

«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

«Враг – за моей спиной!»

О роли времени
в игровом процессе



Ice-Pick Lodge
game development

докладчик: **Николай Дыбовский**
докладчик: **Николай Дыбовский**

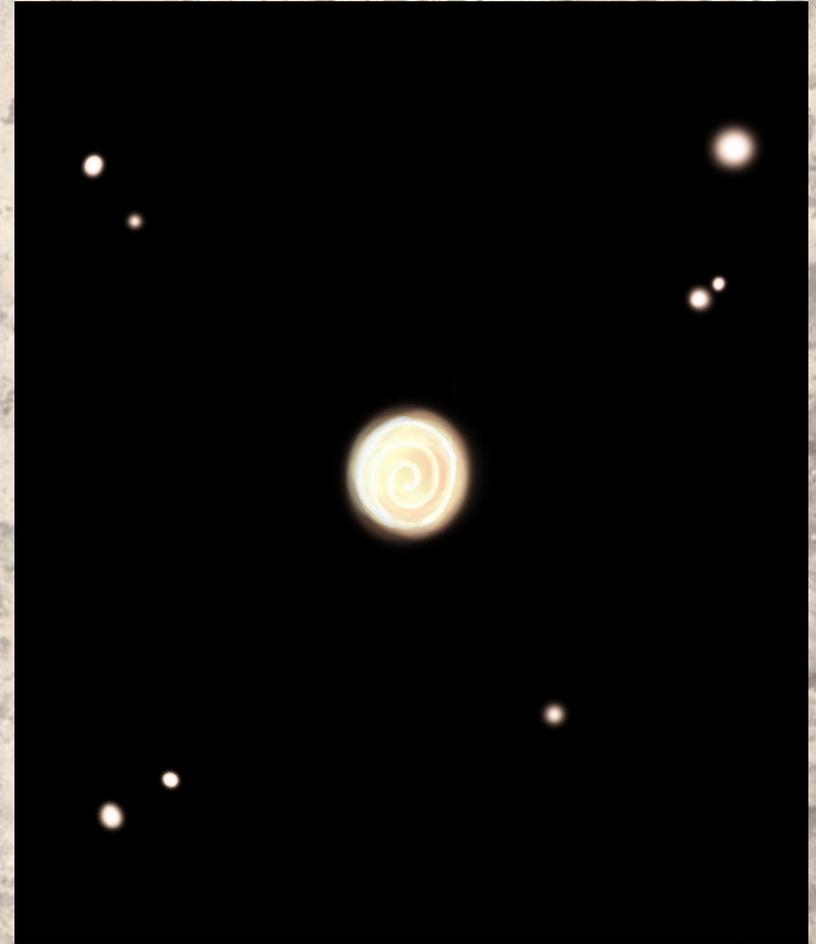
«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Апрельские тезисы

Игра – искусство. Это значит, что ее миссия – познание и самосовершенствование человека играющего.

Игра – наиболее адекватный современному миру инструмент для осуществления метаморфозы.

Глубокая игра – это незавершенность, требующая завершения, дисгармония, которую игрок обращает в гармонию сам, каждый раз становясь подлинным творцом игры как космического акта.



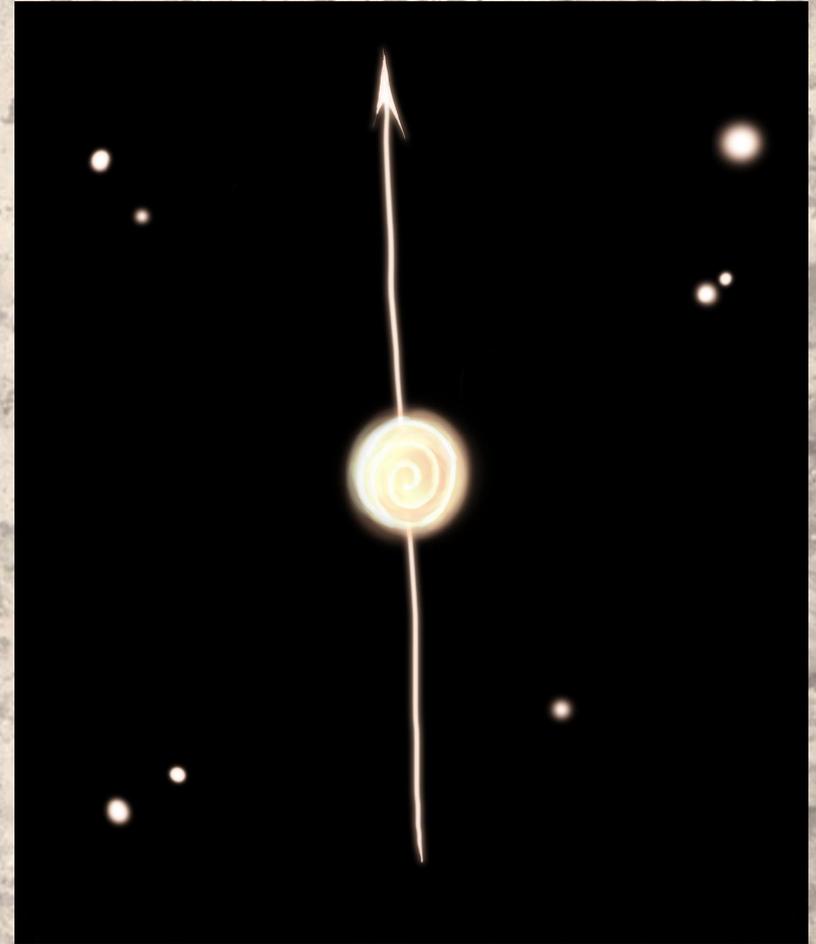
«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Художественный приемчик

Каким образом добиться истинной метаморфозы?

Как сделать так, чтобы развитие, духовный рост, качественный скачок действительно осуществился?

Инструментарий игрока как деятеля (игрок – соавтор игры, творец, а не «потребитель интерактивного развлечения»).



докладчик: Николай Дыбовский



Ice-Pick Lodge
game development

«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Отрицание времени

Современная игра отрицает время и избегает его. Мы не первые совершаем эту ошибку.

300 лет без времени: эра детерминизма.

Результат: ограниченная картина мира, детерминизм проклят и заклеен. Новое время выдвигает новые требования.



«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Стрела времени

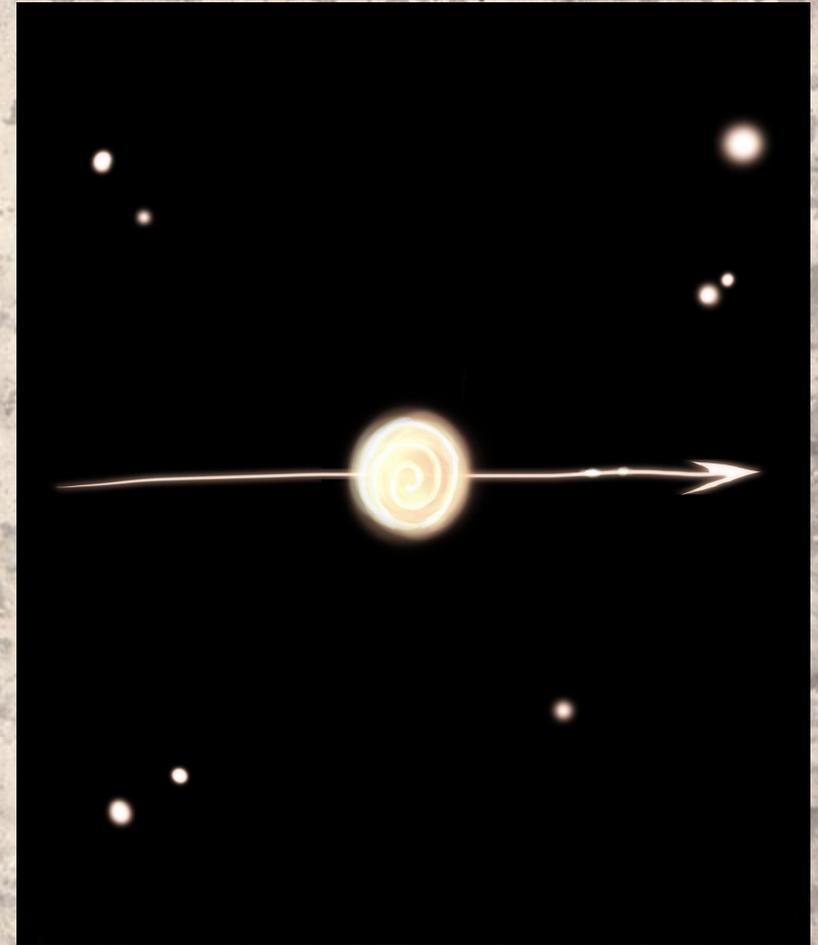
Новая картина мира.

Неравновесные системы.

Необратимость процессов.

Стрела времени пронзает
универсум насквозь:
довольно пугающая штука.

Реальность стрелы: разбитые
чашки не возвращаются
обратно на стол.



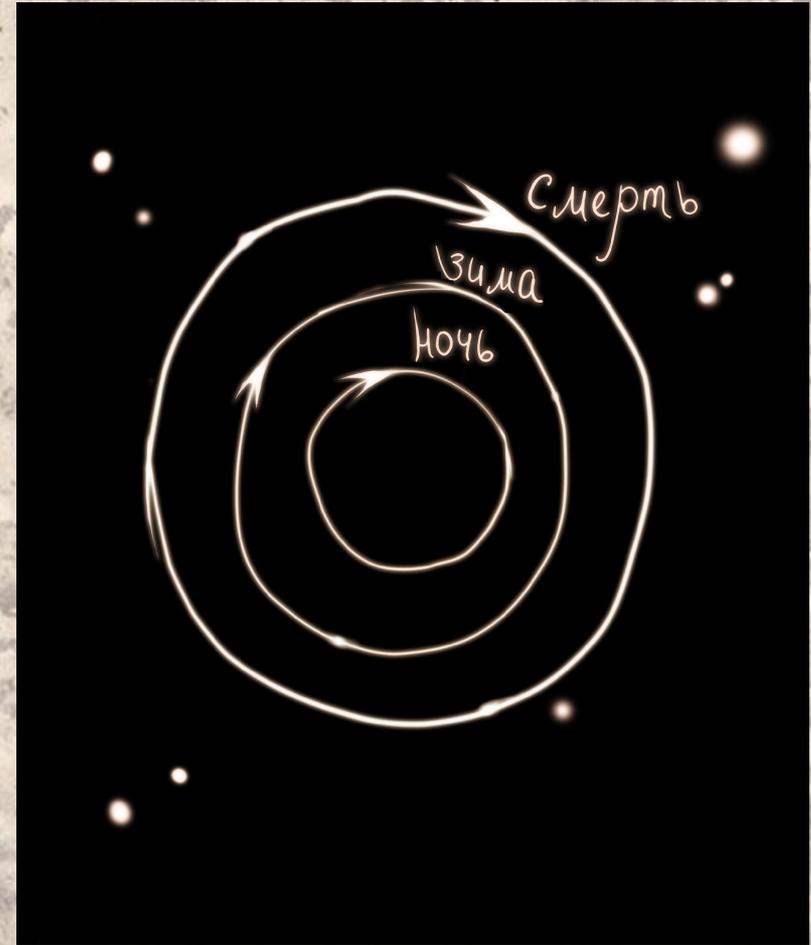
«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Циклы и архетипы

Миф отрицает время – но успешно работает в плане образования и преобразования смыслов.

Циклическое время и вечное возвращение (сутки = год = жизнь = существование мира).

Вернемся к моменту инициации: в рамках мифа малое подобно большому благодаря переживанию циклического времени.



«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Вернемся к игре

Глубокая игра обязана задавать действительности правильные вопросы: точнее, позволять игроку задать их на языке, адекватном этой действительности.

Игра (неустойчивая ситуация) представляется идеальной формой для отображения и осмысления современного мира.

Игре нужно необратимое время.



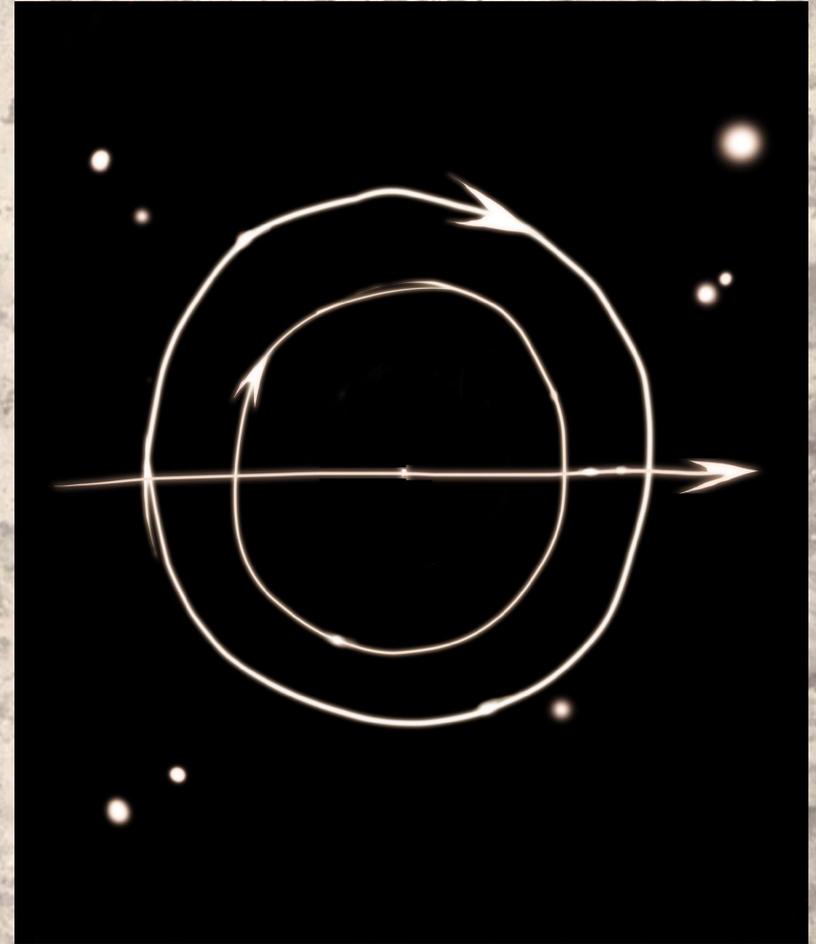
«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Синтез времен

Циклическое время в игре отобразить невозможно – но оно и без того вполне реально.

Нужно лишь напомнить о нем – но это обязательное условие. Простые символы идеально выполняют эту задачу.

Стрела времени внутри игры должна стать фрагментом реальной стрелы, без всяких условностей. Тогда переживания, происходящие с игроком в игре, начнут происходить в действительности.



«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Почему «враг»?

О ложных и истинных врагах.

Природа времени изначально враждебна. Необратимость – мать Хаоса.

Конфликт – хребет игры. Грамотно подобрать участников конфликта – огромная ответственность. Игрок не порождает конфликт, а вмешивается в него.

Необратимое время как главный участник конфликта – самое честное решение.

Стрела времени в игре всегда работает против игрока.



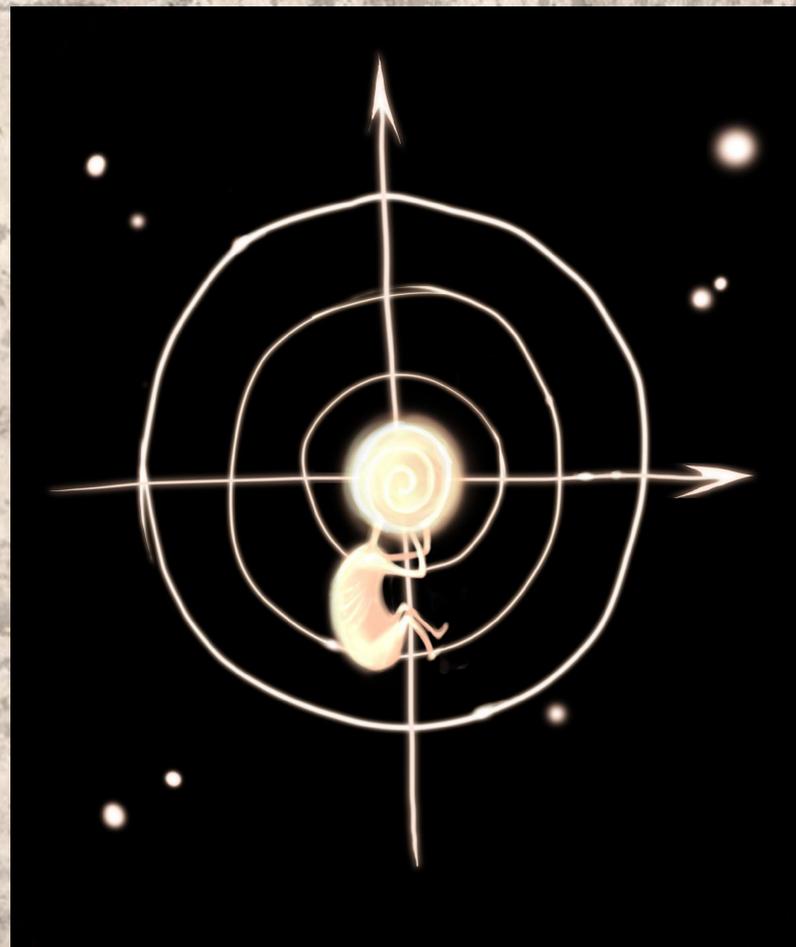
«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

За моей спиной

Циклическое время в сочетании с психологической стрелой времени дает совершенно убойный эффект: игрок чувствует себя подключенным к миру и к его смыслам во всех областях.

Игрок становится центром мира, прототипом всего бытия.

Переживание игроком времени во всех его аспектах – единственное условие настоящей победы.



«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Осуществление метаморфозы

Глубокая игра – небольшое поле, на котором действительно возможно одержать локальную победу порядка над Хаосом и, подключившись к архетипам, ощутить ее в космическом масштабе – как Истину.



«Враг – за моей спиной!» О роли времени в игровом процессе.

Вопросы?

