

Монофильм "Золотой эпизод", автор сценария Виктор Сизов.
"От надуманной действительности к не придуманному вымыслу".
До 8 августа, 3 года до осениисчисления.

Игрок разрабатывает формулу победы в любой игре, в том числе на финансовой бирже, происки вынуждают пользоваться методами недобросовестной конкуренции и вступить в клуб со своими особенными правилами.

(00:00 - 00:44) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Быть первым если не быть последним, быть последним если не быть первым.

(00:44 - 07:11) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Я знаю, что будет дальше. Я останусь здесь надолго. Отличная обстановка, расслабляющая, успокаивающая. Эти часы, остановившиеся на семи часах, заставляют поверить в то, что тебя нигде не ждут, так как здесь. Интерьер не богатый, но выглядит точно так, как интерьер с четырьмя желтыми диванами. Да, это определенно мой стиль. Он бы не был мне так близок, если бы не мои черные ботинки, отличный черный пиджак и желтая рубашка, выглядывающая из-под его подворота. Противоположности притягиваются, неправда, иначе сидел бы я здесь.

(07:11 - 12:65) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Для того чтобы найти начало начал, нужно опровергнуть факт существования.

(12:65 - 14:50) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Это основа теории деления на ноль?

(14:50 - 17:21) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Все то, что мы произносим, уже однажды было сказано или сказано будет.

(17:21 - 23:52) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Единственная абсолютная ценность, неподвластная времени, это мудрость.

(23:52 - 25:30) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Лишь в наших сердцах рождается муза, где Господь начинает веровать в нас, и заиграет скрипка муза и затанцует Сатана, в безрассудство вовлекая, рождается муза в сердцах.

(25:30 - 25:73) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Отдаленное от реальности захватывает своей простотой, оно существует так близко, что мешает преодолеть сомнения.

(25:73 - 31:41) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Ты зависишь от того, за кем гоняешься.

(31:41 - 34:12) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Время все расставит на свои места.

(34:12 - 36:43) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Правила созданы для тех, кто эти правила признает.

(36:43 - 41:34) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Бог в отпуске, надейся на себя.

(41:34 - 43:25) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Вечная жизнь в слове благом.

(43:25 - 44:52) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Возверовавший единожды никогда более не потеряет веры.

(44:52 - 52:23) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Воздаянием будет кара постигая противящихся богопутному.

(52:23 - 52:34) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: И постигнет воздаяние противящихся в отстранении беззлюбном богопутного.

(52:34 - 55:65) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Ибо справедлив тот, кто в беззаконии находит истину.

(55:65 - 61:16) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Не возжелай зла противящимся, ибо постигнет их воздаяние.

(61:17 - 63:07) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: У богопутного есть два закона, закон добра и закон зла.

(63:07 - 66:70) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Смерть однажды проиграет.

(66:70 - 70:07) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Молчание, молчание, молчание. Молчание - лучший способ заставить говорить. Наши победы и поражения заслуживают того, чтобы поделится ими, иначе мы просто не находим себе места. Эта доза внимания питает наше самолюбие. Чем больше мы самолюбивы, тем больше мы говорим. Наше эго скрывает эту слабость. Эта зависимость заставляет нас говорить о победах и поражениях, но это обман. Ведь мы не помним, о чем нам говорят, мы продолжаем довольствоваться тем, что сказали мы сами. Обман ради дозы. Зависимость. Никто не признается, даже самому себе в том, что разговаривает сам с собой.

(70:07 - 76:00) Отсутствие сюжетной предметности.

Альтер-эго Игрока: Формула!?