

⊕ Stärken

- + herausragende Handlung
- + stimmungsvolle Atmosphäre
- + glaubwürdige Charaktere

⊖ Schwächen

- nerviges Hotspot-Abklappern
- furchtbare erste Spielstunde

Gray Matter

Das neue Spiel der Gabriel-Knight-Schöpferin Jane Jensen macht vieles falsch, ist aber dennoch ein außergewöhnliches Erlebnis. Von Heiko Klinge

Genre: **Adventure** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Wizarbox (So Blonde, GS 05/08: 63 Punkte)**
Termin: **12.11.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: [Quicklink: 7049](#) Auf DVD: Test-Video

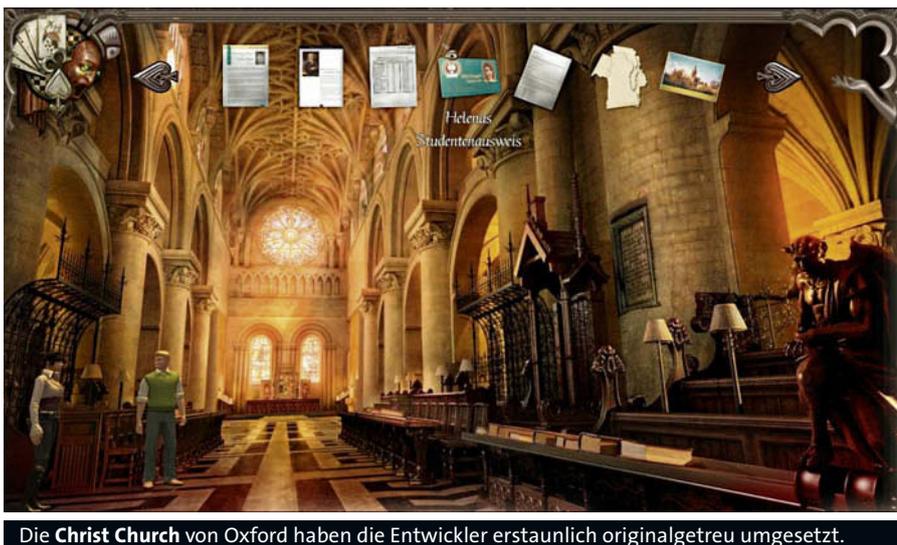
Die ersten Minuten eines Computerspiels sind wie ein Flirt: Es sollte sich von seiner Schokoladenseite zeigen, mir ein paar interessante Geschichten erzählen, seine kleinen Unzulänglichkeiten geschickt kaschieren und mich neugierig machen auf das, was vielleicht noch kommen mag.

Wie man im Adventure-Genre richtig flirtet, hat zuletzt **Lost Horizon** wunderbar gezeigt.

Wie man solch einen Flirt komplett in den Sand setzt, demonstriert mir **Gray Matter**: Es beginnt ebenso unlogisch wie unspektakulär, langweilt mit demotivierendem Rumgelatsche und ausschweifenden Dialogen, verschweigt aber gleichzeitig wichtige Hintergrundinformationen. Am liebsten hätte ich das neue Spiel von Jane Jensen (**Gabriel Knight**) gnadenlos abblitzen lassen. Ein Glück aber, dass ich's nicht getan habe! Denn **Gray Matter** ist ein typischer Fall von »Liebe auf den zweiten Blick«.

Ich spiele die Straßenzauberin Samantha »Sam« Everett, deren Motorrad nahe der Universitätsstadt Oxford plötzlich den Geist aufgibt. Da es aus allen Kübeln schüttelt, ergaunert sie sich einen Unterschlupf in der Villa des (später ebenfalls spielbaren) Neurobiologen Dr. David Styles, indem sie sich als dessen neue studentische Hilfskraft ausgibt. Ihre Motive, ihre Herkunft, sogar ihre Passion für die Zauberei – all das bleibt anfangs vollkommen im Dunkeln. Stattdessen erklärt mir das Tutorial nach der Ankunft im Gästezimmer, dass ich meinen Hasen suchen muss (wo auch immer der plötzlich herkommt) und dazu doch bitteschön alle Objekte im Raum anklicken soll. Was nach einer überflüssigen Schikane klingt – schließlich können wir den »versteckten« Hasen auch per genre-typischer Hotspot-Anzeige sichtbar machen – erweist sich schon kurze Zeit später als wichtigster Tipp im ganzen Spiel.

Denn **Gray Matter** kehrt zur längst vergessenen geglaubten Adventure-Unsittlichkeit zurück, dass ich bestimmte Objekte explizit anschauen muss, damit die Geschichte weitergeführt wird. So erscheint die Haushälterin erst dann auf der Bildfläche, wenn ich diverse Diplome und Patientenfotos von Dr. Styles begutachtet habe, ohne jeglichen logischen Zusammenhang. Erschwerend kommt hinzu, dass viele Gegenstände erst im späteren Handlungsverlauf einen Sinn



Die **Christ Church** von Oxford haben die Entwickler erstaunlich originalgetreu umgesetzt.



bekommen, ich sie also zwangsläufig mehrfach anklicken muss. Immerhin erspart mir die Schnellreisekarte von Oxford nicht nur viele Laufwege, sondern zeigt mir ebenfalls an, wo es noch was zu erledigen oder anzuschauen gibt. Dennoch irre ich auch im späteren Spielverlauf immer wieder ziellos

durch die Gegend und klappere stupide sämtliche Hotspots ab – kein Vergleich zum Spiel- und Rätselfluss eines **Lost Horizon**.

Paradox indes: Je mehr Schauplätze ich im Laufe der Geschichte freischalte, desto weniger stören mich die Suchereien. Das liegt

zum einem am zwar sterilen, aber originalgetreu eingefangenen Oxford, dessen historische Bauten ich voller Ehrfurcht und mit der Neugier eines Touristen erkunde. Zum anderen kann ich viele Gegenstände nicht nur betrachten und kombinieren, sondern auch manipulieren, was die Spielwelt er-

Hintergrund Das teuerste Adventure der letzten Jahre

Als **Gray Matter** im Jahr 2003 zum ersten Mal angekündigt wurde, trug es noch den Arbeitstitel »Project Jane-J« – kurz für Jane Jensen, die Autorin der Handlung. Die US-Firma The Adventure Company hatte ihr das Drehbuch abgekauft, das Spiel war für Ende 2004 angekündigt. Tatsächlich schlingerte das Projekt sieben Jahre lang von Missgeschick zu Missgeschick.

Jane Jensen war in den 90er-Jahren mal ein bekannter Name im Adventure-Metier, die Amerikanerin erschuf für die damalige PC-Kaderschmiede Sierra die hochgradig populäre Mystery-Serie **Gabriel Knight**. Die fesselte durch eine vergleichsweise erwachsene Erzählweise und einen Mix aus historischen Fakten und Mystik, der den gewaltigen Erfolg der Dan-Brown-Bestseller (**Der Davinci-Code**) vorwegnahm. 2003 verabschiedete sich Jensen vom Kernmarkt und wechselte als Mitbegründerin des Publishers Oberon in das damals aufblühen-

de Segment der Casual-Spiele. Parallel gab es Pläne, auf **Gabriel Knight** ein ähnlich angelegtes Abenteuer folgen zu lassen, eine Art Nachfolger im Geiste.

So entstand »Project Jane-J«, das als Auftaktwerk für ein internes Entwicklerteam von The Adventure Company gedacht war. Jenes Team kam nie zustande, The Adventure Company hatte sich mit der Finanzierung überhoben. Jensens Konzept wurde eingefroren, die Autorin war konsterniert: »Die Zeiten haben sich geändert. Der Markt gibt heute nicht mehr genug her, als dass sich ein Adventure mit großem Budget rentieren würde.«

Und **Gray Matter**, daran herrschte nie ein Zweifel, war als großes Projekt angelegt, als Mega-Adventure alter Schule. So ein Wagnis wollte lange niemand finanzieren. Bis in Deutschland der Adventure-Markt neu aufblühte, nicht zuletzt durch das Engagement des Publishers Dtp.

Dtp war auf der Suche nach einem Vorzeigeprojekt mit prestigeträchtigem Namen, Jensen schien eine gute Wahl. 2006 nahm man Kontakt auf, schließlich kauften die Deutschen das Konzept zu **Gray Matter**.

Eigentlich sollte das ungarische Studio Tonuzaba, ein unbeschriebenes Blatt, den Titel entwickeln. Im April 2007 trennte sich Dtp vom Team und kommentierte bündig: »Wir haben uns dazu entschlossen, Gray Matter künftig von einem erfahrenen Adventure-Entwickler produzieren zu lassen.« Ab nun war Wizarbox (**So Blonde**) zuständig, die Franzosen begannen von vorn. **Gray Matter** verschob sich auf 2008, dann auf 2009, dann auf 2010, am Schluss sogar noch mal um einige Wochen, weil die Entwickler überrascht feststellten, dass das Spiel nicht unter Windows 7 lief.

Das **Gray Matter**, das nun erscheint, ist nicht zuletzt wegen



Adventure-Designerin Jane Jensen.

der Verzögerungen die teuerste Adventure-Entwicklung der letzten Jahre. Nach dem Willen von Dtp soll es auch eine der erfolgreichsten werden; der Name Jane Jensen, so hört man aus Hamburg, Sorge international immer noch für viel Aufmerksamkeit. Ob das ambitionierte Adventure die Produktionskosten jemals wieder einspielen kann, bleibt dennoch fraglich. **CS**

staunlich glaubwürdig macht. So scanne ich am Computer Fotos ein oder durchforste das Archiv der Uni-Bibliothek nach (komplett lesbaren) Zeitungsartikeln über Dr. Styles. All das nutzt **Gray Matter** immer mal wieder für pfiffige Rätsel abseits der üblichen Gegenstands-Kombiniererei, etwa wenn ich einen Zufallsgenerator mathematisch korrekt konfigurieren muss. Neben

solch gelungenen Puzzles gibt's aber auch den einen oder anderen derben Logik-Patzer. So klappt ein wichtiger Telefonanruf nicht, obwohl ich die richtige Nummer ins Handy eintippe. Erst als ich den gewünschten Gesprächspartner durch ein Kombinationsrätsel in mein Handy-Adressbuch aufnehme, werde ich auf einmal durchgestellt.



Jane reißt es raus

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamemstar.de

Ach, was hätte **Gray Matter** für ein großartiges Spiel werden können, wenn man Jane Jensen ein hochklassiges Entwicklerteam zur Seite gestellt hätte! Denn das Wizarbox nur in der zweiten Liga rätseln, haben sie zuletzt beim mäßigen *So Blonde* bewiesen. Auch bei **Gray Matter** gibt es zu viele spielerische Macken, um es vorbehaltlos empfehlen zu können. Handlung, Charaktere und Dialoge gehören dank der guten Jane allerdings zum Besten, was Adventures in den letzten Jahren hervorgebracht haben. Zumindest Genre-Fans sollten das nicht verpassen und **Gray Matter** trotz aller Schwächen eine Chance geben.

Die innovativste Rätsel-Idee von **Gray Matter**: Regelmäßig kann ich Probleme nur mit Samanthas Zauberkünsten überwinden. Dazu muss ich zunächst in ihrem Zauberbuch den passenden Trick wählen und anschließend in einem separaten Menü die Handgriffe in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen. Was anfangs noch amüsant ist, entpuppt sich schnell als anspruchslose Fleißaufgabe, weil ich im Prinzip nur die Zauberbuch-Vorgaben nachklicken muss.

Die Rätselqualität ist also bestenfalls gehobener Durchschnitt, die regelmäßige Suche nach dem nächsten handlungsrelevanten Klick nervt. Und dennoch merke ich, wie ich immer tiefer in der Spielwelt versinke und mich kaum noch vom Bildschirm lösen kann. Denn nach rund zwei Spielstunden nimmt die Handlung urplötzlich gewaltig an Fahrt auf. *Virtuos* vermischt die Autorin Jane Jensen das Beste aus Mystery-Thriller,

Wissenschafts-Krimi und herzerreißender Liebesgeschichte. Und wie in der **Gabriel Knight**-Serie weiß ich dabei nie so genau, was nun Fiktion ist und was tatsächlich auf historischen oder wissenschaftlichen Fakten basiert. So schafft **Gray Matter** ganz Erstaunliches: Es wirft Fragen auf, die ich mir zuvor noch nie gestellt habe, weckt mein Interesse an der Psychokinese-Forschung, und nach langer Zeit bekomme ich beim Spielen mal wieder eine Gänsehaut. Nicht schlecht für einen Flirt-Versager! **HK**



Literarisches Zitat: Die **Grinsekatz** aus »Alice im Wunderland« verbirgt ein Geheimnis.



Das Lösen von Rätseln per **Zaubertrick** ist eine nette Idee, spielerisch aber arg anspruchslos.

TERMIN 12.11.2010 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Gray Matter

Adventure

Publisher	Dtp
Entwickler	Wizarbox
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Protect DVD

GRAFIK

- 🟢 schön gezeichnete Hintergründe 🟢 stimmungsvolle Ausleuchtung 🟡 abgehackte Animationen
- 🔴 puppenhafte Gesichter 🔴 viele sterile Standbilder

SOUND

- 🟢 stimmungsvoller Soundtrack 🟢 passende, professionelle Sprecher
- 🔴 kleinere Sprachausgabe-Bugs wie verschluckte Wörter 🔴 kaum Umgebungsgeräusche

BALANCE

- 🟢 Oxford-Karte informiert, wo es noch was zu tun gibt
- 🟡 Rätselarmut in erster Spielstunde 🔴 nächster Schritt häufig unklar
- 🟢 festgelegte Aktionsabfolgen

ATMOSPHERE

- 🟢 originalgetreues Oxford 🟢 glaubwürdige Spielwelt mit vielen Details
- 🟢 spannende gezeichnete Zwischensequenzen
- 🔴 Schauplätze teils sehr leblos

BEDIENUNG

- 🟢 Hotspot-Anzeige 🟢 schneller, bequemer Schauplatzwechsel
- 🟢 intelligenter Mauszeiger
- 🔴 nutzloses Notizbuch 🔴 fummeliges Inventar

UMFANG

- 🟢 15 bis 20 Stunden Spielzeit 🟢 viele abwechslungsreiche Schauplätze
- 🟢 optionale Bonusrätsel ...
- 🔴 ... deren Lösung keinerlei Vorteile bringt

HANDLUNG

- 🟢 spannende Mischung aus Mystery-Thriller, Krimi und Liebesgeschichte
- 🟢 dramatisches Ende 🟢 viele intelligente Zitate
- 🔴 kommt erst nach zwei Stunden in die Gänge

CHARAKTERE

- 🟢 zwei spielbare, höchst unterschiedliche Helden
- 🟢 fast jeder hat irgendwas zu verbergen
- 🟢 selbst Randfiguren haben Profil
- 🔴 teils klischeehafte Charakterzeichnung

DIALOGE

- 🟢 fast ausnahmslos toll geschrieben
- 🟢 stets passende Wortwahl
- 🟢 verzichten auf aufgesetzten Humor
- 🔴 interessante Konflikte 🔴 teilweise langatmig

RÄTSEL

- 🟢 sehr abwechslungsreich
- 🟢 Einsatz von Zaubertricks ...
- 🔴 ... was sich schnell abnutzt
- 🔴 einige fiese Logiklöcher
- 🔴 stupides Hotspot-Abklappern

6/10

8/10

6/10

8/10

7/10

9/10

9/10

9/10

9/10

6/10

77

Gutes Adventure mit brillanter Handlung.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT: 15 Stunden

MINIMUM

3,0 GHz Intel
A64-3000+ AMD, Geforce 8800
1,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte

STANDARD

C2 Duo E4300
A64 X2 4400+ AMD, Geforce 7600
2,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte

OPTIMUM

C2 Duo E6600
A64 X2-5000 AMD, Geforce 8800
2,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte