

# Freispiel

## Loadout

Free2Play

WAS **Multiplayershooter** WER **Edge of Reality**  
WO **Steam** WANN **31.1.2014** GELD **kostenlos**

Free2Play, Multiplayer-Shooter, Comic-Look, reichlich Humor: Die Parallelen zwischen **Loadout** und **Team Fortress 2** sind nicht von der Hand zu weisen. Auf durchdachten und angesichts von gerade mal acht Spielern recht überschaubaren Maps ballern wir in den vier, blöderweise nicht frei wählbaren Modi Blitz (Variante von »Hauptquartier« aus **Call of Duty**), Death Snatch (Variante von »Abschuss bestätigt«), Gewinnung (Wetteinsammeln von wertvollem Rohstoff) und Presslufthammer auf unsere Gegner. Bei Letzterem handelt es sich um eine Abwandlung von Capture the Flag, bei dem wir anstatt einer Flagge einen Hammer klauen, mit dem wir dann ordentlich austeilen können. Leider waren zum Testzeitpunkt nur vier Karten spielbar, allerdings haben die Entwickler bereits Nachschub versprochen. Eine große Stärke von **Loadout** sind die schier unzähligen Anpassungsmöglichkeiten, die uns das Spiel an die Hand gibt. Wir dürfen nicht nur die Optik unserer Spielfigur verändern (Hose an, Hose aus? Bart? Mütze?), sondern auch unsere Schießprügel: Im modular aufgebauten Waffenbaukasten können wir Knarrentyp, Aufsatz, Magazingröße, Visier, Feuermodus und vieles Weitere frei bestimmen. Im Tech-Baum lassen sich Waffen

und Ausrüstungsgegenstände verbessern, wozu jedoch Blutonium (sic!) nötig ist, das wir uns in den Partien zusammen mit Erfahrungspunkten verdienen. **Loadout** gestaltet sich äußerst einsteigerfreundlich und ist trotz Free2Play-Modell gut ausbalanciert, da wir zwar auch echtes Geld auf den virtuellen Tresen legen können, aber nicht müssen. Wer es trotzdem tut, kann sich Erfahrungs- und Blutonium-Boosts, weitere Inventarslots und allerlei kosmetische Artikel kaufen, besitzt aber keinen entscheidenden Vorteil, da sich alle relevanten Aspekte wie Upgrades freispielen lassen. Neben der guten Balance glänzt **Loadout** zudem mit reichlich Humor, denn das Spiel nimmt sich selbst nicht zu ernst und bietet hämische Siegesjubeleien und -animationen, von Gangnam Style, Popogewackel (Twerking), Michael-Jackson-Moves bis hin zu Head-banging. Wenn wir **Loadout** etwas ankreiden würden, dann sind es die mangelhafte Übersetzung, die gesalzenen Preise im Ingame-Shop (wenn man denn überhaupt Geld ausgeben will) und der nicht frei wählbare Spielmodus. **MSA**

**Fazit: Unbedingt mal anspielen, kost' ja nix.**



# Sanctuary RPG

Freeware

WAS Rollenspiel WER Black Shell Games  
WO sanctuaryrpg.com WANN 13.9.2013 GELD kostenlos

Skelette, Banditen, Lindwürmer! Typisches Rollenspielgekröse, dem wir uns in schmucker Rüstung und mit großem Schwert bewaffnet in den Weg stellen. Herbstlich gefärbtes Laub wippt mit im Takt unserer Hiebe. Hach, so schön kann ein Heldenleben sein. Kann! Ist es im kostenlosen Rollenspiel **Sanctuary RPG** aber nicht. Denn das setzt so dermaßen auf Retro, dass das Wörtchen »altbacken« noch zu nett wäre, um die Grafik zu beschreiben. Monster, NPCs und Heldenklamotten werden lediglich als ASCII-Zeichnungen dargestellt. Buttons suchen wir auch vergebens, wir müssen unsere Heldentaten über das Eintippen von Zahlen und Buchstaben in eine Befehlsleiste auslösen. Aber trotzdem oder gerade deswegen macht **Sanctuary RPG** von der ersten Sekunden an Spaß, denn man hat viel mehr Gehirnressourcen übrig, um sich auf die schweinewitzigen oder schlicht absurden Texte und die Kämpfe zu konzentrieren. Vorsicht allerdings, **Sanctuary RPG** gibt's nur auf Englisch. Wer das kann, der macht sich auf, um als Paladin, Zauberer oder Assassine das Böse auszuschalten. Es existiert zwar auch eine Rahmenhandlung, die ist aber in etwa so wichtig, wie sich nach dem Aufstehen am Po zu kratzen. Eigentlich geht's nur darum, Monster zu verdreschen, Loot einzusammeln und Monster zu verdreschen. Letzteres hatten wir schon? Da sehen Sie mal, wie wichtig das in **Sanctuary RPG** ist. Die Klopptereien machen etwa 90 Prozent des Spiels aus. Die Kämpfe sehen auf den ersten Blick simpel aus, aber das System erfordert je nach Gegner eine clevere Mischung aus Angriff und Verteidigung und wird zudem immer

komplexer. Eine nicht rechtzeitig gekonterte Bossgegner-Attacke kann schon mal den sofortigen Tod bedeuten. Das ist auf dem Schlumpf-Schwierigkeitsgrad »Casual« noch ertragbar, denn wir können uns gegen den Verlust von 15 Prozent Gold und Erfahrungspunkten wiederbeleben. Wer's spannender möchte, spielt auf »Classic«, was bedeutet: Ein toter Charakter bleibt tot. Dagegen hilft ein waches Auge, gescheites Leveln der Charakterwerte und hin und wieder mal eine Latscherei zum Schmier, um zu schauen, was der Typ im Angebot hat. Wer sich seine Ausrüstung selbst zusammenzuschrauben möchte, darf das auch tun, sollte sich dabei aber in Geduld üben. Wer zu schnell und gierig vorgeht, der steht am Ende mit leeren Händen da, denn die Chance, dass ein Schmiedevorgang Metallschrott produziert, ist so unwahrscheinlich nicht. **Sanctuary RPG** ist genau das Richtige für Menschen, die schon **Candy Box!** (candybox2.net) und **Kingdom of Loathing** (kingdomofloathing.com) mochten. Übrigens: Das ASCII-Abenteuer ist zwar grundsätzlich kostenlos, aber man kann die Entwickler mit einem Betrag seiner Wahl unterstützen. [PET](#)

**Fazit: Optischer Minimalismus, maximaler Retro-Spaß.**



So sieht ein Kampf aus. Unser Gegner hat seine Gesundheitspunkte vor uns versteckt.



Optisch unspektakulär, aber spannend, das Crafting.

# Thief The Bank Heist

DLC

WAS DLC für Thief WER Eidos Montreal WO Steam  
WANN 28.2.2014 GELD kostenlos

Vorbesteller des Schleichspiels **Thief** bekommen eine exklusive Mission als Download obendrein. In **The Bank Heist** gilt es, die Stonemarket First Bank zu infiltrieren, um ein äußerst wertvolles Familienerbstück zu entwenden. Objekt unserer Begierde ist der »Stern von Auldale«. Auf dem Weg zum Tresorraum müssen wir Lichtkegel der Bewegungsmelder, patrouillierenden Wachen und Mitarbeitern der Bank ausweichen. Es ist ratsam, Gespräche zu belauschen und Schreibtische samt Schubladen nach Hinweisen zu durchsuchen, denn nur so kommen wir an den Zahlencode für den Tresorraum. Darin erwarten uns weitere Fallen, wie die Bewegungsmelder, die nicht bloß den akustischen Alarm auslösen, sondern auch ein tödliches Gas freisetzen. Der Bankraub präsentiert sich recht unspektakulär, und fällt mit etwa einer Stunde Spielzeit (wenn man nahezu alles auf den Kopf stellt) recht knapp aus. Als Dreingabe für Vorbesteller nett, falls der DLC allerdings auch später zum Kauf angeboten werden sollte, empfehlen wir, die Finger davon zu lassen. Zumindest wenn der Preis die zwei Euro übersteigt. [MSA](#)

Die einzige (!) Wache am Haupteingang der vermeintlich einbruchssicheren Bank schläft und wird prompt von uns ausgeknockt.



**Fazit: Netter Bonus, aber recht kurz.**

# Foiled

**Freeware**

WAS **Multiplayer-Action** WER **Gabe Cuzzillo**  
WO **foiledgame.com** WANN **9.11.2013** GELD **kostenlos**

Haben Sie mal einen Korbleger mit der Seele eines Gegenspielers gemacht? Wir auch nicht – bis wir den 2D-Fechtprüfger **Foiled** ausprobiert haben. Da pieksen wir den Gegner nicht nur mit unserem Degen zu Tode, sondern stehlen prompt dessen Seele, um sie fulminant in einem Portal zu versenken. Der Kontrahent wird dabei im Moment des Todes wiedergeboren und muss sich sein Hab und Gut fix zurückrauben. Wer am Ende die meisten Seelen eingelocht hat, gewinnt das Spiel. Jede Berührung mit dem Degen ist dabei tödlich, und die Figuren bewegen sich im Wahnsinnstempo über die drei Karten. Unsere Klinge führen wir konstant vor unserem Körper – wenn der Gegner reinläuft, hat er Pech. Darüber hinaus können wir aus dem Sprung eine blitzschnelle Bodenattacke entfesseln und als Kontermannöver über unserem Kopf in die Luft stechen. Die hektischen Kurzweil-Gefechte fühlen sich an wie **Nidhogg** in Grün, die kleineren Karten führen jedoch dazu, dass sich das Spielerlebnis relativ schnell erschöpft. Während dieser Zeit und in kleinen Gelegenheitsportionen unterhält **Foiled** aber prächtig. **DH**

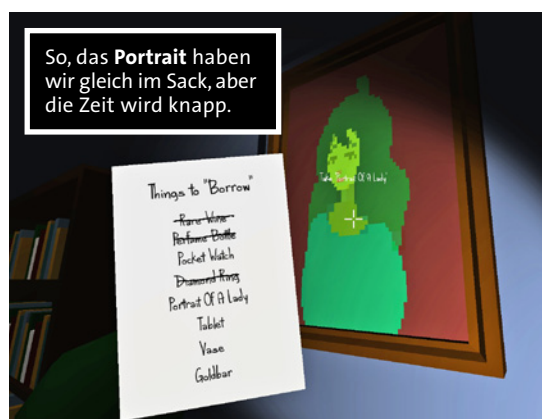
**Fazit:** Flinke Degenprügelei auf Speed für den kurzen Kick.



# The Very Organized Thief

**Freeware**

WAS **Actionspiel** WER **Redefinition Games**  
WO **redefinitiongames.com** WANN **15.11.2013** GELD **kostenlos**



Im Gegensatz zum Held im Klassiker-Reboot von Eidos handelt es sich in **The Very Organized Thief** um einen Dieb, der nicht einfach wahllos alles einsteckt. Er hat eine Liste, auf der die Gegenstände notiert sind, die er aus einem Haus mopsen soll: etwa einen Rasenmäher, eine Digitalkamera, einen Teekessel. Möglichst schnell muss das gehen, denn wenn der rechtmäßige Besitzer auftaucht (und das tut er ziemlich zügig) und wir klauben noch eifrig Zeug zusammen, dann gibt's was auf die Omme. Game Over! Nur wenn wir es mit dem Plunder durch die Hintertür schaffen, verrät uns eine Statistik, wie gut wir waren. **The Very Organized Thief** hat bisher nur ein Level, aber die Gegenstände auf unserer Liste variieren und liegen auch nicht immer an der gleichen Stelle. Mal steht die Gitarre unten im Wohnzimmer, mal ist sie in einem Schrank im oberen Stockwerk versteckt. Für den kleinen Klau ist **The Very Organized Thief** allemal zu empfehlen; wir hoffen, dass die Entwickler bald weitere Levels nachlegen. **PET**

**Fazit:** Langfingerspaß für Menschen mit einem Plan.

# The Art of Dying

**Freeware**

WAS **Jump&Run** WER **DoorKnobHandle**  
WO **bitly.com/1fTD4qS** WANN **18.12.2013** GELD **kostenlos**

**The Art of Dying** ist der Albtraum eines Spieltesters. Denn wie soll man was über ein Spiel sagen, bei dem man auf Biegen und Brechen nicht über das vierte Level hinauskommt? Wir versuchen's trotzdem: **The Art of Dying** ist ein knallhartes Jump&Run, bei dem wir in 2D-Retro-Optik auf der Suche nach dem Ausgang durch Level laufen, springen und rutschen. Auf dem Weg müssen wir nicht nur mit den Gegnern fertig werden, sondern auch Fallen ausweichen und ausreichend Goldbarren einsammeln, damit sich am Ende der Ausgang öffnet. Die Besonderheit? Haben wir schon den immensen Schwierigkeitsgrad erwähnt und wie das Spiel uns munter verhöhnt die Tode am rechten Bildschirmrand mitzählt? Dass das trotzdem motiviert, liegt an der präzisen Bedienung und dem stetigen Gefühl, dass der Fehler an uns liegt und wir uns beim nächsten Mal geschickter anstellen müssen. **The Art of Dying** ist ein Ausflug in ältere Tage, als wir Levelaufbau und Gegnerposition noch auswendig lernen mussten – und selbst damals wäre das Indie-Spiel schon eines der härtesten gewesen. **DH**

**Fazit:** Präzises Retro-Hüpfspiel für Masochisten.

