Czasami trafiamy na gry, które potrafią dać nam trochę radości, gdy codzienność życia zaczyna człowieka przytłaczać. Gry, które atmosferą, muzyką, historią czy też humorem poprawiają codzienny nastrój. Do takich należy właśnie Ori, które niedawno dostało sequel.

Ori and the blind forest zostało wydane w 2015 roku, wyprodukowane przez Moon Studios i wydane przez Microsoft. Spotkało się z bardzo pozytywnymi recenzjami, które chwaliły przede wszystkim oprawę graficzną, jak i muzykę, ale też bardzo dobry gameplay, na który składały się zarówno walki z przeciwnikami, jak i platformowe elementy. Ale może zacznijmy od początku.

Historia Ori, jak sami wydawcy mówią, jest historią o wchodzeniu w dorosłość i stawianiu czoła własnym problemom. Dosyć duży pomysł jak na studio, które nawet nie ma siedziby, a jego członkowie są rozsiani po całym świecie.

Fabularnie, OatBF nie jest skomplikowane. W lesie Nibel, wielkie drzewo duchów jest w stanie tworzyć jasne, skoczne duchy ze swoich liści. Podczas sztormu, jeden z takich liści urwał się, a z niego narodziła się Ori. Znaleziona przez dziwną istotę o imieniu Naru, została przez nią zaadoptowana i wychowana z dala od drzewa i reszty swojego rodzeństwa. Po kilku latach kataklizm zostaje sprowadzony na cały las, przez co drzewa zaczynają obumierać, a Naru umiera z głodu, przez co biedna Ori zostaje sama. Osierocona i samotna, wyrusza w drogę, by po krótkim czasie samej umrzeć z wyczerpania. Drzewo postanawia jednak wskrzesić swoje potomstwo i wraz z pomocą duszka Sein, który sam jest elementem drzewa, wyruszają, by uratować cały las i przywrócić dawny stan rzeczy.

Jak widać, już na samym początku OatBF nie przejmuje się i rzuca w nas osieroceniem, jak i zagładą, a są to pierwsze 3 minuty gry. Jeszcze wiele smutnych, ale też szczęśliwych momentów czeka na nas przez całą podróż w jakiej będziemy uczestniczyć.

Z samej rozgrywki, jeżeli ktoś grał w gry typu Shovel Knight czy też Hollow Knight, to wie, czego może się spodziewać. Elementy platformowe są doskonale zrobione, a walka chociaż niewymagająca też daje dużo radości. W przeciwieństwie jednak do wyżej wymienionych tytułów, zdecydowanie w OatBF jest bardziej położony nacisk na poruszanie się i odnajdywanie nowych sposobów, by pokonać przeszkody. Zdolności, które Ori nabywa w trakcie podróży pozwalają na coraz to ciekawsze możliwości ruchu, jak chociażby odbijanie się od kul i przeciwników, odbijanie się od ścian czy też wzmocniony skok którego możemy użyć na płaskiej powierzchni. Gra jednocześnie zmusza nas w pewnych momentach na walki rodem z Soulsów, ale nie z bossem, a z samą mapą. Momenty, w których fala wody czy też lawy goni nas, a my musimy się skupić i przejść skomplikowane platformy z bardzo małym progiem na błędy, powodują u człowieka wzrost ciśnienia, ale uczucie po przejściu ich jest niczym wyprowadzenie idealnej kontry i zabicie bossa za 1 razem. Jeżeli jesteście fanami tego typu zabiegów, to na pewno nie będziecie zawiedzeni. Wiecie, prawdę mówiąc bardziej niż w/w gry, Ori przypomina starego dobrego Raymana, więc jeżeli graliście w którąś z jego części będziecie wiedzieć o czym mówię.

Ważnym elementem jest system zapisu. Twórcy dali możliwość graczowi decydowania, w którym miejscu Ori pojawi się po śmierci, gdyż tworzy ona swoje własne miejsca zapisu za pomocą energii. Służą też one jako miejsca rozwoju zdolności Ori. Natomiast jeżeli wytrzepiemy się z energii w jakimś trudnym miejscu, no cóż, musimy szukać kryształów które nam ją zwrócą, albo też bardzo dobrze się skupić i modlić się o to, że w następnym segmencie pójdzie nam dobrze.

Kolejnym ważnym elementem jest oprawa graficzna. Gra jest robiona na silniku Unity i, mimo bycia 2D, jest po prostu przepiękna. Spora część gry jest po prostu cudowna, a nawet małe elementy, które nie wzbudzają zachwytu, są miłe dla oka. Płynność ruchu, elementy każdej postaci, jak i otoczenia. Czapki z głów dla ludzi, którzy spędzili tyle czasu, by ta gra wyglądała jak wygląda. Ale poza samą oprawą graficzną, nie można też zapomnieć o muzyce. Polecam Wam z całego serca po prostu znaleźć na Spotify soundtrack z gry, zamknąć oczy i oddać się wyobraźni. Jest ona cudownie dopasowana do każdego momentu, a też osobno jest idealna do słuchania, nauki czy też po prostu odpoczynku.

Trudno pisać o tej grze, gdyż jest ona przykładem tego co pasja i zaangażowanie jest w stanie stworzyć. Małe studio, bez siedziby, stworzyło dzieło, które jest w stanie poruszyć każdego i w którym każdy znajdzie coś dla siebie. Napawa zarówno radością i smutkiem, a fakt, że właśnie wyszedł sequel sprawia, że ci, którzy będą chcieli kontynuować historię Ori mogą zrobić to od razu. Polecam z całego serca.

[baner](https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/261570/header.jpg?t=1569449401)

[grafa 1](https://ithardware.pl/artykuly/max/2879_1.jpg)

[grafa 2](https://images.alphacoders.com/695/thumb-1920-695731.jpg)