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. Nie ma co, jest to ambitny plan i dosyć duży pomysł jak na studio, które nawet nie ma siedziby, a jego członkowie są rozsiani po całym świecie. Dobrze czytacie, studio nie ma głównej siedziby, a cała praca i tworzenie gry ma miejsce w różnych krajach w jednym momencie. Niby nie jest to zaskakujące przy produkcjach AAA, ale dla małego studia, które nie może pochwalić się dużym portfolio, to szacunek się należy za takie przedsięwzięcie

Fabularnie, OatBF nie jest skomplikowane. W lesie Nibel, wielkie drzewo duchów jest w stanie tworzyć jasne, skoczne duszki ze swoich liści. Podczas sztormu jeden z takich liści urwał się, a wiatr poniósł go daleko od miejsca ,gdzie reszta duszków normalnie się rodzi. Ląduje gdzieś w nieznanym miejscu i z niego naradza się Ori, nasza bohaterka. Znaleziona przez dziwną istotę o imieniu Naru, została przez nią zaadoptowana i wychowana z dala od drzewa i reszty swojego rodzeństwa. Po kilku latach sielanki, zbierania owoców i spania po południu – na cały las zostaje sprowadzony kataklizm, przez co drzewa zaczynają obumierać, nie ma skąd brać owoców, którymi żywią się Ori oraz Naru. Niestety, po niedługim czasie Naru umiera z głodu, przez co biedna Ori zostaje sama. Osierocona i samotna wyrusza z dala od swojego dotychczasowego domu, by po krótkim czasie samej umrzeć z wyczerpania. Drzewo postanawia jednak wskrzesić swoje potomstwo i wraz z pomocą duszka Sein, który też jest elementem drzewa (ale innym niż jej rodzeństwo), 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 i szczęśliwych, momentów czeka na nas przez całą podróż, w jakiej będziemy uczestniczyć.

Jeżeli ktoś grał w gry typu „Shovel Knight” czy też „Hollow Knight”, to wie, czego może się po samej rozgrywce 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 i skoczniejsze możliwości ruchu, jak chociażby odbijanie się od kul lub 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, zaczyna nas gonić, a my musimy się skupić i przejść skomplikowane platformy z bardzo małym progiem na błędy – takie momenty 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. Prawdę mówiąc, bardziej niż w/w gry, Ori przypomina starego dobrego Raymana, więc jeżeli graliście w którąś z jego części, będziecie wiedzieć, o czym mowa.

Ważnym elementem jest system zapisu. Twórcy dali graczowi możliwość decydowania, w którym miejscu Ori pojawi się po śmierci, gdyż za pomocą energii tworzy ona swoje własne miejsca zapisu, które wyglądają jak małe kolumny światła. Służą też one jako punkt rozwoju zdolności Ori. Natomiast jeżeli „wytrzepiemy” się z energii w jakimś trudnym miejscu, no cóż, musimy szukać kryształów, które nam ją zwrócą albo bardzo dobrze się skupić i modlić 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 wręcz cudowna, a nawet małe elementy, które nie wzbudzają zachwytu, są miłe dla oka. Płynność ruchu, elementy każdej postaci, jak i otoczenia – majstersztyk. Czapki z głów dla ludzi, którzy spędzili tyle czasu, by gra wyglądała, jak wygląda.

Ale poza samą oprawą graficzną, nie można też zapomnieć o muzyce. Jest cudowna, doskonale dopasowana i w momentach, które tego wymagają – potrafi przyprawić człowieka o wzruszenie. Polecam Wam z całego serca chociażby znaleźć na Spotify soundtrack z gry, zamknąć oczy i oddać się mocy wyobraźni. Jak wspomniałem, jest ona genialnie dopasowana do każdego momentu, a osobno też jest świetna do słuchania, nauki czy najzwyklejszego odpoczynku.

Nie jest trudno pisać o grze, która stanowi idealny przykład 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, jak 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)