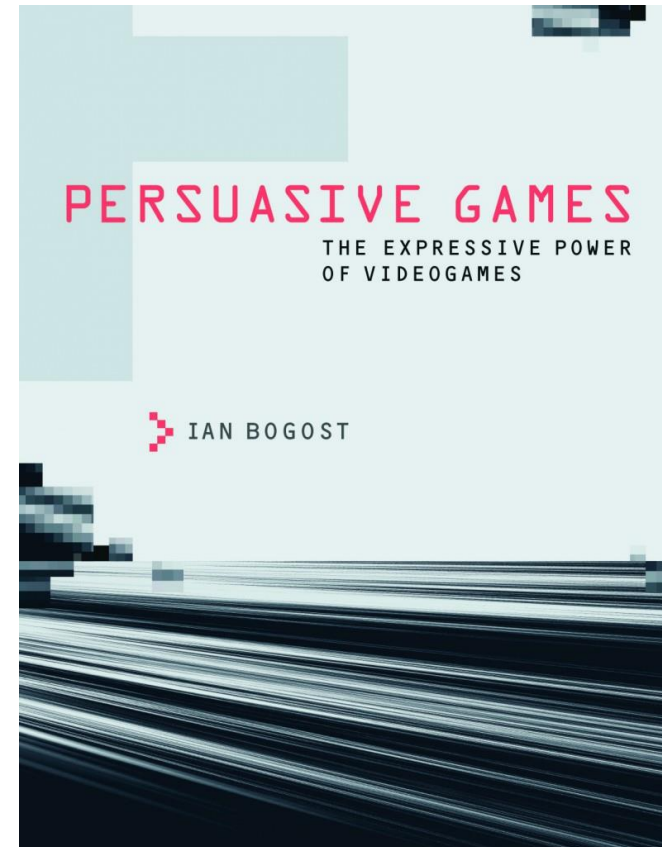


Процедурная герменевтика

АЛЕКСЕЙ САЛИН – АССИСТЕНТ ФИЛОСОФСКОГО ФАКУЛЬТЕТА
МГУ ИМЕНИ М.В.ЛОМОНОСОВА, СОТРУДНИК МГС

Процедурная риторика



September 12th: A Toy World



Bacteria Salad



Не пусти Pussy Riot в храм



Kabul Kaboom!

**KABUL
KABOOM!**

A humanitarian game for a
"humanitarian" war

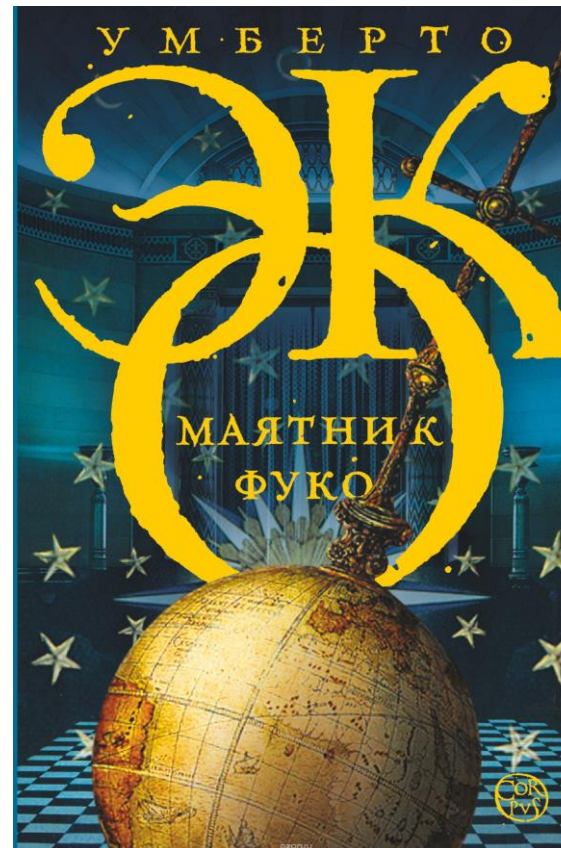
Instructions: use the arrow keys to get
the nice American food, but avoid their
missiles. Remember kids, you can't win
this game, just lose.

PLAY

Brought to you by ludology.org
"JUSTICE, NOT WAR"

A screenshot from the game 'Kabul Kaboom!'. The scene is set at night with a dark green sky. In the foreground, a silhouette of a person is visible. In the middle ground, a white silhouette of a person is running to the right, carrying a bundle. A yellow burger is floating in the air above them. Several black missiles are falling from the sky. The title 'KABUL KABOOM!' is displayed in red and blue text at the bottom. Below the title is a link: Back to Ludology.org

Процедурная герменевтика



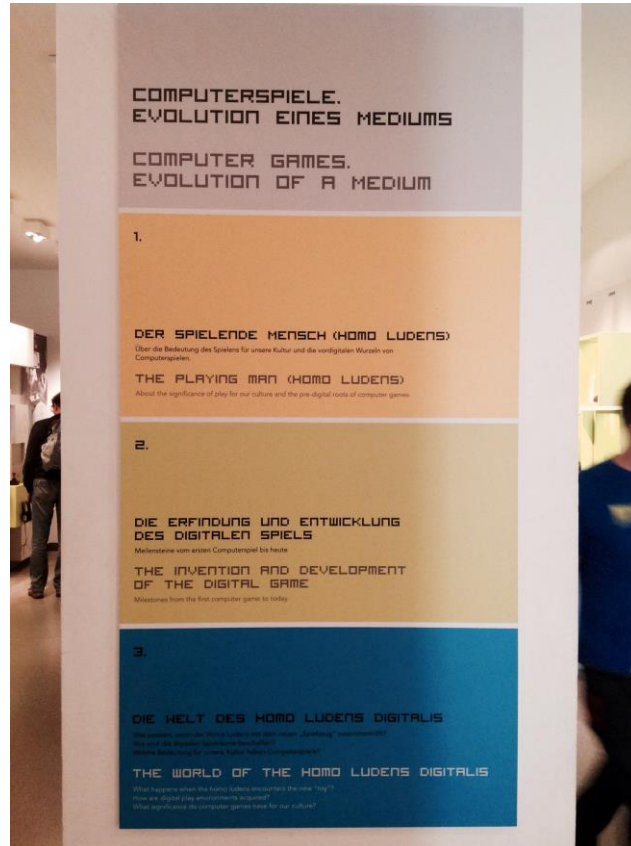
Процедурная герменевтика



Call of Duty II



Музей компьютерных игр в Берлине



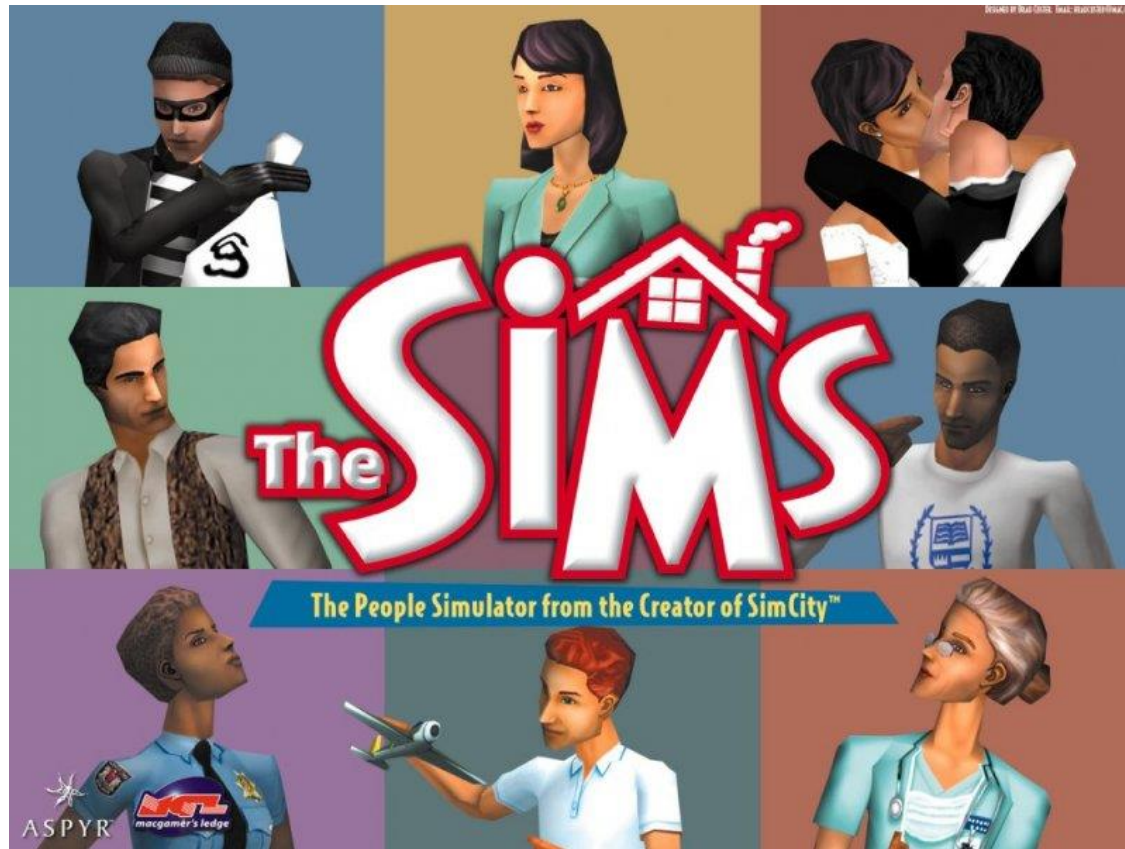
Андреас Ланге



Архив музея



The Sims



Три основных вида игры «The Sims»



Метафоры

ПК:

1. Бог и его создания:
«“The Sims” начинается с истории творения: вы основываете семью Симс. Все в ваших руках, как у милостивого Бога» (Computer Bild-Spiele, 12/99).
2. Мыльная опера и режиссер
«Ваше преимущество как режиссера этой гигантской мыльной оперы...
3. Кукольный домик и игрок
... которая разыгрывается в 3D-кукольных домиках...» (PC Games, März 2000).

Приставки:

1. Вторая жизнь в своем отображении:
«Вы выбираете внешний вид, цвет волос и глаз и погружаетесь в несколько другую “жизнь”» (Computer Bild-Spiele, 7/2003).
2. Альтер Эго
«Собственно, в игре вы приказываете своему экранному альтер-эго с помощью курсора взаимодействовать с разными предметами» (Maniac, 1/2004).

«The Sims» на ПК

- Свободный мир, «не игра, а игрушка»
- Нет лимита объектов (только лимит симов – не более 8)
- Двухэтажные постройки
- Изометрия с дискретным зумом и вращением



«The Sims» на домашних консолях

- Основная часть игры проходит в модуле «Get a Life»:
 - Сюжет
 - Цели
 - По прохождению целей открываются объекты
 - По прохождению открывается режим «Play the Sims», свободный режим
- Лимит объектов (обычно 100-150)
- Только один этаж
- 3D-графика, позволяет континуальный зум и вращение
- 2 игрока возможны (открывается за счет прохождения «Get a Life»)

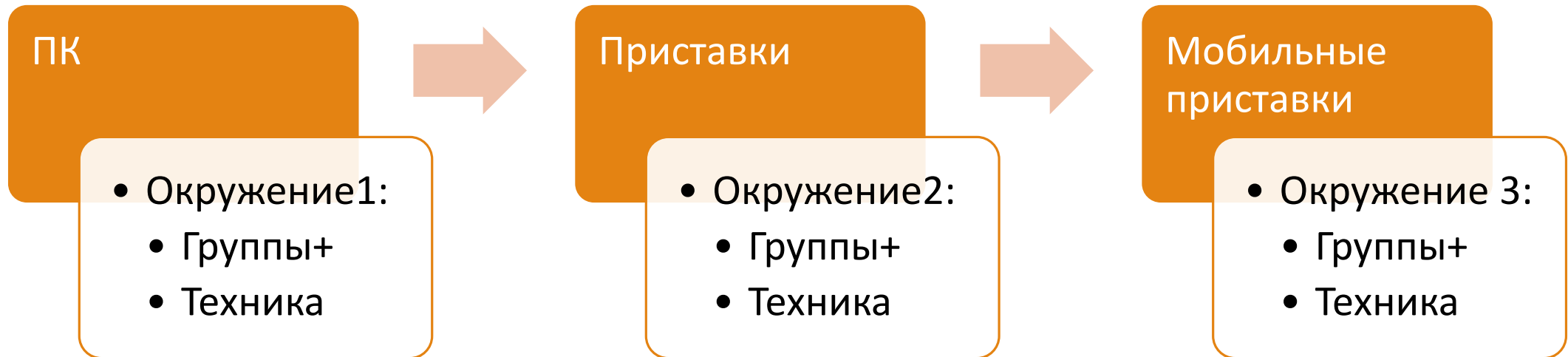


«The Sims» на мобильных консолях

- Режим «RPG»
 - Сюжет
 - Квесты, по которым ты можешь свободно странствовать
 - Локации
 - Осмысленные диалоги
 - Мини-игры – заработок денег
 - Прохождение заданий открывает дома
- Лимит объектов, новых объектов не открывается, они покупаются в магазине, нет семей
- Изометрия без приближения и вращения
- На GBA есть связь с Gamescube



Переносы игры



Спасибо за
внимание!

ALEXSALIN22@GMAIL.COM