

# Freispiel

## Card Hunter

Wie kann man sich ein Spiel vorstellen, das von ehemaligen Bioshock-Entwicklern und den Schöpfern von Magic: The Gathering entworfen wurde? Ganz einfach: als eine Mischung aus Rollenspiel, Dungeon & Dragons und Magic.

**Browser-  
spiel**

WAS **Rollenspiel** WER **Blue Manchu Games**

WO **www.cardhunter.com** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**Card Hunter** ist eines jener Spiele, die man nur schwer einem Genre zuordnen kann. Die Mischung aus browserbasiertem Free2Play-, Karten-, Rollen- und Brettspiel mag wohl einige Skeptiker zum Stirnrücken bringen, doch der spielerische Hybrid überzeugt tatsächlich. Zunächst fällt die detaillierte und schön animierte Spielwelt auf, mit ihren 2D-Pappfiguren und den variierenden Spielbrettern – das ist zwar kein Hightech, aber liebevoll gestaltet. Sowohl in der umfangreichen Solo-Kampagne als auch in den Multiplayer-Duellen starten wir wie in einem klassischen Rollenspiel als Heldentrio. Mit einem schlagkräftigen Zwergenkrieger, einer tödlichen Magierin und einem heilenden Paladin bekämpfen wir Monster (oder den menschlichen Gegner) in einer Art Schachbrett-Ansicht. Siege bringen Erfahrung und Ausrüstung. Anhand ihrer Items und Attribute lassen sich unsere Recken immer weiter verbessern und individualisieren.

Je nachdem, welche Gegenstände unsere Monsterschläger anlegen, stattet uns das Spiel mit den passenden Aktionskarten aus, die wir im Kampf gegen unsere Widersacher ziehen können. Wenn unser

Paladin beispielsweise mit einem Schild ausgestattet ist, erhalten wir im Anschluss zwei Karten zur Verteidigung. Hält unser Krieger eine Axt in den Händen, dürfen wir im Gegenzug drei Angriffskarten ausspielen. Pro Runde darf jeweils eine Karte gewählt und damit eine Aktion durchgeführt werden. Wir müssen also gut überlegen, welcher Held wann welches Monster angreift beziehungsweise abwehrt. Diese taktische Puzzelei motiviert ebenso wie der klassische Sammelwahn nach neuen Waffen, Karten – und Aufgaben. Unserer Truppe stehen nämlich diverse **Quests** zur Verfügung, die wir im Laufe des Spiels absolvieren können. Jedoch sollte man ein Auge darauf haben, auf welche Mission die Entscheidung fällt, denn nicht alle **Quests** eignen sich für jede Heldengruppe. Darüber hinaus verdienen wir »Pizza« als Ingame-Währung, mit der wir das Aussehen unseren Helden anpassen oder Schatzkarten kaufen können. Echtdollar-Vorteile gibt es natürlich auch, vor allem Erfahrungs-Booster, **Card Hunter** lässt sich aber problemlos gratis spielen. **AF**

**Fazit: Gelungener Genre-Mix mit Suchtpotenzial**

Gegen die zahlenmäßig überlegenen **Monster** müssen die eigenen Karten umso geschickter gespielt werden.



Detailverliebte **Karten** findet man in Card Hunter unentwegt.



# Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut

**DLC**

WAS **Action-Adventure** WER **Eidos Montreal**  
WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **20 Euro**

Adam Jensen hat einen schlechten Tag: Terroristen erschießen nicht nur seine Ex-Freundin, sondern lassen ihn in einem Zustand zurück, den man flapsig als »quasi abgenipelt« bezeichnen könnte. Zum Glück ist er Sicherheitschef bei der Prothesenfabrik Sarif Industries, die ihn mit künstlichen Gliedmaßen und Implantaten vollstopft und so vor dem sicheren Tod bewahrt. Klingt bekannt? Kein Wunder, ist ja auch die Ausgangslage von **Deus Ex: Human Revolution**, das vor zwei Jahren den Geist des inzwischen legendären ersten **Deus Ex** wunderbar einfieng – mal abgesehen vom dämlichen »Welchen Knopf drückst du?«-Ende. Jetzt ersehene vom ähmlichen »**Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**« noch einmal und ist dank der bereits integrierten DLCs »Tong's Rettung« und »The Missing Link« sowie den spürbar verbesserten Bosskämpfen noch einen Tick besser als die ohnehin schon ausgezeichnete Ursprungsversion.

Wer vornehmlich seine Schleichfähigkeiten verbesserte und bloß eine Pistole im Gepäck hatte, guckte bei den Obermotz-Gefechten des Originals dumm aus der Wäsche – die liefen nämlich stets auf Dauerballern hinaus. Im Director's Cut gibt es nun endlich alterna-

tive Lösungswege, die Areale der Gefechte sind deutlich größer. Töten müssen wir die Bosse zwar nach wie vor, doch das geht jetzt auch ohne stumpfe Schießerei. Beim ersten Boss können wir nun beispielsweise in einem neuen Stockwerk einen Sicherheitscomputer hacken, mit dem wir eine Art Garage zugänglich machen. Darin wiederum stehen potenziell nützliche Waffentürme herum. Jetzt müssen wir uns nur noch am Gegner vorbeischieben und in der besagten Garage einen weiteren Computer hacken, der die Waffentürme aktiviert. Locken wir den Feind nun zu den scharfgestellten Türmen, erledigen die den Rest. Ansonsten bleibt spielerisch alles beim Alten, und das ist auch gut so. Blöd nur, dass die erweiterten Bosskämpfe des Director's Cut nicht als kostenloser Patch erscheinen: Besitzer der Ursprungsversion müssen das Spiel für 8 Euro aufrüsten – ganz schön teuer, wenn man bedenkt, dass es das komplette **Human Revolution** samt der Vorgänger (!) auf Steam bereits für 15 Euro gab. Immerhin: Wer bereits den DLC **The Missing Link** sein eigen nennt, lohnt für das Komplettpaket nur 4 Euro. **JOG**

**Fazit: Dank erweiterter Bosskämpfe besser als das Original.**



**Obermotze** müssen wir jetzt nicht mehr persönlich platt machen. Dem ersten Endgegner können wir beispielsweise gehackte Geschütztürme auf den Hals hetzen.



Die Mischung aus Schleichen und **Action** funktioniert immer noch hervorragend.

## Cookie Clicker

**Browser-  
spiel**

WAS **Strategiespiel** WER **Orteil** WO <http://ortel.dashnet.org/cookieclicker>  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wer braucht Geld, wenn er Kekse haben kann? In **Cookie Clicker** mauern wir uns nach und nach zum größten Keks-Hersteller der Galaxis. Die ersten Plätzchen stellen wir noch mit der linken Maustaste her, doch schon bald haben wir genug Süßwaren, um uns automatisierte Cursor zu kaufen, die für uns klicken. Im weiteren Spielverlauf engagieren wir zum Beispiel backwillige Omas, bauen Keksfarmen, -fabriken und -minen, öffnen Portale zum Cookieversum und holen uns mittels Zeitmaschinen leckeres Gebäck, bevor es überhaupt gegessen wurde. Wem das noch nicht reicht, der darf mittels freischaltbarer Upgrades unter anderem die Effizienz der Großmütter steigern. Klingt total abgefahren? Das ist es auch, macht aber gleichzeitig einen Heidenspaß und entwickelt innerhalb weniger Minuten eine Sogwirkung, wie wir sie selten bei einem Browser-Spiel gesehen haben. Ein wahrlich cookietastisches Erlebnis. **FH**

**Fazit: Wer Kekse mag, liebt Cookie Clicker.**



Hurra, es regnet Cookies! Logisch, wir beschäftigen ja auch 100 Omas.

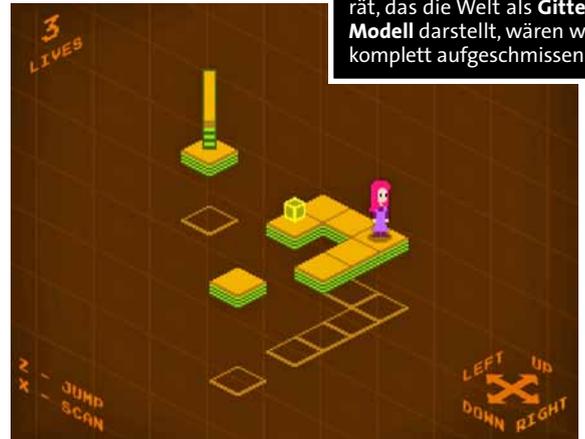
# Naya's Quest

**Browser-  
spiel**

 WAS **Adventure** WER **Terry Cavanagh** WO <http://terrycavanaghgames.com/nayasquest>  
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Welt steht vor dem Untergang, und wir sind mittendrin. In **Naya's Quest** schlüpfen wir in die Rolle der kleinen Naya, die versucht, die Apokalypse abzuwenden. Was anfangs wie ein simples Adventure wirkt, entwickelt sich nach kurzer Zeit zum melancholischen Hüpf-Puzzlespiel, das unserer Wahrnehmung ein ums andere Mal einen Streich spielt. Durch die vertrackte Iso-Perspektive merken wir es nämlich selten auf den ersten Blick, wenn Plattformen zum Beispiel auf unterschiedlichen Höhenstufen oder zu weit voneinander entfernt liegen. Abhilfe schafft ein Gerät, mit dem wir uns die Levels als Gitter-Modell darstellen lassen können. Das ist zwar ungemein nützlich, bockschwer bleiben die abwechslungsreichen Rätselräume aber trotzdem. Sollten wir außerdem unser Leben dreimal hintereinander aushauchen, müssen wir entweder im vorhergehenden Raum starten oder beim letzten Speicherpunkt wiedereinsteigen. Lassen Sie sich aber nicht vom hohen Schwierigkeitsgrad abschrecken. Hinter der harten Kopfnuss-Schale steckt ein wunderbar durchdachtes Abenteuer. **FH**

**Fazit: Wunderbar melancholischer Rätsel-Trip.**



# Saints Row 4 – Enter the Dominatrix

**DLC**

 WAS **Action** WER **Volition**  
 WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **7 Euro**

Wer nach dem Ende von **Saints Row 4** dachte, das sei der Gipfel der virtuellen Absurditäten gewesen, der darf sich nun wundern. Im DLC **Enter The Dominatrix** legt der Entwickler Volition sogar noch eine Schippe Wahnsinn drauf. Als Reality-Show aufgezogen kommentieren alle Charaktere (sogar der Hauptbösewicht Zinyak) mit dem **Saints Row**-typischen bitterbösen Humor die Ereignisse nach dem Ende des Hauptspiels. Nachdem Zinyak nämlich in der virtuellen Version von Steelport besiegt wurde, schaltet sich das Notfallprogramm der Simulation ein – eine künstliche Intelligenz namens »Dominatrix« – und möchte wieder Herr der Stadt werden. Doch nicht mit den Saints! Ungefähr zwei Stunden kämpfen wir im Story-DLC gegen kuriose Gegner in Ledermontur und Dildo-Schläger. Das ist für 7 Euro zwar ein teures, aber auch ein herrlich abgedrehtes Vergnügen. Verrückter geht's nicht mehr? Sagen wir das mal nicht zu laut. **AF**

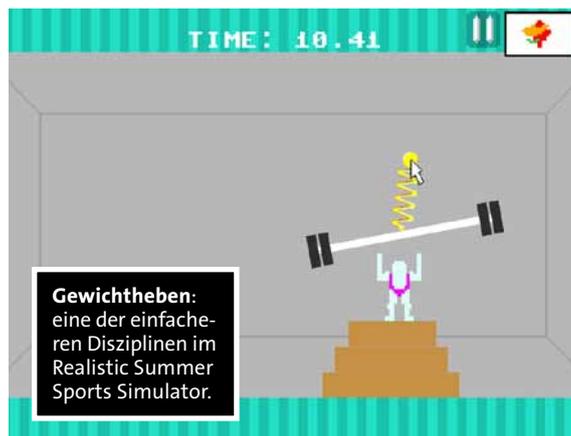
**Fazit: Pflicht-DLC für Freunde des Saints-Row-Humors!**

Lack & Leder und **zweckentfremdete Baseballschläger**: Enter the Dominatrix hat mit Sicherheit mehr als nur ein paar Lacher parat.



# Realistic Summer Sports Simulator

**Freeware**

 WAS **Sportspiel** WER **Crackerblocks** WO <http://gamejolt.com>  
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**


Bis zu den nächsten Olympischen Sommerspielen ist es noch Weile hin, doch die Wartezeit lässt sich mit dem **Realistic Summer Sports Simulator** bestens überbrücken, auch wenn dessen Name gleich mal lügt: Realismus bleibt auf der Strecke. Grafik übrigens auch, Spaß macht's trotzdem. Wir können uns in 15 Sportarten messen, darunter Bogenschießen, Gewichtheben oder dem klassischen 100-Meter-Lauf. Im Gegensatz zu **QWOP** oder **GIRP** verknoten wir uns hier nicht die Finger: Die Steuerung erfolgt per Mausclick. Wir klicken unsere Figur an, ziehen sie in die gewünschte Richtung – fertig. Was langweilig klingt, ist teilweise gar nicht so einfach und sorgt für jede Menge absurde Szenen – vor allem im Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler nacheinander auf Rekordjagd gehen. Außerdem stehen alle Disziplinen auch in einem Trainingsmodus zur Verfügung. Für welches Land wir auf Medaillenjagd gehen, können wir uns aussuchen, wir können uns aber auch vom Zufallsgenerator ein Heimatland erfinden lassen. Lang leben die Vereinigten Staaten von Kenda! **PG**

**Fazit: Wer QWOP mochte, hat auch hier Spaß.**