

## Digitales | Games: GRIS

Man kann sagen, was man will, aber 2018 war ein gutes Jahr für Gamer. Im Grunde war für jeden Geschmack mindestens ein wirkliches Highlight vorhanden – ein Hit jagte den nächsten und gerade im letzten Quartal trumpten die Big Player der Industrie mit ihren Hochkarättern nochmal richtig auf. Dabei flutschen manchmal die kleinen Perlen durchs Sieb, da sie im Gewusel der AAA-Blockbuster unscheinbar am Rand zu stehen scheinen. Das im Dezember unter Devolver Digital erschienene und von Nomada Studio entwickelte ›GRIS‹ ist genauso ein Spiel. Warum es für **SEBASTIAN BLUME** vielleicht das beste Spiel des vergangenen Jahres ist, erfahrt ihr hier.

### Geteilter Ballast



Eigentlich wird man ›GRIS‹ nicht gerecht, wenn man es als Spiel bezeichnet. Vielmehr ist es eine liebevoll gestaltete und anregende Erfahrung. Und eines muss ich gleich vorweg sagen: ›GRIS‹ ist nicht für jedermann. Denn es verlangt vom Spieler, dass man sich darauf einlässt, sich Zeit nimmt, die Geschehnisse auf sich wirken lässt und zwischen den Pixeln liest. Denn jede einzelne Designentscheidung und jede Spielmechanik nehmen einen Platz in der umspannenden Narration des Themas ein.

Wir erleben eine mitreißende Aufarbeitung von Verlust, Ängsten, Trauer und Depressionen. Dabei bleibt das Erlebte stets vage genug, um jedem seine eigene Interpretation zu gestatten und gipfelt in einem Finale, das den aufmerksamen Spieler aufs Tiefste zu berühren vermag.

### Die Kraft der Stimme

Dabei ist die vordergründige Handlung denkbar simpel. Das junge Mädchen GRIS verliert ihre Singstimme, wodurch sie in einen lethargischen Zustand verfällt. Alles um sie herum ist grau und farblos. Also bereist sie die skurrile Welt auf der Suche nach ihrer Stimme. Zwischendurch gelingt es ihr immer wieder, neue Farben zu finden und ihre Welt Stück für Stück zu alter Schönheit zu führen. Sie merken schon anhand dieses kleinen Ausschnittes, wie das Spiel mit Metaphorik arbeitet, um seine Botschaft zu erzählen.



### **Ein Traum in Pastell**

Während wir in den ersten Minuten noch durch tristes Grau laufen, färbt sich die Welt schnell und nimmt sukzessive neue Farben an. Hierbei fließen die Pastellfarben mit graziler Eleganz in die Welt und kreieren eine intensive Stimmung. ›GRIS‹ gelingt es dabei eine immersive und zugleich abstrakte Welt zu erschaffen, die zur Erkundung einlädt. Die Entwickler wollen, dass wir das Gebotene wahrnehmen, weshalb wir manchmal einige Sekunden einfach nur durch die Landschaft rennen und uns auf die visuellen und akustischen Reize konzentrieren können. Schließlich sieht ›GRIS‹ nicht nur hervorragend aus, es klingt auch brillant. Die Direktion präsentiert uns zu jederzeit absolut stilsicher die gewünschte Atmosphäre.



### **Der seichte Weg zum Ziel**

Der starke Fokus auf die Ästhetik kommt allerdings mit einem Preis. Gerade in der ersten Hälfte des rund vierstündigen Spiels wirken die Spielmechaniken sehr schlicht und einfach. Die meiste Zeit kommen wir mit dem Controlstick, sowie zwei Knöpfen zurecht. Zwar kann ›GRIS‹ gerade in der zweiten Hälfte mit der einen oder anderen cleveren Mechanik begeistern, allerdings sollte man spielerisch keine allzu große Herausforderung erwarten. Das birgt jedoch auch den Vorteil, dass ›GRIS‹ auch von Wenigspielern sehr gut genossen werden kann. Und wenn doch mal ein Sprung misslingt, versucht man es gleich nochmal – einen Game Over-Bildschirm gibt es nicht.



### Fazit

Ich weiß, ich habe ›GRIS‹ bis in den Himmel gelobt. Denn meiner Meinung nach handelt es sich bei dem Spiel um ein Paradebeispiel dafür, dass Videospiele ganz große Kunst sein können. Vom tollen Soundtrack bis hin zum grandiosen Artdesign – die Präsentation überzeugt auf ganzer Linie. ›GRIS‹ versteht es auf einmalige Art, Emotionen und Ideen zu evozieren. Wenn die Kamera herauszoomt und ich ganz klein und unscheinbar durch die rote Wüste laufe, fühle ich mich an das grandiose Playstationspiel ›Journey‹ erinnert.

Und genau wie bei ›Journey‹ gilt auch hier: Man muss ›GRIS‹ dafür schätzen, was es ist, was es erzählen will, um es gänzlich zu genießen. Wer nur ein schickes Jump n´ Run spielen möchte, wird sicherlich bessere Alternativen finden. Wer sich aber von ›GRIS‹ entführen lassen möchte, wer die Muße hat sich darauf einzulassen, wird mit einer emotionalen Erfahrung belohnt, an die er sich auch Wochen später noch erinnern wird.

| [SEBASTIAN BLUME](#)

#### Hat gefallen

- stilsicheres Artdesign
- emotionaler Soundtrack
- mitreißendes Thema mit Interpretationsspielraum
- sehr einsteigerfreundlich

#### Hat nicht gefallen

- bietet erfahrenen Spielern wenig Herausforderung

**Titelangaben**

[GRIS](#)

Nomada Studio

erhältlich für Nintendo Switch, Microsoft Windows, macOS,