

Spelet

Du har länge känt att vardagen blivit väldigt grå och monoton, livet har liksom gått på tomgång en längre tid. Det är då du ser annonsen. Det är inte någon reality-show eller dokusåpa, utan den riktar sig till den som redan har gott om pengar och önskar lite mer intressant vardag – den riktar sig till dig. Du toekar bara kort innan du anmäler dig till Spelet!

Premiss

Detta är en skräckfilm i form av ett *Dread* scenario. Karaktärerna är en grupp äventyrslystna, rika personer som svarat på en annons om att få mer spänning i livet. Detta är ingen dokusåpa eller realityshow, så de har var och en hostat upp en miljon kronor för att få vara med. Det som sedan hänt är att de alla har fått en flygbiljett med posten med en lapp "Spelet kan börja". Under flygningen får planet problem och syrgasmaskerna släpps ner. De tar på sig dem varefter samtliga tappar medvetandet. Detta är en simulerad flygolycka som ingår i spelet, men det vet inte deltagarna. Det hela börjar sedan på ön. Vem som ligger bakom spelet är okänt, men det som är okänt för alla är att ön inte är en vanlig ö utan någon märklig livsform eller annat som inte spelledaren räknat med och som nu vaknat till liv och spelledaren har tappat kontrollen över *Spelet!*

Om tornet rasar

Då har karaktären dött, om inte direkt så på något sätt ådragit sig en skada, sjukdom eller liknande som inom kort kommer leda till döden. Eventuellt kan en olycka inträffa för karaktären så att hen dör.

Miljö

Hela scenariot kommer utspela sig på en tropisk ö som kan jämföras med ön i tv-serien *Lost*. Ön är riggad på olika vis för att utmana spelarna. Spelet är med risk för eget liv, men det är inte nödvändigt att alla karaktärer dör. Vinsten ligger i att överleva länge nog för att börja värdesätta livet och fundera på vad pengar är värda.

Karaktärerna

Karaktär 1 - Advokaten: Framgångsrik advokat med gott om pengar. Även brott och straff har blivit blasé.

Karaktär 2 - IT-miljonären: Skapade en programvara som snabbt spreds över världen och blev nyligen uppköpt av ett internationellt storbolag. Söker nästa utmaning i livet.

Karaktär 3 - Pappas pojke: Har rika föräldrar och har ärvt en stor summa pengar. Jetsetare.

Karaktär 4 - Bedragaren: Påstår sig ha tjänat stora pengar på företagsverksamhet men är i själva verket en stor bluff.

Karaktär 5 - Lottovinnaren: Nyrik och är inte van vid att kunna hantera stora mängder pengar.

Karaktär 6 - Skådespelaren: Tjänat stora pengar på sina filmer, men vet kanske egentligen inte så mycket om den riktiga världen.

Öppningsscen

Vaknar till medvetande på en strand. Runt dem ligger utspridda flygplansdelar där vissa fortfarande brinner och andra ryker. Det som fanns i flygplanet är utspritt över så väl stranden som djungeln intill och i havet. Några kroppar finns på stranden och utöver spelarna själva har en handfull personer överlevt kraschen.

Akt I

- Stranden
- Djungeln
- Berget

Akt II

- Grottan
- Staketet
- Bunkern

Akt III

- Byn
- Dimman
- Flykten

Stranden: Spelarna själva ska mirakulöst nog vara oskadda. De vet ju inte att det är iscensatt. Dock kommer de hitta två personer på stranden där den ena är en vacker person som blöder från ytliga sår medan den andre ser betydligt mer alldaglig ut och har en svår skada i benet. Om de väljer att hjälpa den svårast skadade först kommer hen att överleva, annars inte.

Det finns ytterligare en liten grupp överlevande som har en stark ledare bland sig och hen tänker inte vika sig för spelarna utan bildar en egen subgrupp på stranden. Ser i första hand till sitt eget bästa.

Det som blir uppenbart är att de behöver skaffa förnödenheter. Det kan de t.ex. göra genom att leta igenom vrakdelarna. När ett kraftigt regn drar in på eftermiddagen blir det också uppenbart att de behöver skapa någon typ av skydd mot väder och vind, t.ex. i en del av flygplanskroppen.

Den självutnämnde ledaren för den andra grupperingen kommer insistera på att de ska ge sig in i djungeln och hen tar sin grupp med sig. De har dock knappt kommit in i djungeln förrän en märklig dimma verkar uppfylla djungeln och de hör skrik av fasa därifrån.

Djungeln: Så småningom blir spelarna ändå tvungna att ge sig in i djungeln. Eftersom stranden är helt omgärdad av den respektive havet så finns inget annat val om de ska hitta något sätt att ta sig härifrån. I djungeln finns diverse exotiska djur och här går det bra att spela på spelarnas fobier och rädslor för att de ska dra bitar. Men de kommer också hitta frukt och annat ätbart om de letar lite. Efter en stunds letande kommer de också hitta en ström med färskvatten. Om spelarna inte inser det själva kan de uppmuntras, t.ex. genom att låta någon av dem dra en bit, till att undersöka vattendraget uppströms, och då kommer de att få se att den kommer från ett berg.

Berget: Klättringen upp på berget är inte helt oproblematiske. Spelarna kan behöva dra flera gånger för att ta sig upp eftersom de inte har någon klätterutrustning med sig. Väl uppe på toppen konstaterar de först och främst två saker: en stor antenn och att ön är så pass stor att de inte kan se hela härifrån. Djungeln breder ut sig nedanför dem.

Om spelarna undersöker antennen närmre kommer de upptäcka något som ser ut som en kamera, men det ska inte vara helt uppenbart. De hittar också en ledning från antennen ner från berget i motsatt riktning mot stranden de kom från. Här ska spelarna börja fundera över om allt inte riktigt är som det verkar. Är den här ön inte riktigt vad den verkar vara?

Akt II

Grottan: Efter att ha följt ledningen ner på andra sidan berget, det är betydligt enklare att ta sig ner här än det var att klättra upp på andra sidan, går den in i en grotta. Väl inne i grottan hittar spelarna en ståldörr som står en smula på glänt. Innanför dörren är ett rum som är fullt av vad som verkar vara meteorologisk utrustning. Även här sitter vad som verkar vara någon typ av kameror, men återigen ska det inte vara helt klart att så är fallet.

Spelarna kommer sannolikt att leta efter någon typ av kommunikationsmöjligheter. Det finns en telefon, men den leder inte från ön utan bara till byn som spelarna ännu inte stött på. De kan leta en stund efter någon typ av radiomöjligheter, men de kommer inte lyckas. De kan däremot uppmuntras att försöka manipulera sändaren så att de tror att de kanske lyckats skicka någon typ av nödsignal med hjälp av antennen.

Staketet: När spelarna lämnar grottan kommer de upptäcka en stig som leder åt motsatt håll mot stranden. Om de följer den kommer de att så småningom nå fram till ett högt staket med röda lampor på stolparna. Ett lågt surrande hörs från staketet och det sitter stora skyltar som upplyser om att det är elektrifierat, vilket det också är. Att ta i staketet är förenat med livsfara. Om de följer staketet en bit kommer de att stöta på en grind med en kodpanel. Det ska vara uppenbart att här är en säker plats att passera staketet, men vad är koden?

Bunkern: Antingen om spelarna fortsätter leta runt om staketet eller om de ger sig tillbaka mot stranden så kommer de förr eller senare snubbla över en lucka i marken. Runt luckan finns blodspår som verkar färska. Om spelarna försöker öppna luckan så märker de att den inte är låst. De kan klättra ner i den bunker som ligger under. Väl där kommer de hitta en mängd skärmar och kontrollpaneler, och de kan nu konstatera att det finns kameror vid såväl stranden som antennen, grottan och staketet. Detta ska ge en tydlig bild av att allt är arrangerat och att inget som hänt hittills varit slump på något sätt.

De hittar också tydliga tecken på att någon varit här alldeles nyligen, t.ex. en varm kaffekopp eller liknande, men ingen finns här. Däremot hittar de en gåta som ger dem koden till grinden i staketet. De ser också en stor klocka som räknar ner tiden. Den står nu på 8:42:13.

Det som bör bli uppenbart för spelarna är att det finns fler på ön som uppenbart styr det som händer och att de troligtvis bor på andra sidan staketet.

Akt III

Byn: Efter att ha passerat grinden kommer spelarna ganska snart nå fram till en by med moderna stugor där all tänkbar bekvämlighet finns. Den verkar dock helt öde. En kuslig tystnad råder i byn. När spelarna börjar undersöka stugorna kommer de hitta ytterligare kontrollrum (med telefon till grottan), de kommer hitta ett mötesrum där det finns mappar för var och en av dem där hela deras liv finns kartlagda. Det är också tydligt att personer som betydligt mycket för dem varit här – men var är de nu?

De kommer plötsligt stöta på en person som gömt sig i en av stugorna. Personen är livrädd och yrar om att allt inte är som det verkar. Detta har ju redan spelarna förstått, men personen menar att det inte är spelet i sig hen syftar på utan att ön inte är vad den verkar vara.

Dimman: Utan synbar anledning fylls djungeln plötsligt av en dimma som kommer döda alla som befinner sig i den. Den ser naturlig ut men uppför sig på ett onaturligt sätt. Det som är märkligast är att det verkar som att det elektriska staketet håller den borta.

Båten: Lagom till att spelarna konstaterat att dimman är livsfarlig och att något är definitivt fel med den här platsen blir det strömavbrott. Detta ser de bland annat på att lamporna på staketet slocknat. Den de mött i byn kommer inte hinna undan utan kommer att fångas av dimman. Spelarna som fortfarande lever behöver fly från platsen, och de vet att det finns en båt vid en brygga en bit från byn, men de måste fortfarande genom djungeln och nu kan det dyka upp allehanda märkliga djur på deras väg och andra faror.

Spelarna kan också försöka skicka en signal till omvärlden från byn, men eftersom det blivit strömavbrott måste de då först få igång reservgeneratoren som finns i ett av husen. Om de gör det kan de via radion i kontrollrummet skicka ett S.O.S. innan de ger sig av till båten.

De spelare som lyckas ta sig till båten ska nu försöka få igång den och sedan ge sig ut på havet. Väl där kommer berget på ön plötsligt få ett utbrott likt en vulkan varefter hela ön sjunker ner som i ett slukhål i havet och när vattnet sedan fyllt hålet är det bara de överlevande på båten mitt på ett stort hav.

Vad var det som från början fick dig att studera juridik och bli brottmålsadvokat?

Du har varit mycket framgångsrik i ditt yrke, så pass att du fått rykte om dig att du inte kan förlora. Vad är det värsta du gjort för att se till att få en fällande dom?

Vad gör du för att varva ner efter en dag i rätten?

Under studietiden ådrog du dig en kroppsskada, vad är det och hur uppkom den?

Du tror inte på någon högre makt, men vad är det du inte kan sluta göra inför varje gång du ska upp i rätten?

Hur kom det sig att ditt första, och enda, äktenskap havererade?

Ni har ett barn tillsammans som du värdesätter mer än något annat i livet, vem är det?

Vilken är din syn på barnuppfostran och hur skiljer den sig från din ex syn?

I ditt yrke har du blivit ganska van vid både det ena och det andra, men vad får det fortfarande att vända sig i magen på dig, och varför stör det dig så?

Vem är din bästa vän som du alltid litar på? Hur länge har ni känt varandra?

Vad har du packat med dig som du absolut aldrig skulle åka hemifrån utan?

Varför avskyr du småkryp så starkt? Hur gör du för att inte visa det för tydligt?

Vad heter du?

Vad var det för typ av program du skapade som plötsligt alla i världen bara skulle ha?

På grund av ditt programs framgång tycker du att människor i allmänhet är ganska lättleda och lättlurade, hur kan det visa sig en vanlig dag?

När du gör något du brinner för går du all-in varje gång, hur har det fått dig att känna dig inför det här där du i princip inte fått någon information alls?

Du trivs inte särskilt bra i rampljuset, vad är det värsta sätt det visat sig på sedan du blev känd?

När du är i ett flow och någon stör din koncentration kan du reagera mycket häftigt, hur kan det ta sig uttryck?

Du har och har inte heller haft någon partner eller barn. Du skyller på att utvecklingen av ditt program tagit all din tid, men är det hela sanningen?

Vilken fiktiv figur är din stora hjälte och förebild? Varför?

På vilket sätt har du använt dina kunskaper på inte helt legitima sätt?

Du har en ovärderlig samling hemma, vad består den av? Varför är den så viktig för dig?

Att du började hålla på med datorer var en flykt från något i din uppväxt, vad var det?

Vilken dröm har du haft sedan barnsben som du vet att du aldrig kommer kunna uppnå?

Vad lämnar du aldrig hemmet utan?

Vad heter du?

Varifrån har din familj fått sin enorma förmögenhet?

I skolan förväntades du prestera på topp, och du lyckades få bra betyg. Hur löste du det i dina svagare ämnen?

Vad är det värsta med människor som plötsligt fått mycket pengar? Varför stör det dig så?

Du har ganska få vänner eftersom de flesta du möter bara är ute efter dina pengar. Vem är din bästa vän och varför?

Du har ett stort intresse för sport, vilken utövar du själv och vilken följer du i professionella sammanhang?

Dina föräldrar är på dig om att du borde skaffa en partner, varför har du aldrig lyckats ha någon längre relation?

Du anser att de flesta människor är ganska dumma och gör vad som helst för pengar, hur har du vid olika tillfällen bevisat att det är så?

Vad har du packat med dig längst ner i väskan?

Du har en lillasyster som du älskar mycket. Du har flera gånger beskyddat henne på olika sätt, ge några exempel.

Skogspromenader går bra, men vad är det du ogillar så skarpt med att i övrigt vara ute i naturen? Hur hanterar du det?

På vilket sätt har du fått lära dig att framgång i affärer ibland kan innebära att man måste vara lite hänsynslös?

Vad hette ditt första husdjur? Vad var det för djur?

Vad skulle vara katastrof för ditt rykte om det kom ut?

Vad heter du?

Du påstår dig vara en self-made man fast du egentligen inte har någonting. Vilken bransch påstår du dig vara framgångsrik inom?

Vad var det som fick dig att låna pengar till att vara med i *Spelet*?

Att vara fattig är något fult för dig, varför?

Dina drömmar hemsöks av en återkommande dröm allt sedan barndomen, vad handlar det om?

Du förutsätter att du kommer vinna det här spelet, varför är du så säker på det?

Vilken pryl som du tagit med dig anser du är livsnödvändig?

Vinsten i *Spelet* är inte i första hand för din egen skull, vem är det du vill hjälpa med pengarna du tänkt vinna?

Vilken är din främsta egenskap som får dig att verka övertygande i ditt bedrägeri?

Du har svårt för trånga utrymmen, vad gör du för att hantera det när du måste?

Vilket öknamn från barndomen plågar dig än?

Du anser att människor i allmänhet är lättlurade och allmänt dumma i huvudet. Vad kan få dig att ändra uppfattning om en person?

Du har några gånger haft ett "vanligt" jobb, men det har aldrig blivit långvarigt, varför?

Vilken annan talang har du som i stort sett ingen vet om?

Vad heter du?

Vilken var lottoraden som gav dig vinsten?

Vad var det första du gjorde efter att du fått beskedet om att du vunnit?

Vad har din plötsliga rikedom gett dig för bekymmer på sistone?

Hur reagerade familjen på att du anmält dig till *Spelet*?

Du trivs i vildmarken, vad är det bästa med att vara ute i naturen?

Din familj betyder mycket för dig, vad har du tagit med dig som ska påminna dig om dem under *Spelet*?

Har du någon gång varit otrogen, och i så fall med vem?

Även om du trivs i vildmarken så är det en sak du har svårt för, vad är det?

Du har alltid tyckt att rika personer är stroppiga typer, hur tänker du om det nu när du själv blivit rik?

Vad var det första du bestämde dig för att du inte skulle ta efter dina egna föräldrar i när du själv blev förälder?

Vilken last smyger du med?

Varför tror du att du har bättre förutsättningar att vinna spelet än de andra?

Vad heter du?

Vilket är ditt signum som skådespelare? Vilken är din mest kända roll?

Trots din gedigna, och ofta kritikerrosade karriär har du ännu inte fått ta emot något av de större priserna, varför tror du att det är så?

Vilken är den vanligaste missuppfattningen om dig som skådespelare?

Vad är det bästa respektive sämsta med alla fans du har?

Du förekommer relativt ofta i skvallerpressen där romansrykten ofta svävar, hur handskas du med det?

Vem äger egentligen ditt hjärta? Varför kan det inte göras offentligt?

Innan du blev känd skydde du inga medel för att få en roll du ville ha. Vad är det värsta du gjort för att sabotera för en konkurrerande skådespelare?

Berömmelse har alltid sitt pris, vilken är din last?

Hur många vet om att du ljuger om att du har en högskoleexamen när du egentligen hoppade av gymnasiet?

Vilken personlig ägodel bär du alltid med dig?

Vilket råd från din mamma kommer du aldrig glömma?

Vilken fobi lider du av som du skulle uppfatta som en katastrof om det kom ut?

Vad lockade mest med att ställa upp i *Spelet*?

Vad heter du?