

Die Kernmechanik von Iris.Fall ist das Spiel mit Licht und Schatten in den Rätseln. Mal kontrollieren wir unsere Figur, mal unseren Schatten.

Iris.Fall

CLEVERES PUPPENTHEATER

Genre: **Puzzlespiel** Publisher: **Next Studio** Entwickler: **Next Studios** Termin: **7.12.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **13 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Iris.Fall ist ein kurzes Vergnügen, bietet aber eine atmosphärische Welt und interessante Licht- und Schatten-Puzzles. Von Elena Schulz

Iris.Fall könnte auch »Iris im Wunderland« heißen. Zumindest erinnert die Geschichte um ein Mädchen, das auf der Jagd nach einer schwarzen Katze in eine geheimnisvolle Welt eintritt, stark an Lewis Carrolls »Alice«.

Doch wo Carrolls Buch an detaillierten Beschreibungen nicht spart, lässt Iris.Fall die Worte komplett weg. Es wird nicht gesprochen, unserer Augen sehen bizarre Räume, wir hören Umgebungsgeräusche, unser Kopf interpretiert. Auch spielerisch bemüht sich das Adventure um ungewöhnliche Techniken: Ein Großteil der Rätsel setzt auf clevere Licht- und Schatten-Manipulation, ganz ähnlich, wie wir sie schon aus dem gelungenen Indie-Puzler Contrast kennt. Iris.Fall ist also nicht unbedingt gewöhnlich, allerdings fehlt es dem Titel an der einen oder anderen Ecke an spielerischer Substanz.

Die Story ist ein Puzzle

Die Geschichte scheint mit »Mädchen jagt Katze durch Traumwelt« auf einen Bierdeckel zu passen. Wer aufmerksam ist, entdeckt aber mehr: Manche Rätsel verstecken in Bildern Hinweise auf das Leben unserer jungen Spielfigur Iris. Gleichzeitig lassen sich die stummen Zwischensequenzen, von denen manche sogar handgezeichnet sind, wunderbar interpretieren. Wir sehen zum Beispiel Iris, wie sie ein Puppentheater besucht und sich plötzlich vor etwas erschreckt. Was hat sie gesehen? Am Ende haben wir so zumindest eine Ahnung, was vorgefallen sein könnte. Die Handlungschnipsel werden so umso interessanter, weil wir sie aktiv zusammenbauen und darüber nachdenken müssen, statt nur etwas erzählt zu bekommen.

Ein Hauch von Horror

Iris.Fall wirft uns in eine skurrile Mischung aus Puppentheater, Zirkus, Escher-artigem Labyrinth und schauriger Fabrik. Auch wenn es sich nicht um ein Horrorspiel handelt, ja-

gen uns aufglupschende Augen oder starr blickende Marionetten immer wieder Schauer über den Rücken. Hinzu kommt die bedrückende Schwarz-Weiß-Optik, die hin und wieder durch einen gelben Farbspritzer durchbrochen wird. Der Zirkus-Soundtrack wirkt zudem in seinen Tonabfolgen und Akkorden mal heiter, mal unheimlich.

Damit erzeugt Iris.Fall insgesamt eine sehr dichte und surreale Traumatmosfera. Einmal landen wir zum Beispiel in den Bildern an der Wand und müssen uns dort fortbewegen, ein anderes Mal läuft unser Schatten plötzlich vor uns davon. Optisch wirkt die Welt zwar sehr monochrom, profitiert aber von detaillierten und abwechslungsreich gestalteten Schauplätzen, sodass es trotz der Farbarmut nicht langweilig wird.

Spiel mit Licht und Schatten

Spielerisch lösen wir in Iris.Fall Rätsel, um auf der Jagd nach der Katze im eigenartigen Haus voranzukommen. Ein Großteil nutzt dabei clever Licht und Schatten. Ganz am Anfang sollen wir zum Beispiel Iris über eine



Die Geschichte wird in stummen Sequenzen erzählt. Wir haben Platz zum Interpretieren.

kaputte Brücke bewegen. In der Schattenwelt ist die Brücke aber noch intakt, also wechseln wir per Mausclick an der dafür markierten Stelle mit Iris in den Schattenmodus, laufen rüber und kehren in unsere normale Form zurück. Steuern sollte man Iris dabei übrigens mit dem Controller. Die Rätsel funktionieren mit Maus und Tastatur zwar anstandslos, Iris selbst steuert sich mit der Tastatur aber seltsam träge.

Diese Licht-Schatten-Mechanik wird später immer wieder auf unterschiedliche Art eingebracht: Wir verschieben zum Beispiel Teile, um im Schatten einen Weg zu bauen, sammeln Items in der Schattenwelt für die echte, oder manipulieren Schatten so, dass sie Bilder von etwas anderem zeichnen, um eine Geheimtür zu öffnen. Aus einer Teekanne und einem weiteren Objekt wird so zum Beispiel im Schatten eine Frau.

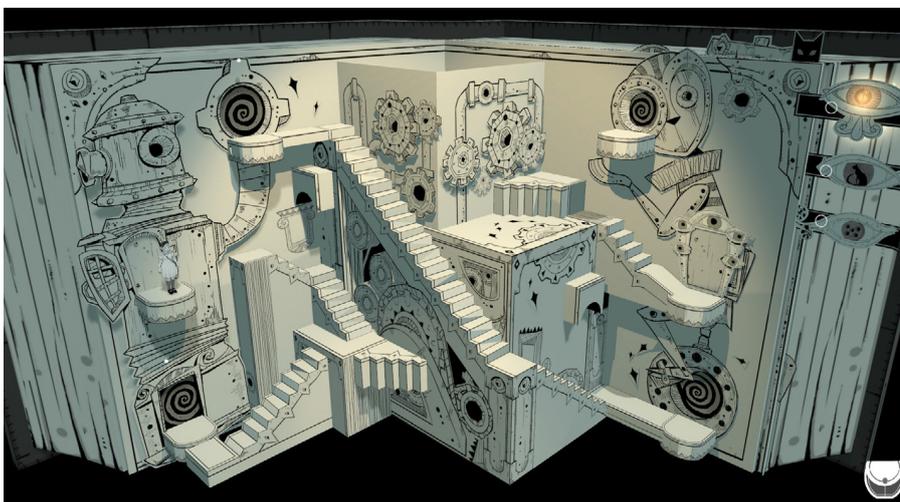
Diese Rätsel gestalten sich wunderbar abwechslungsreich und kreativ, sind aber auch einfach zu durchschauen. Da man nur mit tatsächlich für das Puzzle relevanten Objekten interagieren kann, findet man schnell heraus, was zu tun ist. Können wir beispielsweise ein Rohr aufsammeln und in unser Inventar packen, ist anschließend klar, dass es zur Rätsellösung beiträgt. Icons heben genau hervor, wo wir Items einsammeln und abladen oder Mechanismen bewegen können.

Andere Rätsel sind dafür klassischer, aber immerhin auch etwas härter zu knacken. Wir kennen zwar die Lösung recht schnell, müssen aber viel rumprobieren, um zu ihr zu kommen. Das gilt zum Beispiel für mehrere Zauberwürfel, bei denen wir Felder mit Lichtstrahlen so anordnen müssen, dass sie auf Türen scheinen.

Kurzweiliger Rätselspaß

Grundsätzlich bietet Iris.Fall damit eine große Vielfalt an unterschiedlichen Puzzles, ein paar Rätsel wie die Zauberwürfel wiederholen sich aber unnötigerweise direkt hintereinander. Hier hätten wir uns lieber noch ein paar mehr der kreativen Rätselbeispiele wie den großartigen Papierschnittlevel gewünscht, in dem wir die Welt um uns herum »umblättern« können.

Abseits von kleineren Kopfnüssen wie den Zauberwürfeln fällt Iris.Fall gerade für Rätselprofis insgesamt sehr leicht aus. Geübte Köpfe sollten ohne Probleme in drei bis vier Stunden mit dem Adventure durch sein. Insgesamt handelt es sich bei Iris.Fall so um einen minimalistischen und kurzweiligen Puzzlespaß, dem es allerdings ein wenig an Inhalt und Anspruch fehlt. Gerade durch das innovative und optisch ansprechende Design ist das schaurige Puppen-Wunderland aber trotzdem einen Blick wert. ★



Die Levels fallen trotz monochromer Färbung kreativ aus: hier eine Art Papierschnitt.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Schon in Contrast hat mich das Spiel mit Licht und Schatten fasziniert. Man kann so viele interessante Ideen damit umsetzen, da der Spieler sozusagen in zwei Welten denken muss: Was in der realen Welt nicht funktioniert, kann im Schatten wunderbar klappen. Was hier ein Hindernis ist, ist dort eine Brücke. Iris.Fall setzt das meisterhaft um und trumft fast in jedem Rätsel mit einer frischen kreativen Idee dazu auf. So stellt sich nie Langeweile ein, weil ich fast in jedem Puzzle etwas Neues über die Schatten lerne oder mich zur Abwechslung einer ganz anderen Herausforderung stelle.

Das Rätseldesign fällt allerdings so intuitiv aus, dass es mich oft nicht lange aufhält. Betrete ich einen Raum, weiß ich meistens sofort, was ich tun muss. Das ist an sich eine gute Sache. Allerdings wären mehr Puzzles im Stil der Zauberwürfel, die mich auch ein bisschen zum Grübeln zwingen, schön gewesen. Mich persönlich entschädigen dafür aber die dichte Atmosphäre und die undurchsichtige Geschichte. So habe ich neben dem Knobeln wenigstens mehr Zeit, mir einen Reim darauf zu machen.

IRIS.FALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4160 / AMD FX-6100
GeForce GTX 660 / Radeon R9-270
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4590 / AMD FX-8350
GeForce GTX 960 / Radeon R9-280
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailliertes, surreales Labyrinth
- abwechslungsreiche Level
- flotter Zirkus-Soundtrack
- schön inszenierte Zeichentrick-Sequenzen
- stimmungsvoller monochromer Stil

SPIELEDISIGN



- cleveres Spiel mit Licht und Schatten
- vielseitige Rätsel
- intuitives Puzzle-Design
- teilweise knifflige Puzzles
- Maussteuerung etwas fummelig

BALANCE



- gut gesetzte Speicherpunkte
- angenehmer Spielfluss
- keine unfairen Puzzles
- keine Abstufung bei Schwierigkeit
- insgesamt zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY



- komplett ohne Worte erzählt
- atmosphärische Puppenhaus-Welt
- gelungene Horror-Elemente
- Geschichte bleibt Interpretation überlassen
- Hinweise in der Welt zu entdecken

UMFANG



- kurzweilige und minimalistische Knobelei
- nicht unnötig gestreckt
- viele Rätsel
- Rätsel wiederholen sich teils
- kurze Spielzeit

FAZIT

Iris. Fall ist ein sehr kurzes und teils recht leichtes Puzzlespiel, das aber durch intensive Atmosphäre und kreative Rätsel glänzt.

