Автор: Administrator
08.09.2018 13:45 -

Взрослый мужчина с грустью смотрит в окно, за которым стеной идет ливень. Герой ищет своего сына, а жена его покинула навсегда. За окном дроны везут неоновые табло, на которых передаются новости о нападении террористов на фабрику роботов, а рядом с мужчиной в квартире стоит его собственный робот и спрашивает, все ли в порядке у хозяина. Он отвечает, что не собирается делиться с железкой своими переживаниями, ведь она ничего не чувствует. Однако робот по имени Саймон, судя по всему, чувствует и переживает больше, чем человек, который практически разрушил свою жизнь. Так начинается сюжет игры State of Mind.

Описание игры

Живые неоновые вывески сквозь капли дождя, танцующие девушки-роботы в клубах, огромное количество хакеров, которые нелегально продают запретные программы, летающие автомобили, полицейские в виде роботов на улицах, требующие от каждого прохожего не паспорт, а ID. Все завоевали кибернетические и цифровые технологии, а также крупнейшие корпорации – все это только классическая оболочка для киберпанка. В игре она демонстрируется убедительно, правильно и актуально. Так, что игрок верит происходящему на экране. Особенно он верит тому, как здесь в подробностях изображается жизнь и быт современных людей из 2050 года. Боты-помощники, умные

дома, голографические звонки, которые поступают прямо в мозг, возможность подбирать информацию из облачного сервиса, единого для всех.

Но кроме этого здесь есть и многочисленные заговоры, и трансгуманизм, и противостояние крупных держав, и совершенные андроиды, начинающие проявлять признаки эмпатов, задающие неудобные вопросы. При этом игра State of Mind показывает всю это реальность весьма убедительно. По крайней мере, андроиды в ней смотрятся естественно – как машины, которые со временем начинают себя идентифицировать как самостоятельные единицы, личности.

Интересное в игре

Но главное, что ко всему этому здесь добавлена актуальная в наше время тема виртуального мира. Она показана не на обычном уровне, что люди проводят большинство своего времени в играх и приложениях интернета. Нет, здесь все пошло дальше – сюжет крутится вокруг того, что человеческий мозг сканируется, стирается память, переносятся в цифровых роботов, живущих в утопических городах, где нет бездомных, преступников и войн.

Затем такое сканированное сознание можно будет переносить в любое человеческое или машинное тело. А бывшие собственники сознания остаются в стадии заморозки, ходят по улицам, но ничего не соображают, не помнят о подобных действиях, умирают от рака и прочих неблагоприятных экспериментов. И все это необходимо богатым и сильным мира сего для обеспечения себе вечного виртуального существования.

Самое страшное, что обычно отсканировать мозг и отправить его в утопию, можно без согласия людей. Главный герой именно с этим и столкнулся. И для спасения собственной реальной семьи ему приходится подружится со своим двойником из виртуального мира – с частью похищенного у него сознания