

*Формат игры:* павильонная городская

*Жанр:* кинореализм

*Киножанр*: семейно-социальная драма с элементами детектива

*Число эпизодов*: 3

*Число игроков*: 15-25

*Продолжительность эпизодов*: от 3 до 6 часов

*Время проведения*: середина осени 2011 года

*Взнос:* уточняется

*Связь с мастерской группой*:

[noiseless@tut.by](mailto:noiseless@tut.by)

ICQ: 254868633

форпочта Noiseless на rpg.by

Пара слов…

******

О кинореализме

Как стоит понимать жанр этой игры?

Ролевые игры предполагают динамику развития взглядов, не соответствующую реальной жизни, но динамика развития кинодействия с ними схожа. Никого не удивляет ни персонаж на игре, сегодня идущий на смерть за одно дело, а завтра свято уверенный в его неправоте - ни киногерой, в течение часа экранного времени кардинально и последовательно меняющий взгляды. Это первое.

Второе - персонажи игр практически не имеют возможности раскрыться как действительно многогранные личности. Киногерои, в отличие от реальных людей, более узки по спектру черт, но в то же время выпуклее, контрастнее, рельефней - и так и должно, собственно говоря, быть.

Третье - мы принимаем как данность упрощения, несоответствия реальности и допущения, введенные сценаристами и режиссерами, если они работают на идею кино, как бы велики они ни были.

Четвертое – хотя для большинства киноперсонажей жизнь продолжается после финальных титров, история их все-таки на этом заканчивается.

Пятое – герои киноистории выделяются среди статистов с первого своего появления, а многочисленные обильно ветвящиеся связи между ними не кажутся нам странными.

И последнее – в хорошем кино нет лишних персонажей, и поэтому их не может быть много.

Об игре

Продолжая аналогию: “Like Life” - это не арт-хаус, а обычное кино со средним бюджетом и без особых спецэффектов.

Персонажи игры - живые люди с описанными выше допущениями, а не метафоры, идеи или киноактеры.

И рассказываемая история - история о прошлом и настоящем этих людей.

****

О месте и времени действия

Это Кино-Америка и кино-наши дни.

Кино-Америка - это США, которые мы видим в кино, где они являются фоном, не диктующим особых правил жизни. Поскольку это не привычная нам, не наша реальность, картинка не вызывает реакции "в жизни не так" - она кажется нам действительной, несмотря на несоответствия и упрощения.

Об экранном времени

Игра состоит из трех эпизодов, но для некоторых персонажей это число может отличаться в большую либо меньшую сторону.

****

О старринге

Поскольку герои истории распознаются зрителем практически с первого своего появления, имена всех игроков будут опубликованы. Скрывать участие в игре нет необходимости.

Но, конечно, рекомендуется не разглашать ничего о своем персонаже, кроме самых общих сведений. Сюжетные связи заданы явно, и если знакомство персонажей не указано – значит, оно еще не осуществилось.

О дублерах

К сожалению, игра крайне неустойчива к скипам. Поэтому в случае, если игрок по каким-либо причинам не сможет участвовать в эпизоде, предполагающим присутствие его персонажа, эта роль будет исполнена другим игроком. О замене игрока будет сообщено всем участникам игры.



О статистах

Кроме героев истории, в кино есть статисты – посетители магазина, в котором герой покупает яблоки, прохожие, работающие в одном с ним здании незнакомцы, патрулирующие улицы полицейские, уличные певцы, бомжи и бродяги, работники городских служб, лифтер его подъезда, продавцы бутиков, где одевается его жена, одноклассники его дочери, и т.д., и т.п….

Как правило, их участие в истории героя минимально или вообще отсутствует.

В нашей истории статистами выступают не участвующие в игре люди, которых вы можете встретить во время эпизода.

О deus ex machina

Между эпизодами с персонажем может произойти что-то малозначительное, либо он о чем-то подумает, вспомнит или догадается, получит какие-то случайные сведения и т.д. – вмешательство в свободу действия игрока будет минимальным, однако оно возможно.



О персонажах и игроках

История героя разворачивается сегодня, в эту минуту, прямо сейчас. Понимание игроком того, чем его персонаж живёт и дышит в каждый момент, гораздо важнее способности сказать пару слов о его детстве или припомнить девичью фамилию мамы героя. Поэтому за неделю-две до игры нужно завести twitter от имени вашего персонажа и твиттить (хотя бы понемногу) все время до, между и во время игры.

О декорациях

Герои истории - люди разных профессий, взглядов и образа жизни, ценностей и устоев, объединенные дружескими или родственными связями. Это люди среднего возраста и их взрослые дети. Основное действие разворачивается в Стоунвиллидж, выдуманном пригороде Чикаго.