

ТОНУТЬ НАОБОРОТ.

Помните детскую игру – «как сделать из мухи слона»? Ту самую, где, меняя в слове «муха» по букве за раз, нужно со временем превратить ее в, соответственно, «слона»? Финалист Independent Games Festival 2010 в категории Nuovo, сентиментальная поэма Today I Die, самый изящный аудио-визуальный вариант этой игры: если все сделать правильно, то фраза «Dead world, fullofshades. Todayldie» в несколько кликов... прочем, об этом не будем.

То, чем станут эти слова – главная ценность последнего произведения Даниэля Бенмергая, потрясающего художника и программиста: собственно, вся суть Today I Die состоит в том, чтобы жонглировать словами и смыслами. Три строчки в верхней части экрана – интерактивное полотно, с помощью которого мы меняем картинку на мониторе. А там – утонувшая, похоже, девушка; злые рыбины; потерявшие сознание медузы. Все это можно потрогать и подвигать, некоторые объекты определенным образом взаимодействуют друг с другом: интересно, что произойдет, если взять медузу и сунуть ее под нос рыбине? Ой, медузу, похоже, съели.

А что, если взять ее... и попробовать спасти от прожорливой рыбьей пасти? Так, двигаем-двигаем, ух ты, а эти рыбы, оказывается, такие проворные – но откуда взялось это слово? Вот это, прямо посреди экрана: shine. Его тоже можно взять? Можно. И рыбы, вроде бы, успокоились. И медузы ожили. И еще одно слово загорелось в стихотворении наверху. Поиграем в слона и муху? Вдруг девушка утонула не совсем?