

Freispiel

Dragon's Prophet

Nach dem Überraschungshit *Runes of Magic* will Runewalker nun ein weiteres Free2Play-MMO etablieren. Wir haben in der Beta-Phase Probe gespielt.

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Runewalker Entertainment**
WO **Quicklink 8297** WANN **3. Quartal 2013** GELD **kostenlos**

Online-Rollenspiel auf DVD

Was **Dragon's Prophet** von anderen Free2Play-MMOs abhebt, verrät bereits der Name. Während wir die schuppigen Biester in anderen Online-Rollenspielen bevorzugt zu Gürteln verarbeiten, zähmen wir sie in **Dragon's Prophet** kurzerhand und nutzen sie fortan als Begleiter. Über 300 verschiedene Drachen stehen zur Auswahl, die wir in einem kleinen Minispiel bändigen, um sie schließlich als Fortbewegungsmittel oder gar als Mitstreiter zu nutzen. Unseren ganz persönlichen Feuerspeier dürfen wir sogar mit Ausrüstung und Fähigkeiten aufpeppen. Bei der Klassenauswahl unseres Alter Egos greift der Entwickler hingegen auf bekannten Rollenspiel-Standard zurück. Während der Waffenmeister eine dicke Panzerung trägt und mit seinem Schwert bevorzugt im Nahkampf austeilt, beharken wir unsere Gegner als Windläufer lieber aus sicherer Entfernung. Das Orakel hingegen erinnert an den Paragon aus **Guild Wars: Nightfall**, da es ebenfalls eine Sense schwingt. Die letzte Klasse im Bunde ist der Zauberer, der auf Magie zurückgreift.

Weniger konservativ ist das Kampfsystem. Anders als statische Auto-Hit-Orgien vieler anderer Online-Rollenspiele kommt es in den Scharmützeln von **Dragon's Prophet** vor allem auf die richtigen Bewegungsabläufe an. Zudem müssen wir stets darauf achten, unseren Feind in der Bildmitte zu halten, um ihn zu treffen. Bei Gegnergruppen verkommt das aber oft zum hektischen Geklicke und benötigt dringend noch Feinschliff. Den könnten auch die Quests gebrauchen, denn meist sind wir damit beschäftigt, eine bestimmte Anzahl Monster umzuhauen oder spezielle Gegenstände zu sammeln. Immerhin bietet **Dragon's Prophet** Instanzen, in denen sich Spielergruppen zusammentun, um mächtige Beute abzustauben. Sehr gute Ansätze also. Und motivierend. Und mit Drachen. **TB**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



A Mod of Ice and Fire

Mods

WAS [Mod für Civilization 5](#) WER [VirtuaBoza](#)
WO [Steam-Workshop](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Der Winter naht! Wer die Bücher von George R. R. Martin verschlungen hat und sehnsüchtig auf die neuen Folgen der preisgekrönten HBO-Serie **Game of Thrones** wartet, der kann sich die Zeit mit der **Mod of Ice and Fire** für **Civilization 5** verkürzen. Anstelle von Japanern, Griechen und Mongolen übernehmen wir die Kontrolle über eines der großen Häuser von Westeros und versuchen, die Hofintrigen und Kriege der Buchvorlage möglichst unversehrt und am besten siegreich zu überstehen. Wenn Sie neben der gut eingefangenen Stimmung der Vorlage jedoch größere Änderungen erwarten, könnten Sie enttäuscht werden. Bis auf diverse Spezialeinheiten, passend umbenannte Religionen und eine Zeitlinie, die vorlagenbedingt bereits in der Renaissance endet, ändert sich nichts. Nötig ist das bei dem nach wie vor enorm motivierenden Spielprinzip aber ohnehin nicht. **JR**

Fazit: Für Fans



Full Moon Rising

Freeware

WAS [Jump&Run](#) WER [Drunk Devs](#)
WO [Quicklink 8304](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Victoria mag Ernie. Ernie ist seinerseits sehr von Victoria angetan. Obendrein hat unsere holde Maid heute Nacht den Plan, Ernie zum Mann zu machen. Allerdings mag sie es etwas wilder und, naja... haariger. Offensichtliche Lösung: Ernie soll zum Werwolf mutieren. Da gerade kein Vollmond herrscht, müssen wir auf Plan B zurückgreifen und einen magischen Mondstein klauen. Der befindet sich jedoch im Besitz eines Irren, der am anderen Ende der Stadt wohnt. Also laufen und springen wir über Häuser und durch stark bewaldete Naherholungsgebiete. Dabei kommen uns reihenweise aalige Aale, zutrauliche Fledermäuse und torkelnde Rabauken in die Quere. Aber nur auf dem Hinweg, denn haben wir uns erst mal in einen Werwolf verwandelt, reißen wir die Gegner gierig in Stücke. Wie es sich für ein motivierendes Jump&Run gehört, gibt es auch einen spannenden Bosskampf. Und danach sogar noch eine Überraschung, die wir hier aber nicht verraten. **BS**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Binary Boy

Freeware

WAS [Geschicklichkeitsspiel](#)
WER [Data-Fidelity](#) WO [Quicklink 8303](#)
WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Der arme **Binary Boy** hat keine Arme. Dafür kann er auf der Oberwie Unterseite eines Stegs laufen. So weichen wir Hindernissen, tropfenden Kerzen oder schwingenden Abrisskugeln aus. Die vier Levels des kostenlosen Geschicklichkeitsspiels fallen zwar enorm kurz aus, punkten aber jeweils mit einem speziellen Merkmal. In einem Abschnitt beispielsweise steigt und sinkt der Wasserspiegel ständig – und unser Steg gleich mit. Keine leichte Aufgabe, da uns die wechselnde Flut zwingt, möglichst schnell den richtigen Weg zu finden. Die grundlegende Spielmechanik macht Spaß und wird stellenweise sinnvoll ausgebaut. Aber: Scheitern wir an einer Stelle, kommen wir nur schwer wieder in einen guten Spielfluss rein. Das nervt, ist aber verschmerzbar, da uns **Binary Boy** trotzdem für kurze Zeit sehr gut unterhält. **BS**

Fazit: Für zwischendurch

The Knife of Dunwall

DLC

WAS **DLC für Dishonored**
 WER **Arkane Studios** WO **Steam/DLC**
 WANN **bereits erschienen** GELD **9,99 Euro**

Die Kaiserin wurde ermordet! Mit diesem Schockerlebnis beginnt der Schleich-Shooter **Dishonored**. Und auch im ersten Story-DLC **The Knife of Dunwall** haben wir gleich zu Beginn herrschaftliches Blut an den Händen, diesmal in der Rolle des Attentäters Daud. Weil den hartgesottenen Auftragsmörder nach der Tat Zweifel plagten, verfolgen wir eine geheimnisvolle Spur durch die korrupte und seuchengeplagte Stadt Dunwall und kommen dabei einer neuen Bedrohung auf die Spur. Spielerisch unterscheiden sich Daud und Corvo nicht stark voneinander, allerdings bringen einige ausgebauter Zaubersprüche (Attentäter rufen und verbessern) sowie ein größeres Waffenarsenal (Blitz- und Betäubungsmine) frischen Wind in die Assassinengeschichte. Davon abgesehen bleibt in **The Knife of Dunwall** alles beim Alten. Ein wenig mehr Kreativität hatten wir uns von dem Story-DLC dann doch erhofft. **JR**

Fazit: Für Fans



Als erfahrener Assasinenanführer kann sich Daud stets auf die **Hilfe seiner Untergebenen** verlassen.

Might & Magic Duel of Champions

Browser-spiel

WAS **Kartenspiel**
 WER **Ubisoft** WO **Quicklink 8307**
 WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Ein Held beschwört Kreaturen und Zauber, um seinem Gegenspieler rundenweise auf die Nase zu geben – das klingt nach **Heroes 6**. Aber mit **Duel of Champions** gibt es die **Might & Magic**-Gefechte nun auch als Kartenspiel. Jedes Deck bauen wir um einen gewählten Helden: Ariana etwa gehört der Fraktion Nekropolis an und beherrscht Finsternis, Erde und urchimliche Magie, das bedeutet jede Menge Gift und Ghule. Im Duell müssen wir dank des komplexen Regelwerks ständig die beste Vorgehensweise abwägen. So kann unser Held in jeder Runde mit einer Fähigkeit eingreifen. Erhöhen wir unser Machtlevel für stärkere Kreaturen oder lieber unseren Magie-Rang? Oder ziehen wir doch eher eine Extrakarte? Das Spiel lebt vor allem von seiner taktischen Tiefe, die Freischaltung neuer Karten geht nämlich recht zäh voran. Nachdem die kurze (und unvollständige) Kampagne uns noch großzügig belohnt, fällt die Ausbeute bei Multiplayer-Partien arg mager aus. Sammelfreude kommt da nur schleppend auf, es sei denn wir kaufen Kartenpakete für echtes Geld. Wer damit leben kann, der kriegt spannende und kurzweilige Kartenduelle geboten. **MA**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Jeder Held kontrolliert mit acht Feldern die Hälfte des Spielbretts und muss die **feindlichen Linien** durchbrechen.

Rising Cities

Social Game

WAS **Aufbauspiel** WER **Bigpoint**
 WO **Quicklink 8306**
 WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Wenn **SimCity Social** am 14. Juni abgeschaltet wird, müssen sich heimatlose Bürgermeister nach einem neuen Zuhause umsehen. **Rising Cities** lässt uns ebenfalls Städte im Browser bauen, aber mit einer deutlich vereinfachten Spielmechanik. Zu Beginn ziehen wir eine Handvoll Vorstadthäuser in einem winzigen Landstrich hoch. Bis wir mal eine imposante Wolkenkratzer-Metropole besitzen, vergeht eine Menge Zeit. Schwer ist der Weg dahin aber nicht, denn allzu viel gibt es nicht zu beachten. Gerade mal fünf Produktionsgebäude und zehn Gewerbebauten erfüllen die Bedürfnisse unserer Bürger, die dann zusätzliche Steuern abwerfen. Je mehr wir bauen, desto mehr Energie wird benötigt und desto unzufriedener werden die Bewohner. Dem lässt sich aber leicht Abhilfe schaffen, indem wir das Stadtbild mit immer üppigeren Parkanlagen bepflanzen. Dass wir die meisten Bauvorgänge mit Echtgeld beschleunigen können, ist im Genre nichts Ungewöhnliches. Umso mehr stört aber, dass Gratisspieler jedes Gebäude nur in begrenzter Zahl errichten dürfen. **MA**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Unter der schicken **Comicgrafik** verbirgt sich ein recht anspruchsloses Spiel.

