

Polyarc: Moss

Das Action-Adventure-Puzzlespiel *Moss* des amerikanischen Entwicklerstudios Polyarc handelt von der jungen, abenteuerlustigen Mäusekriegerin Quill, die sich ihren Weg durch längst vergessene und verwunschene Gebiete bahnt, um ihren in Gefahr geratenen Onkel zu retten und die Welt Moss von bösen Mächten zu befreien. Die Spieler*innen unterstützen sie hierbei als magische Begleitung in Form eines Waldwesens. Dabei hält der im Jahr 2018 erschienene und ausschließlich für Virtual Reality-Plattformen entwickelte Titel spannende Aufgaben parat. So gilt es mystische Landschaften zu erkunden, knifflige Rätsel zu lösen und garstige Gegner zu bezwingen. Aber Achtung: Nur gemeinsam ist diese epische Reise zu meistern.

{youtube}hICK8br4oV4{/youtube}

Inhalt und Gameplay

Das Spiel startet in einer weitläufigen, einer Kathedrale nachempfundenen Bibliothekshalle. Hierin befindet sich ein großer Holztisch auf dem ein grünes ledergebundenes Buch platziert ist, das den Titel *Moss* trägt (s. Abb. 1). Sobald man das Buch aufschlägt füllen sich die leeren Seiten mit farbenprächtigen Bildern und sogleich beginnt eine Erzählstimme die Spielenden in die Rahmenhandlung rund um das Mysterium der Welt von Moss einzuführen. Die Erzählerin adressiert hierbei direkt die spielende Person mit den Worten: "Deine Zeit ist nun gekommen, werter Leser. Wir begannen die Geschichte zwar schon vor langer Zeit, doch wir hoffen, dass du sie zu Ende bringst."

Darauffolgend wird durch das aktive Umblättern der Buchseiten seitens der spielenden Person die Geschichte der sogenannten *Nacht der Flammen* erzählt. In jener Nacht wurde die Welt Moss von der bössartigen Schlange Sarffog und ihrer Armee der Unterwelt angegriffen, um das magische Glasrelikt des Mäusekönigs zu erbeuten. Doch beim Kampf wurde das Relikt zerstört, der König getötet und nur wenigen Überlebenden gelang die Flucht in den sicheren Wald.

Im Anschluss an die Vorgeschichte findet man sich inmitten dieses verwunschenen Waldes wieder und trifft das erste Mal auf die – auf den ersten Blick niedlich anmutende – Mäusekriegerin Quill. Quill ist ausgestattet mit einem Schwert und einer Rüstung. Die Spielenden selbst erscheinen in der Präsenz eines magischen Waldwesens, welches der Maus wohlgesinnt erscheint. Gemeinsam beginnt eine abenteuerliche Reise durch unwegsames Terrain, geheimnisvolle Waldlichtungen, dunkle Tempel und Burgen, bei der die gnadenlosen Feinde nicht lange auf sich warten lassen. Doch durch die schützenden, mystischen Hände des Waldwesens und die flinken Schwertkampf-Skills der Maus scheint kein Weg zu weit und keine Situation zu gefährlich zu sein, um sie nicht als Team zu meistern und sich letztlich dem heimtückischen Endgegner – der Schlange Sarffog – zu stellen.

Hierbei stellt die Spielmechanik eine besondere Herausforderung dar: Die Spielenden steuern demnach nicht nur die Spielfigur Quill, sondern können parallel dazu zusätzlich mit den eigenen Händen des Waldwesens in das Spielgeschehen eingreifen. Die Handbewegungen werden als bläulich leuchtende Energiekugeln dargestellt, mit denen sich beispielsweise Blöcke verschieben, Türen öffnen oder Schutzschilder so positionieren lassen, dass es der Mäuseheldin möglich ist, sicher durch die Spielwelt zu gelangen. Beide Figuren werden somit zeitgleich mit den Handcontrollern gesteuert. Besonders knifflig gestaltet sich diese Art der Steuerung in ausgereifteren Kampfszenen, wenn man beispielsweise mit einem Handcontroller Quill bewegt, während man zeitgleich mit der anderen Hand versucht, die Lebenskraft der angeschlagenen Spielfigur wieder zu regenerieren, Feinde festzuhalten oder ein Hindernis zu entfernen (s. Abb. 2).

Das Spielgeschehen läuft in einem 180° Winkel direkt vor einem ab und kann sowohl sitzend, als auch stehend gespielt werden. Dreht man sich dennoch einmal über diesen Winkel hinaus, so warten auch dort authentisch gestaltete grafische Tiefenebenen, die zwar keinen direkten Einfluss auf das aktive Gameplay

haben, aber passend zur mystischen Atmosphäre der Spielumgebung des VR-Games beitragen.

Innerhalb der unterschiedlichen Umgebungen liegen verlorengegangene Teile eines bunten Glasrelikts verborgen, die es zu entdecken gilt. Durch das Zerschlagen von Boxen oder das Kürzen von Grashalmen kann zudem Lebenskraft für Quill generiert werden. Ferner kann die Maus mit unterschiedlichen Waffen und Items ausgestattet werden, die man nach der erfolgreichen Lösung von herausragenden Aufgaben hinzugewinnt.

Die ursprünglichen sieben Kapitel des Spieles wurden nachträglich noch durch die Zusatzwelt *Twilight Garden* ergänzt, die sich über diverse magische Portale in der ursprünglichen Spielwelt erreichen lässt und das VR-Game um weitere spannende Rätsel und Umgebungen erweitert. In Summe eröffnet sich den Spielenden so eine ungefähre Spielzeit von sechs Stunden.

Kritik

Besonders erwähnenswert ist zunächst die direkte Adressierung der spielenden Person durch Quill, der Erzählerin sowie anderen Figuren im Spiel. So wird man von der Mäusekriegerin gleich zu Beginn des Spieles angeschaut, wahrgenommen und als schützende Hand der Maus in das Spielgeschehen mit eingebunden. Dies zieht sich durch den gesamten Titel hindurch: Wenn man beispielsweise an der ein oder anderen Stelle einmal zu lange zögert weiterzuspielen, macht einen Quill direkt höflich darauf aufmerksam voranzuschreiten. Unvergessen bleibt bei den meisten Spielenden auch sicherlich das erste gemeinsame High-Five mit der Heldin, wenn man eine brenzlige Situation gemeinsam gemeistert hat. Diese direkte Ansprache ermöglicht einen hohen Grad an persönlicher Involviertheit hinsichtlich der Storyworld und den Figuren und lässt zudem die Spielenden des Öfteren mit einem Lächeln zurück.

Die Liebe fürs Detail äußert sich in diesem Titel nicht nur im atemberaubenden, verwunschenen Leveldesign (s. Abb. 3), sondern darüber hinaus auch in der Wahl des Namens der Heldin. So scheint es kein Zufall zu sein, dass sich der etymologische Ursprung des Wortes *Quill* in einem veralteten Schreibwerkzeug, nämlich dem Federkiel – auch als Schreibfeder bekannt – verorten lässt (vgl. u.a. COD 2022; PONS 2022). Demnach steht die junge Maus, die den gleichen Namen trägt, symbolisch für eben den Schreibapparat, der gemeinsam mit der spielenden Person überhaupt erst in der Lage ist, die Geschichte zu Papier zu bringen. Hier lässt sich ein hochgradiges Maß an Selbstreferentialität zum Begriff *Spiel* per se erkennen. Denn so liegt der Sinn eines Spieles letztlich darin, gespielt zu werden, so wie die leeren Seiten des Buches *Moss* nur dann gefüllt werden können, wenn man sich die abenteuerliche Geschichte gemeinsam mit Quill erspielt.

Die Komfortstufe dieses VR-Games ist als äußerst angenehm zu bewerten. Somit eignet sich *Moss* auch für Neulinge gut zum Einstieg in die Welt der Virtual Reality.

Fazit

Moss erfuhr eine bis heute nicht abreißende positive Resonanz innerhalb der VR-Gaming-Szene und wurde mit unzähligen Preisen ausgezeichnet. Das ist in keinerlei Hinsicht verwunderlich; hat doch das Entwicklerstudio mit *Moss* nicht nur einen Titel an den Markt getragen, der durch detailgetreue Atmosphäre und faszinierender Spielmechanik überzeugt, sondern zudem durch die liebevoll gestaltete Interaktion der Heldin mit der spielenden Person ein höchst immersives, gegenwärtiges Abenteuer geliefert, das alten Märchenwelten in nichts nachsteht und sich bereits für eine junge Spielerschaft ab 6 Jahren empfehlen lässt.

Kurzum: Der längst erreichte Kultstatus von *Moss* scheint völlig berechtigt. Und so ist es kaum überraschend, dass das Entwicklungsteam Polyarcs aufgrund der großen Nachfrage bereits den in Kürze erscheinenden Nachfolgetitel *Moss: Book II* angekündigt hat (vgl. dazu Polyarc 2022) – für viele Fans, ein Grund zur Freude.

Literatur

Cambridge Online Dictionary (COD): Quill. (Abruf: 12.02.2022). [Hier](#) online abrufbar.

Oxford English Dictionary (OED): Quill. (Abruf: 12.02.2022). [Hier](#) online abrufbar.

Polyarc (2018): Moss. Meta (Oculus) Quest II.

Polyarc (2022): Moss: Book II. (Abruf: 11.02.2022). [Hier](#) online abrufbar.

Quelle: Michael Rudolf: Moss. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 13.07.2022. (Zuletzt aktualisiert am: 27.11.2023). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/computerspiele/6435-polyarc-moss>. Zugriffsdatum: 09.05.2024.