

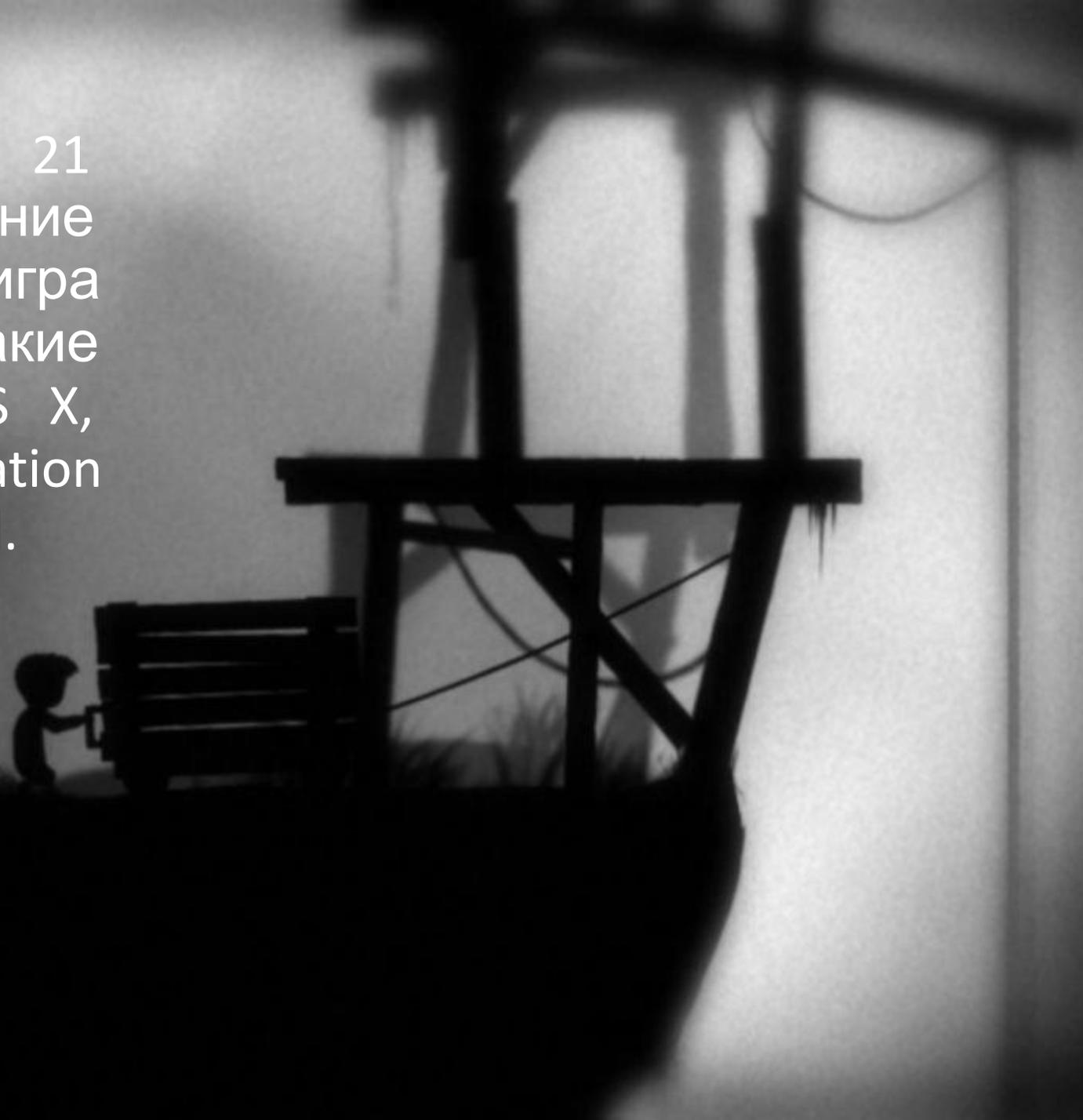
Limb

o

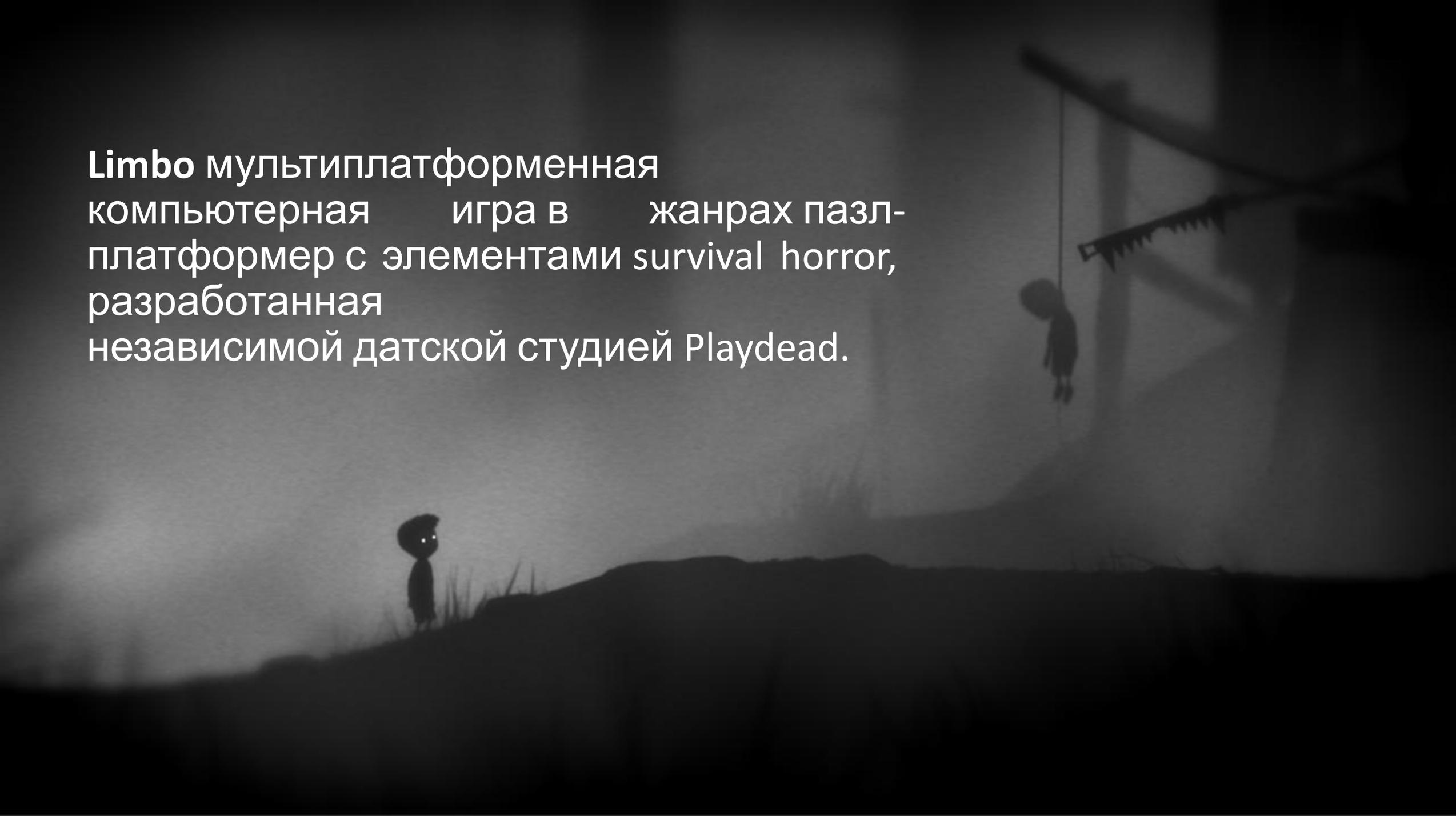


Подготовил: Шмаков
Александр
РИ-350002

Проект был выпущен 21 июля 2010 года. В течение последующих трех лет игра была портирована на такие платформы как Mac OS X, Microsoft Windows, PlayStation 3, Linux, Vita, iOS и Android.



Limbo мультиплатформенная компьютерная игра в жанрах пазл-платформер с элементами survival horror, разработанная независимой датской студией Playdead.

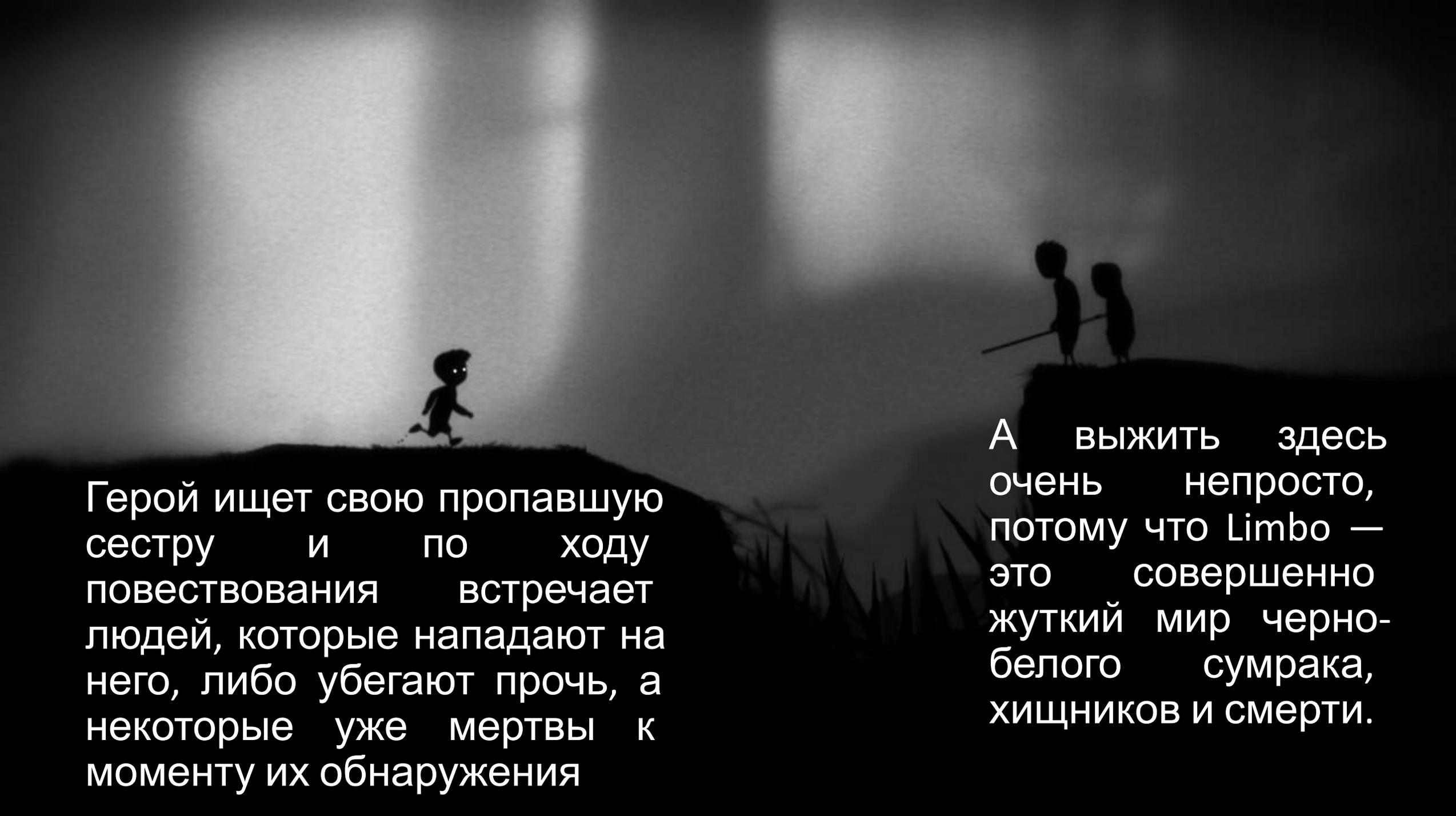


Гибель ребенка — табу для разработчиков. Вы можете убивать кого угодно и сколь угодно жестоко — но только не детей. **Playdead** этот запрет нарушили, причем примерно тысячу раз подряд. Главный герой **Limbo** — трогательный мальчик лет десяти — только и делает, что гибнет.



Колья, пропасти, глубокие водоемы, валуны, пилы, ловушки, агрессивная фауна — способов распрощаться с жизнью здесь хватает. Как и чекпойнтов: разработчики щедро расположили их в самых опасных местах, поэтому ситуаций, когда из-за смерти героя придется заново проходить пол-уровня, тут нет.





Герой ищет свою пропавшую сестру и по ходу повествования встречает людей, которые нападают на него, либо убегают прочь, а некоторые уже мертвы к моменту их обнаружения

А выжить здесь очень непросто, потому что Limbo — это совершенно жуткий мир черного-белого сумрака, хищников и смерти.

Самая шикарная сцена, максимально емко передающая суть Limbo, — последняя схватка с гигантским пауком. Битва разворачивается в трех «актах» — в финальном эпизоде у монстра останется одна-единственная лапа. Карябая пол, он будет из последних сил ползти к мальчику, сделает отчаянный выпад, воткнется конечностью в землю, застрянет... а затем мальчик, вцепившись руками в клешню, вырвет лапу из дергающегося паучьего тела!



Две трети Limbo
посвящены
пространственным
головоломкам и
гравитационным
аномалиям



Главная проблема Limbo — изначально слабая идея. У нее за душой есть лишь выдрессированный персонаж, в совершенстве владеющий физическими трюками.



Согласно другой интерпретации, внутриигровой мир реален и является частью нашего собственного мира. Сломанная покореженная лестница, вокруг которой летают мухи, присутствующая в финальной сцене, является путём к окончательной смерти.

Другие посчитали, что игра представляет всего лишь сон, который неожиданно прервали. Вероятно, что мальчик почти умер к началу игры, и все последующие события происходят между жизнью и смертью.



В итоге

В зависимости от различных точек зрения нахождение девочки может означать пробуждение и возвращение к жизни. Среди наиболее абсурдных предположений, почему главный герой попал в Лимб, был такой ответ: «Он слишком много болтал»



ИСТОЧНИКИ:

- <https://www.igromania.ru/article/17714/Limbo.html>
- [https://ru.wikipedia.org/wiki/Limbo_\(игра\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Limbo_(игра))
- <https://www.igromania.ru/article/17797/Limbo.html>

