

# Freispiel

## Project Brazil

**Mod**

 WAS [Mod für Fallout: New Vegas](#) WER [Brandon Lee](#)  
 WO [Nexusmods.com](#) WANN **31.5.2013** GELD **kostenlos**

Krieg. Krieg bleibt immer gleich. 2260, 100 Jahre nach den Ereignissen von **Fallout** bekriegen sich Supermutanten, Raider und die New California Republic in den verstrahlten Überresten Kaliforniens – und wir geraten als von Vault-Bewohnern aufgezogenes Waisenkind zwischen die Fronten. An der grundlegende Spielmechanik von **Fallout: New Vegas** ändert **Project Brazil** nichts, es ist die Art, wie die Mod ihre Geschichte erzählt, die uns begeistert. Gleich zum Beginn entscheiden wir beim Football, ob wir als Sportler oder Nerd durch Vault 18 streifen, inklusive angepasster Quests und Dialoge. Nerds beispielsweise hält nicht mal ein gebrochenes Bein davon ab, den 200 Jahre alten Vault-Computer zu durchforsten und Modul für Modul wieder auf den neuesten Stand zu bringen. Wie geschickt wir dabei vorgehen, entscheiden die sieben **Fallout**-typischen Charakterwerte und Fähigkeiten, die das Team von **Project Brazil** an vielen Stellen überarbeitet und angepasst hat. Bei fast jedem Dialog und jeder größeren Entscheidung können wir mit uns intelligenten Antworten, Silberzunge oder Einschüchterung Vorteile verschaffen, neue Quests freischalten oder andere Vault-Bewohner auf unsere Seite ziehen. Charaktere mit hoher Wahrnehmung etwa entdecken

Details, die Gespräche in eine ganz andere Richtung lenken können. Besonders intelligente Bunkerbewohner können sogar die rätselhafte Hauptquest entschlüsseln, ohne mühsam alle Hinweise zusammenzusammeln. Das heißt allerdings nicht automatisch, dass uns unsere postnuklearen Mitbewohner zu Füßen liegen. Wer zu forsch vorgeht und jede Gesprächsoption nutzt, ohne auf die Reaktionen seines Gegenübers zu achten, landet nämlich schnell im Fettnäpfchen. Der Vault ist auf dem bisherigen Stand der Mod komplett begehbar und mit zahlreichen interessanten Möglichkeiten gepflastert – ungeduldige Spieler können das Prolog-Kapitel direkt überspringen und sich gleich in den Bürgerkrieg stürzen, der die Bunkerbelegschaft in zwei Lager spalten wird. Wie wir dabei vorgehen, bleibt uns in bester Serientradition selbst überlassen, nur an wenigen Stellen ist Gewalt unvermeidlich. Der einzige Punkt, der das Spielerlebnis trüben kann, sind unpassende deutsche Sprachfetzen – unbedingt das Hauptspiel auf Englisch umstellen und die rund sieben Stunden Vault-Erkundung genießen. **JR**

**Fazit: Steht offiziellen Fallout-DLCs in nichts nach.**

Sportler oder **Nerd**? Project Brazil verpasst jeder »Charakterklasse« eigene Quest-Reihen und Fähigkeiten.



Die Bewohner des Ödlands rücken mit bunt zusammengewürfelter Ausrüstung gegen uns an – im Notfall auch mit Küchenmesser und **Warnschild**.



# Underhell

## Mod

WAS **Mod für Half Life 2** WER **Mxthe** WO **Moddb.com**  
WANN **1.9.2013** GELD **kostenlos**

Eins vorneweg: Die Mod **Underhell** gewinnt in spielerischer Hinsicht keinen Blumentopf für Innovation. Aus der Ego-Sicht wird geschossen, geprügelt und gesprungen, wie man das vor 10 Jahren schon in **Half Life 2** getan hat – mit Pumpgun, Brechstange und Pistole. Die Technik ist veraltet, die Umgebung detailarm und das Gameplay nervt mit mühsamem Ablaufen der ewig gleichen Arealen und fehlendem Tempo. Warum wir die Mod trotzdem vorstellen? Weil sie zwar für Shooter-Freunde eher öde ist, dafür aber Freunden surrealer Horror-Geschichten circa fünf Stunden feinste Unterhaltung bietet. Denn der Entwickler hat sich vor allem um eine fesselnde Story und Atmosphäre bemüht – und hier punktet **Underhell** mit den beiden bisher erschienenen Episoden (Prolog und Kapitel 1), auch wenn es recht unspektakulär beginnt: Als schweigsames

SWAT-Mitglied Jake Hawkfield werden wir im Prolog (den gibt's übrigens schon seit 2011) zu einer Geiselnahme gerufen und knipsen reihenweise Terroristen aus – Standardkost also, wären da nicht einige feine Unterschiede: So dürfen wir vor der Mission in Jakes Haus herumlaufen und entdecken allerlei Merkwürdig-

keiten – zum Beispiel dezente Hinweise darauf, dass der schweigende Held sich schwere Vorwürfe wegen des Selbstmords seiner Frau macht. Auch das Ende der Vorgeschichte gibt uns das panische Gefühl des Surrealen, Unheimlichen. Das brandneue Kapitel 1 führt die Geschichte fort: Wir landen in einem unterirdischen Hochsicherheits-Knast und legen uns mit der Security an, bevor der Laden urplötzlich von Zombies überrannt wird und wir fortan mit Stahlrohr und knapper Munition ums Überleben kämpfen müssen. Gerade der Wechsel vom 08/15-Anti-Terror-Shooter zum Survival-Grauen macht den Reiz von **Underhell** aus. Woher die Viecher kommen, erfahren wir nicht. Die Mod deutet vieles nur an, spielt mit der Faszination des Unbekannten – denn auch der schweigsame Held scheint seine Geheimnisse zu haben, und niemand will ihm so recht trauen. Für Gruselstimmung sorgt außerdem der erstklassige Soundtrack. Ein rundes Paket für Horror-Enthusiasten, sofern man über Schwächen im Gameplay und das anfangs fade Spieltempo hinwegsehen kann. Bleibt zu hoffen, dass die Geschichte in naher Zukunft fortgesetzt wird und das neue Kapitel nicht erst in zwei Jahren erscheint. **DH**

**Fazit: Atmosphärische Gruselgeschichte.**

Im Prolog haben wir noch mit Pumpgun auf Terroristen geschossen.



Im neuen Kapitel ist die Pistole ein Segen gegen wütende **Zombie-Horden**.



# A Clash of Kings

## Mod

WAS **Mod für Mount & Blade: Warband** WER **Cozur**  
WO **Moddb.com** WANN **15.9.2012** GELD **kostenlos**

»Winter is Coming« heißt es ab April wieder, wenn die vierte Staffel der Erfolgsserie **Game of Thrones** anläuft und Fantasy-Fans auf die Fernseh-Couch zwingt. Wer sich die Wartezeit bis dahin ein wenig verkürzen will, kann **A Clash of Kings** eine Chance geben und wird mit einer Total-Conversion-Mod für **Mount & Blade: Warband** belohnt, die die bisherige Spielwelt komplett umgestaltet. Statt Völker wie Rhodok und Vaegir kämpfen jetzt Lannisters gegen Baratheons um die Vorherrschaft in Westeros – Modder Cozur hat nahezu jeden Aspekt von **Mount & Blade** behutsam abgeändert und der Welt von **Game of Thrones** angepasst: So wählen wir für unsere Helden jetzt einen Lebenslauf, der dem Kanon der Bücher gerecht wird, beispielsweise als Sohn eines Dothraki-Steppenreiters. Im Anschluss reisen wir über die Oberweltkarte von Westeros, besuchen bekannte Städte, Festungen und Regionen wie King's Landing oder Burg Winterfell und kämpfen nicht zuletzt tapfer für eine der 20 **Game of Thrones**-

Faktionen. Die Liste an neuen Spielelementen ist dabei beachtlich: mehr als 300 neue Lords und Ladies, 26 frische Gefährten für unseren Helden, mehr als 1.000 Gegenstände, Waffen und Rüstungen im Westeros-Stil – alles

im Hinblick auf eine stimmige Atmosphäre konzipiert und eingebaut. Abgerundet wird das durch leicht verbesserte Terrain- und Grafikeffekte sowie neue Söldnertypen wie Heckenritter und Eunuchen-Diener, die wir auf dem Sklavenmarkt ergattern können. Aber auch ein paar neue Spielmechaniken gibt's: Wenn unser Held sich beispielsweise als Soldat in der Armee verpflichtet, startet er zwar auf der untersten Lakaien-Stufe und muss dem Heerzwang Folge leisten, wird dafür aber aus der Heereskasse für seine Dienste entlohnt und kann sich die Karriereleiter hochprügeln, um teure Ausrüstung zu erhalten. Klar – zynisch betrachtet ist das alles im Prinzip **Mount & Blade** mit neuem Anstrich. Exotische Features wie Drachen oder die monströsen White Walker wird's wohl erstmal nicht geben. Weniger zynisch gesprochen bietet **A Clash of Kings** dafür die Stärken des Mittelalter-Schlachten-Simulators in einer neuen Spielwelt mit stimmigen Ergänzungen und könnte gerade Fans der Bücher und Serie gleichermaßen in seinen Bann ziehen. **DH**

**Fazit: Schlachten schlagen in Westeros – für Fans ein Muss.**



An der Seite unserer Gefährten in schicker **Lannister-Rüstung** jagen wir Strauchdiebe.



# Maldita Castilla

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Locomalito Team** WO **Locomalito.com**  
WANN **12.12.2012** GELD **kostenlos**

Das sieht ja aus wie früher: Fans von 80er-Jahre Action-Hits wie **Ghosts 'n Goblins** oder **Rygar** werden bei **Maldita Castilla** vor Freude in die Tastatur beißen – der Rest wohl eher aus Frust. In der Rolle des tapferen Ritters Don Ramiro hüpfen wir durch sechs abwechslungsreiche Levels wie Burgen, Wälder und Lavahöhlen und geben Monstern, Untoten und Dämonen ordentlich aufs Kauwerkzeug. Mit unserer Standardwaffe, der Wurf-Lanze, erledigen wir kleinere Gegner zwar recht flott, bei den zahlreichen, cool designten Zwischen- und Endgegnern sollte es aber dann schon eine der in Schatzkisten verteilten Spezialwaffen, von Wurfstern-Bolas bis hin zu klingenbewehrten Bumerangs sein. Doch selbst mit diesen Super-Mordwerkzeugen fällen wir die Obermotze meist nicht auf Anhieb, der immens hohe Schwierigkeitsgrad ist seinen großen Vorbildern nämlich absolut ebenbürtig. Wer sich allerdings reinfuchst, wird mit der Verbeugung an die Actionspiele der Achtziger seine helle Freude haben. Nicht zuletzt dank der vier unterschiedlichen Endsequenzen. **FH**

**Fazit: Fesselnder Action-Spaß für frustresistente Spieler.**

Gegner oben, unten und in der Mitte: Maldita Castilla gönnt uns keine Pause.



# The Blind Hunter

Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **MrTeddars**  
WO **bit.ly/1ff4tF5**  
WANN **11.1.2014** GELD **kostenlos**

Mit dicken Kanonen auf Monster ballern? Kann ja jeder! Stellen Sie sich aber mal vor, man würde Sie mit einem Bogen und nur einem Pfeil auf die Jagd schicken. Nicht mehr ganz so cool, oder? Und jetzt stellen Sie sich vor, Sie müssten in kompletter Dunkelheit jagen – und zwar Wesen, die Ihnen sofort an die Kehle springen, sobald sie aufgeschreckt werden. Willkommen bei **The Blind Hunter!** Ganz blind sind wir allerdings nicht: Jeder unserer Schritte verursacht Schallwellen, durch die wir uns orientieren können. Doch Vorsicht, läuft ein Monster in unseren Geräuschradius, heißt es gut zielen – oder flüchten und sich verstecken. Zwar sorgt das interessante Spielkonzept für eine unheimlich dichte Atmosphäre, allerdings trüben einige fiese Bugs die Monsterhatz. So überwältigen uns Gegner oftmals, weil sie plötzlich keine Geräusche mehr von sich geben und aus dem Nichts zu kommen scheinen. Anspielen sollte man **The Blind Hunter** dank seiner einzigartigen Prämisse aber allemal. **FH**

**Fazit: Faszinierendes Konzept, aber der Feinschliff fehlt.**

Jetzt sollten wir aufpassen: Unsere Schritte könnten das **Monster** aufschrecken.



Neben subtiler Spannung gibt es in Deep Sleep auch gut platzierte **Schockmomente**.

# Deep Sleep

Browser-spiel

WAS **Adventure** WER **Scriptwelder Team**  
WO **bit.ly/1aqeFx7**  
WANN **2.10.2012** GELD **kostenlos**

In einem luziden Traum weiß der Träumer, dass er träumt. Eine wunderschöne Sache, wenn wir im La-La-Land über Blümchenwiesen hüpfen und selig lächelnd Kinderlieder trällern. In **Deep Sleep** allerdings befinden wir uns in einem gruseligen, halbverfallenen Gemäuer; eingeschlossen mit etwas, das Jagd auf uns macht. Noch viel schlimmer: Wir haben nicht die geringste Ahnung, wie wir aufwachen sollen. Auf der Suche nach einer Lösung klicken wir uns von Raum zu Raum, sammeln Gegenstände und knacken Rätsel. Hin und wieder lockern für ein Adventure eher unübliche, aber dennoch fesselnde Flucht-Einlagen das Geschehen auf. Dank der praktischen Auto-Save-Funktion ist es auch nicht schlimm, wenn wir in den Weglauf-Sequenzen mal scheitern. Einziger Wermutstropfen: **Deep Sleep** ist kaum eine Stunde kurz. Doch so schnell das Gruselabenteuer auch beendet sein mag, so atmosphärisch ist die Traumgeschichte auch. Und das Beste: Es gibt bereits einen zweiten Teil. **FH**

**Fazit: Spannendes, aber ziemlich kurzes Grusel-Abenteuer.**