



Konsultacja: Konrad Mrozik

Liczymy lajki.

Prowadzimy dyskusje prowadzące donikąd.

Udostępniamy fake newsy.

Nagrywamy wydarzenia zamiast je przeżywać.

“Like it, fav it, share it!”

Miliardy ludzi każdego dnia spędzają przynajmniej kilkadziesiąt minut przed ekranem swojego smartfona. Przestaliśmy zauważać, że każdy z nas ma w kieszeni swoją szklaną menażerię.

Scenariusz pt. “Laura” powstał na podstawie dramatu T. Williamsa “Szkłana menażeria” z 1945 roku, w ramach projektu “Szkłane menażerie” przy współpracy Akademickiego Ośrodka Inicjatyw Artystycznych i Stowarzyszenia Topory. Porusza temat ucieczki w sztucznie wykreowany świat i dzięki zastosowaniu medium, jakim jest sesja RPG ma być swego rodzaju metaforą takiej ucieczki.

Scenariusz przygotowany został dla 6 osób (5 graczy + 1 mistrz gry), ale może zostać poprowadzony nawet dla 2 graczy, z których jeden wcieli się w postać Laury Whitfield, a drugi jej towarzysza. Ważne jest, żeby mistrz gry zapoznał się z całym scenariuszem przed prowadzeniem.

Do poprowadzenia scenariusza proponuję darmowy FUNT RPG oparty na narracyjnej mechanice FU (Freeform/Universal). Mistrzowie gry napędzani przez wyniki testów “..., ale” lub “... i” poradzą sobie z dodawaniem nowych motywów i prowadzeniem fabuły. Załączam link do informacji o systemie i darmowych kart postaci: <https://funtrpg.com/content/funt-rpg>

Prowadzenie przygody

Scenariusz w klimacie psychologicznego thrillera został napisany jako zamknięta całość fabularna, ale mistrz gry może wybrać jakiekolwiek znane sobie miasto, jako tło wydarzeń, a gracze (z wyjątkiem prowadzącego postać Laury) mogą stworzyć dowolne postacie. Ważne jest, żeby zostały między nimi określone relacje - to osoby w wieku 20-30 lat, które razem z Laurą szukają jej brata.

Historia opowiada o losach dwudziestoletniej Laury, która opuszcza swój dom, by razem z przyjaciółmi poznanymi w Internecie odnaleźć swojego starszego brata Toma. Tropem Laury rusza jej matka, która chce sprowadzić córkę do domu. Wokół grupy cały czas dzieją się dziwne rzeczy, które podkopują ich wiarę w realność rzeczywistości. Na końcu przygody okazuje się, że Laura cały czas przebywała sama, a pozostała część drużyny towarzyszy jej jedynie poprzez czat grupowy na Messengerze. Zmęczony szarą rzeczywistością i każdym dniem spędzonym z matką umysł Laury wytworzył rzeczywistość, w której jej przyjaciele są razem z nią i wspólnie szukają brata, który mógłby być dla niej ucieczką. Matka pojawiająca się w świecie Laury jest manifestacją jej nadopiekuńczości i jednocześnie chęcią ucieczki. Twoim zadaniem, mistrzu gry, jest sprawić, by gracze mogli domyślić się, że coś jest nie tak, żeby nie poczuli się oszukani podczas zakończenia przygody.

Znajomość dramatu nie jest wymagana, ale jest mocno zalecana, żeby poczuć klimat scen, budowanych jako sensne i nierealne.

Tło scenariusza

W dramacie, Laura, dwudziestoletnia kobieta z niepełnosprawnością fizyczną i emocjonalną jest zamknięta w świecie iluzji i wspomnień. Jej matka, Amanda, nie cierpi swojego aktualnego życia, wspomina czasy z początków znajomości z ojcem dwójki swoich dzieci - Toma i Laury. Ojciec rodzeństwa opuścił rodzinę i wyruszył w podróż w bliżej niesprecyzowane miejsce, przesyłając im jedynie pocztówkę z życzeniami "wszystkiego dobrego" bez adresu zwrotnego.

Tom poświęca się dla dobra rodziny pracując w magazynie obuwia, ale w finale dramatu opuszcza rodzinny dom, tak jak jego ojciec. Chce być pisarzem i każdą noc spędza poza domem chodząc do kina i na dansingi, gdyż nie może znieść codziennej nudy.

Amanda dąży do zeswatania córki, bo uważa, że tylko tak zapewni jej byt. Nalega, by Tom przyprowadził najbardziej przyzwoitego z kolegów pracujących w magazynie. Wielokrotnie podkreśla, że ma być niepijący, żeby oszczędzić córce powtórki własnych problemów z małżeństwa, ale gdy Tom w końcu spełnia jej prośbę, następuje katastrofa, gdyż Laura powoli przełamująca swoje oderwanie od świata, zostaje odrzucona.

Opis dramatu znajdziecie tutaj: <http://encyklopediateatru.pl/artykuly/169170/szklana-menazeria>, a dodatkowo może przydać się znajomość "Incepcji" (2010) i postaci Mallorie Cobb, która może być inspiracją dla roli Amandy starającej się przeszkodzić w odnalezieniu brata. Matka Laury chce ją mieć tylko dla siebie.

Historia w "Laurze" jest kontynuacją "Szklanej menażerii", ale przenosi wydarzenia z do XXI wieku. Po opuszczeniu domu przez Toma siostra rusza jego śladem. Dla Laury z dramatu najbardziej liczy się jej szklana menażeria - kolekcja delikatnych, szklanych figurek

zwierząt. W fabule scenariusza “Laura” rolę szklanej menażerii zastępuje czarny, szklany ekran jej smartfona i ludzie, których poznaje w Internecie.

W dramacie didaskalia podpowiadają wyświetlanie tablic z obrazami/hasłami podsumowującymi dane sceny lub dialogi postaci. Ze względu na to, że sesje mają odbywać się online, proponuję wysyłanie graczom grafik z hasłami lub obrazami przez komunikator. Jeżeli prowadzisz na żywo, możesz poprosić graczy o zrobienie grupy na Messengerze, trzymanie telefonu na podorędziu i wysyłać hasła w trakcie sesji. Ostatnią opcją są po prostu deklaracje o tym, jak wszystkie postacie otrzymują kolejne wiadomości z nieznanego numeru (jakby ktoś był niewidzialnym narratorem). Możesz mówić o nich na początku sceny, jeżeli chcesz popchnąć ją w określonym kierunku, albo na końcu, jeśli chcesz ją nimi podsumować.

Postacie

Główną bohaterką przygody jest Laura, dwudziestolatka, która przez całe życie mieszkała z bratem Tomem i swoją matką Amandą. Postacie pozostałych graczy to jej szklana menażeria - znajomi poznani przez Internet, którzy zadeklarowali, że wyruszą z nią w szaloną podróż w celu odnalezienia jej brata. Proponuję, żeby tłem dla całej grupy był fakt, że są studentami z Erasmusa (lub innej międzynarodowej wymiany studenckiej). Pozwoli to stworzyć drużynę różnorodną kulturowo i etnicznie (co może ułatwić odgrywanie, jeśli uwzględnimy lub przełamiemy stereotypy, jak w “Domu z Papieru” (2017, Netflix). Międzynarodowa mieszanka również ułatwi mistrzowi gry wprowadzanie “przebłysków” rzeczywistości, gdy np. postać pochodząca z innej strefy czasowej będzie przez chwilę widziała inną porę dnia niż pozostali, świadcząc, że fizycznie przebywa gdzie indziej niż w opowieści.

Każdą z postaci niech reprezentuje jedna z emoji, która ułatwi graczom odgrywanie cech poprzez animalizację na podstawie danego symbolu. Zachęcam graczy do wybrania własnych symboli dla postaci (z wyjątkiem Laury). Poproś graczy również o napisanie na kartkach czego boją się ich postacie i wykorzystaj tę wiedzę na sesji w momentach przestoju.

Oprócz postaci graczy niech w pierwszej scenie towarzyszy im jeden bohater niezależny, który, podobnie jak oni, jest młody i chce pomóc Laurze znaleźć Toma. Ta postać ma jednak za zadanie pokazać, jakie zagrożenie stanowi Amanda i zginąć w pierwszej scenie, więc możesz, mistrzu, wymyślić do tego celu kogo chcesz.

Przykładowe postacie:



Jednorożec - Laura, jedyna w swoim rodzaju.



Małpa - energiczna i wysportowana.



Niedźwiedź - olbrzym i łasuch.



Mysz - cicha i płochliwa.



Pies - najbardziej przyjacielski.



Paw - najpiękniejszy.

Jeżeli chodzi o postacie niezależne, to za każdym razem, gdy drużyna kogoś spotka, poproś graczy o wspólne opisanie tej osoby. Zadaj pytania o charakterystyczną cechę wyglądu, wrażenie jakie sprawia i o cel postaci. Zasugeruj, żeby to była postać z ostatnio obejrzanego serialu lub filmu, może nawet identycznie się nazywać. Jak się mogłeś domyśleć, mistrzu gry, to Laura podświadomie zaludnia świat wytworami swojej wyobraźni, więc nie ma w tym nic dziwnego, że odwołują się do ostatnio poznanych filmów.

Cel przygody

Celem Laury jest odnalezienie brata zanim powstrzyma ją matka, która podążać będzie za nią przez całą przygodę, żeby sprowadzić ją do domu. Występująca w losowych momentach Amanda jest wypaczoną, koszmarną wersją siebie. Gdy pierwszy raz się pojawi, to pozbędzie się bohatera niezależnego, który był dołączony do drużyny na początku, żeby pokazać konsekwencje bezpośredniego kontaktu z matką. Amanda zawsze pojawi się “na horyzoncie” zapowiadając zbliżające się zagrożenie i pozwalając odpowiednio sprawnym postaciom dokończyć szybko to, co robią (wywołując efekt działania pod presją).

Poprowadzenie scenariusza w sposób, który nie pozwoli od razu domyślić się graczom, że są w głowie Laury jest wymagające, ale odpowiednie przygotowanie pozwoli osiągnąć efekt zwrotu akcji, który nie będzie jednocześnie oszustwem wobec graczy. Jeżeli sprawia Ci to trudność, to pamiętaj, że lepiej jest zbyt jasno dać do zrozumienia, że to nierealne niż trzymać wszystko w sekrecie i ujawnić na koniec, bez możliwości domysłu ze strony graczy.

To, co musisz mieć na uwadze przy prowadzeniu scenariusza, to nie rozdzielanie postaci do różnych lokacji i prowadzenie dialogów w taki sposób, że bohater niezależny zawsze zwraca się do jednej osoby przez całą rozmowę. Nie musi to być Laura, a jedynie postać, która zaczęła dialog (nawet jeśli inny gracz coś wtrąci, to odpowiedź zawsze będzie skierowana do głównego rozmówcy wśród graczy).

Innym rozwiązaniem może być wyjawienie graczom fikcyjnej natury ich postaci i poproszenie o współtworzenie historii, w której nie istnieją fizycznie (nadal mogą ze sobą rozmawiać, bo są przecież w jednej konwersacji w Messengerze). Pamiętaj, że gracze mogą również oddziaływać na świat gry - ich wyobrażenia są dla Laury realne. Wybór należy do ciebie.

Miejsce akcji

Zacznijmy od tego, że XXI-wieczny świat Laury znacznie powiększył się względem tego, co było w XX wieku w oryginale. Podróżowanie jest łatwiejsze i szybsze. W dramacie postacie mieszkały w Stanach Zjednoczonych, a teraz brat Laury, Tom, mógł wybrać dowolne miejsce. Jednak należy pamiętać, że Laura też musiała się tam dostać (chyba, że to, w jaki sposób znalazła się po drugiej stronie świata, jest jednym z elementów ukazujących nierealność opowieści).

W jaki sposób Laura mogłaby dowiedzieć się gdzie szukać Toma? Może wzorem swojego ojca z dramatu wysłał pocztówkę bez adresu zwrotnego, ale Internet pozwolił siostrze namierzyć miejsce, z którego przyszła kartka? A może znalazła jego profil na Facebooku i podąża śladami zdjęć, które wrzucał licząc, że któregoś dnia pojawi się dwa razy w tym samym miejscu?

Mistrz gry, możesz wybrać miasto, w którym dzieje się akcja tak, żeby dobrze ci się w nim prowadziło. Ja ze względu na sympatię do tego miejsca wybrałem Lizbonę (<https://pl.wikipedia.org/wiki/Lizbona>).

Prolog - hasło: Zagubiony bagaż (Lotnisko)

To hasło może znaleźć się na planszy lub zostać wysłane graczom.

Te z postaci, które spotkały się już w samolocie, czekają na odbiór bagażu. Wszystkie walizki i torby pozostałych pasażerów już wyjechały, z wyjątkiem należących do drużyny. Kiedy pójdą to zgłosić do obsługi, to oczywiście agent przyjmie zgłoszenie, ale sprawdzając dane w systemie powie “Faktycznie, mamy informację, że bagaż został w porcie wylotowym, ale to dziwne, bo tylko jeden. Poproszę o elementy charakterystyczne bagaży, najlepiej jakieś przywieszki, albo naszywki. Bagaż zostanie dostarczony do hostelu jutro przez kuriera”. Uważnie zapisz, co powiedzieli gracze, ale nie pozwól im na zbyt rozbudowany opis. Jest to pierwsza wskazówka, że coś jest nie tak - nawiązując do filmu “Fight Club” (1999) - postacie mają tylko 1 bagaż, bo w rzeczywistości są jedną osobą. Dlatego dobrze zasugerować, że “Waga wskazuje, że to plecak. No tak, studenci... Jakies naszywki?”, jeżeli opis pozwoli złożyć z tego jeden bagaż, to finał będzie miał jedno dodatkowe “wow!” dla graczy.

Kiedy postacie będą wychodzić z lotniska, niech bohater niezależny będący częścią drużyny zostanie zablokowany pomiędzy obrotowymi drzwiami lub w szklanej windzie. Światła zgasną, mrugną, a w nikłym blasku Laura zobaczy swoją matkę stojącą za bohaterem i wyciągającą w jego stronę rękę. Gdy światła się zapalą, w zależności od klimatu jaki chcesz osiągnąć, mistrzu gry, ciała może nie być, może rozsypywać się w pył, może leżeć we krwi. Po kolejnym błysku powinno jednak zniknąć, a bohaterowie niezależni (taksówkarze, pasażerowie itp.) nie zwrócili na sytuację uwagi. Reszta postaci nie musi wiedzieć, że to matka Laury, ale nie ma co ukrywać tego przed graczami.

Od tego momentu strachy innych postaci również zaczną się materializować. To, czy stanowiąc będą realne zagrożenie, zależy od tego, jakie były reakcje graczy na scenę na lotnisku. Chcą stawać do walki z nieznanym? Czemu im tego nie dać...

Scena I - hasło: Wstrząs (Hostel)

To, czego przed chwilą były świadkami postacie na pewno nimi wstrząsnęło. Możesz zrobić cięcie do hostelowego pokoju grupowego, który ma tyle miejsc, ile jest postaci +1 i podkreślić fakt, że jedno łóżko jest puste.

Czy to były przewidzenia? Jakie zagrożenie stanowi Amanda? Czy Laura się przyzna, że to jej matka?

Niech do Laury zadzwoni jej matka. Gdy ta odbierze telefon, to od razu włączy się głośnik. Matka będzie prowadzić rozmowę tak, jakby stała w drzwiach pokoju córki, a jakiegokolwiek wspomnienie lotniska zostanie zgaszone: “Skończ z tymi swoimi wymysłami! Ile można?”. W rzeczywistości rozmowa przez telefon rozgrywa się na żywo w pokoju Laury. Matka przyszła do pokoju sprawdzić, czy z jej córką wszystko jest w porządku i czy śpi.

Scena II - hasło: Tablica ogłoszeń (Hostel)

Rozmowa zostanie zakłócona przez hałasy na korytarzu. Zaczyna się wieczór integracyjny w pokoju wspólnym hostelu, a postacie zostaną zaproszone do zabawy. To jest moment, w którym mogą pojawić się kolejne wskazówki, gdyż podchmieleni studenci będą próbowali podrywać 2-3 osoby z drużyny (bez Laury i bez zwracania uwagi na płć podrywanej/ego - Laura w swoim mniemaniu nie jest atrakcyjna, więc w wyobraźni jest ignorowana, za to podrywane są zarówno męskie postacie jak i kobiece - bohaterowie niezależni widzą w końcu Laureę).

Pamiętaj, żeby rozmowy prowadzić tak, żeby nie pytać nikogo o imię, a do postaci graczy zwracać się na "ty" (możesz ułatwić sobie zadanie udając łamany angielski i używanie bezokoliczników przez zagranicznych studentów).

Powodem pojawienia się w hostelu może być pieczątką z pocztówki, albo polubienie przez brata jego strony na Facebooku. Na tablicy ogłoszeń wisi reklama wieczoru poetyckiego, który akurat odbywa się dziś w nocy na Erasmus Corner i hasło sceny powinno skierować graczy na jej poszukiwanie. Laura przecież wie, że jej brat chciał pisać. To może być okazja złapania kontaktu z Tomem.

Jeżeli ktoś z drużyny stwierdzi, że chciałby zostać, albo wybrać się do pokoju, to opisz jak idąc tam widzi w ciemnościach stojącą postać, która zamyka mu drzwi przed nosem. Jak gracz będzie się siłować i uda się mu dostać do środka, to zobaczy tylko przerwane kable od ładowarek telefonicznych wpiętych do jednego rozgałęziacza w pokoju.

Scena III - hasło: Wieczór poetycki (Erasmus Corner)

Żadna impreza nie może zacząć się bez taniego, studenckiego piwa z Erasmus Corner. W małych barach, studenci i przyjezdni zaprawiają się przed wyjściem do klubu lub na schodki na brzegu rzeki Tag.

Na wieczorze poetyckim Laura może trafić na pierwszy ślad brata w stu procentach potwierdzający, że jest w mieście. Łatwym rozwiązaniem byłoby umieszczenie go na liście występujących, ale jeśli masz drużynę, która chętnie zacznie rozpytywać wśród poetów, to możesz zdecydować, jakie informacje uzyskają:

- nazwisko Tom Whitfield znajduje się na liście artystów na ten wieczór;
- nikt nie widział Toma osobiście, ale wszyscy mówią o nagraniu na YouTube (jeśli ktoś z graczy zapyta o datę nagrania - powiedz, że wskazuje aktualny dzień - bohaterowie niezależni uznają to za błąd systemu);
- Tom zebrał największe oklaski za swój ostatni wiersz pt. "Szkłana menażeria" w poprzedniej edycji, więc wszyscy zastanawiają się, z czym pojawi się tym razem;
- nagranie na YouTube z deklamacją Toma. Uważna postać może zauważyć kobietę niepasującą do otoczenia na nagraniu w rogu pomieszczenia - jest to Amanda. Jeżeli ktoś sprawdzi to samo miejsce, to przez chwilę postać wciąż tam będzie, by po chwili zniknąć, jak uciekająca klatka filmu.

Kolejne osoby wchodzi na scenę i wygłaszają poematy. Mistrzu gry, w tym momencie również możesz pytać graczy o postacie, które widzą ich bohaterowie. Jak wyglądają? O czym mówi ich poezja?

Wieczór mija, ale Tom nie pojawia się. Lokal powoli się wyludnia, a do którejś z innych postaci dzwoni telefon. "Mama" na wyświetlaczu, w słuchawce głos Amandy: "Czy

wszystko w porządku?”, “Czy brałaś już leki?”. “Słuchaj, dostałam telefon... Tom... szpital”, “Coś przerywa” (dźwięk szpitalnych maszyn w tle). Opisz szybko, że ostatnie zdanie brzmiało jakby podwójnie, tak jakby ktoś stał obok i mówił te słowa. Kiedy postacie się rozejrzą, dostrzegą Amandę, która w ręku trzyma telefon należący do postaci, która zniknęła na lotnisku i pęk urwanych kabli od ładowarek z hostelu. Niech sypią się z nich iskry kiedy rusza w ich stronę.

Tutaj w zależności od twoich preferencji możesz zrobić walkę w zamkniętym pomieszczeniu lub ucieczkę wąskimi uliczkami Lizbony. Porażki na “Nie, i...” traktuj jako wyłączenie postaci w wyniku konfrontacji. Finał już blisko.

Drużyna powinna się już domyślić, że kluczowe jest trzymanie Amandy z dala od Laury, którą powinni chronić.

Jeżeli drużyna ma jakiś kreatywny pomysł na powstrzymanie matki dziewczyny, pozwól im na to. Niech widmo zniknie lub przestanie się poruszać pozwalając na ucieczkę. Laura pewnie będzie chciała od razu udać się do szpitala, bo jest już tak blisko brata, ale jeśli nie uda im się pokonać Amandy i Laura zostanie przez nią złapana to... obie znikną.

Finał - hasło: Kurtyna (Hostel i/lub szpital)

W zależności od tego czy Laura przetrwała, musisz odpowiednio zmodyfikować ostatnią scenę.

Amanda dopadła Laurę:

Jeżeli postacie nie udadzą się do szpitala od razu, to do hostelu następnego dnia zostanie dostarczony ich bagaż. Dokładnie taki, jaki opisany był w scenie na lotnisku. Oprócz rzeczy, które opisali gracze, są na nim przywieszki z emotkami, które przedstawiają każdego z nich (i Laurę). W telefonach wszyscy dostają powiadomienie o aktualnej lokacji Laury - pobliski szpital. Przenieś tam graczy bez opisywania podróży (podkreśla to nierealność, bo postacie mogą poruszać się z prędkością myśli).

Nie wspominaj o tym, jakiego rodzaju to szpital. Jeśli będą dopytywać, to powiedz, że widzieli tabliczkę, jak wchodzili, ale mignęła im tylko i wiedzą, że to szpital. Jak ktoś będzie nalegał na przeczytanie tabliczki - odczyta jakieś bzdury (we śnie/iluzji tylko raz można przeczytać dany tekst, bo tak funkcjonuje mózg - nie jest w stanie cofnąć strumienia myśli).

Opisz, jak idą przez wnętrze budynku, mijają poszczególnych pacjentów, których oczy są otumanione, a każdemu z nich towarzyszy pielęgniarz/pielęgniarka. Kroki postaci jak we śnie kierują się w stronę drzwi na końcu wydłużającego się korytarza, a kiedy je przekraczają widzą trzy postacie, które zdają się nie zwracać na nich uwagi (niezależnie co by nie robili). Amanda i młody (ok. 25 lat) mężczyzna podobny do Laury stoją przy łóżku, na którym siedzi Laura wpatrzona w ekran telefonu. Gdy któraś z postaci graczy próbuje nawiązać kontakt, to bez problemu się to udaje, ale... odpowiedź Laury przychodzi jako powiadomienie na telefon danej postaci.

Daj do zrozumienia Laurze, że ona nie widzi postaci pozostałych graczy, ale może z nimi rozmawiać. Ich słowa w pewnym momencie również stają się powiadomieniami na telefonie Laury.

Laura jest wśród postaci:

Jeżeli postacie nie udadzą się do szpitala od razu, to do hostelu następnego dnia zostanie dostarczony ich bagaż. Dokładnie taki, jaki opisany był w scenie na lotnisku. Oprócz rzeczy, które opisali gracze, są na nim przywieszki z emotkami, które przedstawiają każdego z nich (i Laureę).

Jeśli gracze stwierdzą, że udają się do szpitala - przenieś ich tam bez opisywania podróży (podkreśla to, nierealność, bo postacie mogą poruszać się z prędkością myśli).

Nie wspominaj o tym, jakiego rodzaju to szpital. Jeśli będą dopytywać, to powiedz, że widzieli tabliczkę jak wchodzili, ale mignęła im tylko i wiedzą, że to szpital. Jak ktoś będzie nalegał na przeczytanie tabliczki - odczyta jakieś bzdury (we śnie/iluzji tylko raz można przeczytać dany tekst, bo tak funkcjonuje mózg - nie jest w stanie cofnąć strumienia myśli).

Opisz jak idą przez wnętrze budynku, mijają poszczególnych pacjentów, których oczy są otumanione, a każdemu z nich towarzyszy pielęgniarz/pielęgniarka. Kroki postaci jak we śnie kierują się w stronę drzwi na końcu wydłużającego się korytarza, a kiedy je przekraczają, możesz wspomnieć mimochodem, że jest ich czwórka (lub tyle ile przetrwało wieczerek poetycki minus Laura). Jak będą dopytywać, to możesz powiedzieć, że Laury nie było wśród nich od wejścia do szpitala. W środku pomieszczenia widzą trzy postacie, które zdają się nie zwracać na nich uwagi (niezależnie co by nie robili). Amanda i młody (ok. 25 lat) mężczyzna podobny do Laury stoją przy łóżku, na którym siedzi Laura wpatrzona w ekran telefonu. Gdy któraś z postaci graczy próbuje nawiązać kontakt, to bez problemu się to udaje, ale... odpowiedź Laury przychodzi jako powiadomienie na telefon danej postaci.

Daj do zrozumienia Laurze, że ona nie widzi postaci pozostałych graczy, ale może z nimi rozmawiać. Ich słowa w pewnym momencie również stają się powiadomieniami na telefonie Laury.

Final:

Laura jest wpatrzona w telefon, z jej ust płynie strużka śliny, a w rozszerzonych źrenicach odbija się jasny ekran. Jej palce wodzą po klawiaturze, ale ona nie widzi, jak Tom odpakuje szklaną figurkę jednorożca i kładzie na jej szafce nocnej.

Opisz pozostałe postacie, które siedzą w swoich domach lub akademikach i każdy z nich ogląda inny klip na YouTube:

- atak hysterii młodej kobiety na lizbońskim lotnisku;
- pożar w hostelu po tym, jak niejaka Laura Whitfield zostawiła pourywane przewody od ładowarek w kontakcie;
- wieczerek poetycki przerwany przez "wariatkę z lotniska".

Dziękuję za uwagę!