

Gorogoa

UM VIER ECKEN GEDACHT

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **Buried Signal / Jason Roberts** Termin: **14.12.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **Nein (GOG)**

Das Indie-Puzzlespiel Gorogoa ist eine traumhaft illustrierte Reise durch Raum und Zeit und überrascht uns mit seiner außergewöhnlichen sowie innovativen Mechanik. Von Manuel Fritsch

Gorogoa ist eindeutig ein Puzzlespiel. Es begrüßt uns beim Start mit einem zweidimensionalen Spielbrett, zwei auf zwei Felder groß. Darauf liegt eine ansprechende, handgemalte Zeichnung. Das Bild zeigt den Blick aus einem Fenster auf eine kleine Stadt. Rauch steigt aus Kaminen, rote Dachziegel und Kirchtürme sind zu sehen. Als am Horizont eine bunte, drachenartige Kreatur auftaucht, läuft unerwartet ein Junge ins Bild, in der Hand trägt er ein schweres Buch. Er blättert darin und findet einen Eintrag, der ein Abbild des unbekanntes Fabelwesens zeigt. Wie in einem Comic sehen wir in einer Gedankenblase visualisiert, was er noch auf der Seite findet: Ein junger und ein alter Mann bieten der Kreatur gemeinsam eine Schale mit fünf bunten Früchten dar. Der Junge klappt das Buch zu und läuft aus dem Bild.

Während wir noch über die Bedeutung des Gezeigten nachdenken, bemerken wir, dass wir mit dem Spielfeld und dem Motiv darauf interagieren können. Per Klick lässt uns Gorogoa in bestimmte Teile des Bilds herein- und herauszoomen oder zur Seite scrollen. Außerdem können wir ein Viertel des Bildes aufheben und beliebig auf eines der vier einge-



Gorogoa's Puzzles funktionieren meist visuell und arbeiten viel mit Perspektivwechseln.

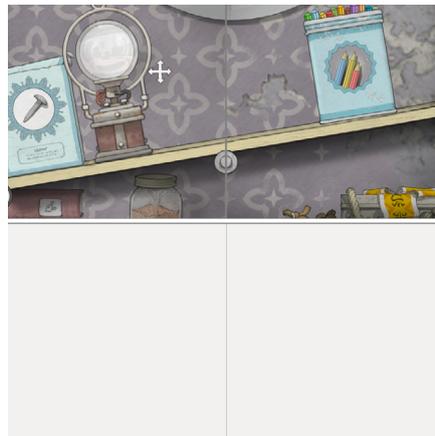
zeichneten Spielfelder platzieren. Als wir das ausprobieren, halten wir ohne Vorwarnung nur einen Teil der Zeichnung in der Hand, wie ausgestanzt ist in der Mitte ein Loch. Der ausgestanzte Teil bleibt »liegen«, das abgezogene Blatt können wir jetzt mit Bildern auf den anderen Spielfeldbereichen kombinieren. Wir ziehen zum Beispiel das Bild eines Zimmers ab, die Tür bleibt jedoch zurück. Und wenn wir unseren Aufkleber in die Zeichnung der Stadt pappen, kann der Junge plötzlich durch die neue Türöffnung einen Glockenturm betreten. Diese innovative Mechanik ist schwer zu beschreiben, doch sie dient als eins der zentralen Spielelemente von Gorogoa: Karten mit Teilmotiven lassen sich aufeinanderlegen, um Bildern neue Bedeutung zu geben.

Eine Frage der Perspektive

Durch die immer neuen Kombinationen ergeben sich Möglichkeiten für den Jungen, seine Reise fortzusetzen und Hindernisse zu überwinden. Richtig angelegt ergeben sich so auch größere Bilder, die sich über zwei oder drei Kacheln erstrecken. Erzeugen wir die optisch passenden Anschlussstellen, kann der Junge auch von einem Bild ins nächste laufen. Gorogoa lehrt uns schnell,



Oft müssen wir Bilder wie Schablonen benutzen und übereinanderlegen.



Manchmal fordern kleine Physikrätsel wie Waagen mit Gewichten oder diese Wippe.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Gorogoa ist in vielerlei Hinsicht ein traumhaftes Spiel: Es verzaubert mit seinen wunderschönen Bilderbuch-Illustrationen und nimmt mich mit in eine unbekanntes, faszinierende Welt, in der alles möglich scheint und die sich dennoch zu einem stimmigen Ganzen zusammenfügt. Es verwirrt und überrascht mich im Sekundentakt durch seine sich ständig veränderte, aber immer nachvollziehbare Weltlogik und lässt mich nach etwas über 90 völlig einnehmenden Minuten benommen, aber glücklich zurück. Etwa wie nach einem sehr intensiven und bildgewaltigen Traum. Jason Roberts hat seine fünf Jahre Lebenszeit sehr gut investiert, ich meine knapp zwei Stunden fürs Durchspielen von Gorogoa auch.

dass wir uns nie auf das verlassen können, was wir sehen, und lädt uns so zum Experimentieren und Um-die-Ecke-Denken ein. Dem Spiel gelingt es, uns permanent mit neuen cleveren Mechaniken und perspektivischen Tricks zu überraschen.

Diese scheinbar willkürlichen Regeln der Welt erinnern an den Zustand zwischen Traum und Erwachen. Orte, Klänge und Menschen, die eigentlich ohne Zusammenhang stehen, verbinden sich auf fremde und doch vertraute Weise. Es ist diese Phase, in der unser Gehirn nicht richtig unterscheiden kann zwischen Realität, Erinnerung und Fantasie. Genau dieser unbestimmte Schwebeszustand beschreibt das Spielgefühl, das wir in Gorogoa empfinden. Wir schieben, puzzeln und zoomen uns durch die grafisch beeindruckende Welt und können nicht eher aufhören, bevor wir nicht alles getan haben, um den mysteriösen Drachen des Eröffnungsbildes zu besänftigen.

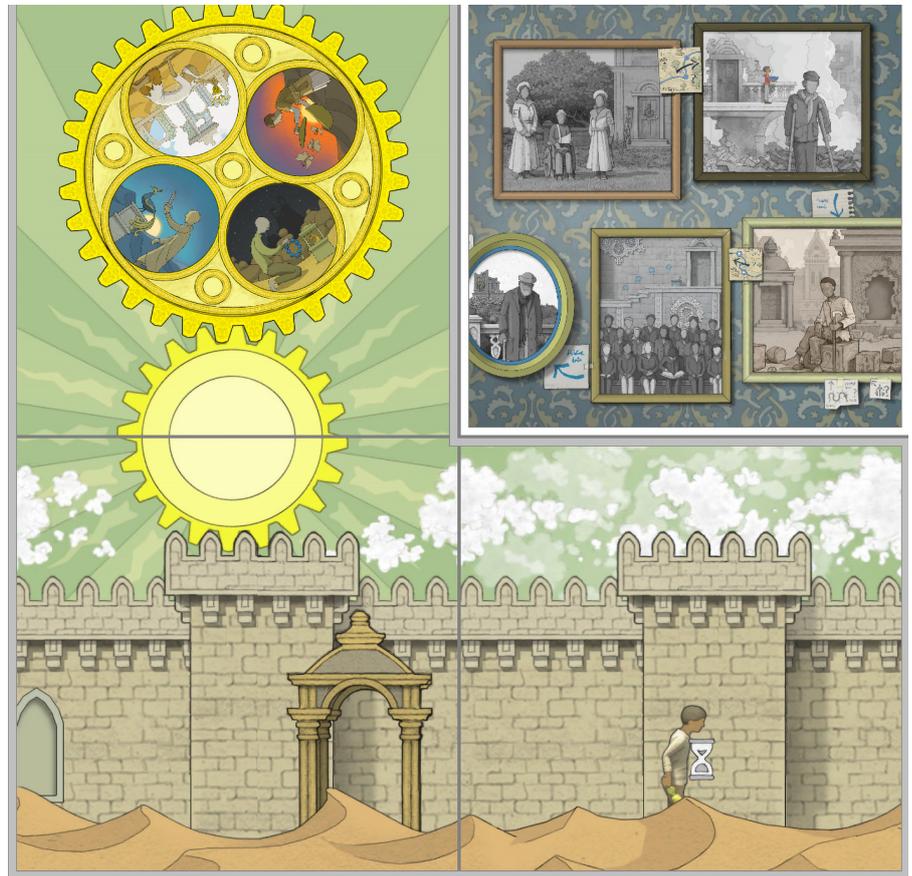
Eine Reise durch Raum und Zeit

Was es mit dem Wesen und den ausdrucksstarken Symbolen der Spielwelt auf sich hat, liegt im Interpretationsspielraum des Betrachters. Gorogoa erzählt seine Geschichte gänzlich ohne Worte und beantwortet viele Fragen nicht im Detail. Dennoch lässt uns das Spiel nicht komplett ratlos zurück. Die Rahmenhandlung mit der Suche des Jungen nach fünf mystischen Früchten bildet eine klare Orientierung und findet einen befriedigenden Abschluss. Das ist auch nötig, denn auf unserer Reise wechseln wir in Sekundenbruchteilen nicht nur Orte, sondern springen dabei mitunter auch durch Zeitepochen. In einem Moment sind wir als junger Erwachsener in einer sonnigen Wüste unterwegs, während parallel dazu eine ältere, graubärtige Version des Helden verwundet in einem düsteren Kriegsgebiet sitzt.

Diese Mischung wirkt auf den ersten Blick unsortiert, doch im Entdecken der verborgenen Verbindungen liegt der Reiz des Spiels. Wenn sich eine stilisierte Sonne in Verbindung mit der Detailsicht eines Buchrückens zu einem Zahnrad-Rätsel zusammenfügt, oder der funkelnde Polarstern am Nachthimmel durch Bildüberlagerungen plötzlich zum Licht einer Öllampe wird, dann



Es wird nicht gesprochen oder geredet, Gedanken werden mit Bildern visualisiert.



Teilweise müssen wir Dinge zweckentfremden. Aus der stilisierten Sonne im dritten Bild wird in Kombination mit dem oberen Bild ein Zahnrad, das eine Maschine in Bewegung setzt.

möchte man vor Begeisterung über diese kreativen Einfälle Beifall klatschen.

Es sind diese kleinen, ungemein befriedigenden Momente, wenn es »klick« macht und ein gelöstes Rätsel die nächste Animationsphase auslöst, die das Bild zum Leben erweckt. Gorogoa gelingt es über den Verlauf seiner gut 90-minütigen Erzählung von Anfang an zu fesseln, und danach nie langweilig zu werden. Kein Rätsel fühlt sich wie redundantes Füllmaterial an, die präsentierten Mechaniken werden nicht überstrapaziert. Die Reise beginnt behutsam, wird dann komplexer und endet wie eine klassische Musikkomposition in einem Finale, in der sich das Spiel zitiert, Themen und Motive erneut aufgreift, und in einem majestätischen Abschluss zusammenführt. Großartig!

Fünf Jahre für zwei Stunden

Über fünf Jahre hat sich der Künstler Jason Roberts Zeit genommen, um das einzigartige Puzzle-Adventure komplett von Hand zu zeichnen. Das Erlebnis ist verhältnismäßig kurz, aber man erlebt in dieser Zeit ein in sich absolut stimmiges Gesamtkunstwerk, das sich niemand mit Spaß an Rätsel- und Knobelspielen – und toll gezeichneten Bildern – entgehen lassen sollte. Natürlich leidet durch die Linearität die Wiederspielbarkeit. Die Faszination der Überraschung und das Entdecken der Mechaniken funktionieren nur beim ersten Mal. Spaß macht es auch, Freunde kommentarlos vor das Spiel zu setzen und zu beobachten, wie auch sie von der Magie der Welt erfasst werden. ★

GOROGOA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 5000+
GeForce GT 720 / Radeon HD 3800
1 GB RAM, 700 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-3240 / Phenom II X4 40
GeForce GT 640 / Radeon R7 250
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑ künstlerischer Zeichenstil ☑ wunderschöne Animationen
☑ stimmungsvolle Landschaften & Hintergründe ☑ passender, sehr dezenter Soundtrack
☑ arg eingeschränkter Blickwinkel

SPIELDESIGN



☑ cleveres Spiel mit Tiefe und Perspektive ☑ abwechslungsreiche Rätselmechaniken
☑ viele überraschende Momente ☑ Mechaniken nicht überstrapaziert
☑ fehlende Spannungskurve

BALANCE



☑ intuitiv und logisch aufgebaut ☑ steigender Komplexitätsgrad
☑ eingebautes Hilfesystem ☑ größtenteils zu einfach
☑ durch Trial and Error lösbar

ATMOSPHÄRE / STORY



☑ mystische, geheimnisvolle Atmosphäre ☑ glaubhafte und doch fremdartige Welt
☑ ausdrucksstarke Erzählung ohne Worte
☑ Story lässt Interpretationsspielraum
☑ Rahmenhandlung

UMFANG



☑ fünf thematisch unterschiedliche Abschnitte ☑ Kapitel einzeln anwählbar
☑ nur 90 Minuten kurz ☑ sehr linear
☑ geringer Wiederspielwert

FAZIT

Wunderschönes, handgezeichnetes Puzzle-Spiel, das mit eleganten Rätseln und einer Geschichte ganz ohne Worte verzaubert.

