

⊕ Stärken

+ knifflig-spannendes
Rätseldesign
+ Magnethund

⊖ Schwächen

- langweilige Handlung
- schlappe Inszenierung

Magrunner

Mit Magnethandschuh und Magnethund durch großartige Rätsel und eine langweilige Lovecraft-Verwurstung. Von Petra Schmitz

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Focus** Entwickler: **3AM Games (The Adventures of Sherlock Holmes, nicht getestet)**
Termin: **21.6.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, Deutsch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8379 Auf DVD: Test-Video

Die Zukunft, so wissen wir aus zahllosen Büchern, Filmen und Spielen, ist vollgestopft mit gierigen Großkonzernen, Totalüberwachung und Technik, gegen die aktuelle Wisch-und-weg-Tablets wie Rechenschieber wirken. Okay, bis auf die Tablet-Sache unterscheidet sich die Zukunft nicht von unserer Gegenwart. Aber so einen schicken Magnethandschuh wie im Knobel-Actionspiel **Magrunner: Dark Pulse** – den haben wir dann doch noch nicht. Jedoch muss die Frage lauten, ob wir so einen Handschuh überhaupt haben wollen. Denn der ist's immerhin, der den Helden Dax tief in den hässlichen Schlund einer Cthulhu-Beschwörungsnummer hinabsteigen lässt. Beziehungsweise hinauf, denn in **Magrunner** geht's um Raumfahrt. Und diesen Cthulhu.

Man ahnt es schon, die Handlung von **Magrunner** gewinnt höchstens den Preis der verquersten Lovecraft-Verwurstung seit Wolfgang Hohlbeins Hexer-Reihe. Was vor allem daran liegt, dass die Inszenierung spärlich ausfällt, die Handlung dünn und überraschungslos bleibt, und es nicht damit getan ist, hin und wieder mal eines der tiefen Wesen (niedere Kreaturen im Cthulhu-Mythos) aus dem Wasser hüpfen zu lassen, um für Grusel zu sorgen.

Deswegen lassen wir die Handlung jetzt auch mal links liegen und konzentrieren uns auf das, was **Magrunner** wirklich gut macht: die Rätsel. Mit einem Magnethandschuh bewaffnet geht's durch 40 Testkammern, in denen wir zunächst unsere Befähigung als Raumfahrer und hinterher als Weltenretter

! Wo kaufen?

Magrunner ist als Download auf Steam, auf der Spielwebsite oder regulär im Laden erhältlich. Der Preis beträgt knapp 20 Euro. Selbst, wenn Sie den Titel im Laden kaufen, müssen Sie ihn an einen Steam-Account binden und können ihn danach nicht weiterveräußern.

unter Beweis stellen müssen. Testkammern? Hat hier jemand **Portal** gesagt? Wahrscheinlich alle, und alle haben Recht. **Magrunner** kopiert den Überbau des Spielprinzips (und auch ein wenig die Optik) von **Portal** und **Portal 2**. Selbst der Magnethandschuh erinnert an die Portal-Kanone. Nur dass der Magnethandschuh eben keine Löcher in die Wände rotzt, sondern festgelegte Objekte magnetisch auflädt. Die stoßen sich dann ab oder ziehen sich an, je nach Ladung. Damit wir bei zig Objekten in einem Raum nicht den Überblick verlieren und

wissen, welche sich davon beeinflussen, lassen wir uns auf Tastendruck die bunt wabernden Magnetfelder anzeigen.

Mit dem Handschuh bringen wir Plattformen zum Schweben, öffnen riesige Kuben, schleudern Explosionskisten in Selbstschussanlagen – immer mit dem Ziel, die Tür in den nächsten Abschnitt zu öffnen. Was sich am Anfang noch recht simpel gestaltet, gewinnt im Laufe des Spiels immer mehr Tiefgang. Magnetfelder, die durch Wände strahlen, müssen wir so geschickt einsetzen, dass sie eine Plattform bewegen, die eigentlich keine beziehungsweise keine sichtbare direkte Verbindung zu einem Gegenpol hat. Wir docken aufgeladene kleine Würfel an große an, um an die kleinen Kuben zu gelangen und schleudern gleich mehrere davon in luftige Höhe, um einen Ventilator aus der Decke zu sprengen. Hin und wieder müssen wir sogar mit Spiegelreflexionen arbeiten und in engen Schächten liegende Objekte sozusagen um die Ecke aufladen.

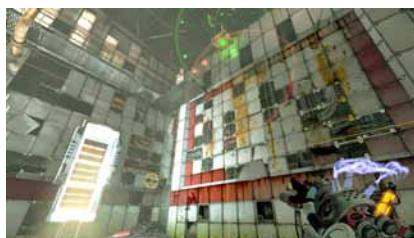
Durch die Wand



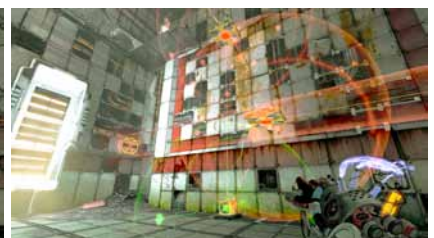
Wir müssen zum **Metallsteg** nach oben. Aber gegenüber der Schwebepattform ist nichts, das wir magnetisieren können, um sie nach oben zu ziehen.



Hinter der Wand entdecken wir nicht nur einen Würfel, sondern auch einen **Spiegel**, über den wir eine verborgene Plattform in die Höhe schicken können.



Die verborgene **Plattform** zieht zwar die nach oben, die vor der Wand ist, aber wir schaffen's auf die Art nicht rechtzeitig zu unserem Lift, bevor der schon in luftigen Höhen ist. Wofür ist die Plattform hinter der Wand dann eigentlich da?



Um die gefundene Kiste unter unserem Lift zu platzieren! Die **Kiste** und eine weitere Plattform vor der Wand schieben uns nach oben. Zur besseren Visualisierung des Aufbaus haben wir uns für dieses Bild nicht auf die Liftplattform gestellt.

Die meiste Zeit des Spiels kommunizieren wir mit **Hologrammen**, die über unserem Handschuh eingeblendet werden.



Ohne **Newtons Licht** würden wir hier zweifelsohne in den Abgrund purzeln.



Je mehr Dinge gleicher Ladung wir aneinander koppeln, desto größer ist die Wirkung auf einen Gegenstand mit anderer Ladung. So können wir sogar uns selbst in luftige Höhen schleudern, wenn wir nur genug Magnetkraft als Druckmittel einsetzen. Hä? Gegenstände gleicher Ladung aneinander koppeln? Das geht doch gar nicht! Gleichpolige Magneten stoßen sich doch ab, gegenpolige ziehen sich an, so jedenfalls haben wir es in der Schule gelernt. Ja, das stimmt auch nach wie vor. Die Entwickler von **Magrunner** stellen die Physik aber ein bisschen auf den Kopf. Das Spiel färbt Gegenstände entsprechend ihrer Ladung ein, Gegenstände gleicher Farbe (und damit eigentlich gleichpolige) ziehen sich an und anders herum. Wenn man nicht so penibel ist wie wir, dann fällt einem diese kleine physikalische Ungenauigkeit aber sehr wahrscheinlich nicht mal auf. Außerdem ist der Grund für die Verdrehung der Naturgesetze ein nachvollziehbarer: So wird es für uns einfacher. Hätten sich die Entwickler dazu entschieden, dass sich unterschiedlich gefärbte (aufgeladene) Dinge anziehen, würde man zuweilen das Rätsel vor lauter bunt wabernden Magnetfeldern nicht mehr sehen. So bleibt's im wahrsten Sinne des Wortes überschaubar, aber trotzdem knifflig. Gegen Ende wird's leider auch ein wenig nervig, denn dann tauchen plötzlich Gegner auf, die wir in einigen Fällen sogar unter

Zeitdruck aus dem Weg schaffen müssen. Wohl dem, der dann schnell den Zusammenhang zwischen Explosivfässern und Tentakelmonstern herstellt.

Ungefähr zu Beginn des letzten Drittels spendiert uns das Spiel den Magnethund Newton, den wir nach Belieben an allen glatten Flächen erschaffen können. Newton zieht für uns Kisten aus der Ballerzone einer Selbstschussanlage oder drückt eine Schwebeplattform eine Wand entlang. In einem dunklen Abschnitt dient er uns sogar als Taschenlampe, weil seine Magnetfelder hübsch bunt strahlen. Wer bei Newton übrigens an den Companion Cube aus **Portal** denkt, der denkt gar nicht so verkehrt. Auch hier haben die Entwickler bei Valves Kultspiel abgeschaut. **Portal**-Kopie hin oder her, die Rätsel in **Magrunner** machen trotzdem einen riesigen Spaß, trotz der wenigen Variationen bei den beeinflussbaren Objekten.

Technisch bleibt das Spiel hingegen Mittelmaß. Die Unreal Engine 3 haben wir schon in schöner gesehen und die groben Animationen der wenigen Personen (oft Hologramme), die wir treffen, wirken vergleichsweise unbeholfen. Dafür ist die englische Vertonung (mit deutschen Untertiteln) ganz gut gelungen. Die Sprecher machen



Mehr davon!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ah, so geht das also, hab ich ein ums andere Mal gedacht. Unterm Strich ist **Magrunner** ein gutes und ein zumindest auf der Knotebene überraschendes Vergnügen. Nur der Lovecraft-Horror will in der dargebotenen Form einfach nicht ins Spiel passen, vielmehr stört er nur. Trotzdem hat mich **Magrunner** von Anfang bis Ende allein durch die Rätsel fesseln können. Nach der Klonerei (The Swapper) im letzten Monat und den Magneträtseln in diesem dürstet es mich nach mehr. Ah, ich müsste doch noch dieses Antichamber spielen!

Hier geht's über Plattformen, die durch Magnetwirkungen in Schwingung versetzt werden. Weniger Rätsel als vielmehr **Geschicklichkeitsaufgabe**.



eine ordentliche Arbeit. Völlig unverständlich ist uns allerdings, warum Dax mit einer hübschen Jungenstimme spricht, aber weiblich klingende Hüpfstöhner von sich gibt. Obendrein noch solche, die wir schon in zig anderen Spielen gehört haben. Die Schlamperei hätten sich die Entwickler echt schenken können. Wie übrigens auch die Monster am Ende, die lassen sich nämlich leider im Gegensatz zur Story nur schlecht ignorieren. Als Knobler ohne Cthulhu wäre **Magrunner** das rundere Spiel. **PET**

TERMIN	21.6.2013	PREIS	20 Euro	USK	ab 12 Jahren
Magrunner Dark Pulse					
Publisher	Focus				
Entwickler	3 AM Games				
Sprache	Englisch, Deutsch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 4 Seiten Handbuch				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	✓ wabernde Magnetfelder ✓ hin und wieder hübsche Spiegelungen ✗ insgesamt trist ✗ stümperhafte Animationen der Hologramme	7/10
SOUND	✓ gute Musikuntermalung ✓ gute englische Sprachausgabe ✗ lächerliche Sprunggeräusche	8/10
BALANCE	✓ logisch ✓ fordernd bis knifflig ✓ faire Lernkurve	10/10
ATMOSPHÄRE	✓ zu Beginn passend sterile Testlabor-Stimmung ✗ lahme Inszenierung ✗ Gruselemente ohne Wirkung	6/10
BEDIENUNG	✓ Standard-Shootersteuerung ✓ schnell erlernbar ✓ Magnetfelder einblendbar ✗ Magnetfeld-Zuweisung über Distanz trotz Zoom manchmal fummelig	9/10
UMFANG	✓ 40 mal längere, mal kürzere Rätsel ✓ Errungenschaften (etwa für Schnelligkeit) ✗ geringer bis kein Wiederspielwert	6/10
LEVELDESIGN	✓ ab und zu (einfache) Geschicklichkeitseinlagen ✓ wechselt von steril zu zerstört bis hin zu schräg ✓ einige Highlights ✗ gegen Ende nervende Gegner	8/10
RÄTSEL	✓ grundlegende Mechanismen schnell erfassbar ✓ überschaubare Elemente in immer neuen Variationen ✓ hin und wieder lange und komplexe Knobelketten	10/10
WAFFEN & EXTRAS	✓ toller Magnethandschuh ✓ mit dem man sich auch einen Magnethund erschaffen kann ✓ der auch als Taschenlampe dient	10/10
HANDLUNG	✓ leicht zu folgen ✗ müde und ohne Überraschungen erzählt ✗ Cthulhu-Mythos uninspiriert in Sci-Fi verbaut	4/10

