

Игра Reventure

Автор: Administrator
27.06.2019 07:57 -



Компания Bethesda в начале 2019 года анонсировала новую игру Deathloop о двух бойцах, застрявших во временной петле. Так уж вышло, что незадолго до этой рекламы вышел обыкновенный платформер Reventure, который тоже в определенной степени можно сравнить с днем сурка. Здесь героям также нужно будет умирать, проигрывать и начинать все сначала. Однако настроение в Reventure более ироничное и яркое.

Приключения в повторении

В игре день сурка всегда начинается одинаково. Герой просыпается в своей кровати, идет к королю на встречу и получает от него задание – спасти принцессу, которую похитили. Для этого необходимо взять знаменитый меч, находящийся в пещере. Однако приключения и подвиги могут завершиться, так и не начавшись толком. Ударили стражника мечом – и все, посадили вас в тюрьму. Если споткнетесь о камень около дома, то поломаете кости. Прыгните в воду, не увидев табличку «Опасно, пираньи», вас тут же съедят хищницы, а на экране появится сообщение, что либо герой не увидел табличку, либо был дураком.

Подобная ирония здесь прослеживается во всем. Если вы свернете игру, не поставив паузу, то после возвращения увидите такое сообщение: «Пока вас не было, ваш герой, оставшись без присмотра, умер. Но вы, надеюсь, отдохнули замечательно». Если герой изначально будет долго лежать в кровати, то вам сообщат, что пока он спал, в королевстве произошло много нехороших событий, началась эпидемия, а злодей просто ушел, так как ему было скучно. Мол, вы опять потерпели поражение.

И вот самое интересное. В одном месте на карте вы можете отыскать диск с игрой. Тогда вам сообщат, что герой, конечно, увлекся игрой и забыл обо всем на свете, в том числе и о спасении принцессы. Вот такой прикольный постмодернизм.

Оформление игры

В целом, игра Reventure оформлена не как простое поражение с дальнейшим продолжением запуска с последнего сохранения. Нет, все это возможные варианты завершения игры, доступных в игре. В общей сложности их может быть сто. Когда вы пройдете каждый сюжет, все начнется сначала: утро, кровать, новый герой, который снова должен спасти принцессу, но для этого нужно сначала раздобыть знаменитый меч.

Где найти конец?

Конечно, день сурка может надоесть – особенно с учетом того, что локации здесь генерируются не случайно, а повторяются каждый раз. Но затем вы начинаете понимать, что целью здесь является не спасение невесты, а исследование мира и получения всех возможных вариантов концовок. И в этом случае отношение к игре резко меняется. Ведь даже спасение принцессы в действительности может оказаться не лучшим завершением сюжета. А когда вы отыщите вроде бы наиболее благополучное завершение истории, игра вновь начнется по знакомому уже сценарию. Так что здесь на первый план выходит постмодернизм и ирония, сопровождающиеся бурной фантазией создателей, придумавших сто способов завершить это нескончаемое приключение. К тому же на одних и тех картах каждый раз много вариантов, куда пойти, прыгнуть или проползти, прорыв тоннели под землей.