



GameStar
für besondere Atmosphäre



GameStar
Gold-Award



Ori kann nicht angreifen, das übernimmt die Fee, die uns stetig begleitet. Auf diese Weise können wir Gegner auch aus der Distanz attackieren.

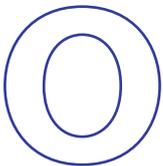
Ori and the Blind Forest

Zum Heulen schön

Ori and the Blind Forest ist eines der besten PC-Spiele des bisherigen Jahres. Unser Test verrät, wie der Plattformer die Spielerherzen erobert. Von Mirco Kämpfer

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Moon Studios** Termin: **11.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch, drei weitere** Preis: **20 Euro**

TEST



Ori and the Blind Forest schafft in den ersten fünf Minuten, was anderen Spielen selbst in 20 Stunden nicht gelingt: Es berührt, erobert unser Herz,

bleibt im Gedächtnis. Zumindest, wenn man ein Faible für zuckersüße Knuddelgeschöpfe hegt. Für Ori zum Beispiel. Das kleine Tierchen fällt als Sternenschnuppe vom Himmel in ein idyllisches Wäldchen. Dort wird es von einer nicht minder drolligen Bärenkreatur aufgezogen. Gemeinsam gehen die beiden auf Nahrungssuche, bauen ein Baumhaus und kuscheln sich nachts aneinander – bis eines Tages das Schicksal eine tragische Wendung parat hält.

Traurig, aber schön

Ehe wir uns versehen, zerstört ein monströses Vogelungeheuer die märchenhafte Stimmung. Als das Biest auftaucht, schwindet das Licht des Waldes. Pflanzen verdorren, Seen vertrocknen. Aufgrund des Nahrungsmangels stirbt kurze Zeit später die Bärenmutter. Ori bleibt trauernd und allein zurück. Damit machen die Entwickler der Moon Studios schon im Prolog ihres Abenteuers deutlich, dass sie sich an eine erwachsene Geschichte herantrauen. An eine, die mit vielen dramatischen Momenten und überraschenden Wendungen aufwartet. Bemerkenswert dabei: Obwohl der rote Faden ausschließlich aus kleinen Zwischensequenzen besteht, in denen kein einziges Wort gesprochen wird,

verfehlen diese Szenen ihre Wirkung nicht. Es ist einfach herzerwärmend, wenn Ori einen ulkigen Spinnentroll aus einer vermeintlich aussichtslosen Lage befreit – und sich dieser später bei uns revanchiert.

Unser schlappohriger Held bleibt übrigens nicht allein. Recht flott erhalten wir Gesellschaft von einer leuchtenden Waldfee, die fortan stetig über unserem Kopf schwebt und uns Hinweise gibt. Als Hüter des Lichtes müssen wir die Essenzen der Wärme, des Windes und des Wassers zurück an ihren Platz bringen, um das Märchenwäldchen vorm Absterben zu retten. Dazu rennen, springen und knobeln wir uns von

links nach rechts durch zauberhafte und enorm aufwändig gestaltete 2D-Kulissen. Alles ist von Hand gezeichnet, jeder Pilz, jeder Fels einzigartig. Zusammen mit den opulenten Partikel- und Spezialeffekten sowie den liebevollen Animation, etwa von Grashalmen, die sich im Wind wiegen, ist Ori and the Blind Forest zweifelsohne das schönste Spiel seiner Art.

Kommt Zeit, kommt Rat

Die Schauplätze gehen fließend ineinander über, ganz ohne Ladepausen hüpfen wir vom blühenden Hain in den modrigen Dornensumpf oder ins düstere Nebelital. Aller-



Immer wieder sammeln wir Schlüsselsteine (links), um magisch versiegelte Türen zu öffnen.



Ich bin verzaubert

Mirco Kämpfer
Trainee
mirco@gamestar.de

Oh mein Gott, ist das niedlich. Oh mein Gott, ist das schön! Okay, dass Ori and the Blind Forest zauberhaft schön aussieht, erkennt selbst ein Maulwurf mit grünem Star auf den ersten Blick. Wirklich überrascht hat mich hingegen der recht hohe Schwierigkeitsgrad, denn das Waldabenteuer ist bei-leibe kein Kinderspiel, sondern ein anspruchsvoller Plattformer, der mir vor allem gen Ende alles abverlangt hat. Das klingt aber schlimmer, als es wirklich ist, denn die Balance ist beinahe perfekt, auch dank des cleveren Speichersystems. Außerdem habe ich so einen Grund mehr, die wunderschöne Welt nach Lebens- und Energie-Upgrades zu durchforsten. Allerdings hätte ich mir eine Teleportfunktion gewünscht, wie sie im Genre längst üblich ist. Aber das ist Kritik auf hohem Niveau. Die zuckersüßen Charaktere werde ich jedenfalls so schnell nicht vergessen – ebenso wenig wie den Spaß, den ich mit dem Schlappohr-Alien hatte.

dings erreichen wir neue Gebiete und Geheimpassagen nur mit den passenden Fähigkeiten, die wir Metroidvania-typisch im Lauf des Abenteuers erhalten. Außerdem entdecken wir nach und nach neue Abkürzungen. Müssen wir anfangs noch einen großen Umweg in Kauf nehmen, nachdem wir in ein Erdloch gefallen sind, können wir später einfach die Wände hochkrabbeln.

Ein großes Problem der meisten Metroidvania-Vertreter ist das Backtracking, also das erneute Durchlaufen bereits bekannter Gebiete, wenn man alle Geheimnisse entdecken und alle Extras aufstöbern will. Ori and the Blind Forest hat dafür eine elegante Lösung parat: die sogenannten Weltereignisse, die die Spielwelt nachhaltig verändern. Haben wir beispielsweise die Kraft des Wassers wiederhergestellt, werden die giftigen Tümpel des Dornensumpfes gereinigt, so dass wir durch neue Abschnitte tauchen können. An anderer Stelle verursachen wir ein Erdbeben und erobern die Kraft des

Windes, um in die oberen Waldsphären aufzusteigen. Dadurch wird selbst das mehrmalige Durchlaufen eines Gebietes nicht langweilig, obschon eine Teleportfunktion noch besser gewesen wäre. Wer alle der unzähligen, versteckten Extras sammeln möchte (Gesundheitsupgrades, Energiekristalle), muss den gesamten Weg zwangsweise zu Fuß zurücklegen.

Härter als gedacht

Weil Ori selbst nicht angreifen kann, erledigt das auf Knopfdruck unsere Fee. Der Clou: Durch die Fernangriffe der Leuchtbommel treffen wir Gegner selbst dann, wenn wir an einer Wand hängen oder schon um die Ecke gerannt sind. Getötete Feinde hinterlassen Lebenszellen, die unsere Gesundheit wiederherstellen, oder Fähigkeitenpunkte, mit denen wir per dreigeteiltem Skill-Tree unsere Angriffskraft erhöhen oder lernen, unter Wasser zu atmen. Trotz derlei Verbesserungen ist Ori and the Blind Forest überraschend anspruchsvoll. Wie auch beim großen Metroid-Vorbild sterben wir regelmäßig, häufig müssen wir den Levelverlauf sowie die auftauchenden Gegner auswendig lernen, um zum Ziel zu gelangen.

Dass trotz der zahlreichen »Trial & Error«-Abschnitte nicht die Motivation flöten geht, liegt vor allem an der hochpräzisen Steuerung, sowohl mit Controller als auch mit Maus und Tastatur. Wenn die Knuddelkatze in einen Abgrund rauscht oder gegen eine Stachelwand prallt, dann ist das fast immer unserem Versagen geschuldet. Auch die Tatsache, dass wir jederzeit einen eigenen Speicherpunkt setzen dürfen, hält den Frust in Grenzen. Allerdings können wir solch eine »Seelenverbindung« jeweils nur einmal herstellen und auch nur dann, wenn wir gerade einen Energiekristall besitzen. Wer schon bei Rayman: Origins ausgerastet ist, wird sich an Oris Reise die Zähne ausbeißen.

Herrlich abwechslungsreich

Doch Ausdauervermögen und Geduld zahlen sich aus, denn dank der stetig neuen Fähigkeiten stellt sich nie Routine ein, zumal sich nett gemachte Rätselpassagen wunderbar mit schweißtreibenden Actionsequenzen abwechseln. Da schieben wir etwa

Teleportsteine an die richtige Stelle, um ein gegnerisches Projektil umzuleiten und somit eine brüchige Wand zu zerbröseln. Oder wir schnippen uns mit Oris Schweif wie ein Katapult von Gegner zu Gegner. Mal müssen wir akrobatisches Geschick beweisen, mal unseren Hirnschmalz einsetzen. Dieser Mix motiviert durchgängig bis zum befriedigenden Finale, das bei uns nach knapp 335 Bildschirmtoden und sieben Spielstunden erreicht war. Wer alles erkunden möchte, kann noch eine Stunde draufpacken. **AMK**

TERMIN	11.3.2015	PREIS	20 Euro	USK	nicht geprüft
Ori and the Blind Forest Action-Adventure					
Publisher	Microsoft				
Entwickler	Moon Studios				
Sprache	Deutsch, Englisch, drei weitere				
Ausstattung	Download				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> wunderschöner Zeichenstil liebvolle Animationen opulente Spezialeffekte sehr abwechslungsreich 	10/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> variantenreicher Soundtrack märchenhafte Hintergrundmusik thematisch passend eingesetzt ordentliche Klangeffekte 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> leichter Einstieg wird stetig anspruchsvoller teils sehr schwer, aber nie unfair cleveres Speichersystem manchmal nervige Trial&Error-Passagen 	8/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> zauberhafte Präsentation typischer Studio-Ghibli-Look drollige Figuren berührende Inszenierung 	10/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> sehr präzise mit Gamepad selbst mit Maus und Tastatur intuitiv reine Tastatursteuerung möglich Tasten nicht frei belegbar 	9/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> viele versteckte Extras und Upgrades große Spielwelt umfangreicher Skill-Tree vergleichsweise kurze Spielzeit 	7/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> verlangt Einsatz von Fähigkeiten Events verändern Spielwelt belohnt Erkundungsdrang keine Schnellreisefunktion 	8/10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> knackige Sprüngeinlagen abwechslungsreiche Rätsel kleinere Schalter-Knocheleien Lösung meist offensichtlich 	9/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> neue Fähigkeiten dreigeteilter Skill-Tree Skills schalten neue Levelbereiche frei Spezialfertigkeiten werden nach und nach zugänglich keine wirklich ausgefallenen Fähigkeiten 	9/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> knuffige Charaktere emotionale Geschichte überraschende Wendungen auch ohne Dialoge ergreifend wenige Zwischensequenzen 	9/10



Um Speicherpunkte zu erschaffen, müssen wir Energiekristalle (links) einsammeln.

Emotionaler Genremeißenstein

88

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 7 Stunden

MINIMUM C2 Duo E4400
Athlon 64 X2 3800, GeForce 8800
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E4500
Athlon 64 X2 5600, GeForce 9600 GT
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-2300
AMD F1710, GeForce GT 220
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PROFIS

POWERSCHNITTENE

EINSTIEGER

AMSR