Freispiel

Slenderman's Shadow

Slender und kein Ende in Sicht. Wer von dem langen Elend noch nicht genug hat, dem bietet das Fan-Projekt Slenderman's Shadow frisches Horrorfutter.

Freeware

WAS **Adventure** WER **Slenderman's Shadow**
WO **Quicklink 8105** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

So sehr das Indie-Horrorspiel **Slender** in den ersten Durchgängen auch für wohligen Grusel sorgte, stellten sich beim nächtlichen Waldmarsch mit der Taschenlampe im Anschlag doch recht bald Abnutzungserscheinungen ein. Das Fan-Projekt **Slenderman's Shadow** will Abhilfe schaffen und versucht, den Horrorschocker mit neuen Schauplätzen und kleinen Kniffen aufzufrischen.

Während ein Großteil der bisher sieben neuen Karten wie »Claustrophobia« (ein Irrgarten) oder »Sanatorium« (eine Nervenheilanstalt) dezent im Mittelmaß versinkt, bildet »Elementary« (eine Grundschule) gar das traurige Schlusslicht. Der mit einem Kinderlied versehene Anfang weckt Gänsehaut-Hoffnung, die durch hell beleuchtete, gut einsehbare Gänge und unpassende Splatter-Einlagen schnell wieder zunichte gemacht wird. Einen echten Höhepunkt stellt hingegen »Mansion« dar. Als Komapatient durchqueren wir ein in unserem Unterbewusstsein geschaffenes Herrenhaus auf der Suche nach Erinnerungstücken. Neben der abwechslungsreicheren Umgebung hebt sich Mansion vor allem durch zwei kleine Tricks vom Rest ab: Zum einem ist da das Gewitter, das den Regen gegen die Wände des Gemäuers peitschen und uns bei jedem Donnerschlag einen Schreck durch die Glieder fahren lässt. Zum anderen finden wir immer wieder verschlossene Türen, die sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen lassen. So simpel es sein mag, bringt dieses kleine Adventure-Element doch frischen Wind ins altbewährte **Slender**-Spielprinzip. Bleibt zu hoffen, dass sich künftige Karten daran orientieren. FH

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Macht bitte jemand das Licht aus? Spannung gibt es in **Elementary** kaum

Mansion hingegen sorgt mit dichter Atmosphäre für Gänsehaut.

Cityville 2

Social Game

WAS **Aufbauspiel** WER **Zynga** WO **Quicklink 8109**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wir hätten die Uhr danach stellen können. Nach dem Facebook-Urgestein **Farmville** setzt der Social-Games-Gigant Zynga nun sein zweites großes Zugpferd **Cityville** fort. Wie schon die Bauernhof-»Simulation« kommt auch **Cityville 2** in schickem 3D daher. Selbst an einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel haben die Entwickler gedacht. Spielerisch bleibt hingegen fast alles beim Alten. Abermals ziehen wir Wohnhäuser und Geschäfte hoch, lösen kurzweilige Sammelaufgaben und kleistern die Pinnwände unserer Freunde mit Anfragen voll. Wer das schon im Vorgänger mochte, den wird auch **Cityville 2** wieder für Wochen, wenn nicht Monate motivieren. Zumal uns das Programm neuerdings bei jeder Aktion ein simples Geschicklichkeitsspiel vorsetzt: Wenn wir im richtigen Moment klicken, erhalten wir Bonusgegenstände und kommen so schneller voran. Und schon hat sie uns wieder, die zynga-typische Suchtspirale. DM

Fazit: Für Fans

Trotz der neuen **3D-Grafik** spielt sich Cityville 2 weitgehend wie sein Vorgänger.

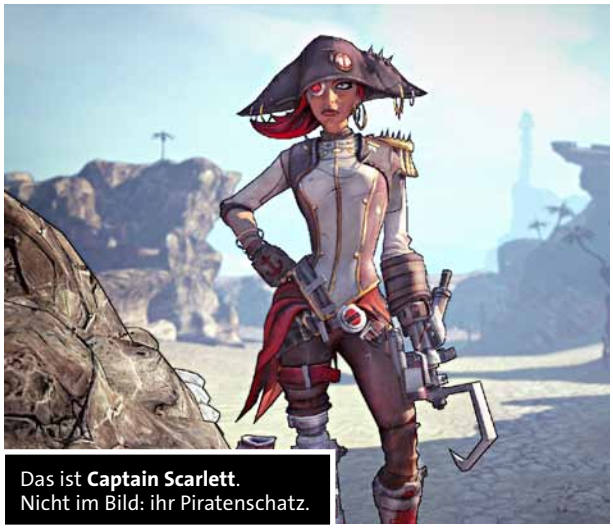
Borderlands 2 Captain Scarlett und ihr Piratenschatz

DLC

WAS **DLC für Borderlands 2** WER **Gearbox** WO **Quicklink 7543**
WANN **bereits erschienen** GELD **ca. 10 Euro**

Der erste Story-DLC zum abgedrehten Rollenspiel-Shooter-Mix **Borderlands 2** steht dem großartigen Hauptspiel in nichts nach. Nach der Installation erscheint im Schnellreisesystem ein neuer Knotenpunkt: Oasis. Dort angekommen, retten wir erst mal den leicht verrückten Kerl Shade vor einer Horde Banditen – unseren ersten Verbündeten haben wir so schon mal gefunden. Kurz darauf meldet sich auch die namensgebende Captain Scarlett bei uns und schlägt vor, anstatt sich gegenseitig umzubringen, zusammen nach einem sagenumwobenen Schatz zu suchen. Und sich erst danach gegenseitig umzubringen. Auch in **Captain Scarlett und ihr Piratenschatz** werden wir mit dem typisch derben **Borderlands**-Humor konfrontiert. Das übrigens in komplett neuen Umgebungen. Die knapp acht Stunden Spielzeit unterhalten Fans prächtig, auch wenn's in der Mitte ein bisschen an Abwechslung mangelt. Alles in allem legt Gearbox einen tollen DLC-Start hin. Nur der Preis fällt mit knapp zehn Euro etwas happig aus. MW

Fazit: Für Fans



Das ist **Captain Scarlett**. Nicht im Bild: ihr Piratenschatz.

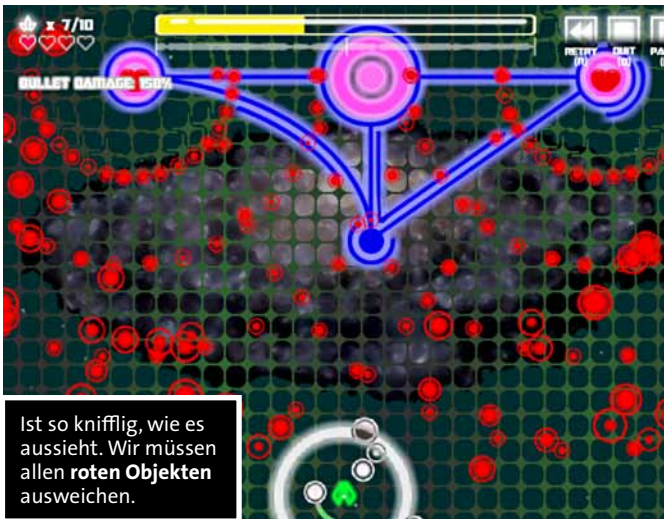
Bullet Audyssey

Browserspiel

WAS **Actionspiel** WER **Newgrounds** WO **Quicklink 8110**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bullet Audyssey ist einer dieser Top-Down-Shooter, wie wir sie aus der goldenen Automaten-Ära kennen. Soll heißen: Wir heizen aus der Draufsicht durchs All und weichen unzähligen Geschossen aus, die auf unser Raumschiff zurasen. Allerdings hat das Browserspiel einige Besonderheiten in petto. Zum einen verbraucht jeder unserer Schüsse Energie. Diese gewinnen wir, indem wir feindlichen Beschuss möglichst nah umfliegen. Alternativ können wir die Energie auch nutzen, um eine Zeitlupenfunktion zu aktivieren, und uns so aus misslichen Lagen befreien. Zum anderen verfügt **Bullet Audyssey** über Rollenspielelemente. Nach allen Levels, die übrigens stets nur aus einem Bosskampf bestehen, gewinnen wir an Erfahrung. So erhöht sich beispielsweise unser ausgeteilter Schaden. Dazu gibt's freispielbare Inhalte wie etwa einen Zwei-Spieler-Modus. Für kurze, aber intensive Ballerstunden ist das Spiel also bestens geeignet. FH

Fazit: Für (nervenstarke) Fans

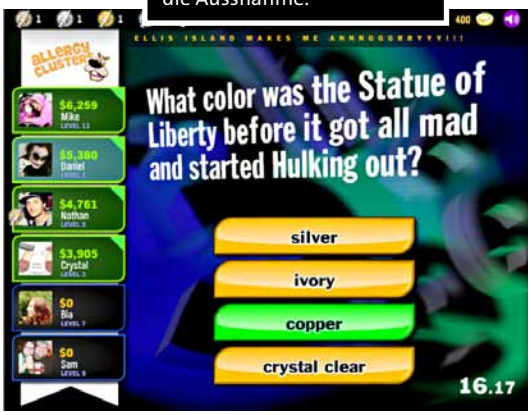


Ist so knifflig, wie es aussieht. Wir müssen allen **roten Objekten** ausweichen.

You Don't Know Jack

Social Game

WAS **Quizspiel** WER **Jellyvision Games** WO **Quicklink 8131**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



So einfache **Fragen** sind in You Don't Know Jack eher die Aussnahme.

Richtig gelesen: Der grandiose Quizspiel-Klassiker **You Don't Know Jack** feiert sein längst überfälliges Revival. Doch bevor Fans nun Luftsprünge machen, müssen wir Sie warnen. Zwar versprüht die Facebook-Variante den serientypischen Anarcho-Humor, genial vertont von einem respektlosen Kommentator, und auch die knallige Präsentation erinnert an die gute alte **Jack**-Zeit. Allerdings lässt das Social-Game den Umfang und die Vielfalt des Originals vermissen. Eine Runde besteht aus lediglich fünf Quiz-Varianten, die sich zudem laufend wiederholen. Noch schlimmer: Sie dürfen lediglich alleine knobeln, eine Mehrspieler-Variante gibt es nicht. Wer's trotzdem ausprobieren will, der sollte der englischen Sprache mächtig sein und sich in der amerikanischen Medienlandschaft auskennen, da sich die Fragen fast durch die Bank um Filme, TV-Serien und Prominente aus den USA drehen. DM

Fazit: Nur für (Englisch sprechende) Fans

Darksiders 2 Die Abgrundschmiede

DLC

WAS **DLC für Darksiders 2** WER **Vigil Games**
WO **Quicklink 7185** WANN **bereits erschienen** GELD **ca. 7 Euro**

Mit dem DLC **Die Abgrundschmiede** erscheint bereits die zweite kostenpflichtige Download-Erweiterung für THQs Actionhit **Darksiders 2**. Zusammen mit Tod erkunden wir diesmal ein komplett neues Gebiet namens Schattenland. Das sumpfige Areal bietet zwei Dungeons, darunter die namensgebende Abgrundschmiede, in der wir einem durchgeknallten Hammerschwinger dabei helfen müssen, die Kreaturen des Dungeons zurückzuhalten. Der Spielablauf besteht dabei abermals aus Klettereinlagen, Kämpfen und Rätseln. Besonders an Letzteren werden selbst **Darksiders**-Könner ordentlich zu knabbern haben. Überhaupt richtet sich **Die Abrundschmiede** hauptsächlich an Profis. Denn wer noch keinen hochstufigen Charakter hat, sieht schon beim ersten Zwischenboss-Kampf kein Land. TV

Auf den **verrückten Schmied** trifft Tod gleich zu Beginn des DLCs.

Fazit: Für Profis

The Apartment

Freeware

WAS **Horror-Adventure** WER **Neverdream Games**
WO **Quicklink 8108** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Platz für das RPG-Maker-Spiel im Freispielteil geht dieses Mal an **The Apartment**. Und womit hat es sich diese besondere Ehre verdient? Vor allem dadurch, dass sich die komplette Handlung auf engstem Raum abspielt – wir bewegen unsere Spielfigur, den kürzlich eingezogenen Joel Malcom, nicht ein einziges Mal aus seinem winzigen Apartment heraus. Doch das wird uns im Laufe der mit etwas mehr als einer Stunde sehr kurzen Spielzeit zum Verhängnis. Denn ganz offensichtlich treibt in unserer Bude ein Dämon sein Unwesen. Der sorgt für eine Handvoll unerwarteter Schreckmomente, ansonsten setzen die Macher aber eher auf subtilen Grusel. Und der ist gelungen: Das draußen wütende Unwetter und die stellenweise äußerst schaurige Musik unterstreichen die Stimmung bestens. **The Apartment** ist vor allem ein Lehrbeispiel: Selbst mit den technischen Limitierungen des RPG-Makers lässt sich eine dichte Atmosphäre erzeugen. Schon allein deshalb sollte man sich das Spiel einmal anschauen. MW

In diesem kleinen **Apartment** verbringen wir die komplette Spielzeit.

Fazit: Unbedingt spielen!