

# Freispiel

## Starcraft 2 Mass Recall

Ein Klassiker im neuen Gewand. Fans haben das komplette erste Starcraft nebst Addon nachgebaut und in das technische Gerüst von Starcraft 2 verpflanzt.

**Mod**

WAS [Mod für Starcraft 2](#) WER [Mass Recall-Team](#) WO [Quicklink 8267](#)  
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

**Heart of the Swarm** bereits durchgespielt und nun herrscht Langeweile? Wieder drei Jahre warten, bis Blizzard uns endlich das zweite Addon **Legacy of the Void** beschert? Wie wäre es stattdessen mit einer Rückkehr zu den Anfängen von Sarah Kerrigan und Jim Raynor? Die Fan-Modifikation **Mass Recall** schnappt sich die sechs Kampagnen aus dem ersten **Starcraft** sowie dessen Addon **Brood War** und transportiert sie kurzerhand in das Grafikgerüst von **Starcraft 2**.

Dabei haben die Macher keine Mühen gescheut. Akribische Nachbauten aller Karten und Missionsziele sind dabei nur ein Teil der imposanten Adaption. Auch die Einheiten und ihre Werte entsprechen dem Originalspiel. Manche der Klassiker feierten in **Starcraft 2** ja ohnehin ein Comeback, etwa der terranische Goliath-Mech. Und was es nicht gibt, beispielsweise den Protoss-Dragoner, haben die Modder kurzerhand selbst gebastelt. Für die richtige Stimmung ist auch die altbekannte Musik wieder mit von der Partie, ebenso alle Sprecherstimmen für Einheiten und die traditionellen Einsatzbesprechungs-Bildschirme – wenn auch nur auf Englisch. Bei aller Vorlagentreue haben sich aber auch ein paar Unterschiede eingeschlichen: So können wir schon in den Missionen des Hauptspiels unsere Space Marines mit den Sanitätern aus **Brood War** zusammenflicken. Und weil sich **Starcraft 2** komfortabler steuert, sind einige Quests als Ausgleich deutlich schwerer zu knacken als in der Urversion. Dem Spielspaß tun diese Änderungen allerdings keinen Abbruch. Nur dass wir auf die nostalgischen Rendervideos verzichten müssen, schmerzt. [MA](#)

**Fazit: Unbedingt ausprobieren!**



# Bombermine

**Browser-  
spiel**

 WAS **Actionspiel** WER **Cyberspace** WO **Quicklink 8265**  
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Umgang mit einer Bombe stellt ein tödliches Risiko dar. Zum Glück nur in der Realität, sonst hätten wir uns in den 90er-Jahren mit **Bombberman** wohl weder Sprengstoff noch zahllose Nächte um die Ohren schlagen können. Das Browserspiel **Bombermine** knüpft an die zeitlosen Tugenden des Multiplayer-Klassikers an. Doch statt der ursprünglichen acht sprengen sich hier satte 1.000 Spieler gegenseitig in die Luft. Das simple Spielprinzip bleibt erhalten: Wir bewegen uns auf labyrinthartigen 2D-Karten und versuchen, unsere Gegner wegzublase. Innerhalb der 20-minütigen Runden finden wir unterschiedliche Boni wie etwa mehr Sprengkraft oder höhere Laufgeschwindigkeit. Die Mischung aus chaotischem Spielablauf und spaßiger Action macht auch heute noch enorm viel Laune. Und mit 1.000 Spielern erst recht. **FH**

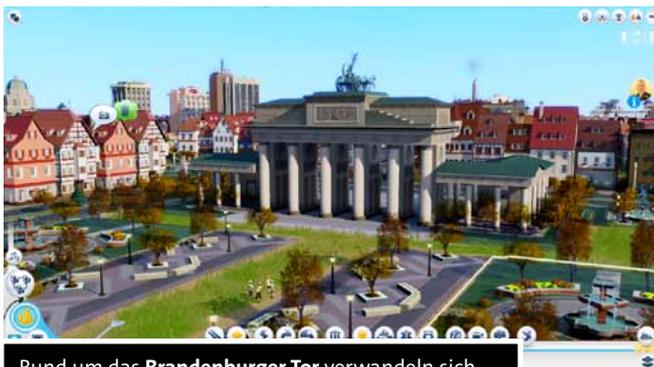
**Fazit: Unbedingt ausprobieren!**

Die **Grafik** ist ebenso simpel wie das Spielprinzip. Trotzdem kommt Bombenstimmung auf.



# SimCity Stadt-Sets

**DLC**

 WAS **DLCs für SimCity** WER **Maxis** WO **Quicklink 7915**  
 WANN **bereits erschienen** GELD **jeweils ca. 10 Euro**


Rund um das **Brandenburger Tor** verwandeln sich die Gebäude in »typisch deutsche« Fachwerkhäuser.

Für Städtebauer mit Hang zur Vaterlandsliebe bietet der **SimCity**-Entwickler Maxis gleich drei Stadt-Sets an, um die Metropolen im Look des eigenen Heimatlandes erstrahlen zu lassen. Zur Auswahl stehen Deutschland, Frankreich und Großbritannien. Jeder DLC bietet jedoch gerade einmal zwei neue Gebäude: ein Wahrzeichen (Brandenburger Tor, Eiffelturm und Big Ben) sowie ein Infrastruktur-Gebäude (Hauptbahnhof, Polizeistation und Busbahnhof) mit den dazugehörigen charakteristischen Fahrzeugen. Das ist angesichts des Preises von jeweils 10 Euro lächerlich wenig. Ebenfalls ärgerlich: Haben wir eine der teuren Touristenfallen hochgezogen, erhalten die umliegenden Wohn- und Geschäftsviertel zwar ein landestypisches Aussehen, allerdings nur in Bereichen mit hohem Einkommen und mittlerer Bevölkerungsdichte. Der Rest der Stadt behält seinen normalen Stil. **JO**

**Fazit: Finger weg!**

# Hidden Agenda

**Social  
Game**

 WAS **Wimmelbild-Spiel** WER **PopCap**  
 WO **Quicklink 8264** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Es gibt so manchen Entwickler, bei dem wir schon im Vorfeld große Augen bekommen, wenn er ein neues Spiel ankündigt. So etwa bei PopCap, den Machern der grandiosen Casual-Klassiker **Bejeweled**, **Peggle** und **Plants vs. Zombies**. Nun wagen sich die Suchtspirale-Profis an ein Wimmelbild-Spiel. Das heißt **Hidden Agenda** und läuft gratis über Facebook. Doch schon nach wenigen Spielminuten macht sich Ernüchterung breit, denn frische Ideen sucht man hier vergebens. Unter Zeitdruck Bilder nach bestimmten Gegenständen absuchen, draufklicken, Highscores knacken – das war's. Wimmelbild-Fans wird das zwar viel Spaß machen, zumal die 2D-Hintergründe hübsch gezeichnet sind. Von PopCap haben wir aber dann doch ein wenig mehr erwartet. Mut zur Innovation zum Beispiel. Oder den PopCap-typischen Charme, der sich normalerweise durch ihre Spiele zieht. Beides lässt **Hidden Agenda** komplett vermissen und richtet sich deshalb lediglich an beinharte Suchspiel-Fans, denen das Klickfutter ausgegangen ist. **DM**

**Fazit: Für Fans**

Etwas wirklich Neues hat **Hidden Agenda** dem Wimmelbild-Genre nicht hinzuzufügen.



# Torchlight 2 Synergies

## Mod

WAS **Mod für Torchlight 2** WER **Salan** WO **Quicklink 8269**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eine aktive Modding-Szene hatte **Torchlight 2** schon seit Anbeginn, jetzt wird sie von offizieller Seite noch stärker unterstützt: Der neue Editor »Guts« gibt Moddern dieselben Werkzeuge an die Hand, die auch von den Entwicklern verwendet wurden. Obendrein machen Steam Workshop und ein neuer Programm-Launcher das Finden und Aktivieren von Mods komfortabler als je zuvor. Zu den ehrgeizigsten Projekten gehört **Synergies**, das mit dem Nekromanten eine völlig neue Klasse einführt. Der Totenbeschwörer wirft mit Knochenzaubern um sich und ruft eine Armee von Untoten an seine Seite. Das hat er auch bitter nötig, denn **Synergies** schickt uns mehr Monster und härtere Bosse entgegen, belohnt uns aber auch mit neuen Gegenständen. Und hochstufige Spieler können von einer zusätzlichen Stadt aus in Raids aufbrechen, um Jagd auf exklusive Beutestücke zu machen. **MA**

**Fazit: Unbedingt ausprobieren!**

Dicke **Bossgegner** schlägt der Nekromant mit zahlenmäßiger Überlegenheit.



# The Hobbit Armies of the Third Age

## Browser-spiel

WAS **Strategiespiel** WER **Bombsquad** WO **Quicklink 8268**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Ein Graus in Grau: Von der Pracht des Erebor ist in unserer **Zwergenbasis** nichts zu spüren.



Was wäre Mittelerde ohne seine epischen Legenden und atemberaubenden Landschaften? **Armies of the Third Age** liefert die Antwort: ein derart fades Browser-spiel, dass es selbst den abenteuerlustigsten Auenländer nicht aus seiner Höhle locken würde. Irgendwo in Tolkiens Welt übernehmen wir den Befehl über ein Lager der Zwerge, Elben oder Orks. Heroisch machen wir uns daran, die Basis aufzubauen und gegen die anderen Völker in den Krieg zu ziehen. Die wenigen Gebäudetypen haben wir schnell hochgezogen, danach ist zeitaufwändiges Aufwerten angesagt, um unsere Lager zu füllen. Rekrutierte Soldaten hetzen wir anderen Spielern in anspruchsvollen Echtzeitschlachten auf den Hals. Ohne Ziel, ohne Motivation – und ganz klar ohne jede Tolkien-Stimmung. **MA**

**Fazit: Finger weg!**

# Last Stand Union City

## Browser-spiel

WAS **Action-Adventure** WER **Armor Games** WO **Quicklink 8266**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

»Och nö, schon wieder Zombies?« Jawohl, und auf den ersten Blick scheint das Action-Adventure **Last Stand: Union City** auch das zu sein, was man von einem Browser-spiel mit wandelnden Toten erwartet: ein Untoten-Schnetzler. Doch schnell wird klar, dass das detaillierte 2D-Massaker mehr zu bieten hat. Auf der Suche nach unserer Freundin durchforsten wir Häuser nach Gegenständen und erledigen Quests für andere Überlebende, die sich uns manchmal sogar anschließen. Jeder besiegte Gegner bringt Erfahrungspunkte, durch die wir im Level aufsteigen, Grundwerte wie Stärke oder Intellekt aufbessern und uns auf Waffentypen wie Pistolen oder stumpfe Waffen festlegen. Der spannende Survivor-Modus hat es uns besonders angetan. Hier müssen wir zusätzlich darauf achten, dass unser Held genügend Schlaf und Nahrung bekommt. **FH**

Für eine Handvoll XP. Unser auf Nahkampf spezialisierter Held gibt den Zombies mit einem **Hammer** aufs faulende Haupt.



**Fazit: Unbedingt ausprobieren!**