

Überraschung aus dem Internet

PENUMBRA IM HALBSCHATTEN

Ein Adventure-Experiment zeigt, wie einleuchtend sich realistische Physik für Rätsel einsetzen lässt.

Ein Sohn bekommt einen Brief von seinem Vater. Nur: Der Vater ist seit 30 Jahren tot. Der Brief führt zu einem Bankschließfach, darin liegen Notizen, die den Weg zu einer verlassenen Mine in Grönland weisen. In den alten Stollen rührt sich immer noch Leben; nicht alles davon ist menschlich. Das Adventure **Penumbra: Im Halbschatten**, die Auftaktepisode einer Serie, führt Sie in die be-

klemmende Tiefe. Damit Sie ins Geschehen eintauchen, findet das Spiel einen cleveren Kniff: Der Mauscursor wird zur Hand, mit der Sie in die Welt greifen und Gegenstände bewegen.

Hochstapler

Penumbra stammt von Frictional Games, einem schwedischen Studio, das eine Physik-Engine namens »Newton Game Dynamics« entwickelt. Ursprünglich entstand das Horrorspiel 2006 als Demonstration dafür, was diese Engine kann. Die Demo schlug im Internet solche Wellen, dass sich Frictional Games entschied, **Penumbra** zum kommerziellen Spiel weiterzuentwickeln. In der ersten Episode **Im Halbschatten** dreht sich entsprechend vieles um Physik. Zwar haben fast alle Rätsel eine eindeutige Lösung, lassen Ihnen aber Spielraum für Experimente. So müssen Sie zum Beispiel einen Elektrozaun durch das Stapeln von Gegenständen überwinden; ob Sie dafür Fässer, Bretter oder Kisten verwenden und wie Sie die ausbalancieren, bleibt Ihrem Spieltrieb überlassen. Fast alle Aufgaben sind so logisch, dass der erste Gedanke der richtige ist – eine angenehme Erfahrung.

CHRISTIAN SCHMIDT

Christian@gamestar.de

Aus **Penumbra** stammt das befriedigendste Gefühl, das ich seit langem in einem Adventure hatte: eine Schublade selbst aufzuziehen. Ein Großteil des Vergnügens am Spiel entsteht aus dem Experimentieren mit den Handlungsmöglichkeiten in einer Welt, die sich verhält wie die echte. Der Entwickler Frictional Games nutzt das für sinnige Rätsel, die sich logisch aus den Möglichkeiten der Umgebung ergeben.

Trotz allem bleibt **Penumbra** ein Spiel mit vernünftigen Beschränkungen, denn im Großen und Ganzen dürfen Sie nur die Dinge manipulieren, die Sie sinnvoll einsetzen können. So gehen Sie selten in die Irre, haben aber auch keine weitreichende kreative Freiheit. Mehr Flexibilität zuzulassen, das würde ich mir für die nächste Episode wünschen! Auf die freue ich mich sehr – auch weil ich wissen will, wie die Gruselgeschichte weitergeht.

»Fesselnde Freiheit«



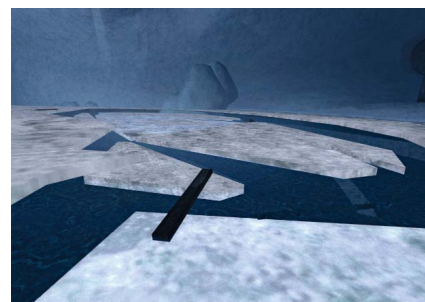
Wir haben Sprengstoff gemischt, den wir vorsichtig aus dem Labor tragen müssen.

Gegner totschießen

Das Horrorszenario ist nicht ohne Grund gewählt, denn mit der Lichtarmut und weitgehenden Einsamkeit trickst sich **Penumbra** um detailreiche Grafik und brauchbare Animationen herum. Dafür sorgen die gut eingesetzten Soundeffekte für stimmige Gänsehaut-Atmosphäre. Die einzigen Lebewesen, die Ihnen über den Weg laufen, sind Feinde; an denen drücken Sie sich besser im Schatten vorbei, denn das ungenaue Kampfsystem ist (selbst in der optionalen einfachen Vari-

ante) unbrauchbar. Alternativ werfen Sie Gegenstände auf die Gegner, bis diese schließlich den Geist aufgeben.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3716



Die **Eisdecke** des Höhlensees bricht unter unserem Gewicht. Wir legen Hölzer als Brücken aus.

PENUMBRA: IM HALBSCHATTEN ADVENTURE

ENTWICKLER Frictional Games (Penumbra ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Kalitypo
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch

TERMIN (D) 29.3.2007
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 16 Jahren



► AB 16-DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3717



► USK: ab 16 Jahren



► WIN VISTA 32 BIT
läuft
• 5.1-Sound mit X-Fi

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAPHIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
1,0 GHz Intel	1,0 GHz Intel	1,0 GHz AMD	1,8 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,2 GHz Intel		Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM		Geforce 6600 GT
800 MB Festplatte	800 MB Festplatte	800 MB Festplatte	800 MB Festplatte	800 MB Festplatte	800 MB Festplatte	800 MB Festplatte	800 MB Festplatte	800 MB Festplatte		Radeon X600 / X700
										Radeon 9700 / 9800
										Geforce 6800 GT
										Radeon X800 XL
										Geforce 7600 GT
										Radeon X850 XT
										Radeon X1900 XT
										Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON

BILDFORMATE

TON

4:3 5:4 16:9 16:10

4:0 5:1 6:1 7:1

KOPIERSCHUTZ k. Angabe

USK

ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT

läuft

• 5.1-Sound mit X-Fi

USK

ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT

läuft

• 5.1-Sound mit X-Fi

USK

ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT

läuft

• 5.1-Sound mit X-Fi

USK

ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT

läuft

• 5.1-Sound mit X-Fi

USK

ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT

läuft

• 5.1-Sound mit X-Fi

USK

ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT

läuft

• 5.1-Sound mit X-Fi

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT: PACKENDES GRUSELABENTEUER MIT PHYSIK-EINSATZ.

