



## **DER REGISSEUR/ DIE REGISSEURIN - BEN/ VERA VAN MATTE**

**ALTER: 41**

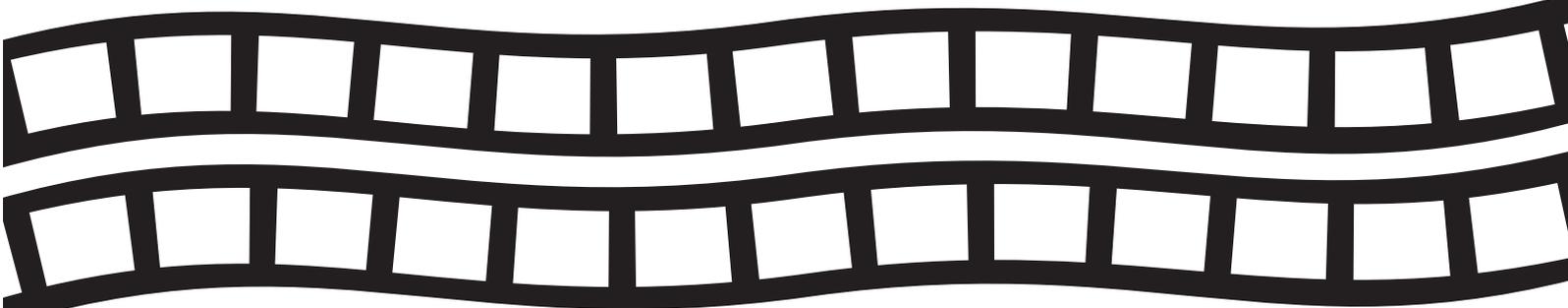
Dein Name ist in Hollywood nicht unbekannt, immerhin hast du schon etwa ein dutzend Filme inszeniert - die letzten sogar recht erfolgreich – und du bist an einem Punkt deiner Karriere angelangt, wo die großen Studios auf dich aufmerksam werden. Der aktuelle Film ist bereits deine zweite Zusammenarbeit mit George/ Elaine Silverman. Eigentlich hast du bisher in einem anderen Genre gearbeitet und dieser Film ist dein erster Versuch, auch in dieser Sparte zu glänzen. Dementsprechend hoch ist der Leistungsdruck der Öffentlichkeit und des Studios – der Produzent/ die Produzentin vertraut aber auf dein Talent, außergewöhnliche Geschichten gut in Szene zu setzen. Keine leichte Aufgabe, denn der erste Drehbuchentwurf ist nicht nur viel zu lang, sondern auch viel zu textlastig. Zum Glück hast du ein schauspielerisches Nachwuchstalent aus dem Independent-Filmbereich für den Film gewinnen können, der/die dich fasziniert und begeistert, weshalb du dich auch für sein/ihr Engagement stark gemacht hast. Leider hat das Produktionsstudio auch den/die Schauspieler/in gecastet, mit der du vor einiger Zeit eine kurze Affäre hattest – du hast aber vor, damit professionell umzugehen. Mit dem/der Kameramann/-frau hast du bisher noch nicht zusammen gearbeitet, hast aber gehört, dass er/sie sehr perfektionistisch sein soll.

Dieser Film wird darüber entscheiden, ob du in Zukunft zu den Großen der Branche gehörst oder ein weiterer, gescheiterter Regisseur, bist, der große Pläne hatte, aber keinen Biss sie durchzusetzen. Das Thema ist vielversprechend, die Schauspieler nicht unbekannt – es liegt an dir, alle Beteiligten dazu zu bringen, ihr Bestes zu geben – auch wenn du dafür ästhetische Kompromisse eingehen musst. Keine Kompromisse wirst du hinsichtlich deines Privatlebens eingehen – zwar bist du gerade Single, aber das ist auch gut so. Dein Film soll für sich selbst sprechen. Auf keinen Fall wirst du dich für eine Klatschreportage oder eine Skandal-Beziehungs-Werbung für deinen Film einlassen.

**Deine Spiel-Steuerungs-Sonderfertigkeit: „Schnitt“:**

Im Spiel werden mehrere Szenen gespielt. Innerhalb dieser Szenen kannst du jederzeit deine Regisseur-Fähigkeit einsetzen: Dazu klatscht du zweimal laut in die Hände und rufst: „Schnitt!“. Als Reaktion „frieren“ alle Mitspieler ihre aktuelle Bewegung „ein“ und du forderst damit entweder eine Aktion der Anderen oder das Ende der aktuell laufenden Szene.

Setze diese Meta-Spiel-Aktion ein, wenn du das Gefühl hast, dass das Spiel stagniert oder du stärkere Reaktionen der Mitspieler hervor rufen willst.



## **DER PRODUZENT/ DIE PRODUZENTIN - GEORGE/ ELAINE SILVERMAN**

**ALTER: 52**

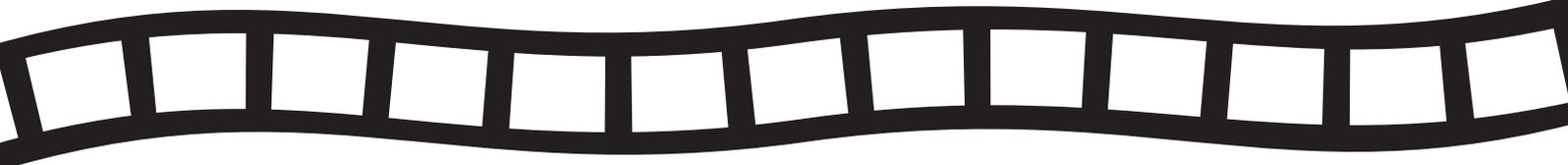
Als alter Hase im Business kennst du dich bestens in Hollywood aus, weißt, wen man kennen muss und nicht kennen darf und vor allem - wie man erfolgreiche Filme produziert. Du hast einige gute Storyentwürfe, einen Regisseur/ eine Regisseurin, mit der du bereits erfolgreich zusammen gearbeitet hast und einige viel versprechende Leute vor und hinter der Kamera. Doch leider ist es leichter, einen Sack Flöhe zu hüten, als alle Ideen und Wünsche des Teams zu berücksichtigen - gerade die selbsternannten Künstler machen dir Sorgen. Schließlich weißt du, dass letztendlich nur das Geld bringt, was den Leuten und der Presse gefällt. Schon jetzt hast du wieder viel zu viele Kompromisse gemacht. Nach all den Jahren bist du es leid, endlos zu diskutieren, Stars zu hofieren und pressewirksame Skandale zu inszenieren - die Leute, die du bezahlst, sollen einfach ihren Job machen - nicht mehr und nicht weniger. Um so wichtiger, dass dieser Film ein Erfolg wird und du dich danach zur Ruhe setzen und dein Geld für dich arbeiten lassen kannst.

Du bist immer bereit, dir gute Ideen anzuhören und auch unbeliebte Entscheidungen zu treffen, so lange du das Gefühl hast, dass es dem Erfolg des Produkts gut tut. Was du absolut nicht ausstehen kannst, ist wenn jemand deine Autorität oder Erfahrung in dieser Branche in Frage stellt - immerhin zahlst du hier die Gehälter...

**Deine Spiel-Steuerungs-Sonderfertigkeit: „Wiederholung“:**

Im Spiel werden mehrere Szenen gespielt. Innerhalb dieser Szenen kannst du jederzeit deine Art Produzenten-Fähigkeit einsetzen: Dazu klatscht du zweimal laut in die Hände und rufst: „Wiederholung“. Als Reaktion „frieren“ alle Mitspieler ihre aktuelle Bewegung „ein“ und du erklärst, welcher Teil der Szene und ab welchem Punkt wiederholt werden soll. Dies kann entweder ein kurzer Dialog, eine Einstellung oder sogar die ganze aktuelle Szene sein.

Setze diese Meta-Spiel-Aktion ein, wenn du das Gefühl hast, dass das Spiel stagniert oder du besondere Reaktionen deiner Mitspieler hervor rufen willst.



## **DER DREHBUCHAUTOR/ DIE DREHBUCHAUTORIN - SAM/ SARAH MITCHELL**

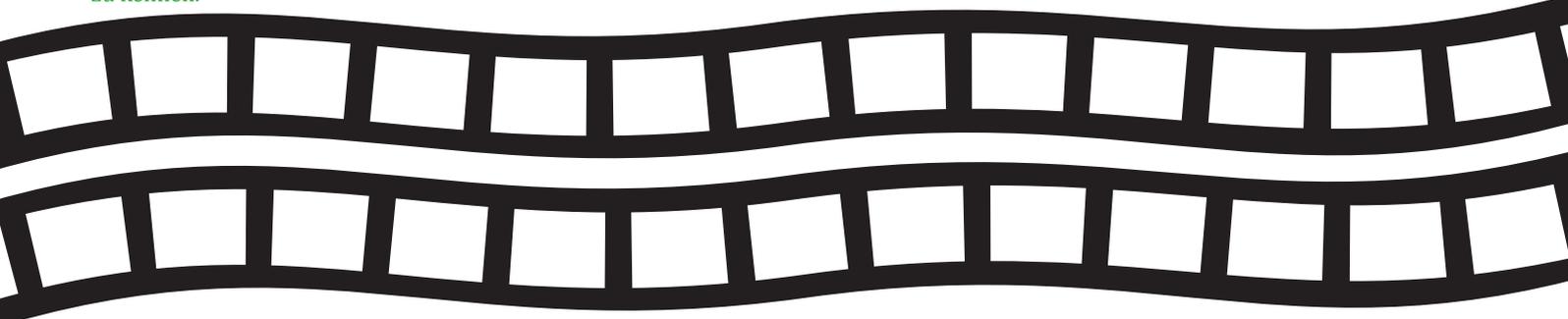
### **ALTER: 37**

Du bist sehr aufgeregt. Es ist etwas passiert, von dem jeder Schriftsteller träumt: dein letzter Roman soll verfilmt werden. Mehr noch: Nach hartnäckigen Verhandlungen hat es dein Agent erreicht, dass du auch das Drehbuch schreiben darfst. Endlich bekommst du Chance, über das Medium Kino eine breite Zielgruppe zu erreichen. Natürlich hast du dich mit Feuereifer an die Arbeit gemacht und bist gespannt, wie der Rest des Teams auf das Drehbuch reagieren wird – vor allem auch, wer die Rollen übernehmen wird, die dir in den letzten Monaten so ans Herz gewachsen sind. Ohne dich selbst zu loben: Gerade die geschliffenen Dialoge spiegeln präzise den Geist der Zeit und übertreffen in ihrer Qualität das niveaulose Blabla der gewöhnlichen Kinofilme um Längen. Da du derzeit an keinem anderen Projekt arbeitest, wurdest du als Drehbuchautor für die Länge der Produktionszeit gebucht und kannst dich jetzt intensiv darum kümmern, dass alle Änderungen dem Original gerecht werden. Die Reaktionen auf deine ersten Entwürfe war verhalten, aber du bist dir sicher, dass die Szenen nur etwas Erläuterung brauchen... Du hast schon genau den Ton im Ohr, in der die Dialoge gesprochen – vor allem auch: ausgesprochen – werden sollen und freust dich, dass der/die Schauspieler/in Stanley/Sarah Cassidy dabei ist, die/den du bereits in deiner Jugend hervorragend fandest.

Ehrlicherweise muss man sagen, dass die Verkaufszahlen deiner Bücher noch nicht wirklich hoch sind, was sich nicht besonders gut auf deinen Kontostand auswirkt. Für die Produktionszeit zahlt ja das Studio – aber wenn der Film kein Erfolg wird und damit auch die Buchverkaufszahlen steigen, wirst du dir bald einen neuen Job suchen müssen. Natürlich bist du bereit einige kleine Änderungen dafür in Kauf zu nehmen – es gibt aber Passagen, die dir so sehr am Herz liegen, dass du sie auf keinen Fall ändern wirst – Verkaufszahlen hin oder her. Immerhin bist du Künstler – das werden auch diese Kinofritzen einsehen.

#### Deine Spiel-Steuerungs-Sonderfertigkeit: „Rückblende“:

Im Spiel werden mehrere Szenen gespielt. Innerhalb dieser Szenen kannst du jederzeit deine Drehbuch-Autoren-Fähigkeit einsetzen: Dazu klatscht du zweimal laut in die Hände - alle Mitspieler „frieren“ ihre aktuelle Bewegung „ein“. Dann forderst du einen Mitspieler auf, eine Rückblende zu einer von dir benannten Zeit oder Situation zu spielen. Dazu darf er sich beliebige andere Spieler als Statisten suchen. Setze diese Meta-Spiel-Aktion ein, wenn du das Gefühl hast, dass das Spiel bereichern würde, bestimmte Hintergründe von Charakteren zu kennen.



## **DER STAR DES FILMS / HAUPTROLLE - TONI/ ANTONIA DE LUCA**

### **ALTER: 28 - AKTUELL KEINE BEZIEHUNG**

Du bist ein Star!

Du hast zwar außer einigen Kursen keine professionelle Schauspielausbildung genossen, aber es läuft dennoch alles super für dich zur Zeit und die Angebote fliegen dir nur so zu. Du willst den momentanen Schwung in deiner Karriere bewahren, aber dein Management ist sehr darauf bedacht, dass du jetzt weiterhin nur mit erfolgreichen Produktionen assoziiert wirst.

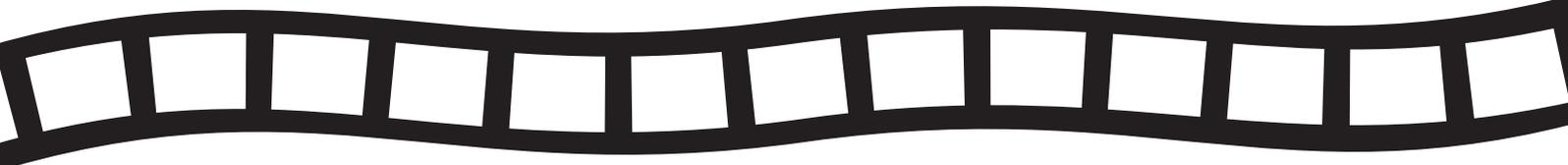
Dein Sexappeal ist auf seinem Höhepunkt und das weißt du auch, bist aber überzeugt, dass nur der Kameramann, der dich jetzt seit 2 Produktionen begleitet, das auch richtig rüberbringt. Daher bestehst du beim Regisseur auf dessen Einsatz für diesen Dreh.

Dein Management hat dir angeraten, dich mit dem Produzenten gut zu stellen, um dir die Möglichkeit offen zu halten, dir auch zukünftige Engagements zu angeln. Du wirst dir nicht all zu viel gefallen lassen, schließlich hängt der Erfolg dieses Filmes auch von deiner Teilnahme ab. Einer Diva (auch männlicher) muss man schon was bieten! Möglicherweise hattest du auch mal eine Affäre mit einem anderen Teammitglied...

#### Deine Spiel-Steuerungs-Sonderfertigkeit: „Innerer Monolog“:

Im Spiel werden mehrere Szenen gespielt. Innerhalb dieser Szenen kannst du jederzeit deine Schauspieler-Fähigkeit einsetzen: Dazu klatscht du zweimal laut in die Hände - alle Mitspieler „frieren“ ihre aktuelle Bewegung „ein“. Dann hältst du einen (kurzen) Monolog, der darstellt, wie du dich gerade fühlst oder was du gerade denkst. Setze dann die vorherige Szene durch erneutes Doppelklatschen fort. Setze diese Meta-Spiel-Aktion ein, wenn du das Gefühl hast, dass es das Spiel bereichern würde, dein Innenleben und deine (verletzten) Gefühle zu kennen.





## **DER ALTERNDE STAR - BELLA/ BILLY MORRISSON**

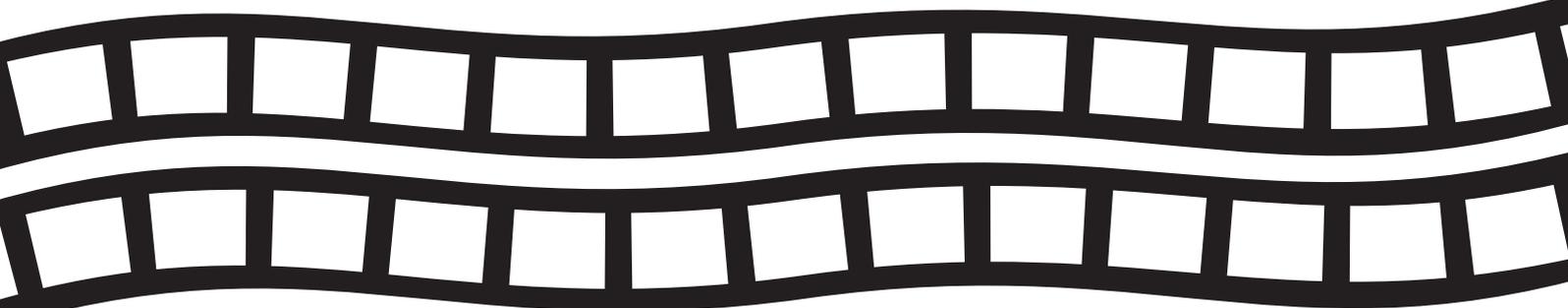
### **ALTER: 62, ZWEIFACH GESCHIEDEN, 2 KINDER AUS 2. EHE**

Du bist seit 45 Jahren im Business, hattest mit 17 deine erste große Rolle, aber dein letzter großer Erfolg ist bereits 30 Jahre her. 2 Scheidungen, Ex-Frauen und Unterhalt für deine Kinder belasten dein Vermögen, daher musst du noch mal vor die Kamera. Du willst dein Image, auf dem du dich seit Jahren ausruhest, erhalten, dich nicht für diese Rolle verbiegen und bist nervöser als du zugeben magst, dass dieser Film es alles zu Nichte machen wird. Diese Unsicherheit macht dich unberechenbar, launisch und zu einem durch und durch schwierigen Mitarbeiter. Leute, die dich auf deine alten Filme ansprechen oder dafür bewundern, stößt du deshalb auch regelmäßig vor den Kopf. Du hast einige Engagements in TV-Produktionen gehabt, die aber eigentlich nicht der Rede wert sind.

Du kannst es nicht ab, an deinem vergangenen Ruhm gemessen zu werden, auch wenn es dir immer noch Tür und Tor öffnet. Schließlich hast du es immer noch drauf und entgegen vieler deiner Kollegen sogar eine solide Ausbildung an der Schauspielschule genossen. Dein Management hat dennoch einige alte Gefälligkeiten beim Produzenten einfordern müssen, um dir die Rolle zu sichern.

#### Deine Spiel-Steuerungs-Sonderfertigkeit: „Innerer Monolog“:

Im Spiel werden mehrere Szenen gespielt. Innerhalb dieser Szenen kannst du jederzeit deine Schauspieler-Fähigkeit einsetzen: Dazu klatscht du zweimal laut in die Hände - alle Mitspieler „frieren“ ihre aktuelle Bewegung „ein“. Dann hältst du einen (kurzen) Monolog, der darstellt, wie du dich gerade fühlst oder was du gerade denkst. Setze dann die vorherige Szene durch erneutes Doppelklatschen fort. Setze diese Meta-Spiel-Aktion ein, wenn du das Gefühl hast, dass es das Spiel bereichern würde, dein Innenleben und deine (verletzten) Gefühle zu kennen.



## **DER AUFGEHENDE STERN AM SCHAUSPIELHIMMEL - AMY/ ROBIN MILLER**

### **ALTER: 21**

Mit deinen jungen 21 Jahren hattest du bereits mehrmals die Möglichkeit, Nebenrollen in großen Blockbustern zu bekommen - hast dies jedoch vor diesem Film stets abgelehnt und lieber anspruchsvolle Rollen in unbekanntem, aber künstlerisch herausragenden Independent-Filmen übernommen. Dein Manager hat dich jedoch davon überzeugt, dass es nun an der Zeit wäre, auch mal einen mutigen Schritt ins Mainstream-Kino zu wagen - vielleicht liegt es zum Teil auch an den Bewunderungsbekundungen des Regisseurs, der dich in einer der unbekannteren Produktionen „entdeckt“ hat, extrem begeistert ist und ein gutes Wort für dich eingelegt hat. Du bist voller Tatendrang, Neuem aufgeschlossen und fest überzeugt, dass dir eine große Karriere bevorsteht.

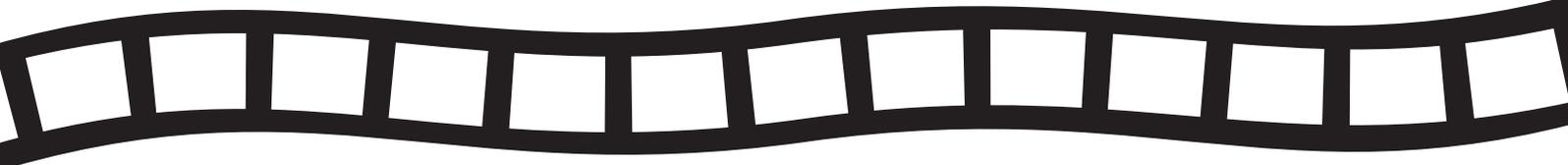
Du bewunderst Toni/Antonia de Luca - genauso wie sie/er möchtest du auch werden: so souverän, so selbstsicher, so stark. Es ist dir eine enorme Ehre, mit ihm/ihr in diesem Projekt zusammen zu arbeiten.

Zur Zeit ist deine Karriere und dein persönlicher Erfolg noch stark davon abhängig, ob du es allen recht machen kannst. Ein einflussreicher Kritiker wäre dein Ende in der Branche. Daher ist es für dich undenkbar, deine eigene Meinung laut zu äußern.

#### Deine Spiel-Steuerungs-Sonderfertigkeit: „Innerer Monolog“:

Im Spiel werden mehrere Szenen gespielt. Innerhalb dieser Szenen kannst du jederzeit deine Schauspieler-Fähigkeit einsetzen: Dazu klatscht du zweimal laut in die Hände - alle Mitspieler „frieren“ ihre aktuelle Bewegung „ein“. Dann hältst du einen (kurzen) Monolog, der darstellt, wie du dich gerade fühlst oder was du gerade denkst. Setze dann die vorherige Szene durch erneutes Doppelklatschen fort. Setze diese Meta-Spiel-Aktion ein, wenn du das Gefühl hast, dass es das Spiel bereichern würde, dein Innenleben und deine (verletzten) Gefühle zu kennen.





**LEITERIN/ LEITER DES ART DEPARTMENT - SARAH/ STANLEY CASSIDY**  
**ALTER: 37, LEDIG, ZUSTÄNDIG FÜR SET, LOOK UND CONTINUITY**

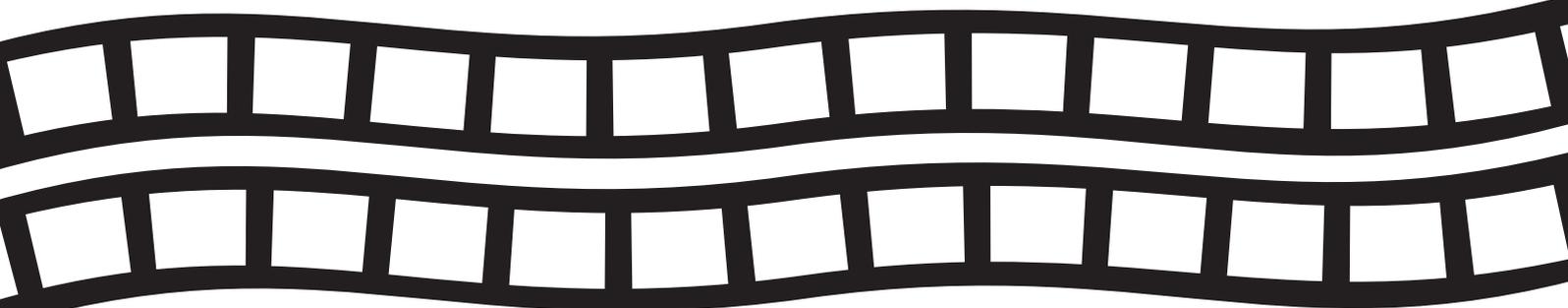
Du bist „in der Szene“ unterwegs, willst jeden Trend mitmachen, sobald er aufkommt und wechselst nahezu täglich deine Präferenzen - schließlich sollte man nicht den Ideen von Gestern nachweinen. Du stehst ständig im Kontakt mit anderen kreativen Köpfen im Film-Business und findest, deinen hohen ästhetischen Ansprüchen sollte mehr Gehör geschenkt werden. Gerade mit der/dem Produzenten stehst du ständig in der Diskussion, weil deine Ausstattungen angeblich zu teuer sind. Du findest aber, dass Kreativität seinen Preis hat und haben muss.

Nebenbei versuchst du dich auch selbst als Regisseur deiner eigenen Independent Filme und bringst auch das gerne ein. Entsprechend versuchst du dich gut mit dem/der Kameramann/-frau und dem/der Nachwuchs-Schauspieler/-in zu stellen. Letztere/n sähest du auch gerne mal in einem deiner Filme. Die kleinlichen Ideen des/ der Drehbuchautors/-in nerven dich hingegen ebenso wie die Ego-Trips des „ach so“ großen Filmstars.

Deine Spiel-Steuerungs-Sonderfertigkeit: „Szenenwechsel“:

Im Spiel werden mehrere Szenen gespielt. Innerhalb dieser Szenen kannst du jederzeit deine Art Department-Fähigkeit einsetzen: Dazu klatscht du zweimal laut in die Hände und rufst: „Szenenwechsel“. Als Reaktion „frieren“ alle Mitspieler ihre aktuelle Bewegung „ein“ und du erklärst, in welcher Umgebung die aktuelle Szene weiter gehen soll. Dies kann zB. ein Setwechsel sein oder ein neuer Ort, wo die Spieler in der jetzigen Szene hin gehen.

Setze diese Meta-Spiel-Aktion ein, wenn du das Gefühl hast, dass das Spiel stagniert oder du besondere Reaktionen der Mitspieler hervor rufen willst.



**DER KAMERAMANN/ DIE KAMERA FRAU - OLIVER/ OLIVE CASAREE**  
**ALTER: 28**

Nachdem du schon in deiner Kindheit alles und jedes gefilmt hast, wolltest du einen Beruf im Filmbusiness ergreifen. In deiner 2 1/2 jährigen Ausbildung hast du alle Techniken erlernt, vom Bildausschnitt über Kamerafahrten bis hin zu Close-Ups, die zu deiner Spezialität geworden sind. Du liebst es, alles in Großaufnahme zu zeigen: Gesichter, Hände und Requisiten. Für den Abschlußfilm deiner Ausbildung konntest du mit viel Überredungskunst den Filmstar Toni/Antonia de Luca gewinnen - mehr noch: die Zusammenarbeit begeisterter den Star so sehr, dass sie jetzt schon zum dritten Mal ausschließlich von dir abgelichtet werden will, was das Produktionsstudio auch nicht abgelehnt hat.

Du willst ästhetisch wertvolle Einstellungen kreieren - etwas noch nie da gewesenes. Außerdem willst du natürlich den Star Toni/Antonia de Luca nicht enttäuschen, allein aus Dankbarkeit. Nicht zuletzt ist der Dreh auch immer noch eine gute Möglichkeit, weitere Kontakte in der Branche zu knüpfen.

Was du überhaupt nicht leiden kannst ist, wenn man dir in deine Kameraeinstellungen und dein äußerst durchdachtes Bildkonzept hinein reden will oder ständig alles ändern will. Gerade die sprunghafte Art des/der Setdesigners/-in steht im Widerspruch zu deiner überlegten und planvollen Vorgehensweise und bringt dich regelmäßig an den Rand des Wahnsinns.

Deine Spiel-Steuerungs-Sonderfertigkeit: „Fokus Szene“:

Im Spiel werden mehrere Szenen gespielt. Innerhalb dieser Szenen kannst du jederzeit deine Art Kamera-Fähigkeit einsetzen: Dazu klatscht du zweimal laut in die Hände und rufst: „Fokus-Szene“. Als Reaktion „frieren“ alle Mitspieler ihre aktuelle Bewegung „ein“ und du benennst, auf welches gerade laufende Gespräch ein Fokus gelegt werden soll. Nur dieses Gespräch „läuft weiter“, alle anderen Mitspieler schauen zu. Du beendest die Fokus-Szene durch erneutes Doppelklatschen.

Setze diese Meta-Spiel-Aktion ein, wenn du das Gefühl hast, dass es für das Spiel wichtig wäre, Gespräche oder Themen besonders hervorzuheben.

