

Freispiel

Dishonored The Brigmore Witches

Im zweiten Story-DLC zu Dishonored stellt Attentäter Daud die Brigmore-Hexen und beantwortet die Frage, ob ein Königsmörder jemals Frieden finden kann.

DLC

WAS **Action-Adventure** WER **Bethesda**
WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Kann ein zunächst schlechtes Leben gut enden, wenn man sich nur aufrichtig bemüht, die Fehler der Vergangenheit wieder auszubügeln? Na ja, das hängt ganz von uns ab, zumindest im **Dishonored-DLC The Brigmore Witches**. Als zweifelnder Auftragsmörder Daud jagen wir der mysteriösen Hexe Delilah hinterher, die uns schon im ersten DLC (**The Knife of Dunwall**) ans Leben wollte. Auf der Suche nach der zauberhaften Dame entdecken wir neue Gegenden von Dunwall: Wir befreien eine alte Bekannte aus dem Coldridge-Gefängnis, geraten im Handwerkerviertel Drapers Ward mitten in einen Bandenkrieg und statten schließlich dem namensgebenden Brigmore-Anwesen und seinen Hexen einen Besuch ab. Die lahme Geschichte von **The Knife of Dunwall** zieht dabei endlich an, auch wenn unsere Delilah noch immer zu den blässleren Charakteren von Dunwall gehört. Sie will Macht, okay. Sie kann durch Statuen sprechen und zaubern, schön und gut. Wirklich bedrohlich wirkt die Hexe deshalb trotzdem nicht, nur die Neugier treibt uns zuverlässig voran. Spielerisch tut sich im Vergleich zum ersten DLC nur wenig, es gibt

lediglich ein paar neue Baupläne und Verbesserungen zu finden. Die neuen »verderbten Knochenartefakte« sind jedoch ganz interessant, weil sie immer einen Vor- und Nachteil kombinieren. »Statuenhaft« etwa schützt uns vor Entdeckung, wenn wir nur still stehen, verhindert aber jegliche Mana-Regeneration. Trotzdem teleportieren wir uns damit quasi vor den Augen unserer Gegner durch die Levels, sofern wir uns zwischen den Sprüngen nicht bewegen. Bei den meisten Halsabschnidern, denen wir begegnen, ist das allerdings nicht nötig, nur die Brigmore-Hexen und ihre ständig wiederkehrenden untoten Wachhunde sind eine wirkliche Herausforderung. Dank der insgesamt gewohnt skurrilen Gestalten wird die Jagd nach Delilah aber niemals langweilig. Und immerhin haben wir im Gegensatz zu **The Knife of Dunwall** ein klares Ziel vor Augen und nur noch wenig Zeit. Dem finalen Duell mit Hauptspielheld Corvo kann Daud nämlich nicht entgehen – er kann nur hoffen, vorher seine Fehler wieder auszubügeln. **JR**

Fazit: Prima DLC mit spannender Story

Die **Brigmore-Hexen** sind dank ihrer Zauberkräfte keine leichten Gegner. Zum Glück beherrschen auch unsere beschworenen Assassinen jede Menge Tricks.



Dishonored-Spieler wissen, dass sich Dauds und Corvos Wege am Ende kreuzen werden – aber diesmal drücken wir dem **Attentäter** die Daumen.

Xonotic

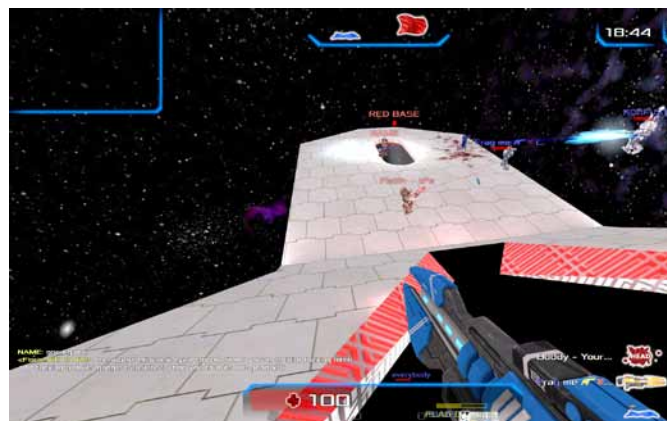
Freeware

WAS **Ego-Shooter** WER **Team Xonotic**
WO <http://www.xonotic.org/> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Power-Ups verleihen uns bestimmte Boni. Hier nähern wir uns unsichtbar einem ahnungslosen Gegner.

Wo ist bloß die gute alte Zeit geblieben, in der sich Ego-Shooter noch über schnelle Bewegung und Reflexe definierten und nicht über Levelaufstiege und diverse Freischaltungen? Die gute alte Zeit – sie ist jetzt! Auch heute gibt es nämlich immer noch genug Futter für Shooter-Nostalgiker. Zum Beispiel **Xonotic**, ein Shooter, in dem sich vieles von dem wiederfindet, was uns damals an den Dingen von id Software und Epic so fasziniert hat. Kern des Spiels ist der Multiplayer-Modus. Der enthält die üblichen Modi wie zum Beispiel Capture the Flag oder Deathmatch. Wir bewegen uns wieselflink durch abstrakte Science-Fiction-Levels und ballern auf alles, was zwei Beine hat (und kein Teammitglied ist, versteht sich). Der eigenen Bewegung sind dabei keine Grenzen gesetzt, denn per Greifhaken können wir uns an jede Oberfläche heranziehen. Das Level-design harmonisiert wunderbar mit dieser Funktion. Viele Karten schweben im Weltraum, wir sterben also, wenn wir von der Karte fallen – außer wir retten uns per Greifhaken und schwingen wieder auf die Map zurück. Wir können auch aus taktischen Gründen ganz bewusst von der Map herunterhüpfen und uns unterhalb entlanghangeln, um dann auf der anderen Seite der Karte wieder aufzu-



Im klassischen Capture the Flag-Modus kommt es zu nervenaufreibenden Situationen. Hier verhindern wir im allerletzten Moment, dass der Gegner unsere Flagge in seiner **Basis** abliefern.

tauchen und etwa die feindliche Flagge zu klaben. Zum Kämpfen steht uns theoretisch ein buntes Arsenal zur Verfügung. Von Pistolen über Schrotflinten und Schnellfeuergewehre zu Granat- und Raketenwerfern bis hin zu Energiewaffen und Präzisionsgewehren fehlt wirklich nichts. In der Praxis kämpfen wir trotzdem zumeist nur mit einer einzigen Waffe. Nicht etwa, weil die unverhältnismäßig stark wäre, sondern weil sich in der **Xonotic**-Community »Instagib« als bevorzugte Spielvariante durchgesetzt hat. Zur Erklärung: Bei dieser Spielart gibt es nur eine Waffe. Die schießt nicht automatisch, sondern nur im Einzelschuss-Modus. Dafür tötet sie sofort. Instagib hat den Vorteil, dass jeder Spieler die gleichen Voraussetzungen hat. Letztendlich entscheidet nur das eigene Können über Sieg oder Niederlage. Wer die alten Dinger von id Software oder Epic mag, sollte **Xonotic** definitiv eine Chance geben. **ER**

Fazit: Für alle, die Militär-Shooter nicht mehr sehen können

Im Reich des Himmelsdrachen

Freeware

WAS **Rollenspiel** WER **Innocentia**
WO www.innocentia-irdh.npage.de
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wer liebt sie nicht, die alten Action-Rollenspiele auf dem SNES? Ob nun ein **Secret of Mana** oder **The Legend of Zelda**. Auch die deutsche Indie-Entwicklerin Innocentia scheint sichtlich von diesen Perlen angetan zu sein, denn mit Hilfe des RPG-Makers entwarf sie das klassische Rollenspiel **Im Reich des Himmelsdrachen**, verließ sich dabei aber nicht nur auf die Mittel des Tools. Viele Grafiken, Details und Teile der Musik erstellte Innocentia selbst. In **Im Reich des Himmelsdrachen** geht es um den Prinzen Kite, der bei einem Feuer seine Eltern verlor und nun auf der Suche nach den Brandstiftern durch eine weitläufige Fabelwelt wandert. Neben den langen Streifzügen durch die knallbunten Pixel-Wälder, durch Dungeons und durch Schlösser erwarten den Spieler auch zahlreiche Kämpfe. Die kann man selbst bestreiten oder automatisch ablaufen lassen, um sich ganz auf die gelungenen (deutschen) Dialoge zu konzentrieren. Klasse: Einige Missionen und unser Verhalten in den Gesprächen bestimmen, welches der zwei Enden wir zu Gesicht bekommen. **AF**

Fazit: Hut ab vor diesem Ein-Frau-Projekt



Retro-Fans werden bei diesem **Anblick** ihre Freude haben.

Gods Will Be Watching

Freeware

 WAS **Survival-Adventure** WER **Deconstructeam**

 WO www.deconstructeam.com/games/gods-will-be-watching/ WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Wettbewerb Ludum Dare stellt Entwickler immer vor eine große Herausforderung: Innerhalb kürzester Zeit sollen die teilnehmenden Teams ein Spiel zu einem bestimmten Thema erstellen. Vorgabe auf dem Ludum Dare 26: Minimalismus. Die Mitglieder von Deconstructeam schufen daraus in weniger als 72 Stunden das Survival-Adventure **Gods Will Be Watching**. Darin müssen wir in einer postapokalyptischen Welt mit unserem fünf Mann starken Team (samt Hund) 40 Tage überleben. Jeder Tag besteht aus lediglich fünf Aktionen. Die sollten allerdings mit Bedacht gewählt werden. Nicht nur das Offensichtliche ist zum Überleben wichtig (Beschaffung von Nahrung und Medikamenten), sondern auch die Teampflege. Damit keiner mit einem psychischen Schaden in einer Nacht-und-Nebel-Aktion abhaut, ist es mindestens genauso ratsam, die geistige Verfassung des Teams im Auge zu haben. Jedes Mitglied hat nämlich einen wichtigen Nutzen, wie beispielsweise der Ingenieur, der ein GPS reparieren muss. Trotz des minimalistischen Stils (sowohl grafisch als auch spielerisch) bereitet **Gods Will Be Watching** nicht nur verdammt viel Spaß, sondern fesselt zugleich mit der Herausforderung, die 40 Tage zu überstehen. **AF**



Lost mal anders: Statt Sonne und Strand gibt's hier die postapokalyptische Kälte.

Fazit: Simpler Aufbau, spannendes Spiel

Frog Fractions

Browserspiel

 WAS **Adventure** WER **Twinbeard**

 WO www.twinbeard.com/frog-fractions

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die schon seit Jahren rückläufige Zahl der Spiele, in denen wir einen Frosch verkörpern dürfen, ist bedenklich. Amphibienliebhaber fühlen sich vernachlässigt und von den Entwicklern im Stich gelassen. Wir fragen: »Ist in der heutigen Computerspielebranche überhaupt noch Platz für glitschige, grün glänzende Sympathieträger?« Nun ja, die großen Studios lassen Frösche derzeit links liegen, doch der kleine Entwickler Twinbeard (quasi als Gallier unter den Froschspiel-Entwicklern) zeigt mit **Frog Fractions** sein Herz für grüne Hüpfen: Wir müssen mit unserer klebrigen Zunge Insekten fangen, um unsere Punktzahl zu erhöhen. Nach jeder Runde können wir uns dann neue Fähigkeiten für unseren Frosch kaufen. Klingt erst einmal nach einem ganz gewöhnlichen (sehr langweiligen) Spiel. Nach nur wenigen Minuten ändert sich das aber komplett und wir reisen auf dem Rücken eines Drachen durch den Weltraum. Damit nicht genug: Ehe wir uns versehen, verwandelt sich das Spiel nach der Durchquerung eines Unterwasser-Labyrinths auf einmal in ein klassisches Text-Adventure, in dem wir Befehle eintippen müssen. **Frog Fractions** ist tatsächlich so abgedreht, wie die Beschreibung sich liest. Wer Frösche und originelle Spielideen mag, sollte sich den Titel definitiv mal ansehen. **ER**

Fazit: Durchgeknallter Genre-Trip

 Auf unserem **Drachen-Freund** fliegen wir durch das Weltall, weichen Asteroiden aus und füttern Insekten. Ja nee, ist klar!

 Mit der Modifikation **Full Combat Rebalance 2** laufen die Kämpfe von The Witcher 2 dynamischer ab.

The Witcher 2 Full Combat Rebalance 2

MOD

 WAS **Adventure** WER **»Flash« Kwiatkowski**

 WO <http://bit.ly/10AFBoy>

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Schriftsteller Andrzej Sapkowski schuf mit dem Hexer Geralt von Riva einen der derzeit stärksten polnischen Exportartikel. Sein (Vor-)Namensvetter Andrzej Kwiatkowski hingegen feilt nur ein wenig an Geralts Kampf-Performance. Das Ergebnis des Gameplay-Designers von CD Projekt Red, die **The Witcher 2**-Modifikation **Full Combat Rebalance 2**, kann sich aber trotzdem sehen lassen. Die Mod integriert zukünftige Kampfmechaniken aus **The Witcher 3** in den zweiten Teil. Der Hauptaspekt ist dabei die Erhöhung von Geralts Reaktionsfähigkeit und Mobilität. Auch das Gegnerverhalten wurde verbessert. In Folge dessen werden die Kämpfe deutlich anspruchsvoller, aber auch flüssiger und damit hübscher als vorher. Wem die Wartezeit auf **The Witcher 3: Wild Hunt** zu lange ist, der kann jetzt den kompletten zweiten Teil mit neuem Kampfsystem spielen – cool. **ER**

Fazit: Für alle, die von Geralt nicht genug bekommen