll das denn funktionieren, schließlich ist **Starcraft 2** ein Strategiespiel? Doch siehe da: Alles, was wir von einem Online-Rollenspiel erwarten, ist in **Starcraft Universe** mit an Bord: zwei Rassen (Terraner und Protoss), Klassen, vertonte Dialoge, Zwischensequenzen in Spielgrafik und eine spannende Geschichte. Das Ganze erleben wir aus der Schulterperspektive, die Benutzeroberfläche erinnert an **Star Wars: The Old Republic**. Zwar fehlt noch Feinschliff, und Multiplayer-Inhalte gibt's auch noch nicht. Beeindruckend ist die etwa 30 Minuten lange Demo aber schon jetzt. Wir sind gespannt, was da noch auf uns zukommt. [MW](#)

Fazit: Für Fans



The Walking Dead

Social Game

WAS [Rollenspiel](#) WER [Eyes Wide Games](#) WO [Quicklink 8244](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)



Wirklich sozial ist das offizielle Social-Game zum Serien-Hit **The Walking Dead** nicht. Denn das Einzige, was man im 2D-Rollenspiel mit den eigenen Facebook-Freunden anstellen kann ist, ihnen den Gar aus zu machen. Warum auch nicht, schließlich torkeln sie als virtuelle Untote durchs Land und richten sonst nur Schabernack an. Das Quest-Design gewinnt zwar keine Innovationspreise (Töte X Zombies, sammle Y Gegenstände etc.), und auch die dezent an **XCOM: Enemy Unknown** erinnernden Rundenkämpfe erreichen nicht die Komplexität und taktische Tiefe des großen Vorbilds. Durch unterschiedliche Waffen, Upgrades und Levelaufstiege motiviert das Spiel aber dennoch. Cool für Fans: **The Walking Dead** bietet neben einer eigenen Story-Kampagne auch zwei Missionen, in denen wir Szenen aus der ersten und dritten Staffel nachspielen. Weitere sollen folgen. [DM](#)

Fazit: Für Fans

Caesar's Day Off

Browser-spiel

WAS [Interaktiver Comic](#) WER [Benedikt Hummel, Marius Fietzek, Sabrina Winter](#)
WO [Quicklink 8245](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Wie würde ein freier Tag im Leben von Julius Cäsar aussehen? In **Caesar's Day Off** finden wir genau das heraus. Wir steuern ausschließlich Cäsars Daumen. Richten wir ihn nach oben, überlebt unser Gegenüber, nach unten bedeutet den Tod. So entscheiden wir über das Schicksal unserer Frau, die will, dass wir den Müll rausbringen. Über den letzten überlebenden Gladiator im Kolosseum. Oder über die Dame am Kassenautomaten, an dem wir unseren Einkauf bezahlen müssen. Moment, am Kassenautomaten? Ja, die historische Genauigkeit nimmt das urkomische Spiel nicht so ernst. Am Ende des Tages steht dann eine große Party an, zu der alle Personen eingeladen sind, die den Tag überlebt haben. Dummerweise dauert das Spiel nur rund eine Minute, und nach drei bis vier Durchgängen hat man alles gesehen, was es zu sehen gibt. Die lohnen sich aber sehr, sie sollten sie in der Mittagspause unbedingt mal dazwischenschieben. [MA](#)

Fazit: Ein (sehr) kurzer Spaß für zwischendurch



Game of Thrones Ascent

Social
Game

WAS **Rollenspiel** WER **Disruptor Beam** WO **Quicklink 8249**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

In einer Sache steht das offizielle Social-Game zu George R. R. Martins Romanreihe **Das Lied von Eis und Feuer** seiner Vorlage schon mal in nichts nach: Komplexität. Denn der durchweg in statischem 2D gehaltene Rollenspiel-Strategie-Mix bietet Basisbau, ein Talentsystem, trainierbare Einheiten, Crafting und Dialoge mit unterschiedlichen Auswirkungen. Wenn man genau hinschaut, kann **Game of Thrones: Ascent** zwar nicht mit einem Vollblut-Rollen- oder Strategiespiel mithalten, für ein Facebook-Programm bietet die Buch-Versoftung aber dennoch ungewöhnlich viel Spieltiefe. Fans freuen sich zudem über eine zwar in öden Textfenstern präsentierte, aber dennoch recht spannende Geschichte, die parallel zu den Ereignissen des ersten Romans und der ersten Serienstaffel verläuft. Ärgerlich indes, dass die häufigen Kämpfe lediglich ausgewürfelt werden und uns zudem zum minutenlangen Warten verdammen. Für zwischendurch taugt diese **GoT**-Adaption aber dennoch allemal. **DM**

Fazit: Für Fans



Lavalanche

Freeware

WAS **Puzzlespiel** WER **Bombsquad** WO **Quicklink 8242**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Selbstgemachte Katastrophe: In **Lavalanche** lautet unser Ziel, hilflose Dörfer mit heißer Lava direkt aus dem Erdkern zu verbrennen. Das klingt allerdings herzloser, als es in Wirklichkeit ist. Denn etwas abstrakter betrachtet geht es in dem Puzzlespiel darum, einen Lavastrom so umzuleiten, dass er ein bestimmtes Ziel erreicht (eben jene Dörfer, die bestimmt längst evakuiert wurden). Hierfür können wir das heiße Gestein jederzeit per Mausclick festwerden lassen, wodurch wir Wege formen. Wasserquellen, Höhenunterschiede und fiese Zeitlimits machen es uns allerdings oft sehr schwer; wer alle 40 Levels schafft, der darf sich ruhig mal selbst auf die Schulter klopfen. Und wenn das immer noch nicht reicht, steht ein umfangreicher Leveleditor zur Verfügung. **MW**

Fazit: Für zwischendurch

Middens

Freeware

WAS **Rollenspiel** WER **myformerselves** WO **Quicklink 8247**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die greifbare Information vorneweg: Theoretisch ist **Middens** ein Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen. In der Praxis erleben wir in dem RPG-Maker-Titel eine wahnwitzige Reise durch eine unbekannte Dimension, die wir am besten wie folgt beschreiben: Vom Love-Bus aus winken die Jungs von Monty Python den Überresten des Yellow Submarines zu, nackt, mit Gitarren – und auf LSD! Den einzigen Rat, den wir Ihnen mit auf den Weg geben können: Erleben Sie es selbst. An **Middens** werden sich die Geister scheiden, gesehen haben sollte man das surreale Abenteuer aber allemal. Sie müssen sich allerdings dran gewöhnen, dass Ihr Revolver jederzeit Ihre Fingernägel ablecken könnte. Oh, einen kleinen Tipp haben wir dann doch noch für Sie: Was auch immer Sie tun, schießen Sie niemals auf den Kerl, der Ihren Spielstand speichert! **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

