

Freispiel

WoW RTS Alliance and Horde

Weil Blizzard sich weiterhin ziert, Warcraft 4 anzukündigen, entwirft ein findiger Kartenbastler eben ein eigenes Azeroth-Strategiespiel – als Mod für Starcraft 2.

Mod

WAS [Mod für Starcraft 2](#) WER [Steven Luo](#)
WO [Starcraft 2 Arcade](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Mehr als zehn Jahre ist es her, dass Blizzard mit dem **Warcraft 3**-Addon **The Frozen Throne** die Strategiegemeinde in kollektive Ekstase versetzte. Seitdem hoffen die Fans, dass der Entwickler endlich ein **Warcraft 4** ankündigt – bislang allerdings vergebens. Steven Luo schafft nun Abhilfe. Der bekennende Serienfreund bastelte kurzerhand ein eigenes **Warcraft**-Strategiespiel als Mod für **Starcraft 2**. Für **WoW RTS: Alliance and Horde** (kurz **WAH**) erstellte Luo nicht nur eine, sondern gleich drei Mehrspieler-Karten mit **Warcraft**-eigenen Fraktionen, Einheiten und sogar Audiospuren. Wie der Name **Alliance and Horde** dezent andeutet, bietet **WAH** derzeit zwei spielbare Völker, die Allianz und die Horde, die insgesamt 18 Helden und 16 Standard-Truppentypen ins Feld führen. Dabei gibt es auch ein Wiedersehen mit Champions aus **World of Warcraft**, beispielsweise dem Blutelfen-Paladin oder dem Pandaren-Mönch. Auch die drei Karten sind Schauplätzen aus **WoW** nachempfunden, die Schlachten zwischen maximal vier Spielern toben im idyllischen Eschental, im Brachland und am Verlorenen Tempel. Als dritte Partei möchte Luo später noch die Dämonen der Brennenden Legion nachliefern.

Spielerisch bekommen **Warcraft**-Fans genau das, was ihnen Luo verspricht: eine geballte Ladung Azeroth-Strategie. **WAH** fühlt sich an wie **Warcraft**, sieht aus wie **Warcraft**, spielt sich wie **Warcraft** – von den Bauern, die in die Goldmine trotten, bis zu den Helden, die im Level aufsteigen und neue Kampfmanöver lernen. Abgesehen vom leider unveränderten Science-Fiction-Interface haben wir kaum das Gefühl, dass es sich hier lediglich um eine **Starcraft 2**-Mod handelt. Zunächst ist es jedoch schwer, überhaupt Mitspieler für die Karten zu finden. Es kam nicht selten vor, dass wir eine gefühlte Ewigkeit in den leeren Lobbys ausharren mussten, bis ein Match zustande kam. Wer nicht warten möchte, kann auch gegen die KI antreten, die mit den neuen Karten und Einheiten halbwegs gut zurechtkommt – aber natürlich längst nicht so geschickt taktiert wie ein menschlicher Gegner. Wer das rund 245 Megabyte große **WoW RTS: Alliance and Horde** spielen möchte, der findet es im Arcade-Menü von **Starcraft 2** einfach mit dem Suchbegriff »WAH«. [AF](#)

Fazit: Liebevoller Mod für Warcraft-Fans

Neben dem gewohnten Aufbau der Stadt kommen die Warcraft-typischen **Schlachten** nicht zu kurz.



Die **Maps** sind abwechslungsreich und detailverliebt. Da machen die Kämpfe gleich doppelt so viel Spaß.



Dune 2

**Browser-
spiel**

WAS **Echtzeit-Strategie** WER **Aleksander Guryanov** WO **www.play-dune.com**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Dune genießt bei Nostalgikern Kultstatus. Abgesehen von diversen Film- sowie Serienablegern und einem legendär schlechten Adventure (Cryos **Dune** von 1992) fand Frank Herberts Wüstenplanet-Romanreihe nämlich auch ihren Weg in ein Echtzeit-Strategiespiel – genauer gesagt: ins erste klassische Echtzeit-Strategiespiel überhaupt. Westwoods **Dune 2: Kampf um Arrakis** verband anno 1992 erstmals die drei Genre-Grundsäulen Kampf, Basisbau und Rohstofferte. Der russische Programmierer Aleksander Guryanov hat den Klassiker nun auf Basis von HTML5 neu programmiert und als kostenlose Browser-Version online gestellt. Für eines der drei großen Adelshäuser Ordos, Harkonnen und Atreides stürzen wir uns in die Kampagne und kämpfen Level für Level bis zur vollständigen Eroberung des Wüstenplaneten. Jede Fraktion greift auf dieselben Standard-Truppen zurück (Quads, Belagerungspanzer etc.), rekrutiert aber auch eine Handvoll individuelle Spezialeinheiten. Die Harkonnen etwa stellen extradicke Devastator-Panzer auf, die Atreides flinke Ornithopter-Flieger.

Grafisch ist dabei alles beim Alten geblieben, wie das Original präsentiert sich das Browser-**Dune 2** im 2D-Pixelgewand. Die Missionen verlaufen meist nach Schema F: Basis aufbauen, Einheiten produzieren, Gegner überrennen – fertig. Den nächsten Einsatz wählen wir zwar auf einer Wüstenkarte, was aber nur die Geometrie der Karte beeinflusst, nie das Auftragsziel. Gewöhnungsbedürftig bleibt zudem die Steuerung. Anstatt mehrere Einheiten auf einmal wählen zu können, müssen wir umständlich jeden Panzer oder Soldaten einzeln anklicken und danach den »Move«-Button betätigen oder die »M«-Taste drücken. Erst dann können wir unseren tapferen Mitstreitern ein Ziel zuweisen. Und das bei jedem einzelnen Befehl, bei jeder einzelnen Einheit, in jeder einzelnen Mission. 1992 ist halt doch schon eine Weile her. Ärgerlich auch, dass das Browser-**Dune 2** stellenweise einfriert und nur nach dem erneuten Laden der Seite wieder läuft. Der Missionsfortschritt ist dann aber futsch. Wir raten daher, in regelmäßigen Abständen zu speichern. Für Fans des Originals bleiben die spannenden Browserschlachten dennoch ein wahres Pixelvergnügen. **AF**

Fazit: Für Strategie-Nostalgiker

Unsere **Harkonnen** überrennen einen Stützpunkt der Ordos.



Der grundsympathische **Mentat** gibt uns Aufträge und Tipps.



Command & Conquer

**Browser-
spiel**

WAS **Echtzeit-Strategie** WER **Aditya Ravi Shankar**
WO **http://bit.ly/sEbfkn** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Strategieklassiker via HTML5 in Browserspiele umzuwandeln, scheint derzeit angesagt zu sein: Neben **Dune 2** (siehe oben) gibt's auch den indirekten Nachfolger **Command & Conquer** von 1995 in einer kostenlosen Internet-Variante, die technisch der 1997 nachgereichten SVGA-Fassung mit 640x480 Bildpunkten entspricht – krümelig, aber immerhin besser als die ursprünglichen 320x200. Programmiert hat das Browser-**C&C** der Inder Aditya Ravi Shankar, der über die Entwicklung prompt ein Buch geschrieben hat. Über **C&C** müssen wir an dieser Stelle wohl kein Buch mehr schreiben: 1995 tritt der **Dune 2**-Entwickler Westwood mit dem ersten Teil der Strategie-serie den Echtzeit-Boom los, **C&C** beeindruckt seinerzeit vor allem mit seiner Inszenierung: Zwischen den Kampagnenmissionen spinnen trashige Zwischenfilme mit realen Schauspielern (beziehungsweise mit verkleideten Entwicklern) die Geschichte weiter, die sich um den Krieg zwischen der Weltpolizei GDI und der Terror-Bruderschaft von Nod dreht. Die beiden Solo-Kampagnen samt Videose-

quenzen sind auch in der Browser-Version enthalten – allerdings bislang nur in abgespeckter Form, mehr als die ersten drei GDI- und zwei Nod-Einsätze dürfen wir noch nicht bestreiten.

Außerdem erlaubt das Browser-**C&C** Mehrspieler-Schlachten zwischen bis zu vier menschlichen Spielern – Computergegner lassen sich nicht zu-schalten. Das Highlight der Schlachten: die Parteien. Während die GDI hauptsächlich auf dicke Panzer setzt (auch wenn der gute, alte Mammut-Koloss fehlt, buh!), führt Nod flinke, leichte Guerillatruppen ins Feld und verteidigt seine Stützpunkte mit tödlichen Laserstrahl-Obelisk. Witzig: Die Online-Gefechte kann man auch gegen sich selbst austragen, indem man mehrere Browserfenster öffnet und in allen der eigenen Partie beitrifft – was allerdings die Performance in den Keller rauschen lässt. Gutes Stichwort: Selbst ohne das Modell »Ich habe keine Freunde und spiele gegen mich selbst« ruckelt das HTML5-**C&C** gerne mal heftig, sobald eine Handvoll Panzer über den Bildschirm tuckern. Zudem hängen Einheiten hin und wieder an Steinen, Gebäuden & Co. fest. Herrlich nostalgisch sind die Online-Schlachten trotzdem, sein Programmierbuch sollte Aditya Ravi Shankar aber noch um einige Kapitel erweitern. **GR**

GDI und Nod treffen im Multiplayer-Duell aufeinander.



Die trashigen **Zwischenfilme** sind auch in der Browser-Variante enthalten.



Fazit: Für Strategie-Nostalgiker, zum Zweiten

Pica Pic

**Browser-
spiel**

WAS **Handheld Emulator** WER **Hipopotam Studio** WO **www.pica-pic.com**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

In Zeiten, in denen jeder Erstklässler in seinem Hello-Kitty-Ranzen ein Smartphone, Tablet oder Ähnliches herumschleppt, ist es kein großes Problem mehr, Spiele unterwegs zu erleben. Früher sah das anders aus. Wenn das Geld für einen Gameboy fehlte und man dennoch auf dem Schulweg in die Welt der Pixel eintauchen wollte, blieb nur eine letzte Alternative: die LCD-Games. Heute kaum noch vorstellbar, erfreuten sich die billigen Plastik-Handhelds besonders in den 80er- und 90er-Jahren größter Beliebtheit. Sie bestanden aus einem schlichten Kunststoffgehäuse mit schwarz-weißem LCD-Display, auf dem Gerät lief lediglich ein einziges, fest installiertes Spiel. Im Laufe der Zeit erschien eine Vielzahl solcher LCD-Games, viele davon haben bis heute Kultstatus inne.

Dank des browserbasierten LCD-Emulators **Pica Pic** vom polnischen Entwickler Hipopotam Studio können wir nun kostenlos 26 unvergessene LCD-Klassiker spielen – inklusive Nachbildungen der originalgetreuen Gamepad-Gehäuse. Die Detailverliebtheit geht sogar so weit, dass der typisch-krude LCD-Sound aus den Lautsprechern kreischt. Dabei stehen uns vor allem Spieleperlen der 80er und 90er zur Auswahl. Ob nun das legendäre **Donkey Kong**, **Zelda** oder auch **The Terminator**: **Pica Pic** bietet den Nostalgikern unter uns einen liebevollen Blick in die Vergangenheit der Videospiele. Das Be-

sondere an den Arcade-Titeln war nämlich, dass alle beweglichen Elemente – etwa die Spielfigur, die Gegenstände oder die Gegner – nicht aus Pixeln zusammengesetzt waren, sondern als fertige, auf den jeweiligen Titel zugeschnittene LCD-Segmente vorlagen. Das mag nach heutigen Maßstäben ungefähr so spektakulär ausschauen wie eine Tüte Buchstabensuppe, die jemand in einen benutzten Putzeimer gekippt hat – doch gerade die vereinfacht-eingängige Präsentation trug viel zum Kultstatus der LCD-Spiele bei.

Zunächst entscheiden wir uns bei **Pica Pic** für eines der Gamepads, das jeweilige LCD-Spiel bedienen wir dann anschließend per Mausklick auf die jeweiligen Buttons oder einfach über die Tastatur. Die Tastaturbelegung lässt sich zudem auch im laufenden Spiel anpassen, indem wir auf den weißen Kreis, in der die vorgegebene Ziffer oder der Buchstabe stehen, klicken und unsere Wunschtaste eingeben. Spielerisch darf man von den simplen Arcade-Spielchen natürlich keine Offenbarungen erwarten, dank der eingebauten Highscore-Liste wissen sie aber auch heute noch zu motivieren. Wer nach kurzweiliger Unterhaltung sucht und gerne in die Schulhof-Vergangenheit zurückreist, dem sei **Pica Pic** sehr empfohlen. **AF**

Fazit: Für Schulhof-Nostalgiker

So simpel Spiele wie **Cave-man** auch sein mögen, Spaß bereiten sie uns dennoch.

Im laufenden **The Terminator** können wir die Tastaturbelegung ändern.



Path of Shadows

Freeware

WAS **Schleichspiel** WER **Path of Shadows Team** WO **http://bit.ly/1bIVOec**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Als **Schattenwesen** fallen wir aus der Dunkelheit heraus über unsere ahnungslosen Gegner her.

Path of Shadows ist spielbares Fast-Food, nach spätestens 20 Minuten erscheinen die Credits. Statt des Fast-Food-üblichen schlechten Gewissens breitet sich nach dem Abspann des Schleichspiels aber das wohlige Gefühl aus, sich gerade etwas überaus Nahrhaftes gegönnt zu haben. **Path of Shadows** schmeckt nämlich einfach gut. Die düstere Cel-Shading-Optik vor fernöstlicher Kulisse wirkt wie eine gelungene Mischung aus den künstlerisch wertvollen Konsolentiteln **Journey** und **Okami**, was auch über die kaum vorhandene Story hinwegtröstet. Wir verkörpern eine als Schattenwesen wiedergeborene Seele mit (natürlich!) Gedächtnisschwund, die von einer Göttin Kräfte verliehen bekommt, um die Wachen eines Dorfes zu meucheln. Warum? Das erklärt uns Fräulein Göttin nicht, dafür geht's aber umso schneller zur Sache. In der Regel pirschen wir uns durch die Dunkelheit an Gegner heran, und murksen sie dann von hinten ab. Es ist aber auch möglich, Feinde zu umgehen oder sie per Glöckchen von ihrer Position zu locken. Am coolsten finden wir aber, dass wir uns zu anderen Schatten teleportieren können. Wir würden uns wünschen, demnächst eine längere Version der Seelenschleicherei genießen zu können; das Konzept hat uns überzeugt! **ER**

Fazit: Empfehlenswerter Augenschmaus!