

LADY & OTTO

Pani i Otto

*Opowieść, w której miłość nie jest płocha,
szczęście nie jest tak strasznie krótkie,
a miłości można ufać.
... A życie wcale nie jest okrutne.*

Krótką opowieść dla czterech graczy,
której autorem jest Frederik Berg Olsen
Natural Born Holmers / Vi Åker Jeep, 2005-2006

Pomysł, tekst i layout oryginału
Frederik Berg Olsen

Zdjęcia w oryginalnym pliku
Mark Evans

Wersja angielska
Tobias Wrigstad

Wersja polska (na podst. wersji angielskiej)
Dorota Kalina Trojanowska

Podziękowania: Thomas Munkholt - za zostanie pierwszym fanem gry,
Jacob Schmidt-Madsen - za bardzo niepochlebłą opinię, oraz Dennis
Gade Kofod i Mikkel Baekgaard - za wsparcie w trudnych chwilach.
Oraz Line.

Dedykacja: dla Otto z Netto.

Wprowadzenie

Oto ona - historia Pani i Otta. Opowieść bez konfliktów i dramatów, bez wrogów i nienawiści. Opowieść o miłości, słodka, mdła i podszyta zazdrością.

Lady & Otto to gra, która przez powtarzające się sceny przedstawia sytuacje szczęśliwe i bezkonfliktowe. Są tu dwie postacie: kobieta - Pani, oraz mężczyzna - Otto. To na tyle, jeśli chodzi o ich opisy. Dookreślenie ich należy do graczy podczas gry.

Gra obejmuje kilka luźno zdefiniowanych scen. Najlepiej, jeśli MG stworzy własny ich zestaw - wystarczy 4-8.

Gra się kończy, gdy wyczerpuje się czas (np. po 2 godzinach), albo jeśli gracze (lub MG) czują, że już starczy.

Koncept i temat

Lady & Otto to opowieść bez fabuły. Nie ma początku, środka czy końca. Jest tylko „teraz,” bez przeszłości czy przyszłości.

Fabuła leży gdzieś poza grą, w głowach graczy - to metafabuła. Gracze zawsze oczekują konfliktu, oporu - czegoś, co muszą ratować, naprawiać lub zabijać. A Ty im tego odmówisz - więc będą próbowali stworzyć to sami.

Tworzenie opowieści leży w naszej naturze. A opowieść z założenia zawiera dramat i konflikt. Inspiracją dla naszych historii jest świat, w którym żyjemy. Jedyną rzeczą, jakiej można być pewnym jest to, że w którymś momencie rzeczy się posypią.

Nic nie trwa wiecznie. Zwłaszcza miłość.

... I tu właśnie leży sedno sprawy.

Dlaczego nie akceptujemy opowieści bez konfliktów - szczęśliwych historii, bezproblemowych związków? Zawsze gdzieś muszą być kłótnie, zdrady, nieporozumienia...

Dlaczego wciąż musimy imitować smutną rzeczywistość w tym jednym, jedynym miejscu, gdzie mamy całkowitą dowolność - w opowieściach?

Tutaj jest inaczej.

Tutaj jest dobrze.

Instrukcje

Czterech graczy podziel na dwie pary, w każdej z nich powinni być jedna Pani i jeden Otto. Pary grają na zmianę. Kolejność scen jest nieistotna. Ważne jest to, by grać je więcej niż raz. Od Ciebie zależy, czy scenę należy powtórzyć, opuścić czy cofnąć się do poprzedniej. Nie mów graczom, o co chodzi - po prostu grajcie. Zacznij scenę, czytając na głos jej tytuł czy krótki opis.

„Otto jest w łazience. Drzwi się zatrzasnęły.”

Żadnych wskazówek, żadnych szczegółów, żadnego opisu gry, nic. To nieistotne dla rozgrywki. Jeśli czegoś potrzebują, niech sami sobie dostarczą informacji. Od graczy zależy, czy chcą powtarzać daną scenę w ten sam sposób, czy wprowadzać zmiany. Po pewnym czasie ich kreatywność się wyczerpie - tak właśnie ma być.

Twoim zadaniem jest wybrać, rozpocząć i zakończyć daną scenę, jak również pilnować graczy, by trzymali się jej co do słowa. Ważne jest właściwe wycucie czasu. Scena kończy się, gdy się kończy. Ma trwać dokładnie tyle czasu, ile trzeba. Przeciągaj ją. Niech się męczą.

Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy wprowadzą jakiś konflikt. Wtedy musisz natychmiast uciąć scenę i zacząć ją od nowa. Konflikt jest zakazany, mają to nawet w kartach postaci.

Współzawodnictwo między parami graczy? Zdław je! Nagle pojawia się jakaś chronologia? Zniszcz ją! Nagle zajmują się czymś innym, niż temat danej sceny? Stop, niech się skupią!

Tworzenie scen

Przed rozpoczęciem gry poświęć trochę czasu na stworzenie scen. Przykłady:

- Pani wchodzi do łóżka. Otto nie może zasnąć.
- Otto czeka na Panią w deszczu. Jest przemoknięty.
- Otto jest w łazience. Drzwi się zatrzasnęły.
- Pani i Otto są na Wieży Eiffla. Widok jest cudowny.

Użyj tych scen jako inspiracji i pomysłu, jak gracze by je odegrali - gdzie je zepsują?

Z gry

Pani wchodzi do łóżka. Otto nie może zasnąć.

Leżą chwilę w łóżku. Otto pyta, gdzie do diabła była. Na twarzy Pani maluje się poczucie winy. Otto zarzuca jej, że znów jest pijana. Ucinasz scenę: „STOP! Jeszcze raz, tym razem bez konfliktów. Od nowa, proszę.”

Otto czeka na Panią w deszczu. Jest przemoknięty.

[...] Pani proponuje, by natychmiast pojechali do Paryża. Otto się zgadza. Wychodzą. „Dzięki! Jeszcze raz od początku.”

Otto jest w łazience. Drzwi się zatrzasnęły.

Otto mocuje się z zamkiem, wreszcie woła o pomoc. Pani przybywa z odsieczą. Drzwi nie chcą się otworzyć. Dłubanie przy zamku. Ucinasz scenę: „STOP! To scena o miłości, nie o zamkach.”

PANI

Wyobraź sobie miłość tak wielką, że wypełnia cały świat.

Wiedz że tym razem los jest po Twojej stronie.

Czy czujesz tę radość?

Czujesz ją?

Czy czujesz uśmiech, który wpływa na Tve usta, gdy go widzisz?

Otto.

Życie w najbogatszej, najpiękniejszej formie.

A Ty jesteś Panią.

ZASADA: ŻADNYCH KONFLIKTÓW

PANI

Wyobraź sobie miłość tak wielką, że wypełnia cały świat.

Wiedz że tym razem los jest po Twojej stronie.

Czy czujesz tę radość?

Czujesz ją?

Czy czujesz uśmiech, który wpływa na Tve usta, gdy go widzisz?

Otto.

Życie w najbogatszej, najpiękniejszej formie.

A Ty jesteś Panią.

ZASADA: ŻADNYCH KONFLIKTÓW

OTTO

Wyobraź sobie miłość tak wielką, że wypełnia cały świat.

Wiedz że tym razem los jest po Twojej stronie.

Czy czujesz tę radość?

Czujesz ją?

Czy czujesz uśmiech, który wpływa na Twe usta, gdy ją widzisz?

Pani.

Życie w najbogatszej, najpiękniejszej formie.

A Ty jesteś Otto.

ZASADA: ŻADNYCH KONFLIKTÓW

OTTO

Wyobraź sobie miłość tak wielką, że wypełnia cały świat.

Wiedz że tym razem los jest po Twojej stronie.

Czy czujesz tę radość?

Czujesz ją?

Czy czujesz uśmiech, który wpływa na Twe usta, gdy ją widzisz?

Pani.

Życie w najbogatszej, najpiękniejszej formie.

A Ty jesteś Otto.

ZASADA: ŻADNYCH KONFLIKTÓW