

Вообще говоря, подкатегория Nuovo в конкурсе, которому сегодня посвящена наша рубрика, носит такой подзаголовок: «за разработку коротких, абстрактных, необычных произведений, которые меняют само наше представление о компьютерных играх». Более точного определения Today I Die не найти: ломаются абсолютно все стереотипы (начиная с самого главного – убеждения, будто в игре обязательно нужно победить), разбиваются все клише.

Здесь нет главного действующего лица (неужели злые черные девочки менее важны, чем добрая белая?), здесь нет строгой последовательности действий, здесь нет деления на интерактивные и неинтерактивные элементы. У Бенмергая есть еще одна зарисовка – I Wish I Were The Moon, где пространство, сотканное из трех пикселей, обладает бездонной глубиной (девочка, мальчик, Луна и восемь вариантов развития событий); Даниэль определенно мыслит коротко, абстрактно и необычно. В обоих случаях, зная, на какие кнопки нажимать и какие рычаги двигать, прохождение игры не займет и минуты. В обоих случаях познавать законы этих миров можно и час, и даже больше: нас будто опускают в новую, волшебную реальность и предлагают самим открыть законы, по которым она живет.

Самое интересное, что, как и в I Wish I WereTheMoon, в TodayIDie игрок волен проверить персонажей на прочность: в первой можно швырнуть влюбленного паренька, сидящего на Луне, в морскую пучину – во второй разрушить счастливый финал одним движением руки (и альтернативный финал, при всей его горечи, будет столь же безоблачным). Так что кто тут с кем и во что играет – большой вопрос! Впрочем, каким бы ни был выбор между painful, dead и dark – он все равно приведет к слову free. Просто и доходчиво, правда же?