



Um den Metallball im Hintergrund zu bewegen, müssen wir erst **Maschinenhebel** finden.

Kuriose Premiere: Zum ersten Mal bekommt ein Episodenspiel ein Addon.

Penumbra Requiem

gamestar.de
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5414
- Gamergate-Download
▶ Quicklink: 5527

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die **Penumbra**-Reihe begann als Experiment, und nun endet sie mit einem Experiment. 2006 demonstrierte Frictional Games mit einem Kurzspiel die Leistungsfähigkeit der hauseigenen Physik-Engine; daraus wurde der Horror-Zweiteiler **Penumbra**. Ende August veröffentlichte Frictional nun das Anhängsel **Requiem** – als »Versuch, die Physik-Engine auszureizen«, wie das Studio kommentiert. Denn **Requiem** ist kein Grusel-Abenteuer mehr, sondern eine Reihung räumlicher Rätsel. Deshalb erscheint es auch nicht als offizielle dritte Episode, sondern als Addon zu **Black Plague**. **Requiem** gibt's nur als (10 Euro günstigen), englischen Download über den US-Service Gamergate, es funktioniert aber auch mit der deutschen Version von **Black Plague**.

Als reine Zusatzknobelei verzichtet **Requiem** auf Schockmomente, Kämpfe,

Charaktere und Handlung, nur ab und zu melden sich bekannte Stimmen aus dem Off. Der Schwerpunkt im neun Level umfassenden, rund fünf Stunden langen Addon liegt allein auf den Rätseln, deren durchweg gelungenes Design das gesamte **Penumbra**-Repertoire von Objektstapelei, Logikaufgaben und gut getimter Akrobatik umspannt. Mal sollen Sie sich in einem Schacht nach oben arbeiten, indem Sie Kisten durch ein Transportsystem verschieben, mal verbergen Sie sich vor einer Sicherheitskamera. Gruselig ist das Spiel nicht mehr, aber immer noch dunkel; die Finsternis dient nun endgültig nur noch dem Zweck, die krude Grafik gnädig zu verschlucken. **CS**

PENUMBRA: REQUIEM	
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Frictional / Paradox
CA. PREIS	10 Euro (Download)
ANSPRUCH	Einsteiger bis Profis
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT / Radeon X700
PREIS/LEISTUNG	Gut

USK nicht geprüft

54 SPIELSPÄSSE

Und jetzt ins Grab

Christian Schmidt: Wer an den bisherigen Penumbra-Spielen vor allem die Physikrätsel mochte, der bekommt mit Requiem günstigen Nachschub. In den abwechslungsreichen, fairen und angenehm fordernden Nachdenk-Situationen glänzt die für die Serie typische Designqualität. Alles andere dagegen fehlt, insbesondere die beklemmende Atmosphäre; Requiem ist weder spannend noch überraschend. Unter dem Strich bleibt ein unbefriedigendes Knobelhäppchen.



christian@gamestar.de