Чжао Лэй начал исследовать разные маршруты и сознательно выбирал маршруты, который в корне отличались от маршрутов диктора.

Если бы Стэнли не пошел к боссу, а постоянно спускался вниз, то он попал бы в бесконечную петлю, из-за чего в конце концов впал бы в безумие.

Один раз Чжао Лэй случайно смог забраться на стол, после чего пролез сквозь окно и очутился в белом пространстве.

Но это не было ошибкой, потому что диктор вскоре начал бы свое повествование с некоторой иронией.

- Стэнли уже было подумал, что он сломал карту, но тогда он услышал этот комментарий и понял, что все это было частью дизайна игры. Тогда он похвалил игру за ее информативный и остроумный взгляд на структуру видеоигр и изучение структурных повествовательных троп.

Если он входил в офис босса и выходил до того, как дверь в офис была закрыта, он больше не слышал голоса диктора.

Тогда он вернулся в исходную комнату 427 и обнаружил, что дверь рядом с ней открылась, и в этом помещении находилась спасательная капсула.

Если он шел по пути, который полностью отличался от пути диктора, в конечном итоге игра просто перезапускалась.

Однако после перезапуска все становилось еще более хаотичным. После каждого перезапуска игра становилась все страннее и страннее.

Например, могла исчезнуть важная дверь.

Или, например, графика игры полностью менялась на какую-то странную и страшную.

Или же диктор рисовал длинную желтую стрелку на земле...

Чем дольше он играл, тем больше Чжао Лэй обнаруживал, что в игре было слишком много вещей, которые он не мог понять. Независимо от того, какой выбор он делал, диктор все равно будет говорить об этом, как будто он уже предвидел это.

Кроме того, в этой игре было очень много крутых пасхалок, а речь диктора была очень интересной.

Один раз случайно он решил все время вводить неправильный пароль в кабинете босса, и диктор говорил ему правильный пароль снова и снова, пока в конечно итоге не был вынужден открыть дверь сам...

Иногда сам диктор был потрясен тем, что происходило в игре, из-за чего в игре начинал творится какой-то хаос.

Стэнли – игрок – диктор - высшее существо... четыре вещи вместе образовывали огромную тайну, из-за чего Чжао Лэй хотел как можно быстрее отыскать истину.

Он был глубоко увлечен этой игрой.

Прошло уже более двух часов.

Чжао Лэй посмотрел на часы и обнаружил, что он играл в эту игру уже довольно долго.

Но он чувствовал, что в этой игре все еще было множество концовок и пасхалок, которые он еще не нашел.

- Как тебе? - с улыбкой спросил Чэнь Мо.

Чжао Лэй потер шею. - Она определенно не веселая, но... она очень интересная. Когда эта игра поступит в продажу?

Чэнь Мо сказал: - Вероятно, на следующей неделе.

Чжао Лэй кивнул. - Я обязательно найду все секреты и концовки, когда она выйдет.

Он сделал паузу и вскоре продолжил: - И я чувствую, что игра, кажется, пытается что-то донести до меня. Мне кажется, что во всей этой истории есть столько подтекста...

Чэнь Мо рассмеялся и ничего не сказал.

Чжао Лэй спросил: - Не мог бы ты объяснить мне, о чем на самом деле хочет рассказать эта игра? В чем же ее смысл?

Чэнь Мо покачал головой. - Каждый сам должен для себя решить, в чем ее смысл.

Чжао Лэй потерял дар речи и встал. - Я должен вернуться, хорошенько выспаться и продолжить работать.

Чэнь Мо кивнул. - Хорошенько отдохни.

Чжао Лэй посмотрел на Чэнь Мо перед уходом и сказал: - Спасибо за игру, хотя некоторые моменты мне не понятны, но по крайней мере она заставила меня почувствовать себя лучше.

Чэнь Мо засмеялся. - Не думай слишком много, просто играй.

«The Stanley Parable» - это не простая игра-головоломка.

Это классическая мета-игра, в основе которой лежит глубокий философский смысл. Игрок получает удовольствие не из-за решения разных головоломок, а из-за переживания интерпретации бесчисленных сказочных историй.

В этой игре, по сути, было полно концовок, которые противоречили многим играм. Можно было сказать, что она издевалась над устоявшимися понятиями игрока, игры и повествования.

В этой игре не было четких целей, не было сложных задач и не было наград в обычном смысле этого слова.

Более того, игра была полна всевозможной сатиры на «получении удовольствия от игр», например, Стэнли ежедневно работал, и все, что он делал, так это нажимал на кнопки и чувствовал, что он был счастлив. Разве это не было похоже на то, что делали обычные игроки?

Игрок следовал инструкциям диктора, шаг за шагом, и в итоге открывал секретную дверь, проходил далее и, наконец, достигал, казалось бы, хорошей концовки, но разве это не то, что все так называемые «хорошие игры» показывали игрокам?

Такая концовка позволяла игрокам смутно осознать то, что они думали, что были счастливыми, свободными и довольными, ложным, ненастоящим.

За каждой концовкой стояла своего рода философия.

Например, «хорошая» концовка на самом деле отображала потерю свободы воли, концовка с ядерным взрывом - это более близкое знакомство со своими страхами, концовка с отказом выхода из своего офиса — боязнь общества и самостоятельного принятия решений...

И в этом и крылся смысл этой игры.

По сути все эти концовки являлись размышлениями о жизни. Игрок невольно будет вспоминать о том, что сделал бы в реальной жизни, и подсознательно будет выбирать именно этот вариант.

Конечно, сама эта игра не имела четко прописанного сюжета. Она была больше похожа на разные мысли, которые сплелись воедино. И каждый человек мог увидеть в этих мыслях отражение самого себя.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1299907