



LIMBO & INSIDE

cena	89 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	Xbox ONE
odnośnik	robson.pl/produkt,19059,limbo__inside.html

Adres ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa

Nr konta  25 1140 2004 0000 3702 4553 9550

Nr telefonów
tel. 224096600
tel. 224361966

Godziny otwarcia poniedziałek-piątek w godz. 9-17
sobota w godz. 10-15

Adres e-mail
Oferta sklepu : sklep@robson.pl
Pytania techniczne : robson@robson.pl
Serwis : serwis@robson.pl
Zamówienia : zamowienia@robson.pl
Wymiana gier : wymiana@robson.pl



Limbo to bardzo ciekawie zrealizowana platformówka z nurtu gier niezależnych pokroju Braid oraz Super Meat Boy. Za stworzenie tytułu odpowiada małe studio PlayDead, mieszczące się w Kopenhadze. Pomysł na grę zrodził się w umyśle twórcy Arnta Jensena pod koniec 2006 roku. Produkcja zdobyła szereg nagród, w tym dwie jeszcze przed rynkowym debiutem, na Independent Games Festival 2010 (w ramach imprezy Game Developers Conference).

Wcielamy się w małego chłopca, który wyrusza w niebezpieczną podróż, żeby uratować swoją siostrę. Bohater przemierza surrealistyczne, czarno-białe krainy, pełne elementów groteskowych i makabrycznych. Oczywiście na drodze napotyka wiele śmiertelnych zagrożeń, takich jak sidła, grząskie bagna czy spadające głowy. W ślad za chłopcem podąża też niestrudzony monstrualny pająk...

Twórcy postawili na rozbudowany model rozgrywki, operujący wieloma świeżymi pomysłami i koncepcjami znanymi z innych gier. Sednem zabawy jest złożony system fizyki, który odpowiada za większość zagadek logicznych. Podczas przeprawy musimy też uważać na wiele dobrze zamaskowanych pułapek. Niejednokrotnie trzeba działać bardzo szybko, co sprawia, że gra nie należy do najłatwiejszych.

Inside to zręcznościowa platformówka nawiązująca stylem do poprzedniego projektu tych samych twórców, czyli surrealistycznej gry Limbo, która odniosła zaskakujący sukces w wersji na konsolę Xbox 360 w 2010 roku, a w późniejszym okresie została przeniesiona na wszystkie ważniejsze platformy, w tym mobilne. Za tytuł odpowiedzialne jest duńskie studio Playdead, kierowane przez Dino Pattiego. Wśród jego kluczowych twórców znalazł się także Arnt Jensen, którego artystyczna wizja miała decydujący wpływ na sukces pierwszego tytułu deweloperów z Kopenhagi. Duży wkład w produkcję Inside wniósł także Duński Instytut Filmowy, który dofinansował proces tworzenia gry.

W Inside kierujemy poczynaniami bliżej nieznanego chłopca, przemierzającego mroczne, smagane deszczem uniwersum. Na początku ucieka on przed polującymi na niego ludźmi, z czasem jednak odkrywa, że w miejscach, przez które się przedziera, są prowadzone tajemnicze i dziwne eksperymenty.

W porównaniu do swojego pierwszego tytułu, twórcy z Playdead wzbogacili rozgrywkę nowymi elementami, jednakże jej główne zasady wywodzą się z

klasycznych platformówek 2D. Stawienie czoła prześladowcom protagonisty jest równoznaczne z rozwiązywaniem mniej lub bardziej skomplikowanych zagadek logicznych, a także wchodzeniem w interakcję z otoczeniem. Wymaga to często dużych zdolności manualnych i szybkich reakcji. Gra nie zawiera żadnych dialogów ani tekstu, więc gracz musi uważnie obserwować otoczenie, aby lepiej zrozumieć fabułę.

Inside wykorzystuje silnik Unity, znany chociażby z takich produkcji jak Rochard czy Wasteland 2. Trójwymiarowa grafika gry w porównaniu z Limbo nabrała kolorów, a klimatyczna i nieskomplikowana muzyka znakomicie oddaje charakter tytułu.