

Analýza mechaniky

Michaela Macková (xmacko13)

Název: Ori and the Blind Forest

Vydáno: 2015

Autor: Moon Studios

Hlavní žánr: RPG plošinovka

Vedlejší žánr: Logická

Styl: Kreslená

Analýza

Hra Ori and the Blind Forest je kreslená RPG plošinovka. Tímto fantasy příběhem procházíme jako malé bílé zvířátko jménem Ori, které postupně sbírá různé předměty a nabíjí si energii, díky které může využívat své schopnosti. Tyto schopnosti se dají postupně vylepšovat nasbíranými věcmi a postupem příběhu dostáváme několik nových schopností.

Ori se snaží získat orb a ten poté odnést k umírajícímu stromu, aby jej oživil. V tomto se promítá právě plošinový styl hry, jelikož se přes překážky snažíme dostat z bodu A do bodu B. Dříve zmíněné předměty se nachází po celé mapě a některé předměty je velmi těžké získat. Zde je právě důležitý logický žánr hry, protože pomocí různých hádanek nejenom obstaráváme potřebné předměty pro vylepšování, ale též se přes ně dostáváme dál v příběhu. Pro vyřešení hádanek je někdy potřeba schopností, které jsme v daném okamžiku ještě nedostali (toto platí pouze pro předměty nepotřebné v příběhu). Hádanky v nás vyvolávají dobré pocity, jelikož nás hra odměňuje za naše prozkoumávání celé mapy, nicméně i bez daného prozkoumávání je možné hru dohrát.

Prolínání žánru logické a plošinovky je dost časté a není tomu divu. Do hry to přidává něco nového než jen skákání přes různé plošiny. Ve hraní je to zakombinováno tak, aby se dalo příběhem projít i přes to, že by nám těžké logické hádanky nešly. Zároveň ale vyřešení několika málo netěžkých hádanek je nutné pro pokračování v příběhu.

Kreslený styl hry se perfektně hodí k fantasy příběhu, kterým procházíme. Prostředí bývají velice barevné s přechody do velmi tmavých a smutných částí mapy, pro vytvoření kontrastu mezi pozadím a Orim. Bílý Ori tím přináší světlo a naději do pochmurných míst. Tím že je vše kresleno, tak hraním hry nám připadá, jako bychom se dívali na animovanou pohádku.

