The Love of a lifetime

ein Postcard-Larp von Dennis Lange

Ein Game über das Leben, Veränderung und den ganzen Rest...

Leben ist Veränderung. Dies ist ein interaktives Game über zwei Verliebte, deren Liebe nicht stark genug für eine Beziehung ist, die sich aber ihr wechselhaftes Leben lang nicht aus den Augen verlieren.

Spielmechanik:

In diesem Game geht es darum, gemeinsam eine (bzw. mehrere) Lebens-Geschichte(n) zu erzählen und liebevoll auszugestalten. Die zentrale Spielmechanik ist ein „Speeddating"-Verfahren: Man spielt paarweise aufeinanderfolgende Szenen. Am Ende der Szene wechselt immer eine Person zur nächsten Spielstation und die andere Person bleibt an der aktuellen Spielstation, auch bei den darauf folgenden Wechseln. Szenerie könnte zB. eine Bank sein, oder ein Café, etc. Jede Szene dauert 3 Minuten - dann hat man 30 Sekunden Zeit, zur nächsten Spielstation zu kommen (ggf. kann man entsprechend lange Musikstücke dafür einspielen).
Wie die Szenen und die Gespräche verlaufen, ist sehr frei und erfordert die Initiative der Spielenden. Hierbei gilt: Was gesagt wird, wird zur Realität der Figuren und dient als weiterer Spielimpuls.

larpwriter.de
eine Initiative der WALD RITTER
unterstützt durch den LWL Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe.

Ablauf / Szenenfolge:

Szene 1: „Everlasting Love"

Man ist jung, unsterblich verliebt, geht auf Wolken und kann sein Glück kaum fassen. In dieser ersten Szene ist alles perfekt. Man redet darüber, wie gut das Leben ist und wie man es gemeinsam bestreiten will...

(zwischen Szene 1 und Szene 2 endet die Beziehung, man bleibt aber dennoch in Kontakt.)

Szene 2 – Szene X:
(X= Hälfte der Mitspielenden)
„Times they are a changing..."

Man trifft sich wieder, es ist Zeit vergangen (Monate, Jahre... wieviel genau entscheiden jeweils die Spielenden während des Szene) und man hat sein Leben „komplett verändert" (wie stark und ob das wirklich so ist, entscheiden auch die Spielenden) - und es ist gut so. Man erzählt sich, was man jetzt tut und wie die Pläne sind. Vielleicht bröckelt aber auch die Fassade und man offenbart, wie schwierig gerade alles ist.

Szene X+1: „Time to say goodbye"

Man trifft sich ein letztes Mal. Eine der beiden Personen verkündet, dass sie nicht mehr lange leben wird. Gemeinsam blickt man auf das Leben zurück, welches man im Laufe des Spiels kreiert hat und zieht ein persönliches Fazit. Zum Abschluss des Spiels verabschiedet man sich herzlich von der Person gegenüber (die einen „lebenslang" begleitet hat) und das Spiel endet.

Reflexion: „Be here – be now"

In einer gemeinsamen Runde tauscht man sich über die Spielerfahrungen aus und schildert die verschiedenen Lebensentwürfe, die in den unterschiedlichen Paarungen entstanden sind.
Kann man aus der Spielerfahrung Rückschlüsse auf das eigene Lebensmodell ziehen? Welche Beziehungen begleiten uns ein Leben lang?