TEMATICHE

* Scienza: dovrà essere vista come un nuovo re che spodesta un altro re, la tecnica che spodesta il trono di dio, la tirannia della tecnica, il popolo corrotto che erge il re della corruzione.
* Ricordo: come mai le uniche cose che ricordiamo sono le persone? Perché sono le uniche cose al mondo totalmente imprevedibili e che cambiano in continuazione.
* La tecnica, il motivo: immaginiamo un uomo costretto a disegnare per anni cerchi su un foglio di carta, probabilmente tra qualche anno sarà esperto di cerchi e se si chiederà a lui la motivazione per il quale continua a disegnare cerchi, egli risponderà: per diventare più bravo… ma perché ha iniziato e ha continuato? la tecnica non fornisce risposte, la psicologia spiegherà il meccanismo psicologico, ma la filosofia sarà l’unica a rispondere a tale quesito.
* La morte che diventa vita (la morte del villain).
* La filosofia è tecnica? La tecnica domina la natura per plasmarne giovamento, la filosofia plasma il pensiero, si può dire che sia la tecnica più dominatrice di tutte?
* Quando l’uomo può definirsi buono a morire? Quando siamo pronti a morire?
* Tramite il personaggio intrappolato nel loop onirico, bisogna mettere in risalto che il sogno possa avere un logos, ma anche che questo logos sia influenzato dalla mancanza della morte. La morte è quella deadline che impedisce all’uomo di perdere tempo (una volta compresa la sua essenza), ma nel sogno, in cui il tempo non esiste, non esiste nemmeno la morte, quale logos ci può essere? Un logos godereccio? Un logos di puro plus-godimento cinico? Sembra molto simile a quello che succede nel mondo reale più che nei sogni. Significa forse che l’uomo non abbia ancora compreso la sua natura mortale?
* Solitudine.
* Il protagonista dovrà subire un’ascesi che paradossalmente causerà dolori immani alla psiche ad al fisico.
* Capitalismo amoroso, è la stessa cosa, mi viene da piangere. Ci vestiamo per farci dominare, ci spogliamo per dominare, sesso e dominio, se non veniamo dominati ci sentiamo inutili, cerchiamo utilità nel lavoro, per comprare inutilità. La chiave è forse l’amore? Amore? Cosa è l’amore?
* Nei racconti di omero la sofferenza era auto-impartita, era valoroso chi si autoimponeva sofferenza per un affronto, adesso l’affronto è la sofferenza, se sei sofferente sei debole, e l’amore, che non è amore, ti schiaccia, inconsapevolmente entriamo nel gioco del dominare, perché non sappiamo nemmeno cosa sia amore.
* Si è scoperta la possibilità di viaggiare nel tempo della psiche, ma la psiche si sgretola nel tempo, ed è proprio qui il paradosso della storia, si scopre il modo di viaggiare nel tempo della psiche ma si renderanno conto che staranno viaggiando in qualcosa di molto più complesso, stanno viaggiando tra le possibilità del personaggio intrappolato nel tempo, il vero loop in cui è incastrato uno dei personaggi non è il tempo, ma la psiche che si corrompe nel tempo…al tempo c’è sempre rimedio, alla psiche no.
* Utilitarismo cosmico, chi muore diventa concime per la natura. Prima o posi saremo “utili” tutti
* Il mondo è bello solo quando hai capito di starci dentro, e quindi capendo la nostra natura mortale, noi non abbiamo capito proprio un bel niente.
* Alla fine del gioco, il giocatore dovrà decidere se dare adito alla parte irrazionale Emeth uomo o razionale l’altro Emeth robotico, ma ci sarà una terza possibilità che prevede la convivenza delle due (uomo).
* L’amore è sempre razionale, anche nell’irrazionalità.
* Il caffè è rilevante nell’economia del gioco, il protagonista continua a berlo per poi comprendere che lo abbia sempre depersonalizzato, forniva carica per andare avanti in una vita di merda che il giocatore stesso si è creato,
* è il giocatore a giocare o il gioco a giocare con lui? Perché il videgiocatore gioca?
* I robot sono più umani degli umani perché non si nutrono degli animali.
* Nella visione quadridimensionalista raffigurare due figure che si overlappano, “almeno in un punto indefinito tra lo spazio, il tempo, e non so in quale altra dimensione, sono stato con te”.
* L’amore è una dimensione a dimensionale ed onnipresente.

PLOT

Emeth umano, governatore di questa società tecnocentrica, riesce a clonare ogni uomo trasmutandolo in robot, così facendo controlla dal profondo una società che ha bisogno del controllo (potere decentralizzato è caos) creando un’egemonia fittizia di cui si accorge soltanto la sua stessa controparte robotica, egli incarna una società indeterminata, caotica, la società umana; paradossale il fatto che la società robotica che creerà, proprio per il fatto di essere deterministica possiede intrinsecamente infelicità e violenza, un uomo invece, indeterminato e in preda all’emotivismo si attiva come proclamatore del giusto, lo scontro finale fra i due Emeth sarà uno scontro impossibile, ideologico e al limite del metafisico. (richiami infiniti a Rapture di Bioshock).

EASTER EGGS

* La mappa di gioco dall’alto deve assomigliare ad un cuore.

GAMEPLAY

* La laurea (visualizzata tramite un pezzo di carta mangiucchiato) donerà il potere di camuffamento al personaggio. (simbolismo). Il negozio del venditore sarà pieno di lauree, la laurea in filosofia farà abbassare il QI, quella in ingegneria farà aumentare lo status sociale o il denaro. Le lauree una volta comprate sbloccheranno l’acquisto dei dottorandi, così da rendere il medesimo market sempre evolvibile, il venditore ruberà questi pezzi di carta in giro.
* Il personaggio potrà scegliere diversi tipi di abilità “temporali” edurantista, quadridimensionalista, tridimensionalista: endurantista (sequenzialista/Achille Varzi) creerà diverse immagini dello stesso, spalmate nell’arco temporale, immaginandosi questa cosa trasposta in-game si potrebbe simulare con la moltiplicazione del corpo; quadridimensionalista (serpente quadridimensionale), tridimensionalista (personaggio che muovendosi lascia le scie del proprio passato compenetrate con il presente (hyperlightdrifter) può fare più mosse contemporaneamente.
* Si da al giocatore la possibilità di viaggiare tra le idee, ma le idee contengono più insidie del dovuto.
* Vi si deve introdurre una meccanica di gioco grazie alla quale anche il nemico deve contribuire ad autodistruggersi, il villain deve lottare con noi per distruggersi, emeth emeth contro loro stessi, l’unione distruttrice e salvatrice, amore e odio che formano un duale, citazione alla diade matematica derivata dalla monade pitagoridea.
* È il lettore a determinare un messaggio o lo scrittore con la sua voglia cinica di comunicartelo?
* Se muoio si ripristina una porzione di serpente quadridimensionale.

APERTURA

Una molecola che si separa e crea un organismo che si trasforma in una scritta organica e poi robotica “WEIRD MACHINE” nome della software house.

Un uomo che prega, la telecamera ascende, sorge un sole oscuro “Pray to Nihilism”

Un cuore che batte , rumore, “toto” toto, toto, il rumore si trasforma in bassi sonori, parte la musica.

Tutto inizia nella valle elettronica, dove tutto nasce e niente muore, o dove tutto nasce già morto.

Personaggio raccoglie un fiore (in un piccolissimo ritaglio di verde), la visuale si innalza e sorgono palazzoni, il protagonista arriva a casa e si fuma il fiore ( sta a significare il fatto che ormai la natura è evasione dalla realtà (la città tecnocentrica) quando dovrebbe essere il contrario, la fumata è l’evasione che distrugge l’evasione stessa, oltre il danno la beffa, la natura ridotta a ritaglio, è la nostra evasione, ed inoltre la distruggiamo fumandola (forzare la natura generando un micro fuoco controllato tra le nostre labbra, usate per divorare la natura).

Voce narrante: ho viaggiato per anni in tempi inconsistenti, morto in innumerevoli vite, risorto in nessuna di esse, sono stato cenere, particella, sono stato la forza che fa scorrere il tempo,

Questa è la mia storia, adesso che anche essa in me è stata distrutta, nel tentativo di ricostruirla mi narro, nella speranza che in una narrazione il mondo possa ricrearsi ascoltando la voce della vita, e non quella della morte (il narratore è il demiurgo), come io sto narrando la storia, il mondo riceve la sua narrazione, il giocatore la riceve come il mondo riceve la narrazione del demiurgo.

Perché mai arrivasti da me, verità inenarrabile.

Ti vedo nei ricordi mio amore, ma non riesco a non guardarti con gli occhi di uno che vive, ma osservo e basta, dissgregato in questo spazio, che di solo.

Personaggio alla ricerca della sua amata, che allo stesso tempo è la ricerca del senso della vita, non trovo il senso perché non ho trovato te. Come faccio a guardarti e non narrarti, sei un quadro senza cornice che di sola