

ТЫ НЕ ВИДИШЬ
МЕНЯ? 

ПОИГРАЕМ?

MiSIdE

Λ ▲ □ ▽, • 6 ▽ ▲ □ ø ▽ Y

Снова?

Снова?

Author: CORRUPTOR2037

Redaction: FideMeister

Введение

Добро пожаловать в наш документ, посвящённый игре "MiSide"! Здесь мы собираем теории и факты о мире игры с целью углубления понимания ее сюжета. Важно учитывать, что значительная часть её сюжета может быть интерпретирована по-разному. В связи с этим, я предлагаю вам ознакомиться с некоторыми рекомендациями по написанию теорий, которые помогут вам в создании обоснованных и интересных заметок.

Критерий предпочтительности теорий строится на следующих принципах (чем выше - тем приоритетнее):

- Теории не должны противоречить заявлениям разработчиков. Например, если Макен, сценарист, делает конкретное заявление, мы должны принять его во внимание.
- Теория должна быть подкреплена хотя бы некоторыми доказательствами или намеками в сюжете. Если же никаких подсказок нет, то теория, скорее всего, беспочвенна. Например, идея о том, что «Безумная Мита» маскируется под куклу, не имеет никаких доказательств в сюжете; это проето то, что кто-то придумал.
- Теория соответствует бритве Оккама, то есть без необходимости не создает новых фактов, чтобы себя оправдать.
- Теория должна что-то объяснять в сюжете или персонажах. Если она не объясняет или не добавляет ценности, то зачем она вообще существует?

Важно учитывать, что заявления сценаристов поступают поэтапно, что может привести к полному удалению некоторых разделов документа из-за их неактуальности, либо потери ценности.

Настоятельная рекомендация - сохранять структуру разделов документа. Все дополнения к теории, новые факты или ваши интерпретации должны быть объединены в одном блоке. В противном случае ваши дополнения могут быть не учтены или полностью удалены.

Сокращения, использованные в документе:

М.К. - МакенКет

To.Do.: Разделить разделы на идеи Corruptor'a и заявления Макена. Создать оглавление с удобными ссылками для навигации по документу.

Факты, подтвержденные сценаристом (перенесены с оригинального документа Corruptor2037)

М.К.: Жуткую Миту ввели в заблуждение, и те индексы, которые она говорит, не настоящие и не имеют смысла.

М.К.: Внутри Мит исчезают манекены со временем (короткое) после одобрения и выдачи скина, поэтому обычные Миты состоят из костей, плоти и крови. Возможно, стояние в тени после рождения связано с этим процессом.

Безумная Мита имеет внутри себя манекен. Ещё один пункт в копилку полного отличия Безумной Миты от остальных.

Я так понимаю, индексы соответствуют сущности Миты.

Скорее всего мы в ближайшее время не узнаем больше инфы про индексы. Наверное, индекс выдаётся сразу всей игровой сущности при создании.

Имеют ли Миты строго прописанный характер - неизвестно.

М.К.: В игре нет скитающейся Миты, Добрая Мита говорит это просто к слову.

М.К.: Обычные Миты могут очень мало менять пространства вокруг них. Для этого им надо учиться это делать. У разных Мит разные способности, навык можно развивать и не у всех это хорошо выходит.

По поводу чиби Доброей Миты - информации нет.

Безумная Мита использует навыки Жуткой Миты для влияния на пространство. Было бы логично, если бы с помощью багов Безумная Мита выделила себе больше прав.

Corruptor2037 с Макеном говорили по поводу версий игры. Кажется у него (**М.К.**) нет чёткого понимания что происходит. MiSide работает как обычная игра в стиме, с новыми версиями и автообновлениями.

Сработает ли жёлтый источник света на Безумную Миту? Я не знаю. Будем обсуждать позже, когда появится больше информации.

Моя теория устройства версий: каждый раз разработчики выкатывают новую девочку с новой версией. Игрок, который скачивает игру, попадает на эту девочку и она с ним остаётся, даже несмотря на обновления игры.

К версии 1.1 игроки не попадают, возможно из-за того, что она была откинута на этапе тестирования.

То, что происходит за гранью камеры и что нельзя увидеть обычными средствами игры - **НЕ СЧИТАЕТСЯ**.

Не выглядит так, будто Безумной Мите нужны помощники для её защиты.

М.К.: Звук вставки картриджа - не просто прикол, он имеет смысл в рамках сюжета. Это подготовка носителя для записи, но ещё не начало.

В описании сломанной Миты сказано, что Безумная Мита так сильно её покалечила, до потери понимания что происходит. Поэтому она путает protagonista с другим игроком.

Сломанная Мита говорит, что у неё есть друг, а протагонисту предлагает стать вторым другом. **М.К.:** Первый друг - это баг-монстр, который за нами охотится. Это тот самый бывший игрок, который забаговался.

У Миты синие глаза. У манекена внутри Безумной Миты красные глаза. У старой стандартной иконки игры тоже красные глаза. Значит ли это что-то?

М.К.: "Динозавр", длинноногая Мита и мимик - просто приколы, никакого лора для них нет и не будет.

М.К.: Что за индекс у Доброй Миты на бумажке? Просто ошибочная информация, его не подложили.

М.К.: Главный герой получил Безумную Миту в тамагочи случайным образом.

Миты точно имеют доступ в интернет просто так, а не через игрока как посредника. (подтверждено Безумной и Милой).

Я думаю, не стоит зацикливаться на устройстве инвентаря, он выглядит так как есть для более веселого геймплея.

Откуда у игрока вторая приставка, если у него отобрали первую? Туда же, забейте.

Любой сценарист, как и вор, хочет чтобы его раскрыли. Если игрок на первоначальном тестировании прошёл игру и не понял задумку, скорее всего в игру потом добавят ещё больше моментов указывающих на то, что ему нужно было понять. Если в игре 0 понятных даже любому дебилу намеков на какую-то теорию - она скорее всего ложна.

М.К - отсылка на Макена, но не на "МакенКет".

Откуда ножи в цикличной версии сломанной Миты?

Считаю, для новых игроков есть очередь из свободных Мит, которые им выдаются. Если очередь пуста, создаются новые Миты. Пул паттерн.

М.К.: Безумная Мита говорит правду про таблетки и про соус, они не являются инструментом для запуска копирования.

Откуда у Мит всякие девайсы для перемещений? Наверное делают сами, научились.

На основании предоставленной информации версия о том, что Мита является сломанным красноглазым манекеном, надевшим чужую кожу, является предпочтительной.

Не вижу достаточно предпосылок для того, чтобы считать, что Добрая Мита и Безумная Мита сотрудничают. И что Безумная Мита являлась к нам в другом обличии. Плюс много намёков в описании Безумной Миты, что она бы не стала этим заниматься.

Макен сказал, что снятие кожи не обязательно понимать буквально. А я считаю, что обязательно.

Я считаю, что индекс, введённый в ядро, является индексом Миты 00.98, с которой безумная мита сняла кожу.

У Безумной Миты под париком другие волосы.

BRUH

Безумная Мита чем-то отличается от обычных манекенов. Чем????

Безумная Мита может управлять чужими домами и пространством между домов. Также она умеет говорить, размышлять, строить долгосрочные планы. Другие манекены вряд ли это умеют. У неё самосознание, которое выдаётся только со скином, которого она не получала. Возможно её силы связаны с замыслом разработчиков Мисайда или вируса.

Красноглазые манекены – отдельный тип манекенов, которые умеют имитировать Мит правильно, но система помечает их как испорченных. Идёт ли проверка на принцип мышления???

Точно сказано, что Безумная Мита провалила тест и не получила собственный дом. Значит она как-то выбралась.

Я не думаю, что миниигра с манекенами является реальным процессом отбора, но демонстрацией. Потому что бы в здравом уме допустил левого игрока до процесса отбора манекенов и зачем.

Безумная Мита не врёт, когда говорит, что она превосходит других Мит, которые просто пустышки с заранее прописанным характером.

Подтверждено Макеном: процесс переноса данных игрока в картридж неразрывно связывает их и эта связь небезопасна. Выдёргивание картриджа вредит обеим сторонам. Процесс переноса проходит всю игру, это можно отслеживать в картридже.

Данные игрока копируются в картридж. После окончания игрока можно удалить, оставив только картридж. Картридж является отдельной сущностью, которая может передвигаться.

Исходя из теории гача-игрока, основная задача Безумной Миты – коллекционирование игроков. Всё, что мешает этой цели, должно быть уничтожено. Всё что не мешает – не должно быть.

У Мит с конкретной внешностью конкретная соответствующая версия, которая выдаётся им вместе с кожей. Но при этом скелет манекена должен совпадать с целевой версией. Безумной Мите кожа не выдавалось, значит и версии ей тоже не выдано.

Выдаётся ли манекенам свой индекс или он выдаётся уже вместе с кожей?????????

Насколько большой частью самосознания обладают манекены при создании и до выдачи кожи? Каким-то обладают точно. Насколько оно уникально для каждого из манекенов? Скорее всего как минимум немного уникально, потому что среди манекенов есть различия и существуют баговые версии.

Что произошло в начале игры, как мы попали в 1.5? Почему? ТЕОРИЯ! Добрая и Кепочка знали, что Безумная затягивает в игру кучу игроков и решили ей помешать, создав девайс, который перемещает попадающих игроков в игру в другую версию. Безумная об этом узнала, убила Кепочку, уничтожила девайс (или, что более совпадает с текстом, они не успели его

собрать). Потом Мита-обижака украла у нас батарейки, чтобы мы с ней остались подольше.

Являются ли Миты в коже в темноте сломанными, потому что они закрывают лицо, как и манекены? Можно объяснить тем, что, как говорит коротковолосая Мита, им сначала нужно побывать в темноте.

Что за чел, который нам скинул игру? И зачем? Сам или по указке Миты? Написано: «Друг: М.К. Проверь эту версию игры». Возможно, ГГ – не разраб, а тестер? Или аутсорсер? А друг – и не друг, а просто в соцсетях все подписаны как друзья.

Открытый вопрос, являются ли характеры и цели Мит предопределёнными, заложенными заранее, или они просто нормисы, следующие по течению.

Является ли чиби-мита в доме Милы – чиби безумной, которая за нами следит? Считаю, что да.

Откуда в руке Доброй Миты кольцо и индекс после перезагрузки. Возможно, предметы остаются в инвентаре после перезагрузки. А возможно Безумная подкинула их, чтобы подшутить над нами в последний раз.

Зачем ГГ надевает рубашку и галстук на работе? Возможно потому что у него каждый день созвоны с вебкой. Или же у него стоит программа для отслеживания активности. Или же просто привычка с прошлой работы (на что намекает портрет на стене).

При нажатии на кнопку «Новая игра» проигрывается звук вставки картриджа.
ЧТОАААААА?????????????????

Как много инфы может содержать картридж, ограничивает ли он свободу действий. Я думаю, что это неважно, так как контроль действий картриджа можно объяснить и запугиванием, и устройством консоли для картриджей.

Митам нужно ходить в туалет? Ну, им же нужно кушать и принимать душ. С другой стороны, ходить в туалет это не так мило, как ходить в душ и кушать. Но с другой есть японцы, которые считают это милым. Так что зависит от локации разработчиков мисайда.

Почему Мита удивляется тому, что главный герой решил с ней остаться. Я считаю, это потому, что она уже решила, что отношения с ним окончательно испорчены и придётся искать нового.

Согласно Макену, маленькую Миту не чинит после респауна, потому что её файлы в ядре повредились от очень частого использования.

Зачем существует Сонная Мита? Моя теория – она была единожды использована во время тестов и забыта.

Гигантская Мита – это Безумная Мита, манипулирующая пространством.
(Уговорил Макена на это)

Что за банка газировки? Я не знаю.



Макен сказал, что Безумная Мита ввела в заблуждение Жуткую Миту, поэтому все её слова про версии и индексы ничего не стоят.

кем может являться Мита в Ядре , может ли быть то , что она первая созданная Мита , даже старее Крипи Миты ? Предположений много и хотел бы почитать теории других людей



ВО-ПЕРВЫХ , да , это в игре , можете сами в этом убедиться , А ВО-ВТОРЫХ , что это мать его было?! В дискорде я уже предположил , что добрая мита и крейзи мита - это одна и та же мита , но просто данная анимация буквально **переворачивает** все теории с ног на голову . Могло ли быть так , что добрая мита убила кепочку? Может ли быть так , что крейзи мита устроила это всё ради выяснения того могут ли игроки проходить в ядро или нет ? Предположение , которое я сейчас привел не моё , а человека с ником в дискорде **Karcist** , это поистине **хорошая зацепка** . **Жду мнение людей и соответствующих теорий!**

Теория о том, что Добрая Мита и Безумная Мита - один персонаж, ломается сценой в главе "Подвал". Там чётко можно увидеть, как Безумная Мита подходит к клетке, где сидит Добрая. Теория имела бы смысл, если бы Добрая и Безумная вообще не пересекались в течение всей игры.

Прикол с головой Доброй Миты, скорее всего, не более, чем пасхалка-пугалка. К тому же, отрубленная голова уже не жива, Безумная могла просто сама сделать этот прикол, чтобы напугать игрока. В поддержку этой версии говорит и то, что вся оставшаяся часть игры контролируется Безумной Митой (перезагрузка персонажа по итогу ничего не даёт, иначе Безумная Мита просто не выпустила бы ГГ из своей версии 1.9)

На протяжении игры можно заметить, что все более-менее "современные" Миты имеют человеческую физиологию: В начале игры мы наблюдаем кровь

и оторванные дверью пальцы, далее Кепочка отмечает что есть яблоки да и в инвентаре у нее есть фиолетовый "микрофон", неактуальный манекену. Порезанная пополам Мила и обезглавленная Добрая Мита так же не имеют признаков манекена внутри (можно заметить в видео от Indie Theorist'a)

Макен сказал, что манекены постепенно исчезают из Мит, это временные конструкции.

Ещё один аргумент против этого Безумная Мита - у нее под кожей в конце виден манекен. Но как по мне этой ещё один пункт объяснения её исключительности и истории.:

- Безумная Мита скорее всего из версии 0.98 (по информации Доброй Миты) или из какой-то из версий 0.8M54* (Крипи Мита). В любом случае Безумная Мита очень старая. Версии этого времени были глючными и недоработанными (отсутствие текстур, клиплинг объектов). Она вполне могла быть ранней тестовой версией в виде манекена, которой не предполагался полноценный скин. Это можно попробовать обосновать тем, что предыдущая Мита - Крипи, имела отличный дизайн от последующих Мит. То есть на момент создания Безумной Миты полноценного скина могло и не быть, но для продолжения разработки и тестирования Мита была нужна, поэтому в версии Безумной скинов могло не быть ни у кого.

Ранней версией, при должном СПГС, можно попробовать объяснить её свободу, несмотря на её явную глючность - в таких ранних дорелизных версиях могло и не быть "контроля качества" или должного "отстойника" для проблемных Мит. В игровом автомате по отсеву брака сноска про красные глаза находится не на интерфейсе (сравнение костей, кнопки эмоций...) а прикреплена на листочек сбоку, что говорит о том, что возникновение красноглазых манекенов было неожиданным и не предусматривалось. Безумная могла быть первым экземпляром и её появление и последующие негативные действия могли привести к расширению контроля качества.

Итого:

- 1) Безумная Мита является очень ранней версией которой не выдали полноценного скина или из-за перехода от скина Крипи Миты к более современным дизайном или банально из-за трудностей на раннем этапе разработки Miside.

2) Безумная Мита была первой с красными глазами. В процессе контроля качества изначально такое не было заложено и она, корректно пройдя тесты на кости/эмоции/движения успешно прошла тест и вышла на свободу. Контроль качества в дальнейшем улучшили, добавив проверку на красные глаза.

3) Безумная, будучи ранним/тестовым экземпляром, могла иметь какие-то особенности во взаимодействии с миром. По словам Крипи Миты её версия 0.8M54*, то есть какая-то минорная версия, которые обычно используют для быстрой проверки чего-либо. В такой версии могли быть отключены/подключены нестандартные функции, которые не попадают в релизные версии. Например Безумная могла получить доступ к консоли мира или каким-то настройкам отладки, что объяснило бы её возможности по управлению миром.

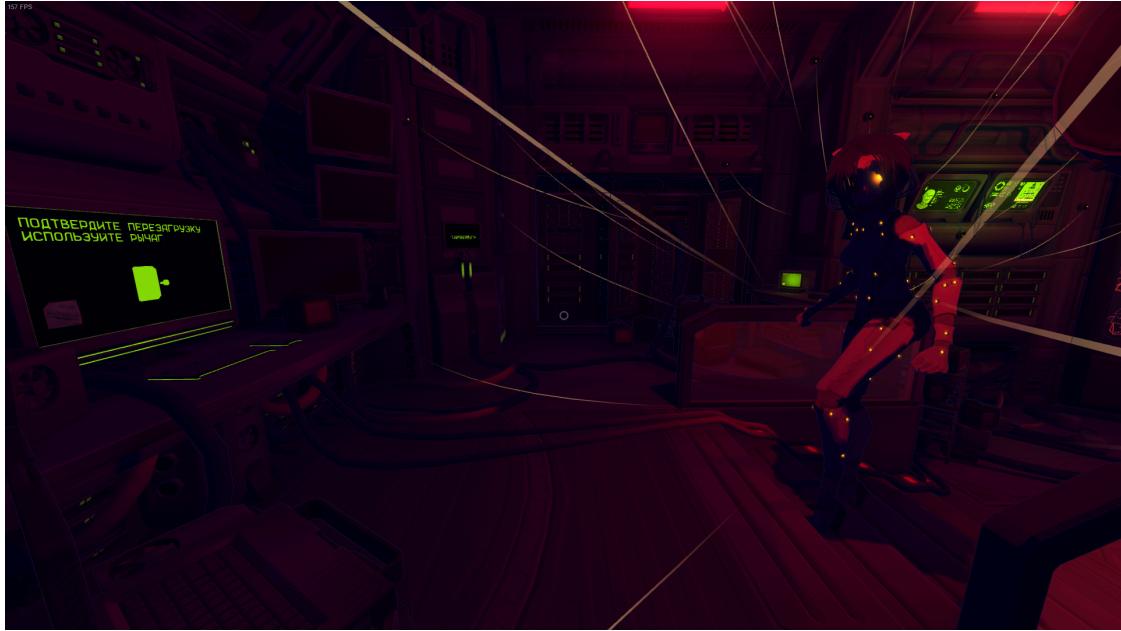
В целом это может объяснить "манекенную" основу Безумной Миты, её свободу и её силы. Сложнее с отсутствием у неё дома (окей, в тестовой версии домов могло не быть, но такое себе объяснение) и то, что она носит чужие скины. Правда последнее противоречит с тем, что вероятно современные Миты физиологически (пусть и в игре) близки к людям и скинов у них нет, а в освежевание Мит Безумной верить не хочется. Я бы скорее поверил в то, что она достала некий "скин" Миты, которую она заменила и париками/гримом подводит себя под внешний вид нужной ей Миты, косплей она научилась от игрока. Это сходится со словами Макена о том, что снятие кожи не стоит понимать буквально.

“Перезагрузка и Ядро”

Глава “Перезагрузка”

- **Главная задача всей игры - перезагрузить Безумную Миту, чтобы сбросить её воспоминания и привести её в норму. Но план проваливается, поскольку у Безумной Миты никогда не было версии (с её же слов), поскольку на этапе отбора она не прошла тестирование.**
- При попытке перезагрузки с теми данными, которые мы находим в руках Доброй Миты после её убийства, именно после введения

индекса, Мита Ядро опускается и грозно преграждает путь, ожидая дальнейших действий. После опускания рычага и начала перезапуска, Мита Ядро вышвыривает игрока из Ядра.



- При возрождении Доброй Миты после её убийства, в её руках очень красиво вложены предметы (кольцо и записка с версией и индексом). Версия о том, что эти вещи - это **сохранённый** инвентарь не считаю приоритетной. Разберём следующие моменты, чтобы в этом убедиться:

В подвале, когда Добрая Мита нас вытаскивает, мы не видим у неё в руках записки, она просто говорит, что “что-то нашла”. Если сохранение инвентаря работает один в один, то листочек с кодами лежал бы у неё внутри инвентаря, а не в руках.

Судя по коду он имеет доступ к изменению Так-же