

МИР ИГРЫ

Pathologic 2

ХРОНИКИ ВТОРОЙ ЭПИДЕМИИ

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Перед вами история ошибок, неправильных решений, компромиссов и трагической неспособности людей слышать друг друга.

Это подход к заведомо не вынимаемому из камня мечу.

Это попытка потрогать бармы Господа Бога — попытка создать новую вселенную.

Иногда такие сугубо человеческие трагедии называют «виртуальными мирами».

Как мы создаем виртуальные миры?

Мы выбираем слова и вещи. И эта история — история про выбор.

У нас нет ничего такого, что мы бы уже не знали. Любой самый затейливый фантастический мир собирается из двух материй — из того, что нам известно, и из того, что может пожелать узенький горизонт наших представлений. Фантасты 1960-х, описывая миры XXII и XXIII века, были уверены, что основными информационными носителями останутся магнитные пленки и перфоленты. Даже Станислав Лем.

Выбирая миры из того, что нам известно, мы проявляем такой же род воли, какой задействуем, когда выбираем спутника жизни. Или обстановку для дома, в котором, возможно, будут жить наши правнуки. Вот это хочу нести с собой в новую жизнь — а вот это навсегда отклоните.

Выбирая слова и вещи — а также лица, ценности, подошвы ботинок — для мира «Мора», мы старались следовать чувству границ ощущения правды: сочетается ли несочетаемое?

Я сам сейчас с трудом понимаю, в чем эти «границы ощущения правды». Наверное, была интуиция. Была невероятная интуиция наших художников, которые совсем не понимали и не слышали режиссера — но слышали правду вектора выбранных смыслов.

Это игра о выборе. И ужас выбора был основным материалом, из которого собран этот искалеченный, но точный и неожиданно резонансный мир.

Николай Дыбовский

Pathologie

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|------------------------|-----|
| ГОРОД..... | 4 |
| СТЕПЬ..... | 48 |
| ЧУМА..... | 78 |
| ЛЮДИ..... | 96 |
| ВЕЩИ..... | 168 |
| ТЕАТР..... | 178 |
| КАРТИНЫ..... | 194 |
| ГОРОДСКИЕ ПЛАКАТЫ..... | 206 |

ГОРОД





ГОРОД



Это игра о границах. О том, как человек выходит за собственные пределы. О том, какие метаморфозы могут с ним произойти, во что превращается человек, вступивший на эту дорогу: эритроцит или удург, кукла или живое существо, раб обстоятельств или создатель новых законов.



ГОРОД



[художник:
SpaceLaika]



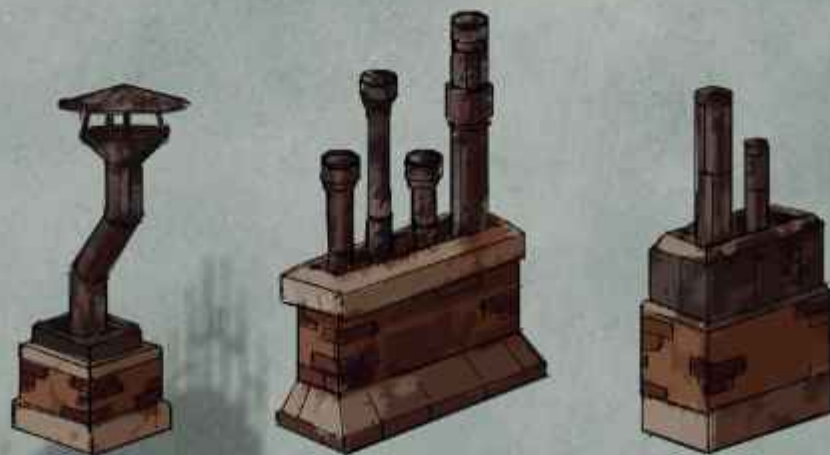
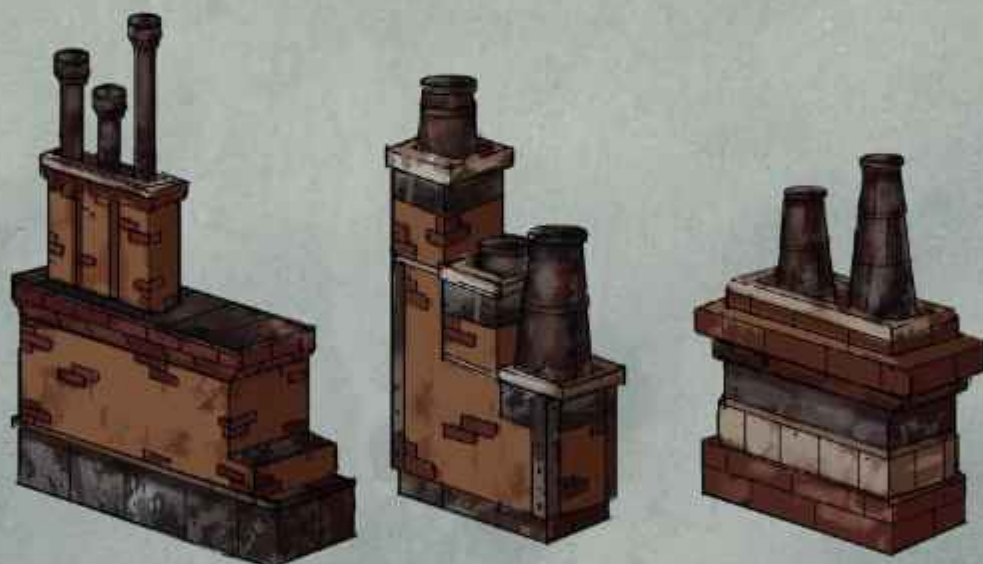
[художник: Meethos]

ГОРОД



Наш город — уникальный случай воплощенной утопии. Это фундамент, краеугольный камень всей игровой проблематики: «катаклизм обрушивается на самых достойных».

Разумеется, именно Город — настоящий герой игры. Вложенность: город наполнен людьми, как человек — бактериями (чумы). А люди текут по улицам, как эритроциты по венам.



[художник: SpaceLaika]



Город — живое существо. Но это только один способ на него смотреть.
На самом деле в нашем Городе несколько городов.



[художник: SpaceLaika]





[художник: Meethos]



[художник: SpaceLaika]







[художник по окружению: Павел Панфилов]



СТАТИСТЫ

Мы должны показать народ как античный хор: то есть как предельно обезличенное многоголовое коллективное существо. Это не совокупность отдельных индивидуумов, а масса. Бесцветная и безликая. Бездушная.



[3D-художник: Арминас Дидвиокас]



[3D-художник: Арминас Дилзиокас]