

THE "FILM!"

Rafał Camlet
Białostocki Klub Larpowy Żywia

Autor: Rafał Camlet
Typ gry: Freeform
Liczba graczy: 2-15
Liczba prowadzących: 1
Czas gry: około 2 h (w tym przygotowanie)
Potrzebne rzeczy: zegarek, opcjonalnie: kości “setki”
Ograniczenia wiekowe: brak

Zapowiedź

Wszystko wskazywało, że to będzie hit. Reżyser, słynny wizjoner filmu, a zarazem wyśmienity scenarzysta kina niezależnego, doświadczona ekipa realizatorska i obsada złożona z najbardziej kontrowersyjnych i będących na czasie aktorów. Tyle że do terminu końcowego zostało już tylko kilka dni, a reżyser ósmy raz zaczyna zdjęcia od początku. Sytuacje wraz z kilkoma aktorami drugoplanowymi próbuje ratować zastępca głównego operatora kamery. Trzeba w końcu nakręcić cokolwiek, bo inaczej inwestorzy zażądają zwrotu pieniędzy.

The "Film!" to humorystyczna gra o grupie aktorów, którzy nagle zostają zmuszeni do samodzielnego stworzenia filmu, przyjmując na siebie rolę scenarzystów i reżyserów. Każdy z nich będzie musiał nauczyć się działać w grupie, pomimo własnych celów i absurdalnych zdarzeń, które będą ich nękać między kolejnymi scenami.

Larp jest skierowany zarówno do początkujących, jak i zaawansowanych graczy. Brak ograniczeń wiekowych.

Opis

Celem gry jest odegranie jak największej liczby scen tytułowego Filmu, tak by zawrzeć w nich wszystkie ustalone przez graczy elementy. Gra składa się z naprzemiennie ułożonych faz: etapu projektowego - w którym wszyscy uczestnicy wspólnie ustalają treść następnej sceny oraz etapu nagrywania - w którym dwójka/trójka graczy (z ewentualnymi statystami) odgrywa zaplanowaną scenę.
Przed etapem nagrywania gracze biorący w nim udział, losują karteczki z "absurdalnymi zdarzeniami", które przytrafiły się odgrywanym przez nich aktorom. Absurdalne zdarzenia zawierają specjalne instrukcje, do których będą musieli się stosować w trakcie nagrywania. Na koniec MG podsumowuje liczbę prawidłowo odegranych scen i na tej podstawie ogłasza czy inwestorzy są zadowoleni z filmu.

Elementy gry

Etap projektowy (trwa 3 min) - W trakcie etapu projektowego gracze mają trzy minuty, by wspólnie ustalić, co zostanie odegrane w etapie nagrywania. Poproś ich, by ustalili trzy kluczowe elementy sceny. Przykładowo:
1) Dwójka przyjaciół spotyka się na lotnisku i zaczyna rozmawiać.
2) Wszczynają bójkę, gdy okazuje się, że przyjechali w niezapowiedziane odwiedziny do tej samej dziewczyny.
3) Walkę przerywa ochrona lotniska.
Na koniec etapu podsumuj/powtórz ustalone elementy, wybierz (lub pozwól wybrać graczom), kto weźmie udział w nagrywaniu i zaproś wybranych do wylosowania "absurdalnych zdarzeń".

Absurdalne zdarzenia (AZ) - to karteczki z krótkimi opisami zdarzeń, które przytrafiły się aktorom. Gracze w trakcie etapu nagrywania powinni odgrywać swojej postacie, mając na uwadze treść AZ. Część z nich zawiera konkretne instrukcje np.: "Z niewiadomych przyczyn, dziś, zamiast mówić, śpiewasz.", inne pozostawione są do swobodnej interpretacji gracza: "Dopiero co ktoś wylał ci gorącą kawę na koszulę". Istotne jest to, że AZ dotyczą aktorów, w których gracze się wcielają, a nie postaci z filmu, które aktorzy odgrywają. Wyjaśnij to dokładnie w trakcie przygotowań do gry, a najlepiej przećwicz z graczami przykładową scenę nagrywania z naciskiem na AZ. Zestaw przykładowych AZ znajduje się na końcu tego dokumentu.

Etap nagrywania (trwa 5 min) - w trakcie etapu nagrywania gracze mają za zadanie odegranie trzech kluczowych elementów. MG w tym czasie wciela się w operatora kamery / głównego reżysera i w razie potrzeby moderuję rozgrywkę lub eskaluje AZ. Pozostali gracze nie muszą być jedynie biernymi obserwatorami, można włączać ich do sceny w formie statystów lub podjudzać do rzucania komentarzami, poradami, poleceniami czy nawet do nieplanowanego ingerowania w scenę. Etap uznaje się za udany, gdy aktorzy przed końcem czasu (5 min) odegrają wszystkie trzy kluczowe elementy. W takim przypadku MG powinien zakończyć etap słowami: "Cięcie, mamy to!", w przeciwny: "Dobra, na dziś kończymy. O ile będzie czas, nakręcimy dubel", bądź podobnymi w tym klimacie.

Liczba graczy, liczba tur, czas trwania gry

Optymalną liczba aktorów biorących udział w etapie montażowym, to dwie, trzy osoby. Każdy z graczy powinien zagrać w takiej samej liczbie scen, najlepiej w co najmniej dwóch. Każda tura, na którą składają się: etap projektowy, wybór aktorów do nagrywania, losowanie AZ oraz etap nagrywania - zajmuje około 10 min. Należy dostosować liczbę tur do liczby uczestników. Poniższa tabela przedstawia kilka sugerowanych układów.

Liczba graczy	podział graczy na etapy	liczba powtórzeń	tur w sumie / czas gry
4	2, 2	4	8 / 1h 20 min
5	2, 3	4	8 / 1h 20 min
6	2, 2, 2	3	9 / 1h 30 min
7	2, 2, 3	3	9 / 1h 30 min
8	2, 3, 3	3	9 / 1h 30 min
9	3, 3, 3	3	9 / 1h 30 min
10	2, 2, 3, 3	2	8 / 1h 20 min
11	2, 3, 3, 3	2	8 / 1h 20 min
12	3, 3, 3, 3	2	8 / 1h 20 min
13	2, 2, 3, 3, 3	2	10 / 1h 40 min

Zwycięstwo

Na koniec gry oblicz procent udanych etapów nagrywania i potraktuj go jako prawdopodobieństwo sukcesu filmu. Za pomocą aplikacji na telefonie lub k100 wylosuj czy inwestorom spodobał się film. Prawdziwy wynik nie jest tu jednak aż tak istotny, największe znaczenie ma sam sposób określania zwycięstwa, który ma pokazać graczom, że każda scena było tak samo ważna w osiągnięciu sukcesu i że najistotniejszy jest ich wspólny wysiłek jako grupy. Dlatego przed grą należy dokładnie wyjaśnić graczom, na jakich zasadach będzie określany wynik.

Plan gry

- Policz graczy i zaplanuj liczbę tur.
- Przedstaw graczom zasady gry. Powiedz ile tur będzie trwała. Opisz zasady zwycięstwa.
- Przećwicz z graczami etap nagrywania, kładąc szczególny nacisk na przećwiczenie AZ.
- Start gry - od tego momentu gracze wcielają się w aktorów, a MG w zastępcę głównego operatora kamery.
- Zrób fabularny wstęp, pokrótce opisz sytuację, w której się znaleźliście.
- Ustal z aktorami gatunek filmu, jego motyw przewodni i tytuł.
- Zacznij pierwszy etap projektowy - ustalcie z aktorami 3 elementy kluczowe następnej sceny.
- Wybierzcie dwóch/trzech aktorów do etapu nagrywania.
- Zaproś wybranych aktorów do wylosowania i zapoznania się z AZ.
- Gdy aktorzy będą gotowi zacznij nagrywanie.
- Powtarzaj cykl projekt-nagrywanie, aż zostanie rozegrana ustalona liczba tur.
- Ogłoś zakończenie zdjęć i wysyłanie materiałów do montażu.
- Podlicz udane sceny, wylosuj czy film się spodobał i odegraj jak otrzymujesz telefon od inwestorów z ich opinią.
- Podziękuj graczom za udział, powiedz kilka słów o współpracy w grupie, wspomnij o autorze tej gry.
- Idź z graczami na piwo.

Jeżeli puściłeś/łaś tę grę u siebie, napisz do Żywii na FB. Jesteśmy ciekawi gdzie udało się jej zawędrować. Jeżeli masz jakieś uwagi / sugestie / poprawki, tym bardziej zachęcamy do kontaktu.

Zdjęcie wykorzystane w projekcie okładki pochodzi z serwisu www.freepik.com,
Designed by kues1

Przykładowe absurdalne zdarzenia

Strony 5-7 zawierają przykładowy zestaw AZ gotowy do druku.

Miałaś wczoraj nieszczęśliwy wypadek, w którym zwichnęłaś obie dłonie. Lekarz kazał ci do końca dnia trzymać je wyciągnięte przed sobą.

Podczas wczorajszej imprezy musiałaś zjeść coś nieświeżego i bardzo chce ci się teraz do toalety. Do końca sceny nie jesteś w stanie ustać w miejscu, ciągle przebierając nogami.

Podobno dzisiaj na planie znajduje się headhunter ze znanej wytwórni. Musisz popisać się przed nim czymś epickim.

Dzisiaj na plan przyszli twoi rodzice i nie możesz się powstrzymać, by co jakiś czas do nich pomachać.

Na wczorajszym spotkaniu antyszczepionkowców złapałaś jakąś wyjątkowo swędzącą wysypkę. Do końca zdjęć nie możesz przestać się drapać.

Balowałaś wczoraj do białego rana i dzisiaj słaniasz się na nogach praktycznie zasypiając.

Dopiero co ktoś wylał ci gorącą kawę na koszulę.

Tuż przed wejściem na plan otrzymałaś dokumenty, z których wynika, że jesteś rozdzielonym w dzieciństwie biologicznym rodzeństwem z aktorem, z którym będziesz teraz grać scenę.

Jadąc na plan doszczętnie rozbiłaś swoje najdroższe Ferrari o wózek z owocami, który pojawił się znikąd.

Kupiłaś psa razy chihuahua i masz go ze sobą ukrytego na planie.

Wróżka przepowiedziała ci, że dziś na planie dojdzie do wypadku.

Z niewiadomych przyczyn, dziś, zamiast mówić, śpiewasz.

Przed wejściem na plan spotkałaś dwóch facetów w czarnych garniturach. Jeden z nich trzymał dziwną latarkę w dłoni. Teraz cały czas zapominasz tekstu.

Twój agent załatwił ci angaż w filmie przyrodniczym. Cały dzisiejszy dzień trenujesz, robiąc za narratora tego, co dzieje się na planie.

Stara cyganka rzuciła na ciebie klątwę, przez którą mówisz jedynie pytaniami.

Po wizycie u dentysty nie jesteś w stanie mówić, więc całą scenę odgrywasz pantomimą.

Założyłaś się z pozostałymi aktorami, że w trakcie tej sceny wypowiesz słowo "krowa" siedem razy.

Od razu po dzisiejszych zdjęciach bierzesz udział w balecie, więc musisz wykorzystać najbliższą scenę jako rozgrzewkę.

Doszłaś do wniosku, że ta scena będzie o wiele lepsza, jeżeli odegrasz ją w stylu bollywoodzkiego filmu.

Najbliższa scena będzie o wiele lepsza, jeżeli odegrasz ją w stylu brazylijskiej telenoweli.

Ta scena będzie o wiele lepsza, jeżeli odegrasz ją w stylu filmu gangsterskiego.

Naoglądałeś się westernów i nie możesz się powstrzymać przed odegraniem najbliższej sceny jako rewolwerowiec z dzikiego zachodu.

Właśnie dostałaś nagłego ataku rozdwojenia jaźni.

Twój wymyślony przyjaciel z dzieciństwa przyszedł dziś z tobą na plan.

Przyszłaś na plan z tresowanym szczurem, który gdzieś się zgubił i próbujesz go odnaleźć w trakcie trwania sceny.

Wypuściłaś nową linię krajalnic do chleba własnej marki, których kryptoreklamę próbujesz przemycić do sceny.

Po operacyjnej korekcji koloru tęczówek lekarz kazał ci trzymać oczy zamknięte do końca dnia.

Wiesz czego brakuje tej scenie? Łzawego wątku miłosnego!

Jako świeżo nawrócona pastafarianka nie omieszkasz podzielić się z widzami mądrościami wielkiego potwora spaghetti.

Twoim poprzednim angażem była X część gwiezdny wojen. Wciąż wydaje ci się, że jesteś na planie filmu SF.