

КРАСНЫЕ ФЛАГИ

НА НАШЕЙ ИГРЕ БУДЕТ:

- Высокий уровень нарратива и отчетливый театральный подход (нет, у нас нет диссонанса);
- Довольно абстрактный хронотоп и ревизионистское видение роли женщины в истории;
- Много любовных линий и сложных семейных историй, немало государственных и придворных дрязг и интриг, драматические и даже трагические события в прошлом (а также - в настоящем и будущем);
- Убийства, поединки, отравления и прочие неприятные вещи, от которых персонаж может не дожить до финала;
- Безумие, как игровая модель;
- Некоторые компоненты музыкального движка;
- Магия и волшебство - дозированно и не массово, в той форме, которая будет известна соответствующим персонажам;
- Театрализованная боевка на проектированном оружии;
- Заметный градус постмодернистского переосмысления и одновременно бережного отношения к первоисточникам.

НА НАШЕЙ ИГРЕ НЕ БУДЕТ:

- Четко определенной даты, года и даже века - у нас нет привязки к историческому контексту. Даже если мастера сами будут вдохновляться какими-то историческими событиями - ни игрокам, ни персонажам не стоит на них опираться;
- Излишней жестокости, пыток, всякой черни и жести (мы просто не любим такие темы и не хотим в них играть);
- Рельсов - как мы уже говорили, наши персонажи стартуют в определенной точке своей жизни и изначально обладают свободой воли;
- Кросспола, но персонаж-женщина может переодеться мужчиной и наоборот.