

[Манифест](#)  
[Красные флаги](#)  
[Оговорки \(дисклеймеры\) о дизайне игры](#)  
[Подсказки Дэвида](#)  
[Источники](#)

## МАНИФЕСТ

Перед вами игра **по** сериалу «Твин Пикс».

Мастерская группа очень долго не решалась замахнуться на творчество Дэвида Линча, но создание игры по самому любимому сериалу оставалось заветной мечтой. И вот теперь мы пробуем воплотить ее в реальность.

Флейм Вейл - игра по «Твин Пиксу». По тому сериалу, что мы впервые увидели в девяностых на телеканале, которого давно нет. Сцены которого в детстве вызвали такой мистический трепет, что отпечатались на скальной живописью на стенках черепной коробки, формируя вкус и личность сквозь года. Мы пытались повторить эти ощущения, заплатавая дешёвые пиратские книги по мотивам, пока нет возможности достать видеокассету. И ждали, почти без надежды, продолжение сериала, что так внезапно оборвался, более двадцати пяти лет.

Эта игра очень важна для нас. Она воплощает квинтэссенцию наших знаний и предпочтений в игроделании на данном этапе и, смеем надеяться, сможет стать чем-то особенным в нашей ролевой судьбе.

Что значит для нас «игра по сериалу «Твин Пикс»»?

Мы не претендуем на единственно верное прочтение. Наша игра - это одна из возможных трактовок франшизы. Более того, это всего лишь одна, но не единственная из наших собственных интерпретаций творения Линча и Фроста. Одновременно с тем эта игра задумана как некоторое целостное прочтение, непротиворечивое в той степени, в которой этого потребовал наш собственный творческий поиск. Правда, всегда есть риск, что наша версия покажется игрокам далекой от их собственных впечатлений от творчества Линча.

Эта игра **по франшизе «Твин Пикс»**. Разработчики игры многократно смотрели оригинальный сериал и фильм «Твин Пикс. Огонь, иди со мной», и не раз смотрели третий сезон 2017го года, читали книги Дженнифер Линч, Скотта Фроста и Марка Фроста, посвященные этой Вселенной.

Но это игра **не про городок Твин Пикс**. Действие нашей игры происходит в той же Вселенной и почти в то же самое время, но в совершенно другом месте. Будем считать так: все те события, которые зритель видел в сериале «Твин Пикс» и в фильме «ТП: ОИСМ», являются фактами и уже произошли. Но они остаются неизвестными для персонажей этой игры (а если кому-то известны, то об этом мы поговорим отдельно).

Однако мы постарались сделать так, чтобы история, произошедшая в городке Флейм Вейл, штат Пенсильвания, напоминала историю, произошедшую в Твин Пиксе, штат Вашингтон, шестью месяцами ранее. Мы хотим, чтобы игроки **одновременно** считали эту игру отдельной историей и вместе с тем «игроизацией сериала».

Список наших источников, их иерархию мы приводим в конце этого текста. Если что-то не приведено, значит, это сделано нами умышленно. Наша игра не требует досконального знания сериала «Твин Пикс». Но степень вашей осведомленности может повлиять на вашу позицию в игре. В любом случае, сейчас, когда мы

опубликовали этот текст, мы еще не открыли прием заявок на игру. Поэтому, если вы прочитали опубликованные материалы, заинтересовались игрой, но еще не смотрели оригинальный сериал - самое время пойти его посмотреть, это поможет с заполнением анкеты и выбором роли.

Как мы создавали «свое» прочтение? Мы пытаемся перенести в игру дух первоисточника. А еще ту часть «буквы» (фактов и законов Вселенной), которая сложилась у нас в голове в единый пазл. Та часть информации, которая нужна игрокам для начала подготовки к игре, заложена в игровые материалы. Часть придет в процессе игры.

Когда вы смотрите сериал, вам не нужно гадать, как устроена эта Вселенная. Попробуйте совместить те порывы, которые он вызвал в вас, и те установки, которые предопределила для вас роль, и руководствоваться нашими правилами. По идее все получится. ~~Мы постарались избавить вас от трансцендентной медитации и звонков Дэвиду и сделали и то и другое вместо вас. (Извините).~~

Что именно мы взяли, а что отбросили за ненадобностью? Это непростой вопрос. Детально его раскрывают дальнейшие материалы. Оригинальный сериал нам дорог до момента раскрытия преступления (~~Мы не расскажем вам, кто убил Лору Палмер, мы спросим это у вас~~). Мы любим в нем визуал и музыку, персонажей и локации, мистику, детектив, юмор и прочее. Мы осознаем при этом, что в объеме этого коктейля основным ингредиентом всегда была мелодрама. Мы не любим вторую половину второго сезона с ее филлерами и эффектом рассыпания на мало связанные между собой арки. Мы обожаем финальную серию.

Ах да. Наши правила могут меняться в процессе. Так надо. (~~Еще раз извините~~). Но мы предупредим вас об этом. Если это случится для вас внезапно, но вместе с тем закономерно, значит все идет как мы задумали. Если это случится просто закономерно, то все идет хорошо. Если случится внезапно, что ж, просим сохранять спокойствие и продолжать играть.

Эта игра эпизодная. Плохая новость: она потребует от вас довольно много времени. Хорошая новость: в нее не обязательно играть каждый день. Более того, это прямо запретил всем нам программный директор телеканала. Но об этом тоже будет в соответствующем месте правил. Участие в некоторых эпизодах будет крайне желательным, а то и вовсе необходимым для игроков. Некоторые эпизоды анонсируют и проводят мастера. В начале игры таких будет больше.

Эта игра будет происходить на выезде, в городском пространстве, в пригороде, в квартирах и в странных местах. А также там, где ее захотите проводить вы. Мы дадим указания, где обязательно, где желательно, а где нельзя.

Еще один нюанс. Просьбы Дэвида надо выполнять. Здесь так принято. Он добрейшей души человек и очень любит своих коллег по творчеству, но иногда он сущий деспот. Другими словами: мы познакомим вас с правилами, как распределены зоны ответственности между игроками и мастерами этой игры. Но Дэвид может прийти и вмешаться. (~~Марк тоже может, но скажет, что это всё Дэвид виноват~~).

Но это вовсе не значит, что все пройдет по сценарию. Дэвид всегда пишет подробные сценарии, но часто отказывается от них. Впрочем, почему мы снова о нем? Мы, мастерская группа говорим вам: вы будете прямо причастны к сценарной работе этой игры. Вы примете участие в разработке персонажей и значительной части игрового мира. Seriously, тот, кто не принесет пару кирпичиков для строительства нашего городка на бумаге, едва ли сможет стать игроком этой игры.

Что есть у мастеров? Понимание духа и принципов, прошитое в правилах (мы уже говорили, что часть правил мы от вас скрыли?). Кусок предыстории. Часть завязки. Доля эстетики. Можно сказать, что у нас есть скелет этой игры, но ее тело будет создано с помощью игроков. Как? Об этом вас ожидает отдельный текст.

Еще одно обстоятельство, о котором мы должны вас предупредить. Нам кажется, что «Твин Пикс» - это как раз та Вселенная, где каждый хотел бы прожить приключение Дэйла Купера, майора Бриггса, Одри Хорн, возможно, Лоры Палмер или хотя бы шерифа Трумэна, но едва ли захотел бы увидеть мир глазами Жака Рено, Бена Хорна или Нормы Дженнингс. И конечно Джеймса ~~(не Джейме крутой. Он всегда был крутым).~~

Или иначе. Не так важны имена. Важно другое. Обидно оказаться в Твин Пиксе и пройти мимо всех вкусных вещей. Не выпить кофе, не съесть пирога, не станцевать с карликом, не попасть в Черный вигвам, не ~~убить~~ спасти Лору Палмер...

Мы попытались сделать так, чтобы кофе, пирогов и вигвамов хватило на всех, кто их захочет. Но это привело к тому, что возможно, кому-то их будет много. Вычеркните лишние из своей головы и играйте дальше. Или не вычеркивайте, если они вам не мешают. А вот если вам не хватает кофе - скажите нам. Кофейник у нас есть, рыба тоже. Попробуем вам помочь.

**ЭТОТ АБЗАЦ В МАНИФЕСТЕ ЗАМАРАН**

**ЭТОТ АБЗАЦ В МАНИФЕСТЕ ЗАМАРАН**

**ЭТОТ АБЗАЦ В МАНИФЕСТЕ ЗАМАРАН**

**ЭТОТ АБЗАЦ В МАНИФЕСТЕ ЗАМАРАН**

Теперь, когда вы знаете самое главное, подведем итог.

Мы ждем заявок от тех кто любит и ценит творчество Дэвида Линча и Марка Фроста и готов довериться нашей интерпретации. Вы станете нашими соавторами, но мы будем ~~чутьку~~ главнее.

Мы ждем, что на основе нашего «полуфабриката» вы дополните историю города, создадите с нашим участием персонажей и начнете играть. Первые эпизоды иницируют мастера, щедро раскидывая кусочки пазлов ~~иногда буквально~~. Затем вы их продолжите, заявляя собственные эпизоды, и доведете до кульминации. ~~Потом придет Дэвид и~~ Затем мы вместе финализируем это на общем финальном эпизоде и выдохнем. Мы рассчитываем, что игроки будут сочинять, записывать и транслировать в игру свое ощущение Вселенной Линча и Фроста в пределах той оградки, которую мы наметили правилами и своей частью сюжета.

Персонажи будут жить отрезком своей воображаемой жизни: решать свои проблемы, разгадывать тайны города, влюбляться, ссориться и мириться, носить красивую одежду и делать экспрессивные жесты, совершать странные и не странные поступки. Прожить эту игру так, чтобы всем было ясно, что Флейм Вейл - особенное место. Прожить ее так, будто они герои странного и культового сериала.

Мы надеемся, что вы получите удовольствие от радости узнавания близких обстоятельств, и ощущения, что вы попали в сериал Дэвида Линча. Возможно радость вам принесет как то, что случится на игре, так и то, как именно эта игра устроена. Мы надеемся, что вам понравится, но обещать не можем.

Использован традиционный рецепт вишневого пирога с добавлением авторских ингредиентов и решений.

# КРАСНЫЕ ФЛАГИ, ОГОВОРКИ (ДИСКЛЕЙМЕРЫ) О ДИЗАЙНЕ ИГРЫ, ПОДСКАЗКИ ДЭВИДА

В этом разделе мы собрали важные предварительные оговорки, которые считаем необходимым сделать в первую очередь. Разумеется, мы не можем предвидеть все, но мы стараемся упомянуть наиболее очевидные, распространенные и важные вещи.

**ВНИМАНИЕ:** *данный раздел правил может быть изменен перед публикацией финальной версией текстов. Если это случится, изменения или дополнения в тексте будут выделены цветом.*

Если что-то из описанного категорически неприемлемо для вас, будет разумным воздержаться от участия в игре. Если у вас возникли сомнения, непонимание, вопросы, имеет смысл обратиться к МГ за разъяснением.

Мы делим этот раздел на три части: красные флаги, оговорки (дисклеймеры) о дизайне игры и подсказки Дэвида.

Красные флаги: это предупреждения о темах, которые могут служить триггерами, травмировать или как минимум быть неприятны игроку.

В подразделе Оговорки (дисклеймеры) о дизайне игры мы собрали предупреждения об особенностях наших правил, которые могут показаться необычными или неприятными части игроков.

Подсказки Дэвида это ключ к отдельным сюжетным решениям. Можно обойтись и без них, но с ними станет немного яснее.

## КРАСНЫЕ ФЛАГИ

1. Игра содержит в себе истории с насильственными преступлениями, в том числе описание их деталей. Среди этих преступлений могут быть преступления на сексуальной почве.

2. Игра может затрагивать вопросы человеческой сексуальности, включая девиации.

3. Игра отчасти касается вопросов отношений отцов и детей, семейного насилия.

4. Среди тем игры присутствуют мистический пласт, вопросы человеческого бессилия перед сверхъестественным, а хэппи энд не гарантирован.

5. Игрок во время игры может быть подвергнут острому воздействию на органы чувств: резкие и неприятные звуки, шум, мигающий свет и т.п.

6. Персонаж на игре может подвергнуться воздействию сверхъестественного, столкнуться с галлюцинациями, яркими снами, резкими изменениями сознания, жуткими сценами.

7. Персонаж может умереть. Это не обязательно означает, что игра для игрока завершена.

8. Персонаж может внезапно выяснить новые малоприятные и даже шокирующие вещи про родных и близких, а в редких случаях - о самом себе.

9. Вместе с тем, все поднимаемые на игре темы по задумке мастеров реализуются в таком формате, который позволил бы показать запись нашей игры по эфирному телеканалу в США рубежа 80х-90х. Иными словами, «возрастной рейтинг» любого созданного для игры контента не должен выходить за рамки дозволенного в вечернем шоу на телевидении для всей семьи.

## ОГОВОРКИ (ДИСКЛЕЙМЕРЫ) О ДИЗАЙНЕ ИГРЫ

1. Любая игра представляет собой сотворчество мастеров и игроков. Однако мастера сохраняют за собой право вмешаться в ход игры, в том числе радикально.

2. Эта игра задумана как довольно сложная конструкция, в которой есть разные сюжеты, локации и активности. Попытка увидеть всю игру, сунуться везде может погубить личную историю персонажа. Попытка сделать историю персонажа логичной и максимально связной может привести к тому, что вы увидите только часть игры. Оба решения нормальные, но у каждого есть цена.

3. На этапе создания персонажа игроку придется принять участие в написании части игрового мира.

4. В процессе игры возможны появления новых правил и новых вводных, которые неизвестны игрокам до определенного момента и становятся активными в силу произошедших сюжетных решений.

5. Игра может время от времени очень серьезно ограничить свободу воли игрока (в том числе и по вышеописанной причине).

6. В среднем каждый игрок будет обязан поучаствовать в 3-4 определенных мастерами для него эпизодах (включая общие для всех первый и финальный). Участие в остальных эпизодах зависит от инициативы игрока, сложившейся игровой ситуации и других обстоятельств.

7. Для участия в игре нужен регулярный доступ к интернету, мессенджеру Телеграм, гугловским облачным документам (необходим аккаунт), по завершении эпизодов необходимо регулярно заполнять краткий отчет по предложенной форме.

8. На момент публикации этого текста, мастера еще не просчитали бюджет игры. Однако есть большой шанс, что взнос на игру окажется высоким в сравнении с привычным. Отчетность будет.

9. Мастера имеют право отказать любому игроку в участии в игре и конкретной роли, в том числе без объяснения причин.

10. Мастерская группа видит эту игру не только как моделирование условной «Вселенной Твин Пикс», но и отчасти как моделирование работы над телесериалом от замысла до просмотра. Игрок не сможет быть только «актером». Часть функционала предполагает активную «режиссерскую» или «сценаристскую» позицию как в смысле работы, так и в смысле разновидности получения фана. Иногда нужно будет поступаться логикой "реального мира" или поступать во вред персонажу, если это будет лучше для игры.

11. В мастерском замысле игра строится через сюжетные арки, по которым «основной сюжет» распределен относительно равномерно. Поиск «Галактики» при успешной реализации не имеет смысла. «Галактика» размазана тонким слоем повсюду, но вкус у нее отличается. Где-то больше кофе, где-то - вишневого пирога, а где-то - кукурузного пюре.

12. Составной частью игры является виртуальная «игра на карте». Для большинства она является дополнительной и не обязательной возможностью. Но для некоторых персонажей «игра на карте» будет важной и обязательной частью его деятельности.

## ПОДСКАЗКИ ДЭВИДА.

Дэвид не любит разъяснять происходящее, но иногда делает это. Ролевая игра предполагает, что мы создаем произведение вместе. Нам надо прояснить некоторые важные моменты.

1. Уделите особое внимание началу фильма: несколько подсказок появляются перед титрами.

2. Мы не будем говорить о Джуди. Мы не станем втягивать ее в это.

3. Is it Future or is it Past?

4. Кто это по-вашему там стоит?

5. Она - дочка сестры моей матери!

6. Let`s Rock!

7. Огонь, иди со мной!

8. Я запоминаю события по-своему... не обязательно так, как они случились, а так, как я их запомнил.

9. Как Энни?

10. Голубая роза.

## ИСТОЧНИКИ

ЧТО	ЗАЧЕМ	КОМУ
«Твин Пикс», телесериал, сезон 1-2, 1990-1991 гг.	Дает общее представление об игровой Вселенной, задает стиль и основу для подражания в игре. Сериал стал основой для разработки игрового мира.	Игрокам - крайне рекомендован к просмотру. Необходимо ощущать дух сериала хотя бы в общих чертах. Сохраняется возможность принять участие в качестве игрока человеку, не смотревшему сериал, по итогам разговора с МГ.

		<p>Игротехникам - обязателен к просмотру</p> <p>Членам расширенной МГ - обязателен к просмотру</p> <p>Предупреждение всем: вторая половина второго сезона (после раскрытия убийства) может показаться скучной. Можете начать проматывать. Финальная серия при этом все равно обязательна.</p>
<p>«Твин Пикс: Огонь, иди со мной» (в официальном переводе «Твин Пикс. Сквозь огонь»).</p> <p>(ориг. Twin Peaks: Fire Walk with Me)</p> <p>Худ. фильм, 1992.</p>	<p>Приквел сериала. Смотреть до сериала не рекомендуется.</p> <p>Расширяет представления об игровой Вселенной. Дает ответы на ряд вопросов, создает новые.</p> <p>Использован для разработки игрового мира.</p> <p>По возрастному рейтингу более жесток, чем нужно игре.</p>	<p>Игрокам - рекомендован к просмотру.</p> <p>Игротехникам - обязателен к просмотру</p> <p>Членам расширенной МГ - обязателен к просмотру</p>
<p>«Твин Пикс», телесериал, сезон 3, 2017г.</p>	<p>Сиквел основного сериала.</p> <p>Смотреть после фильма ТП:ОИсМ.</p> <p>Расширяет представления о Вселенной сериала. Частично (!) использован для разработки игрового мира.</p>	<p>Игрокам - по желанию.</p> <p>Игротехникам - рекомендован к просмотру.</p> <p>Членам расширенной МГ - рекомендован к просмотру.</p>
<p>Затерянное шоссе (В офиц. переводе Шоссе в никуда)</p> <p>(ориг. Lost Highway)</p> <p>худ. фильм, 1996</p> <p>Малхолланд Драйв (ориг. Mulholland Dr.)</p> <p>худ. фильм, 2001</p>	<p>Художественные фильмы Дэвида Линча. Сюжетно с Твин Пикс никак не связаны.</p> <p>(хотя МД изначально разрабатывался как спин-офф ТП, но в конечном итоге Линч отказался от этой идеи).</p> <p>МГ при разработке игрового мира исходила из того, что мистические пласты Твин Пикса и этих фильмов близки и единосущны.</p>	<p>Игрокам не обязательны к просмотру.</p> <p>Игротехникам - рекомендованы к просмотру.</p> <p>Членам расширенной МГ - рекомендованы к просмотру.</p>
<p>Марк Фрост.</p> <p>«Тайная история Твин-Пикс» (The Secret History of Twin Peaks), книга, 2016</p> <p>Марк Фрост.</p> <p>«Твин Пикс. Последнее досье» (Twin Peaks: The Final Dossier)</p> <p>книга, 2017</p>	<p>Официальные книги, вышедшие накануне премьеры третьего сезона и после него.</p> <p>Книги в жанре «дата фикшн» - псевдодокументалистика.</p> <p>Первая представляет собой предысторию городка Твин Пикс, вторая - рассказывает кратко о событиях между вторым и третьим сезоном.</p> <p>Расширяет представления о Вселенной сериала.</p> <p>Частично (!) использованы для</p>	<p>Читать только истинным фанатам.</p> <p>Для участия в игре не нужны.</p> <p>Членам расширенной МГ - рекомендовано полистать для улавливания отдельных принципов работы с документами.</p>

	разработки игрового мира.	
<p>Дженнифер Линч. «Тайный дневник Лоры Палмер» (The Secret Diary of Laura Palmer), книга, 1990;</p> <p>Скотт Фрост. «Воспоминания специального агента ФБР Дейла Купера» (Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes), книга, 1991</p>	<p>Официальные книги сопутствующие сериалу. Вышли между первым и вторым сезонами. Написаны родственниками шоураннеров - дочерью Дэвида Линча и братом Марка Фроста, который к тому же является одним из множества сценаристов сериала. Расширяют Вселенную сериала. Частично противоречат сериалу. Не использованы МГ при разработке игрового мира</p>	<p>Читать только истинным фанатам. Для участия в игре не нужны.</p>
<p>Публикации об истории создания и показа оригинального сериала «Твин Пикс»</p>	<p>Могут объяснить отдельные мастерские решения</p>	<p>Не обязательны никому</p>

Мастерская группа использовала для вдохновения и отдельных сюжетных вводных ряд иных источников, не связанных с франшизой «Твин Пикс». Если они будут актуальны, для отдельных участников игры, они будут предупреждены об этом.