

Ori and the Will of the Wisps

EIN TRAUM VON SPIEL

GameStar
Platin-AwardGameStar
für AtmosphäreGameStar
für Spieldesign

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Moon Studios** Termin: **11.3.2020** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam, Windows Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Ori 2 erinnert uns auf ebenso zauberhafte wie anspruchsvolle Art daran, warum wir uns einst in Computerspiele verliebt haben.

Von Tobias Veltin und Heiko Klinge

Es gibt keine Ausreden mehr! Wer ein Fünkchen Liebe für PC-Spiele in seinem Herzen trägt, muss Ori and the Will of the Wisps eine Chance geben. Falls ihr ein Abo des Xbox Game Pass besitzt, könnt ihr es ohnehin ohne Zusatzkosten spielen, alle anderen sollten spätestens jetzt über ein Probeabo nachdenken. Ja, das klingt jetzt nicht gerade nach journalistischer Distanz. Aber wenn uns ein Spiel derart mitreißt, berührt, fordert und begeistert, dann darf die journalis-

tische Distanz bitteschön auch mal Pause machen. Zumal die PC-Version auch deutlich runder läuft als die Xbox-Variante, bei der unsere GamePro-Kollegen im Konsolentest von Ori and the Will of the Wisps wegen technischer Probleme abwerten mussten.

Eulen-Absturz mit Folgen

Die Geschichte von Ori and the Will of the Wisps setzt fast genau da an, wo der Vorgänger Ori and the Blind Forest aufhörte, ist aber auch für Nichtkenner des Erstlings sofort nachvollziehbar. Der kleine Waldgeist Ori und seine beiden Freunde Naru und Gumo pöppeln zusammen die knuffige Eule Ku auf, die sich einen Flügel lädiert hat. Die drei sind auch dabei, als sie sich das erste Mal wieder in die Lüfte schwingt. Auf Kus Rücken sitzend entfernt sich Ori vom heimi-

schen Nibel-Wald, doch die beiden geraten in einen Sturm und stürzen getrennt voneinander über einem fremden Gebiet mit dem Namen Niwen ab. Oris anschließende Suche nach seinem Freund wird bald zu einem deutlich größeren Abenteuer, bei dem insbesondere die namensgebenden Irrlichter (Wisps) eine wichtige Rolle spielen.

Die Story setzt auf klassische Motive wie Gut (Licht) gegen Böse (Dunkelheit, Verfall), hält sich dabei im Vergleich zu anderen Spielen allerdings dezent im Hintergrund. Ans Herz geht die Geschichte aber trotzdem, und zwar wegen der wunderbaren Charaktere. Es ist erstaunlich, wie Ku, Ori und Co. allein durch ihre ausgeprägte Mimik und Gestik Sympathien wecken. Die fantastische Musikuntermalung tut ihr Übriges dazu.

Kämpfe, die man spürt

Spielmechanisch verlässt sich Will of the Wisps auf den bewährten 2D-Metroidvania-Mix aus Erkundung, Geschicklichkeitspassagen und Kämpfen in der weit verzweigten Niwen-Oberwelt, wobei insbesondere die Kampf-Komponente wesentlich ausgefeilter ist als noch im Vorgänger. Bestand dort ein Kampf hauptsächlich aus dem Hämmern auf eine Taste und der Hoffnung, dass Oris Geistbegleiter Sein möglichst effektiv seine Arbeit macht, geht es im zweiten Ori sowohl rabiater als auch taktischer zur Sache. Der kleine Waldgeist greift unter anderem zu einer schwertähnlichen Lichtscherbe, einem Bogen oder einem besonders heftigen Rundumschlag. Das macht die Kämpfe gegen Käfer-, Spinnen- und Moskitowesen auf



Kus und Oris erster gemeinsamer Ausflug endet nicht gut und liefert damit die Story für das Abenteuer.



Insbesondere die Schläge mit der Lichtsperbe fühlen sich wichtig an.

der einen Seite merkbar physischer und befriedigender, aber auch variantenreicher und anspruchsvoller, da wir uns öfter Bewegungsmuster merken müssen und viele Gegner gegen bestimmte Angriffe besonders allergisch sind. Im Verlauf des Spiels können wir zudem zahlreiche neue Kampffähigkeiten erwerben oder auch aufwerten – maximal drei davon dürfen wir gleichzeitig einsetzen. Und der Fähigkeitenwechsel kann durchaus konfliktentscheidend sein: Leistet uns der durchschlagskräftige Lichtspeer gegen starke Einzelgegner noch sehr gute Dienste, nützt er uns im Getümmel mit vielen Flugmonstern herzlich wenig.

Hüpfen war selten schöner

Bereits die Kämpfe zählen zum Besten, was wir im Metroidvania-Genre je gespielt haben. Absolute Meisterklasse erreicht Ori and the Will of the Wisps jedoch bei den Jump&Run- und damit verbundenen Erkundungselementen des Spiels. Mit schon schnell nach Spielstart erlernten Aktionen wie Doppel- und Wandsprung sowie diversen Dash-Manövern saust der kleine Waldgeist wie ein Irrwisch durch Niwen. Dank der enorm präzisen Steuerung gelingen bereits nach kurzer Spielzeit regelrechte Akrobatik-Choreografien. Das fühlt sich derart phänomenal an, dass wir beim Test versucht haben, jedes noch so kleine optionale Extra einzusammeln, einfach weil es so viel Spaß macht, sich ebenso geschmeidig wie dynamisch durch die Umgebungen zu bewegen.

Dabei verkommt Ori and the Will of the Wisps aber nie zur reinen Beschäftigungstherapie, sondern nimmt uns als Spieler ernst und ist schon auf dem normalen der insgesamt drei Schwierigkeitsgrade ein durchaus forderndes Spiel. Unter anderem



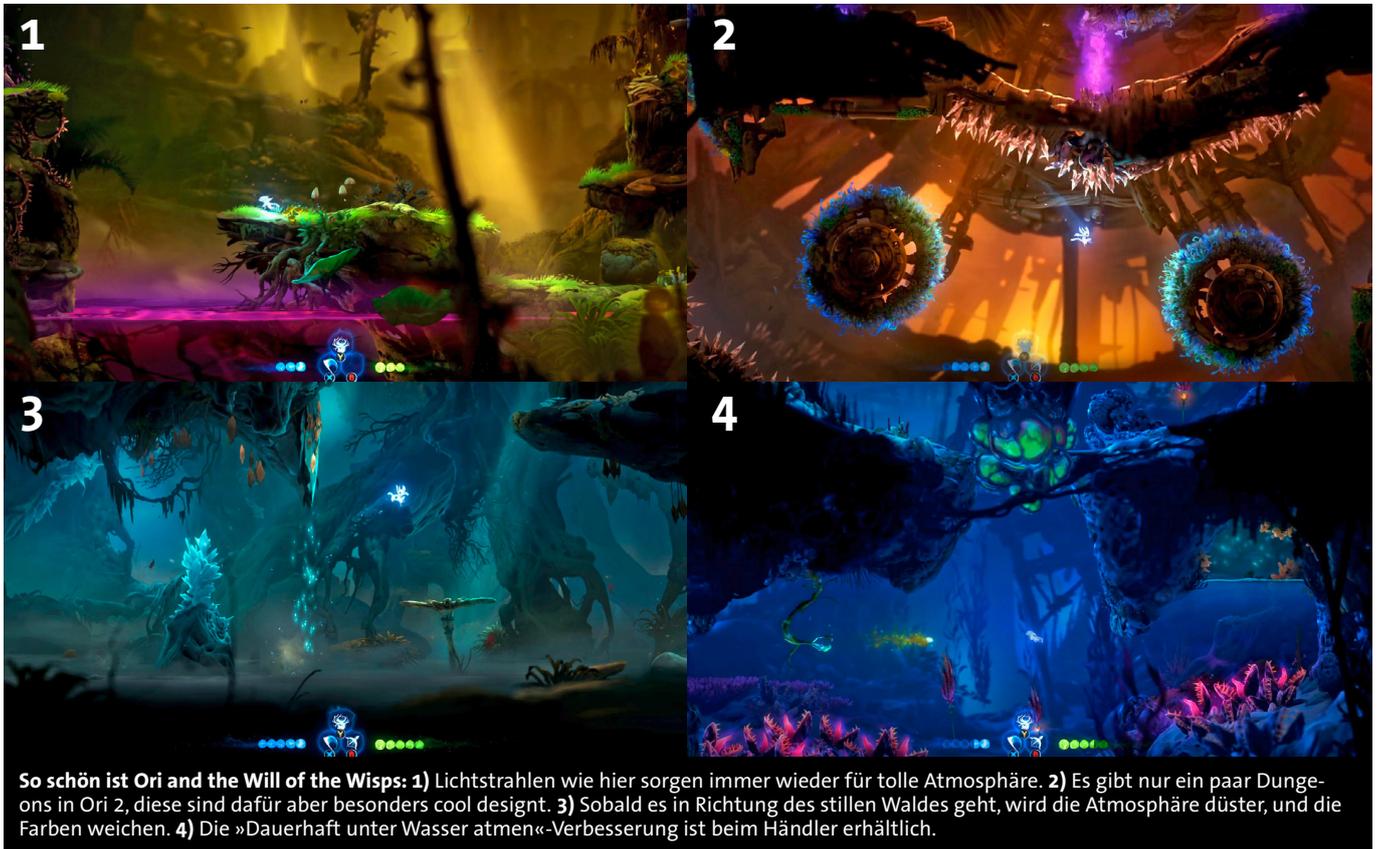
Die Bosskämpfe wie gegen diesen Riesenwolf zu Beginn des Spiels sind spektakulär inszeniert und erfordern neben viel Präzision häufig auch eine gute Portion Grips.

Ori and the Will of the Wisps für einen Euro spielen

Ori and the Will of the Wisps könnt ihr sowohl auf Steam als auch im Windows Store für jeweils rund 30 Euro kaufen. Deutlich günstiger wird es, wenn ihr ein Abo für den Xbox Game Pass abschließt. Das PC-Abo gibt es im ersten Monat für gerade mal einen Euro, anschließend gilt nach wie vor der Einführungspreis von 3,99 Euro im Monat. In unserer Liste zu allen PC-Spielen im Xbox Game Pass auf www.gamestar.de könnt ihr euch anschauen, welche Titel neben Ori and the Will of the Wisps derzeit noch im Abo enthalten sind. Praktisch: Das Spiel unterstützt Cross Save zwischen den Xbox- und Windows-Store-Versionen.

wollen Dornen, giftiges Wasser oder Abgründe überwunden oder kleinere Rätsel gelöst werden, bei denen wir Plattformen aktivieren oder Steine herumschieben müssen. Die Entwickler werden an vielen Stellen aber auch kreativer. Im ersten größeren Dungeon des Spiels müssen wir zunächst hölzerne Räder aktivieren, die Ori durch die Gegend katapultieren. An anderer Stelle graben wir uns durch Sand oder müssen einem leuchtenden Insekt durch eine düstere Höhle folgen, denn das Zurückbleiben in der Dunkelheit bedeutet den sicheren Tod.

Mit Sicherheit häufig sterben werdet ihr auch, wenn ihr euch beim Spielen der PC-Version an der Tastatursteuerung versucht. Die ist zwar theoretisch vorhanden, verursacht aber – auch mangels umfassender Konfigurierbarkeit – schneller einen Knoten in den Fingern, als ihr Ori and the Will of the Wisps sagen könnt. Lasst das mit den Tasten am besten einfach sein, das Spiel ist eindeutig auf das Xbox-Gamepad ausgelegt und erfordert bereits nach kurzer Spieldauer das präzise und gut getimte Bedienen von acht Tasten plus Analogstick.



So schön ist Ori and the Will of the Wisps: **1)** Lichtstrahlen wie hier sorgen immer wieder für tolle Atmosphäre. **2)** Es gibt nur ein paar Dungeons in Ori 2, diese sind dafür aber besonders cool designet. **3)** Sobald es in Richtung des stillen Waldes geht, wird die Atmosphäre düster, und die Farben weichen. **4)** Die »Dauerhaft unter Wasser atmen«-Verbesserung ist beim Händler erhältlich.

Frustfaktor Fluchtsequenzen

Selbst mit einem Gamepad ist der Tod ein ständiger Begleiter: Am Ende unseres Tests hatten wir einen niedrigen dreistelligen Wert in unserer Statistik stehen. Unfair wird Ori 2 aber nie, was unter anderem am fairen automatischen Checkpoint-System liegt. Die regelmäßig eingestreuten Fluchtsequenzen kratzen allerdings hart an der Frustrationsgrenze. Denn sie sind zwar genau wie die neuen Endboss-Kämpfe spektakulär inszeniert, allerdings wie schon im ersten Teil klassische Trial&Error-Passagen. Auf der Flucht vor einer Wasserwalze oder später einer Lawine gilt es, geschickt eine bestimmte Route durch den teilweise einstürzenden Level zu nehmen, kleinste Fehler können tödlich sein. Immerhin: Wer dort partout nicht weiterkommt, kann die Sequenz abbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt erneut versuchen, das ging im Vorgänger noch nicht.

Vorsicht, Splitter!

Natürlich sind Oris Fähigkeiten nicht von Anfang an verfügbar, sondern müssen erst nach und nach von euch in der Spielwelt gefunden werden. Das sorgt einerseits für ein angenehmes Fortschrittsgefühl und macht es andererseits lohnenswert, bestimmte Gebiete zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal zu besuchen. Für einen wunderbaren »Herumspliff-Faktor« sorgt zudem das neue und vielfältige Geisterspliff-System. Diese Geisterspliff sind passive Fähigkeiten, die dem kleinen Ori entweder Bewegungs-, Offensiv- oder Defensiv-Buffs geben. Ein Splitter erlaubt es beispielsweise, an Wänden kleben zu bleiben (und nicht daran hochhüpfen zu müssen), andere mindern den erlittenen Schaden oder erlauben Ori einen Dreifachsprung. Die Krux daran ist einerseits, dass wir die meisten der insgesamt 32 Splitter erst entdecken oder beim Händler

Twellen kaufen müssen. Andererseits können wir anfangs maximal drei der Splitter gleichzeitig ausrüsten, was uns je nach Spielsituation immer wieder vor spannende Entscheidungen stellt. Besonders clever: Durch spaßige Schreininprüfungen können wir im späteren Spielverlauf bis zu acht Schreinpflätze freischalten, sodass aus der anfänglich kniffligen Entscheidung immer mehr spielerische Freiheit wird – fast schon wie in einem Action-Rollenspiel.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Wow, was für ein Spiel! Die Erwartungen waren hoch, aber die Moon Studios haben sie mit Bravour erfüllt, und wenn man den ohnehin schon grandiosen Vorgänger als Vergleich nimmt, sogar übertroffen. Ori and the Will of the Wisps verlässt sich im Kern auf die Stärken des ersten Teils, verfeinert sie aber an vielen Stellen aber oder baut sie sinnvoll aus. Die Kämpfe beispielsweise sind nun ein deutlich wichtigerer und befriedigenderer Bestandteil des Gameplay-Mixes, das Geisterspliff-System lädt zum Experimentieren ein. Zusammen mit der traumhaften Optik, der hervorragenden Steuerung und dem gestiegenen Umfang gibt es für mich gar keine andere Möglichkeit, als dieses Spiels ausdrücklich zu empfehlen. Ein besseres Metroidvania dürft ihr in nächster Zeit nämlich nicht bekommen, egal auf welcher Plattform.



Geisterspliff versorgen unseren Helden mit zusätzlichen Buffs, der gleichzeitige Einsatz ist aber limitiert.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Spiele sind deshalb so großartig, weil sie mich zum Helden werden lassen, mich berühren, zum Nachdenken, Lachen oder Weinen bringen, meine Fantasie anregen, mich für eine kurze Weile in eine faszinierende Welt entführen. Ori and the Will of the Wisps schafft all diese kleinen Wunder im wahrsten Sinne des Wortes spielend. Ich spüre einfach von der ersten Sekunde an, mit wieviel Liebe und Herzblut dieses Kunstwerk (Nein, ich verwende dieses Wort nicht leichtfertig!) in den fünf Jahren Entwicklungszeit entstanden ist. Ja, Ori 2 ist »nur« ein 2D-Metroidvania und kein moderner Open-World-Blockbuster. Und die auf den ersten Blick kindlich anmutende Zeichentrickoptik mag nicht jedermanns Fall sein. Aber wer sich davon abschrecken lässt, verpasst eines der besten Action-Adventures der letzten zehn Jahre.

Offenerer Ansatz

Niwen ist im Vergleich zum Blinden Wald aus dem ersten Teil ein wesentlich ausgeprägteres und lebendigeres Fantasy-Reich, was vor allem an seiner Bevölkerung liegt. Figuren wie das Vogelwesen Tokk oder die katzenähnlichen Moki sorgen aber nicht nur für Atmosphäre, sondern haben für Ori auch kleinere Aufträge parat, zum Beispiel den Fangzahn eines Wolfs aus einem schwer zugänglichen Bereich holen. Außerdem gibt es unter anderem eine längere Tausch-Quest im Stil von The Legend of Zelda: Link's Awakening. Rein optional natürlich, aber aufgrund attraktiver Belohnungen wie einer großen Geisterlicht-Menge (der Währung im Spiel) auch sehr reizvoll.

Überhaupt bietet Ori 2 abseits der knapp zehn bis 15 Stunden langen Hauptquest enorm viel Optionales. Im Hub-Gebiet Brunnenquell etwa können wir dem Schmied helfen, neue Elemente wie Häuser oder Ranken zu bauen, mithilfe derer wir dann in neue



Bereiche gelangen können. Ein Gärtner bitet uns, geheimnisvolle Samen in der Spielwelt zu finden, und überall in Niwen verteilt gibt es etliche versteckte Energie- und Lebensfragmente, Herausforderungsschreine und vieles mehr. Wer die 100 Prozent knacken will, dürfte locker zwischen 20 und 30 Stunden beschäftigt sein.

Wie ein Animationsfilm

Grafisch brennt Ori and the Will of the Wisps ein wahres Feuerwerk auf dem Bildschirm ab und glänzt durch seine fast schon verschwenderische Liebe zum Detail: Kleine Objekte bewegen sich etwa oder geben nach, wenn Ori an ihnen vorbei oder über sie läuft, Bäume und Büsche wiegen sich im Wind, Lichtstrahlen durchbrechen dunkle Stellen, Partikel schwirren überall durch die Luft. Dazu kommt die enorme optische Abwechslung: Düstere Höhlen mit wenig Sicht, Unterwasser-Abschnitte, ein stiller Wald mit versteinerten Bewohnern, verschneite Passagen, eine überwucherte Mühle und vieles mehr machen Ori and the Will of the Wisps zu einem der künstlerisch ansprechendsten Spiele, die wir bislang gesehen haben.

Anders als die Xbox-Variante lief die PC-Version auf unserem Mittelklasse-Testsystem (Intel Core i5 4670k mit Geforce 1070) zudem jederzeit flüssig mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Optimierungsmöglichkeiten per Menü gibt's jedoch keine, die Grafikoptionen beschränken sich auf das Wählen der Auflösung und das optionale

Deaktivieren der Unschärfe. Zum Abschluss sei noch einmal explizit die Musikuntermauerung erwähnt, denn die Arbeit von Komponist Gareth Coker ist wie schon beim Vorgänger außergewöhnlich. Schon bei der Melodie im Hauptmenü haben wir Gänsehaut, im Spiel selbst untermalt die Musik mal dramatisch-opulent, dann wieder ruhig-einfühlsam – aber immer passend – das Spielgeschehen. Und transportiert gerade in den anrührenden Szenen derart viele Emotionen, dass uns diese Momente heftiger getroffen haben, als wir dachten. Auch dank denen wird uns Ori and the Will of the Wisps noch lange im Gedächtnis bleiben. ★

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i5 4460 / AMD Athlon X4
Geforce GTX 950 | AMD R7 370
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i5 6500 / AMD Ryzen R3 1200
Geforce GTX 970 | AMD RX 570
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- enorm detailverliebte Optik
- hervorragende Animationen
- wunderschöne Licht- und Partikeleffekte
- genial designte Charaktere
- fantastische Musik

SPIELDESIGN



- große, abwechslungsreiche Spielwelt
- tolle Leveldesign-Ideen
- präzise Steuerung
- variantenreiche Kämpfe
- Fähigkeiten- und Upgrade-Vielfalt

BALANCE



- idealer Mix aus Erkundung, Geschicklichkeit und Kampf
- drei Schwierigkeitsgrade
- fordernd, aber nie unfair
- faire Rücksetzpunkte
- Trial&Error-Passagen

ATMOSPÄRE / STORY



- herzallerliebste Charaktere
- stimmungsvolle Filmsequenzen
- spektakuläre Endboss- und Fluchtabschnitte
- Spielwelt verändert sich
- Musik transportiert viele Emotionen

UMFANG



- 10 bis 15 Stunden lange Hauptquest
- etliche Nebenquests und Geheimnisse
- Herausforderungsschreine
- Geisterlauf-Challenges
- macht auch beim zweiten Durchlauf noch Spaß

FAZIT

Ori and the Will of the Wisps berührt, fasziniert und begeistert mit exzellentem Spieldesign. Ein Meisterwerk, das niemand verpassen sollte.

