

**gamestar.de**  
 - Screenshot-Galerie  
 ▶ Quicklink: 4583  
 - Infos zum Spiel  
 ▶ Quicklink: 4584

**Win Vista 32 Bit**  
 - läuft  
 - Surround-Sound  
 mit OpenAL

# Penumbra Black Plague

Gegen die **Infizierten** können Sie sich nicht verteidigen; Sie müssen sie umgehen oder austricksen.

**Können Sie Ihren eigenen Sinnen trauen? Die zweite und abschließende Episode der innovativen Gruselserie spielt mit Ihrer Wahrnehmung.**

Du brauchst eine Hand. Ich brauche meine nicht mehr«, sagt die Stimme hinter der Tür. »Bring mir eine Säge.« Dass das Spiel mit der Vorstellungskraft viel grauerregender sein kann als explizite Ekelszenen, bewies schon im Mai 2007 das Adventure **Penumbra: Im Halbschatten**. Der nun erschienene Nachfolger **Black Plague** («Schwarze Pest») setzt die Stärken und die Handlung der ersten Episode nahtlos fort. Verschwunden ist dafür das

verkornte Kampfsystem: In **Black Plague** sind Sie wehrlos. Das Bedrohungsgefühl hat sich dadurch noch gesteigert.

## Raumgreifend

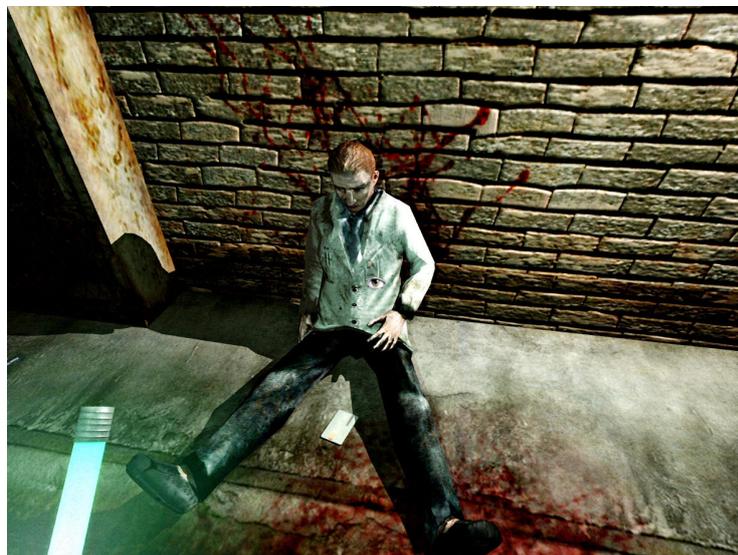
Natürlich zieht auch **Black Plague** neben dem subtilen Stimmungsgrusel die Schreckeffekt-Karte, lässt Leichen von der Decke krachen und entstellte Menschen durch die Tür springen. Weil Sie den Häschern keine rohe Gewalt entgegenzusetzen haben, müs-

sen Sie jede Situation durch Nachdenken meistern, Deckung suchen und die Umgebung für sich nutzen. Nach einem Stromausfall ist ein Versorgungsstrakt in Schatten getaucht; plötzlich hören wir, wie sich eine Tür öffnet. Der Schein einer Taschenlampe tastet sich den Gang entlang, man sucht nach uns, begleitet von Grunzen und Gurgeln. Wir schlüpfen in den Seitenraum, halten panisch nach einem Versteck Ausschau, denn ein Kampf endet un-

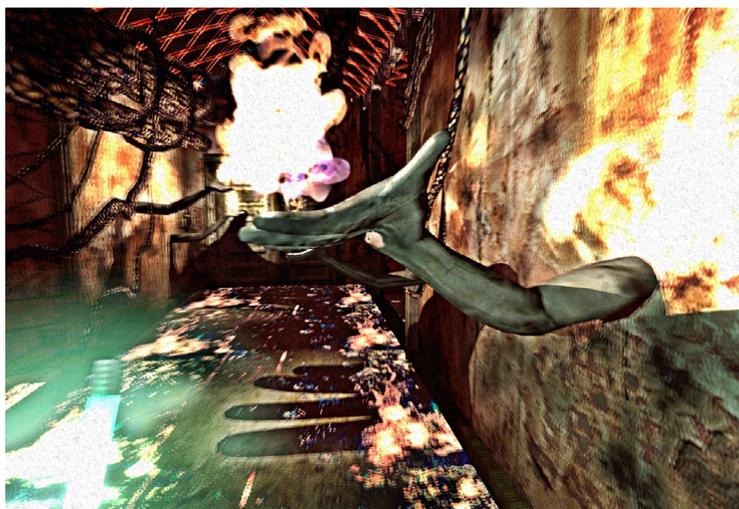
weigerlich in unserem Tod. Vor allem für shootergestählte Spieler ist das Gefühl der Schutzlosigkeit eine beklemmend neue Erfahrung, durch die sich der Blick auf die Umgebung ändert: Schwere Tische erscheinen auf einmal entsetzlich blickdurchlässig, Holztüren papierdünn, Gerümpel am Boden wird zur Lärmmine, jede Ecke zur Sackgasse. Weil **Black Plague** ein dunkles Spiel ist, müssen Sie sich oft auf Ihre Ohren verlassen. Seine bedroh-



Die Hilfe für diesen Patienten kam im **medizinischen Forschungslabor** offenbar zu spät.



Der tote **Wissenschaftler** hat uns seine Schlüsselkarte hinterlassen, die wir für eine Labortür brauchen.



In einer **Alptraum**szenen manipulieren wir brennende Hände, die aus den Wänden ragen.

lichen Geräusche setzt das Spiel dabei punktgenau ein, ohne das Blatt zu überreizen.

Die Interaktion mit der Welt fällt erfreulich glaubwürdig aus, weil die **Penumbra**-Spiele stark auf den Einsatz von Physik setzen. Sie greifen mit dem Mauszeiger in den Raum und können fast jeden Gegenstand bewegen. So bauen Sie Brücken aus Latten, verbarrikadieren Türen mit Gerümpel, suchen Deckung hinter umgestürzten Tischen, ziehen Schubladen auf und schmeißen Glasscheiben ein. Die meisten der durchwegs logischen (für Profis über weite Strecken zu einfachen) Rätsel basieren auf diesem Verschieben, Stapeln und Werfen von Gegenständen, gut gemischt mit dem gelegentlichen Einsatz des überschaubaren Inventars, seltenen Geschicklichkeitsübungen und einigen Knobelpassagen Marke »Finde die korrekte

Reihenfolge«. Ein typisches Beispiel: In der Kantine öffnet sich eine Schutztür nur im Alarmfall. Also ziehen wir ein Fass mit Öl-Lumpen aus dem Nebenraum zu einem defekten Schaltschrank, aus dem Funken sprühen. Der Fassinhalt fängt Feuer, wir wuchten die Tonne weiter unter einen Sensor – schon sprudelt der Sprinkler, die Tür springt auf.

**Traumstreifen**

Im ersten **Penumbra** spürte der Held Philipp LaFresque in einer verlassenen Mine in Grönland dem Schicksal seines verschwundenen Vaters nach. In Teil 2 geht das Bergwerk in eine unterirdische Forschungsstation über, in der mysteriöse Ausgrabungen geleitet wurden. Klar, dass dabei eine Katastrophe über die Mannschaft hereingebrochen ist – aber welcher Natur? Unterwegs nimmt Philipp an Terminals und Türen



In einer kurzen **Außen**sequenz wird deutlich: grafisch reißt Penumbra keine Bäume aus.

**Ansteckungsgefahr!**

**Christian Schmidt:** Schon die erste Penumbra-Episode hat mich als cleveres Kabinettstückchen beeindruckt. Nun schafft Teil 2 etwas, das mir lange nicht passiert ist: In einer Schlüsselszene sitze ich verdattert vor dem Bildschirm und kann nicht fassen, was ich gerade getan habe. Werde schier rasend vor Zorn und Trauer, aber mein Gegenspieler, dem ich den Hals umdrehen möchte, verspottet mich ungestraft vom sichersten aller Orte aus.



christian@gamstar.de

Black Plague hat sich die Manipulation der Wahrnehmung zum Thema gemacht, und schafft damit eine Handvoll Szenen, die sich ins Gedächtnis einbrennen. Ein kompaktes, kluges Kleinod, von klarer Einfachheit und doch facettenreich geschliffen, getragen von wunderbar einleuchtenden Physik-Rätseln. Auch wenn das Spiel optisch nichts hermacht, insgesamt zu linear ist und wirr endet – mich hat die Schwarze Pest rettungslos erwischt.

Kontakt zu Überlebenden auf, vor allem bekommt er aber einen Gegenspieler, der seine Vorstöße zunehmend erbittert sabotiert. Zudem zweifelt Philipp bald an seiner eigenen Wahrnehmung. Das Spiel nutzt das für böse Überraschungen, von Alptraum-Sequenzen bis hin zu glatten Wänden an Stellen, wo Sie Stein und Bein

schwören würden, dass da eben noch eine Tür war. Die gehässigen Kommentare Ihres Widerparts und Nachrichten von Überlebenden sind von guten englischen Sprechern vertont und deutsch untertitelt. Grafische Höchstleistungen sollten Sie vom Spiel nicht erwarten. Macht aber nichts: Meist ist's eh zapenduster. **CS**

**PENUMBRA: BLACK PLAGUE** ADVENTURE

ENTWICKLER: Frictional Games (Penumbra: Im Halbschatten, GS 06/07: 69 Punkte)  
 PUBLISHER: Paradox  
 SPRACHE: Englisch (dt. Untertitel)  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch, Aufkleber

TERMIN (D): 15.2.2008  
 CA. PREIS: 20 Euro  
 ab 16 Jahren

ANSPRUCH: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**TECHNIK**

1	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN			
	MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	1	2	3	4	5	6		7	8	9
1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	Geforce 6600 GT										
1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 3000+ AMD	Geforce 7600 GT										
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Geforce 7800 / 7900										
1,0 GB Festplatte	1,0 GB Festplatte	1,0 GB Festplatte	Geforce 8600 GT / GTS										
			Geforce 8800 GT / GTS										
			Radeon X800 / X850										
			Radeon X1800 / X1900										
			Radeon HD 2600 XT										
			Radeon HD 2900 XT										
			Radeon HD 3850 / 3870										

PROFITIERT VON: OpenAL, Surround-Lautsprechern

BLDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: k. Angabe  
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ realistische Licht- und Schatteneffekte + glaubwürdige Physik - teils triste Gebiete - eckig und detailarm	5 / 10
SOUND	+ situationsabhängige, stimmungsvolle Musik und Effekte + Surround-Sound + gute (engl.) Sprecher - nicht alle Texte vertont	8 / 10
BALANCE	+ klare Spielführung, genügend Hinweise + hilfreiches Notizbuch + automatische Heilung - anfangs arg linear	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ packende Gruselatmosphäre + fiese Überraschungen + ruhige und actionreiche Sequenzen wechseln sich ab	10 / 10
BEDIENUNG	+ originelles »In-die-Welt-Greifen« + zu sammelnde Gegenstände hervorgehoben - umständliches Inventar	7 / 10
UMFANG	+ für ein Episodenspiel ordentlich lang - nur ein Gegnertyp - wenig optische Abwechslung	6 / 10
HANDLUNG	+ interessantes Grundgeheimnis + charismatischer Gegenspieler + durchgehender Spannungsbogen - abruptes, dürres Ende	8 / 10
RÄTSEL	+ origineller Physik-Einsatz + immer nachvollziehbar + Versteckspiele mit Gegnern	10 / 10
DIALOGE	+ stimmungsvolle Texte und Notizen + Gegenspieler kommentiert Aktionen - keine Gespräche - eigener Charakter redet kaum	6 / 10
CHARAKTERE	+ wenige, aber klar gezeichnete Personen + lösen emotionale Reaktionen aus - kein direkter Kontakt, bleiben gesichtslos	7 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

**FAZIT** Grusel-Kleinod mit einleuchtenden Physik-Rätseln.

**75 SPIELSPASS**