

Limbo



Rui Pinto – a22006213



Introdução

Lançado a 21 de julho de 2010, apenas para a Xbox, posteriormente foi lançado para playstation e PC, isto, já em 2011. Limbo é um videojogo desenvolvido pela Playdead, empresa esta, que teve Limbo como o seu primeiro jogo e posteriormente lançou o jogo de renome Inside em 2016.



História

Limbo neste aspeto é um jogo bastante curioso, visto que, não tem uma história ou uma narrativa propriamente dita, ao contrário de outros videojogos do mesmo género, tal como o Braid, em que o jogo nos dá pistas sobre o que aconteceu para o personagem estar onde está, ou pelo que estamos à procura. O facto de Limbo não ter esta narrativa explícita fez-me um bocado de confusão até porque a dada altura eu me perguntava, “mas do que raio ando eu à procura?”, parecia que não existia um objetivo, para além de resolver os puzzles. Considero isto tanto um ponto positivo como negativo;



positivo, uma vez que, podemos “dar asas” à imaginação e fazer teorias sobre o que se passa dentro do jogo; negativo porque tal como referi anteriormente parece que não existe um objetivo.



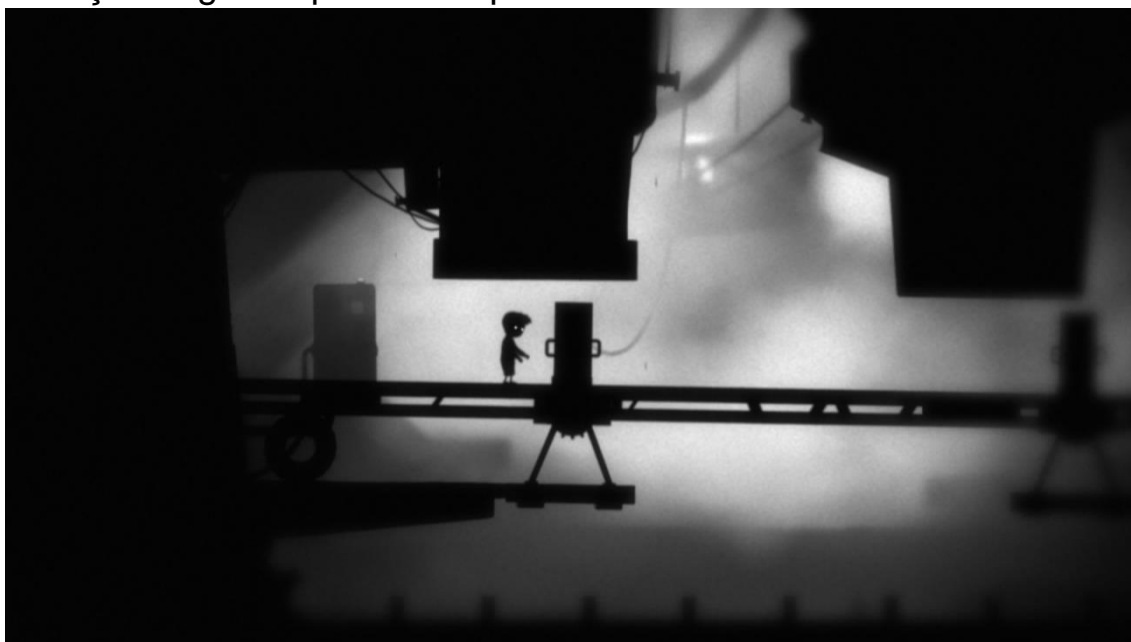
A história ou a sua narrativa, não são de todo o seu forte, pelo menos visto de uma forma “normal”, porque nunca são dadas informações sobre o personagem e a sua história, tudo o que pensamos saber sobre este menino, é inventado, ou imaginado nas nossas cabeças.

Visuais

Limbo tem um estilo gráfico fora do comum, usando apenas as silhuetas dos personagens e tons de preto, branco e cinza. O que o torna o jogo um pouco sombrio, apesar de parecer simples, tudo isto está muito bem elaborado, como podemos verificar pelas animações, em que o menino pode falecer de várias formas diferentes e existe uma animação para cada uma dessas formas, assim como a física do jogo que acompanha perfeitamente cada



animação. Falando nas animações das mortes do personagem, apesar do jogo não ser muito gráfico, estas são um pouco chocantes, e dá para perceber muito bem a forma como o personagem morre, e neste ponto há de tudo, serras, electrocuções, quebras de ossos, etc., tudo isto apenas numa criança é algo um pouco arrepiante.



O level design do jogo é excelente, foi o que mais gostei, considero até que este seja o seu grande ponto forte, uma vez que, é bastante intuitivo, não é necessário estar uma “eternidade” para completar o puzzle, o que não é fácil de fazer, visto que, só são utilizados certos tipos de cor como já referi anteriormente.

Áudio

Como em qualquer videojogo o áudio é uma das peças fundamentais para a sua imersividade e, apesar de Limbo não ter uma trilha sonora muito complexa esta adequa-se bem à simplicidade estética do jogo e, se formos analisar ao pormenor reparamos numa relação de complementaridade entre estes.



Como referido anteriormente o visual do jogo é sombrio, misterioso, causando ansiedade ao jogador, sentimento típico de filmes de terror, o mesmo se aplica ao áudio amplificando estes sentimentos e tornando o jogo muito mais imersivo.



Jogabilidade

No início deparamo-nos num jogo sem qualquer tipo de introdução, onde não nos são dadas teclas, mecânicas ou dinâmicas do jogo, sendo o jogador “forçado” a descobrir por si mesmo. O mesmo se aplica ao tutorial, onde este, é inexistente, pelo menos da forma como estamos habituados, este é de uma forma subtil onde somos obrigados a colocar as mecânicas em uso e com o aprofundar do jogo também as suas dinâmicas.

Limbo tem uma jogabilidade simples e típica de um side-scroller 2D de plataformas, em que são apenas necessárias as “setas” e o control, (no caso de se jogar no PC), tendo isto por base acaba por ser fácil de aplicar no jogo, a sua dificuldade deriva da dificuldade



dos puzzles, assim como no Braid, mas contrariamente a este, Limbo é muito mais simples, não sei se por eu me ter habituado à complexidade de Braid, mas a verdade é que achei os puzzles do Limbo bem mais simples, não que isto seja um ponto negativo até porque alguns, puzzles de Braid acabavam por se tornar frustrantes de tão difíceis que eram.

Personagens

Relativamente aos personagens Limbo, não é muito claro, visto que, a sua história também não o é, a única certeza que podemos ter relativamente a este parâmetro é que, controlamos um indivíduo que busca algo, agora todos os inimigos que aparecem e até a silhueta feminina, o jogador não tem a certeza de quem realmente são.





Teorias

O que mais existe em relação a este jogo são teorias, aqui vou falar sobre as mais populares:

1ª Teoria- (Final feliz)

A irmã mais nova do personagem principal perdeu-se na floresta, sendo que esta é repleta de monstros e perigos, então o jovem segue em procura da sua irmã até que no fim acaba por a encontrar.

2ª Teoria- (Uma das possíveis razões para o nome do jogo)

Ambas as crianças estão mortas e encontram-se no limbo, o que é o limbo? O limbo é uma espécie de purgatório em que as almas passam por diversos desafios, que têm de superar para que assim a sua alma se torne pura, e possam ir para o céu. Acredito que esta seja a teoria mais provável de estar correta, uma vez que, justifica o nome, e a mensagem que o jogo quer passar, que no meu ponto de vista passa por mostrar às pessoas todos os desafios, e aquilo que custa tornar uma alma pura, mesmo que esta seja apenas uma criança.

3ª Teoria- (O psicopata)

A criança que nós, jogador, controlamos é na verdade um psicopata que sempre teve uma tendência para a maldade, a sua irmã, com



medo decidiu fugir, mas isso não impediu o nosso pequeno psicopata de a encontrar e matar todos os personagens da floresta.

4ª Teoria- (Depressão)

O jovem começa a sofrer de depressão após a morte da sua irmã, e podemos ver o personagem principal no seu mundo depressivo e sombrio, todos os seus medos, mudanças de pensamento, até que no fim ele aprende a lidar com a perda da sua amada irmã.

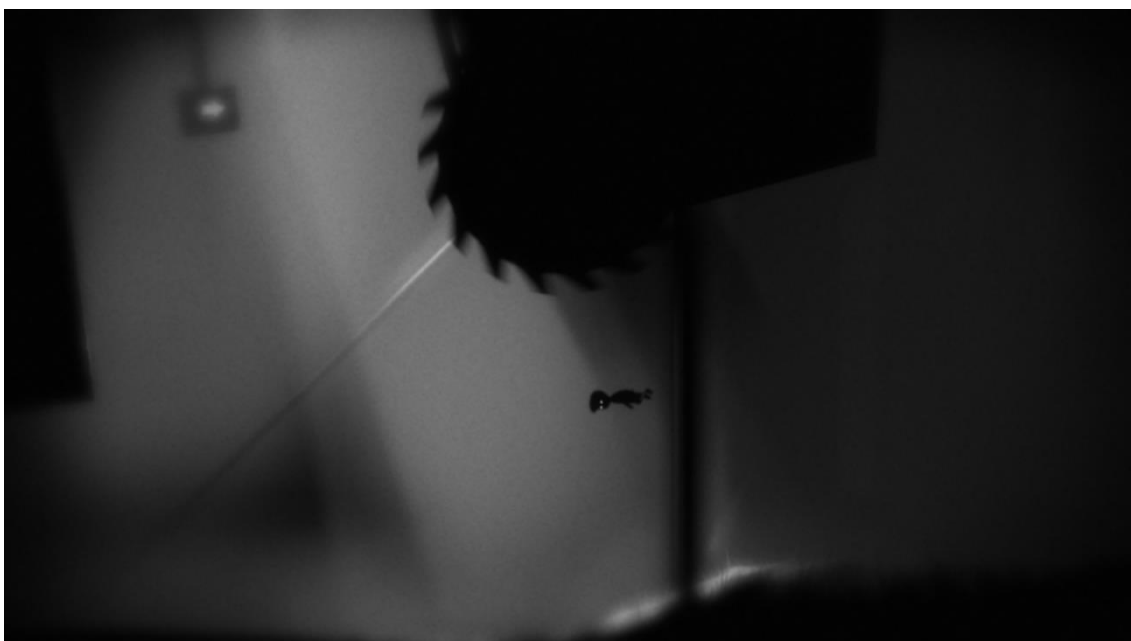


O que pode melhorar

Aspetos que menos gostei em Limbo, o primeiro foi a falta de uma narrativa, gostava que os personagens falassem entre si, ou a existência de um narrador, ou até mesmo uma conclusão no fim do jogo, que nos explicasse o motivo de toda aquela confusão pela qual passámos, para o jogo não ser tão subjetivo, apesar desse ser um dos objetivos dos desenvolvedores.



O segundo aspeto que que menos gostei foi a falta de uma mecânica inovadora, ou uma arma para tornar o jogo um pouco mais complexo, este ponto talvez se deva ao facto de ter jogado Braid há relativamente pouco tempo, é caso para dizer que “fiquei mal-habitado”.





Conclusão

Em suma, Limbo é um jogo muito bom, com o qual me diverti bastante, talvez não seja o tipo de jogo que eu vá jogar todos os dias, mas de vez em quando para descontrair, ou quando alguém me pedir uma sugestão de um videojogo de plataformas, talvez seja este que vou recomendar, a menos que seja alguém que esteja em busca de um desafio, aí o a minha recomendação será Braid. Limbo será certamente um jogo que ficará na minha memória, não só pela sua qualidade como jogo, mas também pelo facto de ter sido o jogo que mais fez criar expectativas, e imaginar a vida do personagem sem que ele falasse nada. Obviamente que tem os seus defeitos, e problemas assim como todos os jogos, (exceto o The Last of Us), mas penso que não mereça qualquer tipo de desmérito porque esses tais defeitos, ou problemas que aponte são uma questão de gosto pessoal.



