

Gris

MALERISCHES MEISTERWERK

Genre: **Adventure** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Nomada Studio** Termin: **13.12.2018**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG)**



GameStar
für Atmosphäre



GameStar
Gold-Award

Gris entführt uns in eine optisch wie spielerisch toll inszenierte Welt und reißt uns dabei auch emotional ordentlich mit. Von Elena Schulz

Gris ist die Geschichte eines Mädchens, das sucht, was sie verloren hat. Das wird jedoch nicht mit Text oder vertonten Zwischensequenzen erzählt, wir fühlen es – schon in den ersten Spielminuten. Die junge Gris wandert anfangs allein in einer leeren, grauen Welt voller Ruinen. Sie fällt immer wieder hin, rappelt sich auf, wirkt kraftlos und traurig. Aber sie gibt nicht auf. Immer wieder kämpft sie sich über steinerne Pfade, auf der Suche nach einer riesigen Frauenstatue. Nur in deren riesiger Hand scheint uns ein kurzer Moment der Geborgenheit vergönnt zu sein. So eine Statue steht am Ende jedes

Levels, sie lässt uns als Belohnung eine Farbe in die Welt bringen. Als erstes kehrt Rot in die graue Umgebung zurück, im nächsten Level bewegen wir uns schon durch eine zweifarbige Umgebung bewegen. Diesen Weg zu mehr Farbe inszeniert Gris durch den Aquarell-Look extrem stimmig, dazu passt der dynamische, abwechslungsreiche Soundtrack. Zusammen mit der emotionalen Geschichte erzeugt die Präsentation eine einzigartige Atmosphäre. Gris gewinnt auf der spielmechanischen Seite keinen Innovationspreis, aber das ist unterm Strich egal.

Eine emotionale Reise

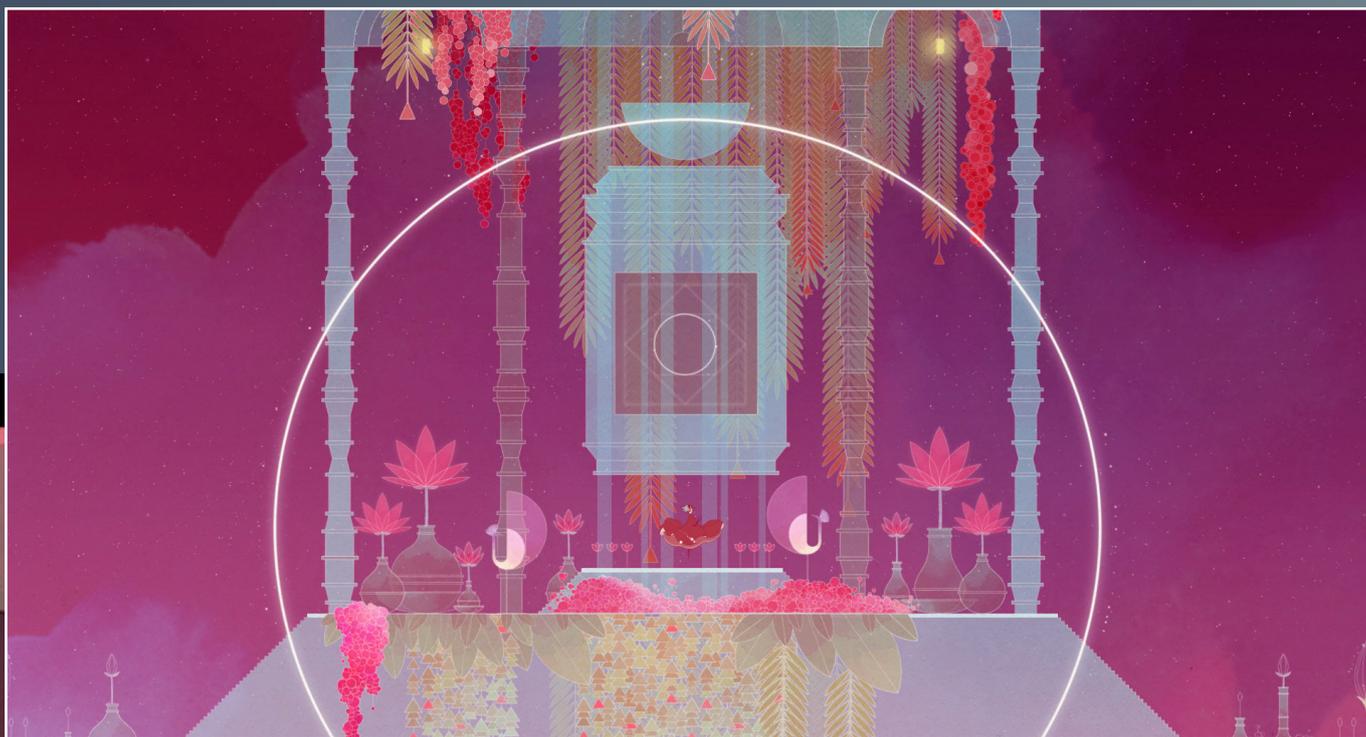
Gris erzählt seine Geschichte von Verlust, Einsamkeit und Verarbeitung von Schmerz über starke Bilder. Wir sehen zu Beginn, dass Gris am Boden zerstört ist. Aber mit jedem Level werden ihre Schritte leichter. Sie

lernt neue Dinge, kann plötzlich höher springen, sich in einen Felsblock verwandeln oder sogar singen. Zusätzlich fühlt sich die Welt mit immer mehr Leben und Farben. Durch unser Handeln kehrt sie zu dem Glanz zurück, der sich vorher nur erahnen ließ.

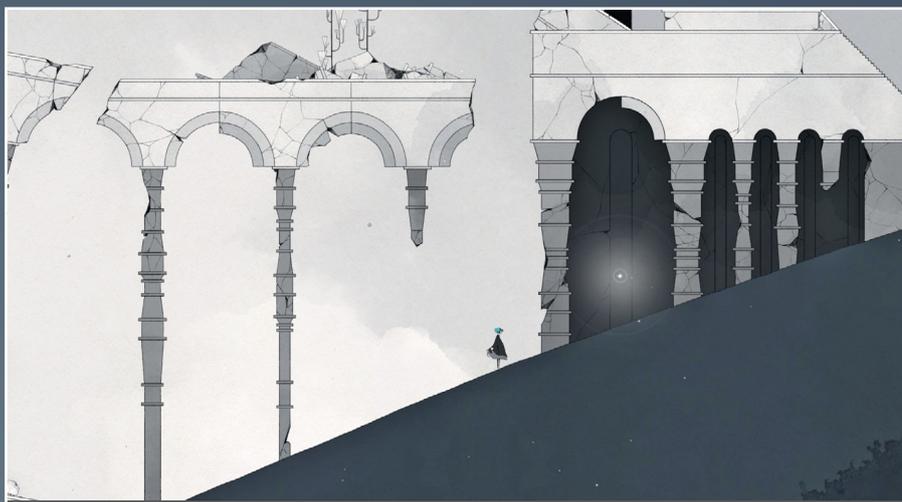
Obwohl die Erzählweise ungewöhnlich ist, bleibt es eine klassische Geschichte, die jeder nachvollziehen kann. Damit kommt sie uns selbst ohne Worte menschlich, verletzlich, aber auch stark vor. Wir fühlen mit ihr und wollen, dass sie ihren Weg findet.

Tanz aus Klang und Farbe

Aber Gris wäre nur halb so emotional, wenn Optik und Akustik die Geschichte nicht so wundervoll unterstützen würden. Der Soundtrack schwillt zu einem Crescendo an, wenn Gefahr droht. Dann wird die Melodie wieder wehmütig. Oder fröhlich und leicht.



Gris hat einen Aquarell-Stil mit vielen (später bunten) Details wie hier beim alten Tempel. Die Optik wirkt aber nie überladen oder kitschig.



Anfangs ist die Welt düster. Um die Farben zurückzuholen, müssen wir kleine Sterne finden.

Optisch verzaubert Gris durch einen handgezeichneten Aquarell-Look, der mit jeder Farbe noch beeindruckender und malerischer wird. Wenn ein riesiger Mond auf eine blumenbehängte Stadt scheint, die von Lichtern und Schmetterlingen umtanzt wird, liest sich die Beschreibung fast kitschig. Der Stil aber lässt Gris wie ein sehr durchdachtes interaktives Kunstwerk wirken, das mit jedem Level noch einen draufsetzt.

Jeder Level macht die Welt bunter

Spielerisch ist Gris ein Plattformer. Der graue Anfang fungiert als Tutorial und zeigt uns, dass wir aufmerksam spielen sollten. Selbst scheinbare Hintergrundelemente können sich als Plattform entpuppen, mit der man etwa versteckte Bereiche oder Abkürzungen erreicht. Später wird Gris immer komplexer: Müssen wir anfangs nur Sprünge gut timen und Windböen ausweichen, kommen anschließend verschwindende Plattformen oder sogar richtige Rätsel hinzu.

In jedem Level gibt es zunächst Plattform-Passagen, die thematisch passende neue Mechaniken einführen. In der grünen Welt etwa lösen sich Baumkronen unter unseren Füßen auf, Sprünge müssen wir richtig timen. Zusätzlich können wir an manchen Stellen Äpfel herunterschütteln, um eine kleine roboterartige Klötzchenkreatur anzulocken, die dann für uns Hindernisse aus dem Weg räumt. Einen Hinweis braucht es nicht: Wir verstehen stets intuitiv, was wir tun müssen. So sammeln wir anfangs in jedem Level zwei kleine Sterne ein, die wir dann gegen eine neue Kraft eintauschen dürfen. Gris lernt zum Beispiel, sich in einen schweren Block zu verwandeln, mit dem man unter anderem brüchige Oberflächen durchstoßen kann. Wir bekommen mit der Zeit einen Doppelsprung oder lernen das Schwimmen und Tauchen. Oder wir nutzen überall versteckte Vogelschwärme für einen Boost, der Gris hoch in die Luft trägt.

Über die Fähigkeit »Gesang« können wir die Welt sogar direkt verschönern, indem wir Blumen oder Kreaturen wieder zum Leben erwecken. Gemeinsam mit den Farben, die mit jedem abgeschlossenen Level zurück-

kehren, gibt uns das Singen das Gefühl, dass wir wirklich etwas verändern.

Im Metroidvania-Stil können wir damit an bislang unerreichbare Orte zurückkehren und weitere Sterne einsammeln, um das Level abzuschließen und nach und nach eine Brücke in den Himmel zu bauen. Hinzu kommen noch optionale Sterne als Sammelobjekte, die an besonders happige Herausforderungen gekoppelt oder gut versteckt sind.

Kreative Rätsel, große Gefühle

Die wenigen, simplen Fähigkeiten harmonieren überraschend gut miteinander und lassen sich kreativ einsetzen. Wir betreten zum Beispiel ein Areal, in dem alle paar Sekunden ein Kristall-Abbild von uns erzeugt wird. Stehen wir einfach rum, steht dort dann eine Kristall-Version von uns – zumindest einige Sekunden lang, dann wiederholt sich das Spiel und die nächste Pose wird festgehalten. Das können wir für uns nutzen, indem wir Gris in einen Felsblock verwandeln, sobald die Kristallisierung einsetzt (dann wird der Bildschirm kurz weiß). Dadurch haben wir im Prinzip aus uns selbst eine Plattform erschaffen und können über den Fels-Gris-Würfel in die Höhe klettern.

Mit so ungewöhnlichen Ideen glänzt das Abenteuer immer wieder, allerdings hat man Vieles so oder so ähnlich schon in vergleichbaren Titeln gesehen – und Gris bleibt unterm Strich sehr einfach. Zudem gibt es weder Tod noch richtige Feinde. Uns verfolgt zwar hin und wieder eine schwarze Schattenkreatur, was für Dramatik sorgt, vernichten kann sie uns aber nicht. Im schlimmsten Fall werden wir ein paar Plattformen zurückgeworfen. Wir müssen dadurch aber nie allzu viel wiederholen, und auch die Speicherpunkte sind fair gesetzt. So wird Frust vermieden und nie zu viel Tempo aus dem Spielgeschehen genommen.

Für hartgesottene Plattformer-Fans liefert Gris damit eher ein emotionales Erlebnis als einen spielerischen Kick. Durch das geniale Art-Design und die kurze Spielzeit können dafür aber auch Gelegenheitsspieler und Plattform-Muffel ihre Freude mit Gris haben. Es lohnt es sich vor allem für die Gefühle. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Gris ist mein Spiel 2018. Ich war von Anfang an am Titel interessiert, weil mich als Designerin sein künstlerischer Look anspricht. Beim Spielen war Gris aber dann noch mehr. Durch die Kombination aus interessanten Spielmechaniken, emotionaler Musik und der rührenden Geschichte hat mich bei Gris nicht nur der Stil mitgerissen. Am ehesten lässt es sich für mich mit dem Konsolen-Hit Journey vergleichen. Der verfügt zwar über einen Multiplayer-Modus, der viel Einfluss auf das Spielerlebnis hat. Im Kern geht es aber um Beziehungen, Verlust, Versöhnung und das gemeinsame Meistern von Hindernissen.

Auch Gris greift diese Themen auf, macht sie aber noch eindrücklicher, weil ich sie allein angehen muss. Statt mit jemand anderem gemeinsam durchzuhalten, muss ich mich zu ihm zurückkämpfen. Natürlich hätte das noch länger und fordernder sein können. Trotzdem funktioniert Gris. Auch Journey ist weder lang noch schwer, aber dafür intensiv. Gris erschafft auf die gleiche Weise ein magisches Spielerlebnis, das mir noch lange im Gedächtnis bleiben wird.

GRIS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core2 Duo E6750 / Athlon 64 X2
GeForce GT 430 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

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

PRÄSENTATION



- märchenhafte Aquarelloptik
- gekonnter Einsatz von Farben
- mitreißender Soundtrack
- abwechslungsreiche und detaillierte Umgebung
- Spielmechanik, Optik und Musik harmonisieren

SPIELDESIGN



- clevere Plattformer-Rätsel
- originelle Fähigkeiten
- motivierendes Metroidvania-Prinzip
- Rätsel passend zum Level-Thema
- klares und intuitives Design

BALANCE



- regelmäßige Speicherpunkte
- angenehmer Spielfluss
- keine unfairen Passagen
- kein »Sterben« und dadurch keine Frustrationsmomente
- insgesamt ziemlich einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



- herzergreifende Geschichte
- intensive Inszenierung
- atmosphärische Welt
- unser Handeln beeinflusst die Umgebung
- viele gefühlvolle, erinnerungswürdige Momente

UMFANG



- Sammelobjekte mit zusätzlichen Herausforderungen
- abwechslungsreiche Level
- nicht unnötig gestreckt
- viele, unterschiedliche Rätsel
- kurze Spielzeit

FAZIT

Gris ist ein künstlerisches Hüpfabenteuer, das raffinierte Plattform-Mechaniken mit dichter, emotional packender Atmosphäre verknüpft.

