Анализ игры Portal

Portal — компьютерная игра в жанре головоломки от первого лица , разработанная [Valve Corporation](https://ru.wikipedia.org/wiki/Valve_Corporation" \o "Valve Corporation). Игра была выпущена для [ПК](https://ru.wikipedia.org/wiki/IBM_PC-%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%BC%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BC%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) и [Xbox 360](https://ru.wikipedia.org/wiki/Xbox_360) в составе сборника [The Orange Box](https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Orange_Box" \o "The Orange Box)10 октября [2007 года](https://ru.wikipedia.org/wiki/2007_%D0%B3%D0%BE%D0%B4_%D0%B2_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%85). Портированная версия Portal для приставки [PlayStation 3](https://ru.wikipedia.org/wiki/PlayStation_3" \o "PlayStation 3) разрабатывалась студией [EA UK](https://ru.wikipedia.org/wiki/EA_Bright_Light) и была выпущена 11 декабря 2007 года.

События Portal разворачиваются во вселенной [Half-Life](https://ru.wikipedia.org/wiki/Half-Life_(%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F)" \o "Half-Life (серия)), в [Лаборатории исследования природы порталов (Aperture Science)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8_%D0%B2_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%85_%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B8_Half-Life#Aperture_Science). Игрок выступает в роли девушки по имени [Челл](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B5%D0%BB%D0%BB" \o "Челл), которая проходит испытания внутри этой Лаборатории. [Игровой процесс](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%B9) основан на решении [головоломок](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%BA%D0%B0) при помощи [переносного устройства](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%B2), позволяющего создавать на плоских поверхностях порталы — два связанных разрыва материи, через которые можно мгновенно перемещаться в пространстве самому или переносить предметы.

Положительные стороны:

Разнообразие головоломок. Несмотря на простую механику игры задачи отличаются друг от друга и заставляют “пораскинуть мозгами”.

Интересная механика.

Минусы: однообразие окружения.

Заключение: Прекрасный пример игры головоломки для всех возростов.