

Paradise City ¹

Dauer: ca. 2 Stunden

Teilnehmer: 6

Rollen:

- **Tootles** – the least fortunate and most humble, always missing adventures that happen when he's not around (Skunk)
- **Nibs** – "gay" and debonair (Rabbit)
- **Curly** – gets into trouble so much that he habitually takes the blame even when he didn't do it (Guinea pig)
- **Slightly** – the most conceited, because he believes he remembers his life before being lost (Fox)
- **Bricks** – a bear of a boy who isn't the brightest (Bear)
- **Duvitch** – always second in everything. Believes himself to be second in command (Kangaroo)
- **Halfway** – always "halfway" in everything (i.e. can only carry half as much as the others, makes it halfway to a site and tires out, etc.) Only speaks in clichés - but only utters half of the sayings. (Raccoon)
- **Pogocat** – a hyperactive, bouncy boy who is all too eager for everything. (Tiger)

Ausgangssituation:

Die verlorenen Jungs von Peter Pan erfahren, dass ihr Anführer gestorben ist. Wie dumm, dass das Unglück nicht im Nimmerland passiert ist, sondern in der magielosen Welt. Da ohne Peter die Magie der Lost Boys erlischt, sind sie in der Realität gestrandet. Die Jungs werden unweigerlich und schnell altern und sterben. Hoffnung gibt es allein in der sagenumwobenen ‚Paradise City‘, wo man angeblich für immer jung bleibt. Doch die Uhr tickt, es bleiben nur 72 Stunden.

¹ ein Spiel von Sandra Quell

Raumanforderung:

- großer Raum, der in zwei Bereiche gegliedert werden kann (Malerkrepp oder anderes optisches Hilfsmittel)
- Möglichkeit mit zwei verschiedenen Lichtstimmungen zu arbeiten

Technik und Zubehör:

- Musikanlage
- Licht (Discoglühbirne, Stehlampe,...)
- Eight ball (Orakelball)
- Malerkrepp
- Stifte und Papier

Nice to have - Fluff:

- Requisiten für jeden Charakter (Papiermasken, Kuscheltiere etc)

Struktur:

Warm up (30 Minuten):

- Charakterwahl (und evtl. Ticks/Quirks festlegen)
- Erklärung Mechanik: Akte und -wechsel, Zukunftsvisionen, eight ball, Spielende
- Ausgangssituation definieren
- Was ist Paradise City? z. B.: Tod, tatsächlicher Ort, Parallelwelt, Ufo, ein Traum,.....
- 4 Akte definieren

Spiel (90 Minuten):

- jeder hat maximal 3 Visionen, diese müssen nichts miteinander zu tun haben und können auch dieselbe Situation darstellen mit verschiedenem Ausgang
- Visionen begleitet von Lichtwechsel, Aue ‚I have a dream‘
- 5 Minuten vor Schluss kommt ein Lied als akustisches Signal
- Spielende: wer schafft es nach Paradise City? Wer strandet in der Realität?

Nachbereitung (10 Minuten):

- OPTIONAL: Testament bzw. Brief an die Nachwelt schreiben
- kurzer cool down

Mechanik:

Definitionen:

- (Quirks, Ticks festlegen, die mit jedem Akt schlimmer werden)
- Ausgangssituation: wo? wann?
- Paradise City mit 3 Stichworten skizzieren. Diese werden aufgeschrieben und können als Gedächtnisstütze bzw. Inspiration dienen.
- 4 Akte bzw. Spielsituationen bestimmen, die man erleben möchte als Gruppe. Auch bestimmen, wieviel Zeit zwischen den Akten vergangen ist.

Akte:

- 4 Akte, maximal 20 Minuten pro Akt inkl. Visionen
- Jeder Akt treibt das Altern voran. Das kann auch das zunehmende Zerbrechen der Gruppe bedeuten
- GM zeigt Aktwechsel durch Musik an (Mad as a Hatter, You can never go home again etc.)
- nur max. 2 Minuten für Aktwechsel
- Aktstichwort wird nochmals genannt bzw. ist sichtbar an einer Stelle aufgeschrieben
- Nochmals daran erinnern, wieviel Zeit vergangen ist

Visionen:

- jeder hat maximal 3 Visionen - die anderen Spieler sollen darin eingebunden werden. Es gibt auch die Möglichkeit des inneren Monologs
- Ansage: I have a dream! als cue für den GM
- Lichtwechsel evtl. Musikwechsel

Realität:

- bestimmt vom Orakel des eight ball, dieser soll nach der Vision geschüttelt werden
- der eight ball kann auch als Inspiration genommen werden (max. 2 mal) beim Aktwechsel

Im Raum:

- eine Hälfte des Raums ist für die Realität, die andere Hälfte für die Visionen
- Paradise City ist hinter der Tür, durch die man zum Schluss den Raum verlässt

OPTIONAL

Hinter der Tür:

- Stift und Papier nehmen, Testament oder Brief schreiben

Musik:

Zwischen den Akten:

Larkin Poe - Mad as a Hatter <https://youtu.be/U8QKE-Q43W0>

Gangstagrass - You can never go home again https://youtu.be/cCEHQ_nhxOA

Brother Dege - Too old to die young <https://youtu.be/f8VoSM0VrQU>

Napoleon XIV - They're coming to take me away

<https://youtu.be/hnzHtm1jhL4>

Stimmung während der Akte:

Ludovico Einaudi - Seven days walking <https://youtu.be/ntj-sP8y3kw>

Motivational music <https://youtu.be/WDxMas784iY>

Chronicles of Narnia https://youtu.be/5RHTt4_XVVU

Abspann: Guns'n Roses - Paradise City <https://youtu.be/T0ZmErXkxkE>

Led Zeppelin - Stairway to Heaven <https://youtu.be/qHFxncb1gRY>

Nami Nami <https://youtu.be/L0pQVnLIDig>

Dream on <https://youtu.be/Yq4KA0mUnC8>