



Самая первая игра MediEvil была выпущена еще в 1998 году на первой версии PlayStation. Она получила массу поклонников, благодаря ее мрачному дизайну, похожему на работы Тима Бертон, а также саркастичному английскому юмору – игра же была сделана англичанами. Через двадцать один год компания Сони выпустила ее ремейк, который уже стал эксклюзивом для PS4. За свежесть обновленной игры отвечала американско-канадская студия. Узнаем, что интересного в новой MediEvil.

### **Интересный ли сюжет в MediEvil 2019?**

Сэр Дэниэл Фортескью в своем королевстве считается героем – ведь именно этот воин сто лет тому назад привел свое войско к победе над зловещим колдуном Зороком и убил его своими руками. Но легенды иногда обманывают. В действительности наш доблестный рыцарь погиб первым в бою от стрелы. А Зорока победили совсем другие воины. Через сто лет злодей вернулся в мир и воскресил разношерстную нечисть, в том числе и Дэна Фортескью.

Когда непутевый рыцарь выбрался из своего склепа, он был готов пройтись по всей

территории королевства, чтобы окончательно победить Зарока и доказать, кто именно достоин называться истинным героем, несмотря на насмешки своих товарищей, которым известна правда. В отличие от сэра Дэна, они не воскресли, общались с рыцарем только в Зале героев.

Следует отметить, что сюжет игры MediEvil простой, и служит только фоном для геймплея. История даже не претендует на какую-то серьезность и пафосность. Напротив, игра насыщена шутками и приколами, в основном направленными в сторону рыцаря. Здесь практически все шутят – и каменные горгульи, и даже книги.

Сам Дэн, безусловно, является комическим героем – чего только стоит его глуповатая походка и не очень внятная речь, напоминающая мычание. Впрочем, отсутствие нижней челюсти и глаза ему не мешает быть одним из наиболее харизматичных видеоигровых протагонистов. Главный герой привлекает своей неуклюжестью, правда, когда начинается игровой процесс, это качество начинает раздражать.

### **Танцы на костях**

Играть в MediEvil можно, подглядывая в прохождение, описанное несколько десятков лет тому назад. Однако если в Зельде геймплей абсолютно не чувствуется архаичным, то в MediEvil он сильно устарел. Сейчас уже многие вещи, представленные здесь, не делаются.

К примеру, возьмем систему хранения. В игре отсутствуют чекпоинты, и если у вас не осталось колб с целительным напитком, то придется сначала начинать уровень. Задания не очень длинные, но в этом мало приятного. Особенно если смерть настигла героя из-за неблагоприятного прыжка после убийства главаря. К слову, здоровье не восстанавливается между уровнями, постоянно нужно возвращаться в первый склеп, чтобы там немного наполнять склянки. На карте можно заходить в уже пройденные уровни, чтобы найти в них секреты, используя уже новые предметы и орудия. К сожалению, на локациях нет мини-карт, хотя иногда они были бы не лишними.