

Freispiel

Trine 2 Goblin Menace

Die Goblins schlagen zurück! Aber wer wären wir denn, wenn wir den grünen Gnomen mit unserem Heldentrio nicht Einhalt gebieten könnten?

DLC

WAS [Jump&Run](#) WER [Frozenbyte](#)
WO [Quicklink 8080](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [ca. 7 Euro](#)

Ende 2011 haben wir mit Zoya, Pontius und Amadeus, dem Helden-trio von **Trine 2**, einer fiesen Hexe das Handwerk gelegt. Dabei standen uns aber auch eine Menge Goblins im Weg, die wir quasi nebenbei mit erledigt haben. Im ersten DLC **Goblin Menace** sammeln die rachelustigen Grünlinge ihre Kräfte, und ihr schlauer König befiehlt, Amadeus' Frau zu entführen. So beginnt ein neues **Trine 2**-Abenteuer, das uns für gut vier Stunden blendend unterhält.

Am motivierenden Grundprinzip von **Trine 2** ändert sich nichts. Nach wie vor turnen wir mit einem der drei Helden von links nach rechts durch wunderschöne 2D-Levels und lösen teils knifflige Sprung- und Rätselpassagen. Auf Knopfdruck wechseln wir zwischen den drei Recken hin und her, um auf ihre Spezialfähigkeiten zurückzugreifen. Im Laufe der Rettungsaktion verschlägt es uns in sechs neue Gebiete. Dabei erkunden wir unter anderem eine Wüste, eine Wolkenstadt und sogar den Magen eines Riesenwurms. Die Umgebungen stecken voller Details, sind mit wunderschönen Hintergründen dekoriert und bieten zahlreiche geheime Orte, die es zu entdecken gilt. Neben der neuen Kampagne beschert **Goblin Menace** jedem Helden zusätzliche Fähigkeiten, die wir, einmal freigeschaltet, auch im Hauptprogramm nutzen dürfen. Fans von **Trine 2** können also bedenkenlos zuschlagen, trotz des etwas hohen Preises von knapp sieben Euro, denn **Goblin Menace** bietet mehr vom Guten. Bislang allerdings nur auf Englisch, eine deutsche Version gibt es noch nicht. [MW](#)

Fazit: Unbedingt spielen!



Im Bauch eines Riesenwurms müssen wir **ätzen-der Säure** ausweichen.



Sogar auf den idyllischen Wolken-Inseln bekommen wir es mit **Goblins** zu tun.

KotOR 2 Restored Content Mod

Mod

WAS [Mod für KotOR 2](#) WER [TSLRCM Team](#)
WO [Quicklink 8082](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Wie in den Grabstätten der Sith schlummern auch in **Knights of the Old Republic 2** verborgene Schätze. Die Spieldateien des Rollenspiel-Klassikers von 2005 stecken nämlich voller ungenutzter Quests und Dialoge, die der Entwickler Obsidian aus Zeitgründen nicht mehr fertig stellen konnte. Die **Restored Content Mod** gräbt diese Inhalte aus und macht sie spielbar. So infiltrieren wir zum Beispiel als Killerdroide HK-47 die Fabrik, in der seine verhassten Nachfolgemodelle produziert werden. Die ohnehin schon fesselnde Handlung wird mit erweiterten Dialogen und – besonders zum Finale hin – komplett neuen Szenen umfangreich ausgebaut. Außerdem behebt die Mod viele Bugs, die das Originalspiel plagten. Völlig fehlerfrei ist es zwar immer noch nicht, trotzdem entsteht ein deutlich runderes Gesamterlebnis. Besonders cool: Weil die entfernten Dialoge bereits eingesprochen waren, können wir die Mod auf Deutsch oder Englisch mit professioneller Sprachausgabe genießen. [MA](#)

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

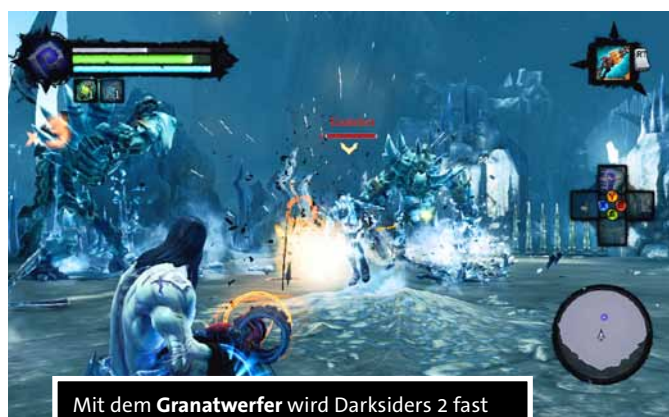


An Bord der Ebon Hawk können wir unseren **Begleitern** die Kampftechniken des Hauptcharakters beibringen.

Darksiders 2 Arguls Grab

DLC

WAS [DLC für Darksiders 2](#) WER [Vigil Games](#)
WO [Quicklink 7185](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [ca. 7 Euro \(für Käufer der First Edition gratis\)](#)



Mit dem **Granatwerfer** wird Darksiders 2 fast zum Shooter. Spaß macht das aber nur bedingt.

Arguls Grab besteht aus einem größeren Gebiet, in dem zwei Dungeons und ein talähnlicher Abschnitt auf uns warten. Die beiden Höhlen spielen sich ähnlich, wie man es vom Hauptprogramm gewohnt ist. Mit Tod schnetzeln wir uns durch diverse Räume, lösen Rätsel, hüpfen über Abgründe, suchen Schlüssel für versperrte Türen und bekämpfen Horden von Gegnern. Wesentlich interessanter und ungewöhnlicher ist der dritte Abschnitt des DLCs. Hier schnappt sich Tod nämlich eine Art Granatenwerfer und ballert sich damit durch einen langen Korridor, in dem es von Skelettkriegern und Eismonstern nur so wimmelt. Das ist zwar anfangs noch ganz spaßig, wird aber spätestens nach dem 30. weggesprengten Gegner ermüdend. In knapp zwei Stunden hat man den DLC durchgespielt. Besonders herausfordernd sind dabei weder die beiden Dungeons noch der Shooter-Abschnitt. Das geht besser, Vigil! [TV](#)

Fazit: Für Fans

Living Classics

Social Games

WAS [Wimmelbildspiel](#) WER [Amazon Game Studios](#)
WO [Quicklink 8050](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Der weltweit größte Online-Versandhändler Amazon hat ein eigenes Entwicklerstudio gegründet. Und mit **Living Classics** auch gleich sein erstes Spiel veröffentlicht. In dem Facebook-Titel wollen die Macher berühmte Geschichten wie **Alice im Wunderland**, **König Arthur** und **Der Zauberer von Oz** zum Leben erwecken. Was in der Theorie spannend klingt, entpuppt sich als simple Wimmelbild-Sammlung, bei der wir in vergleichsweise detailarmen 2D-Hintergründen möglichst schnell und möglichst präzise sich bewegende Objekte ausmachen und anklicken müssen. Für Fans des Genres ein Fest, zumal der Schwierigkeitsgrad mit jeder der zahlreichen wie kurzweiligen Quests dezent ansteigt und die Lust nach immer höheren Highscores enorm motiviert. Wer damit aber nichts anfangen kann, den wird auch **Living Classics** – trotz seiner berühmten Vorlagen – nicht bekehren können. [DM](#)

Fazit: Nur für Wimmelbild-Fans



Wimmelbild-Klickerei liebt oder hasst man. Uns hat's durchaus Spaß gemacht.

Farmville 2

Social Games

 WAS **Aufbauspiel** WER **Zynga**

 WO **Quicklink 8081** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Urvater des Social-Gaming-Booms bekommt einen Nachfolger: **Farmville 2** schickt uns erneut auf unseren eigenen Bauernhof. Dort pflanzen wir Feldfrüchte an und können die Ernte entweder verkaufen, zu Futter für unsere Tiere verarbeiten oder – ganz neu – in der Küche für lukrative Rezepte verwenden. Die Zubereitung kostet Energie, während jede Aussaat unseren Wasservorrat leert. Weil sich beides nur langsam wieder auffüllt, spielen wir **Farmville 2** in der Regel nicht lange am Stück. Stattdessen schauen wir immer mal wieder auf einen entspannten Kurzbesuch bei unserem Hof vorbei. Sondern anspruchsvoll fallen die Quests nicht aus, trotzdem motiviert es, unseren Bauernhof zu vergrößern und durch Levelaufstiege neues Saatgut freizuschalten. Genretypisch sind wir dabei auf die Hilfe von Facebook-Freunden angewiesen, die wir öfter mal um notwendige Güter anbetteln müssen. Einzige Alternative zum Vorwärtkommen sind Echtgeldzahlungen. **MA**

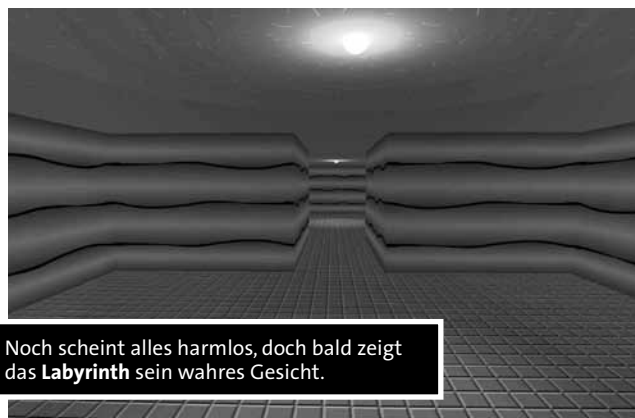
Fazit: Für Zwischendurch


Als erstes Zynga-Spiel setzt Farmville 2 auf eine charmante 3D-Grafik.

Where Am I?

Freeware

 WAS **Adventure** WER **Parsec Productions**

 WO **Quicklink 8079** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

 Noch scheint alles harmlos, doch bald zeigt das **Labyrinth** sein wahres Gesicht.

Mark »AgentParsec« Hadley, der Schöpfer des Indie-Horrorschockers **Slender**, ist zurück und beweist mit **Where Am I?** erneut, dass weniger manchmal mehr ist. Die Ausgangslage: Aus der Ego-Perspektive versuchen wir den Ausgang aus einem Labyrinth zu finden. Gerade als wir uns fragen, was an gut beleuchteten Räumen so gruselig sein soll, beginnt das Bild immer mehr zu rauschen. Mehr noch: Abzweigungen verschwinden urplötzlich, die Geräuschkulisse schwillt bedrohlich an, und während unsere Sicht immer stärker beeinträchtigt wird, glauben wir laufend etwas Dunkles, Undefinierbares um die Ecke huschen zu sehen. Es ist immer wieder kurios, mit welch einfachen Mitteln Spannung erzeugt werden kann. **Where Am I?** macht in diesem Bereich alles richtig. Und das, obwohl das technisch simple Spiel als Teil des Indium-Dave-Wettbewerbs in nur 48 Stunden programmiert wurde. **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Auf der Suche nach dem goldenen Fisch

Freeware

 WAS **Adventure** WER **Kelven**

 WO **Quicklink 8083** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Spielerhelden sind ja oft Außenseiter. So auch Heinrich Töpfer, der Held von **Auf der Suche nach dem goldenen Fisch**. Der ist nämlich in ganz Funkelheim der einzige, der nicht zaubern kann – so einer kann ja nur das Gespött der Bewohner sein. Als eine Explosion die große Steinwand vor dem Dorf aufreißt, ändert sich seine Rolle aber schlagartig. In welche Richtung verraten wir nicht, denn die Handlung ist das Highlight des Spiels. In den etwa zwei Stunden Spielzeit rätseln wir uns in klassischer Adventure-Manier durch hübsch gezeichnete RPG-Maker-Landschaften. Auf Kämpfe oder Geschicklichkeitseinlagen verzichtet das Programm dabei weitgehend. Entstanden ist **Auf der Suche nach dem goldenen Fisch** übrigens aus einem so genannten Fragment-Wettbewerb. Die Wörter »Goldfisch«, »Explosion«, »Altersunterschied«, »Verband« und »Sucht« mussten im Spiel auftauchen. Das Spiel ist zwar kein Meilenstein, aber gelungene Adventure-Kost für zwischendurch. **MAW**

Fazit: Für zwischendurch

 Einziger Geschicklichkeitstest: Auf dem Feld müssen wir **verzaubertes Gemüse** einfangen.