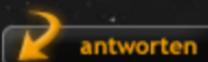
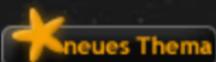


Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection - Departure Time: Feedback & Berichte



[Resurrection/Revenant & Renascentum Foren-Übersicht](#) » [Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#)

[Vorheriges Thema anzeigen](#) :: [Nächstes Thema anzeigen](#)

Autor	Nachricht
<p>Florian Resurrection-Orga</p> <p>   Administrator </p>  <p>Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien</p>	<p>  Verfasst am: So Mai 13, 2012 20:45 Titel: Resurrection - Departure Time: Feedback & Berichte zitat </p> <hr/> <p>Moin ihr,</p> <p>hier ist der Platz für Feedback und Berichte zu Resurrection Stories - Departure Time.</p> <p>Ach ja, EDIT: Fotos zur Veröffentlichung bitte an mich schicken!</p> <p> profil pn www </p>

<p>Sven Halen Registrierter Benutzer</p> <p>   </p> <p>Anmeldedatum: 05.04.2005 Beiträge: 78 Wohnort: Stade</p>	<p>  Verfasst am: Di Mai 15, 2012 18:33 Titel: zitat </p> <hr/> <p>So werfe ich denn den ersten Stein 😊</p> <p>...bzw Wattebausch, denn negatives habe ich wirklich nichts zu berichten.</p> <p>Ich hatte sehr viel Spass und Action dieses Wochenende und habe den Alltagsstress komplett vergessen.</p> <p>Dies ist wohl das erste und einzige Mal gewesen, dass ich (bzw. die Hand voll Leute um mich herum) bei einem Plot komplett von vorn bis hinten beteiligt war, direkten Einfluss auf die Geschichte hatte und (noch viel geiler) die Geschichte meinen Charakter weiterentwickelt hat.</p> <p>Lance hat sich über die Jahre trotz und auch wegen einer längeren Pause vom feigen Mächtegernrunner zum kaltblütigen Auftragskiller und gesuchtem 50K-Gangster gemausert. Und zwar nicht durch irgendwelche Dinge, die ich mir zuhause im stillen Kämmerlein so überlegt habe, sondern ganz allein durch die Geschehnisse. Und das macht die ganze Sache so reizvoll.</p> <p>Und am letzten Wochenende sind einfach viele Fäden zusammen gekommen und haben ein großes Ganzes ergeben, in dem ich mitten drin sein durfte.</p> <p>Die Organisation und Koordination hat durchweg reibungslos funktioniert. Die einzige Szene, die ich verpasst hab, war die mit den einsamen Schützen... aber selbstverschuldet, weil ich nicht aufs Frühstück verzichten wollte, bzw. mir hinreichend Schlaf gönnen wollte, um die folgende Nacht durchzustehen.</p> <p>Das geschlossene Schinkelbad war natürlich Pech, aber die Alternative hat super funktioniert und auch die längere Fahrt dorthin hat eigentlich nur mehr Spannung aufgebaut.</p> <p>Aber von vorn.</p> <p>Der Start hat sich etwas hingezögert, gab aber genug Raum für Interaktion zwischen uns Beteiligten. Dann das erwartete Treffen mit Schmidt. Imposantes Auftreten mit komplettem Runnerteam in der Hinterhand, welches professionell genu ist, Aufträge abzuwickeln, in dem es die Arbeit anderen überlässt und dafür nicht mal zahlen muss und auch noch sauber aus der Nummer herauskommt.... und das obwohl die einzelnen Morde immernoch die Handschrift der eigentlichen Runner Machete, Hazmat und Snitch tragen. Hut ab. Und um dem noch eins drauf zu setzen, die "Rückversicherung" und die geschickte Befreiung eines Spielers von seiner Rolle... Durchweg gut inszeniert.</p> <p>Dann wieder warten auf Info, wann und wo Hack auftauchen würde gemischt mit der Gewissheit, dann schnell zuschlagen zu müssen.</p> <p>Dann Action zum ersten.</p> <p>Planen konnten wir nicht viel, da wir weder wussten, was uns erwarten würde, noch in welcher Umgebung. Also hin, aussteigen, losballern und beten. Eine Strategie, die erstaunlicher Weise sogar funktioniert hat.... bis auf den Nebensatz von Lolly: "Was ist eigentlich mit dem Typ, der eben abgehauen ist?" 😊</p> <p>(Mein persönliches Highlight Nr 1): In den Wagen und mit quietschenden Reifen hinterher. Vergeblich. Aber es gab nur zwei Möglichkeiten. Entweder er war weit gelaufen oder er hatte sich gut versteckt. Und da Lance himself bekanntlich Meister im Finden von Verstecken ist, gab es kein Entkommen und ich konnte Lolly beruhigen mit dem Satz "Mach dir um den keine Sorgen, Cherie"</p> <p>Nun gab es viel zu bequatschen mit dem guten, schieße aussehenden Hack. Glücklicher Weise passten Iron Fists Klamotten recht gut...</p>
---	--

Der Samstag fing an mit einer Nachricht von Antiq, dass ich mich auf die Socken machen sollte und ging weiter mit einer zweiten Nachricht, dass wir uns NICHT am Safehouse treffen, sondern am Westerberg... leider zu spät gelesen 😞

Danach Action zum zweiten.

Wir kannten den Zugriffsort dieses Mal 2h im voraus, also hin und Hinterhalt legen. Mit Erfolg. Das Ende von Wheazle, Kontakt mit den Klabautern und lustiges Leichen-in-den-Kanal-Schubsen...

Beim anschließenden Platzregen kam ich mir mit Mantel und Sonnenbrille etwas vor wie Neo beim Endkampf gegen Agent Smith in Matrix Revolutions....

Sehr stimmiges Szenario, dumme Blicke von Anglern und Kanuten inklusive.

Die Catering-Giftmord-Nummer war dann leider weniger glorieus. Alles schön geplant, dann spontan anders gemacht und versaut. Gambino alias Henning ist zwar sehr pitoresque mit dem Kopf im Salat verendet, aber QR und ich dann leider etwas in die Zange genommen worden. Und statt Brains Löckchen zu hinterlassen, hab ich mir auch noch meine ID abnehmen lassen... Schöne Scheiße. Wenigstens ist die Flucht mit leichten Blessuren gelungen. Auch wenn es der Kavallerie (Hack) leider nicht möglich war, das Gaspedal im "Marschall" zu bedienen... Schwamm drüber. Im Safehouse Wunden geleckt und auf den unangenehmen Teil des Abends gewartet. Die Höhle des Löwen, bzw. den SM-Keller des Hirken. Um die Vorfremde noch etwas zu schüren, ertönten sakrale melodien aus dem Sichtec-Autoradio und ein Grinsender Johann Kress merkt an, dass einen diese Musik an große Dinge erinnert, die da noch kommen mögen... Die Beklemmung steigt und lässt sich weder durch Nostalgie am Ostbunker noch gemeinsames Wellnessbad mit gerechter Hand in der Gummiring-Rutsche abwenden. Auch Lollys Anmerkung "ich glaub, ich hab scheiße gebaut" mit anschließendem Sichtec-Aufmarsch haben die Stimmung nicht deutlich bessern können.

Und als Lance mit anhören musste, wie Lolly zu Tode gepeitscht wurde und noch keine Spur von den Chummern zu hören war wurd's echt uncool.... Sollte ich versuchen, eine der Knarren von Leitmeier oder Kress zu ergattern, dem Sichtec-Beamten die Knarre aus der Hand treten und Sichtecbeamtin Block als Geisel nehmen und befürchten, dass sie niemals mehr Chance haben würde, Mitarbeiterin des Monats zu werden? (Danke für die Vorlage, Laura)

Das wäre kaum gut ausgegangen. Also blieb nur abwarten, bis endlich die ersten Schüsse fielen.

Dann ging es schnell und ich konnte kaum die Darts zählen, die von Florians Glatze abgeprallt sind 😊

In letzter Sekunde und während des Sichtec-Alarm-Countdowns gelang die hektische Flucht. Als Dank hinterließ Lolly ihre Tasche mit unserem letzten Geld...

Gerade aus der Gefahrenzone hinaus, auf dem Parkplatz HINTER Ikea mussten Hack und Brain professionell verarztet werden. Das warten auf das Ärzteteam war angesichts der Kälte echt unangenehm, aber alles wurde gut.

Aber das eigentliche Highlight kam noch! Die Sontägliche Flucht aus Osna per Chartermaschine, welche tatsächlich per Flugzeug erfolgte!

Neidisch hatte ich auf Bildern anderer Cons schon öfter den Einsatz von Booten beobachtet, aber ein OT-Flugzeug war neu und echt einmalig!

...auch wenn ich kurz erschrick, als Jan unbeabsichtigt während des Fluges den Türöffner betätigte



So.... viel inhaltliches erzählt, aber weder Lob noch Kritik, wie es sich für ein Feedback gehört.

Kritik ist einfach. hab keine.

Lob hab ich sehr viel.

Sehr gute und über Jahre aufgebaute Story, die hier ihren Höhepunkt hatte.

Sehr glaubwürdige und Stimmige NSC, die in wirklich jeder Rolle überzeugt haben. Unauffällige aber immer anwesende SL, keine OT-Blasen. Sehr geile Locations. Überragende Fluchtfahr- und Flugzeuge.

Perfektes Wochenende.

Kaum zu fassen, dass ich mich beinahe nicht angemeldet hätte....

Sven aka Lance L'Etoile aka Lars Sterninger

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#) [email](#) [www](#) [aim](#) [yim](#) [icq](#)

Orion Guardian

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 03.09.2008

Beiträge: 82

Verfasst am: Di Mai 15, 2012 22:00 Titel:

[zitat](#)

Also, ich bin nicht der große Feedbackschreiber, das hat sich in meinen jetzt Jahren als SL anderer Live-Projekte nicht verbessert, eher das Gegenteil. Aber euch schulde ich es jedes Mal und hole es zu spät nach. Diesmal nicht ^^

Ich war als Springer auf dem Con und muss sagen, es war ein rasanter Wechsel von einer Rolle in die andere aber ohne dass es hektisch wurde. Ich würde sagen aus meiner Sichtweise lief auf dem Con alles reibungslos. die Organisation war, wie erwartet, gut geölt und es gab weder langen Leerlauf noch "schnell schnell der Zeitplan" Hektik.

Dass die Verletzten auf dem Ikeaparkplatz warten mussten war nur dem Umstand geschuldet, dass wir zum Umziehen am Fürstenauer Weg eine längere Fahrt hatten als die Spieler vom SM Keller in Hellern zum Ikea 😊

Die NSC Unterbringung in der späteren "Mafiawohnung" war ausgezeichnet die Teilverpflegung nicht nur ausreichend sondern auch abwechslungsreich [hmm Weintrauben]. Der Plot war schön durchstrukturiert, die Rollen gut voneinander abgegrenzt, wir als Springer hatten denke ich alles, was wir uns wünschen konnten. Und ein Besuch im Nettebad am Samstag Abend als "Abschluss" der Fahrerei war sehr willkommen.

Es gab einige sehr schöne Szenen, die Beschattung im Nettebad und die vorhergehende Verfolgung durch die Spieler (wenn ihr euch nicht so von den "normalen" Menschen

unterschieden hätte wärt ihr mir nie aufgefallen) waren großes Kino. Der Hinterhalt am Kanal war unerwartet und Antiqs Vergleich "Schlaftablette oder Kugel im Kopf" zu "Rote Pille - Blaue Pille (Matrix) war sehr schön. Auch wenn ich mein Hemd ein wenig vermisst habe *lach* Und natürlich die "Einsamen Schützen", die man eigentlich nur als "leider geil!" bezeichnen kann *gg*

Sehr schöner Con, immer gerne wieder, von meiner Seite als Springer hätten die Dinge besser nicht laufen können.

Gruß Hendrik

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#)

Lorik

Revenant-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 19.03.2004

Beiträge: 231

Wohnort: Mainz

Verfasst am: Mi Mai 16, 2012 01:51 Titel:

[zitat](#)

So, dann will ich mal (Ich habe hier mal Martens "Format" übernommen) ...

Resurrection Stories – Departure Time

Cyberpunk-LARP vom 11. bis 13. Mai 2012 in Osnabrück

Homepage: <http://www.cyberpunk-larp.de/cons.html>

Veranstalter: Verein für Liverollenspielorganisation und -support (LarpOS) e.V.

Teilnehmer: 5 Spieler, 4 Springer, 4 SL

Art: Run-Veranstaltung und Einladungscon

Locations: diverse Parkplätze, Privat- und Ferienwohnungen – und ein Schwimmbad

Ich war: SC (Iron Fist & Hack)

Verpflegung: Selbstverpflegung (Dank an Sarah für die Zubereitung!)

Unterbringung: Wir Spieler waren in einer Ferienwohnung in Osnabrück untergebracht. Die Ausstattung war in Ordnung und für einen „Schlupfwinkel“ durchaus passend. Und auch die Begegnungen mit einigen der skurrileren Nachbarn haben den Spielspaß nicht gemindert; die relativ zentrale Lage der Wohnung hat die etwas geringere Privatsphäre mehr als wett gemacht.

Plot: Die überlebenden Ex-„Ostratten“, die sich im Verlauf der vorhergehenden Veranstaltung (R&R Episodes – Gangbangers) den Bremer „Luxen“ angeschlossen haben, und ihre Helfer haben den Plan gefasst, ihren seit zweieinhalb Jahren in Hochsicherheitshaft sitzenden ehemaligen Boss Hack zu befreien. Hilfestellung erhalten sie dabei von einem undurchsichtigen Herrn „Schmidt“, der ganz eigene Ziele verfolgt und als Gegenleistung einen „Blankoscheck“-Gefallen einfordert.

Der „Gefallen“ besteht darin, am Vorabend der Friedensratswahlen drei Unterweltgrößen auf vorgegebene Art und Weise zu eliminieren, die auch den Beteiligten z.T. seit Jahren bekannt (und verhaßt) sind. Herr Schmidt bringt trotzdem eine potentiell tödliche Rückversicherung ins Spiel, die einen der Befreier prompt ausschaltet, so dass der frisch befreite Hack dessen Position einnehmen muss...

Die folgenden Stunden sind mehr als gefüllt mit Informationsbeschaffung, Last-Minute-Planungen und Durchführung der Attentate, unterbrochen von kurzen Erholungspausen. Wider Erwarten gelingt dem Team der Hatrick, und da eine der Bedingungen für Schmidts Unterstützung war, an den Tatorten eindeutige Spuren zurückzulassen ist allen Beteiligten klar, dass es für sie keine sichere Zukunft in Osnabrück geben kann.

Besonderen Reiz bekam die Geschichte dadurch, dass fast alle Charaktere teilweise seit Jahren persönliche Rechnungen mit den „Zielpersonen“ zu begleichen hatten, so dass „Departure Time“ den Endpunkt eines über Jahre gewachsenen Handlungsgeflechts darstellte. Wenn „Judgement Day“ (Resurrection 10) das „Serienfinale“ der Handlung um den Ostbunkerkomplex darstellte, dann ist „Departure Time“ quasi das „Serienpecial“. Trotz einer Kombination aus alten, neuen und lange „abwesenden“ Charakteren gab es keine merkbaren Anlaufschwierigkeiten; „Outtime-Blasen“ blieben auf ein (nicht störendes) Minimum beschränkt, und sowohl die sich dramatisch zuspitzende Handlung als auch die Interaktion zwischen den stimmig dargestellten (und teilweise schön skurrilen) Springer-, SL- und Spieler-Charakteren haben für eine wirklich spannende Geschichte gesorgt.

Highlights: Genaugenommen war der ganze Con ein Highlight für mich. Ich durfte nicht nur noch einmal in die Rolle eines Charakters schlüpfen, der die Resurrection-Storyline „von Anfang an“ miterlebt hat, sondern konnte zusammen mit alten Weggefährten ein paar alte Rechnungen begleichen (womit ich ehrlich nicht mehr gerechnet habe). Und durch die Möglichkeit eines (stimmigen) Charakterwechsels zu Beginn konnte ich auch im Vorfeld an IT-Planung und Spiel teilnehmen. Wow! Nichts desto trotz gibt es einige Szenen, die mir besonders im Gedächtnis geblieben sind:

Im „gestrandeten“ Gefangenentransport Freitag Nacht festzusitzen und nichts tun zu können, als draußen die Schießerei losging.

Das Treffen mit den „Einsamen Schützen“ am Sonnabendvormittag; ihr habt wirklich herrlich viel Schwachsinn erzählt!

Das Warten in Lance's Auto. Ich wusste nicht, dass auch Fahrzeuge jetzt in Kleidergröße XS hergestellt werden 😊. Und dann die SMS von Lance aus der Villa von Gambino, die lediglich aus dem Wort „Fuck“ bestand...

Das „Beschattungs-Intermezzo“ im Nettebad.

Das Verlieren der Sichtec-Wagenkolonne - und das Wiederfinden dank Sven/Lances auch OT funktionierender Handy-Anpeil-Funktion.

Das Ende von Vizedirektor Johann Hirken im BDSM-Keller. Die ganze Szene war echt filmreif...

Die (auch OT) umgesetzte Flucht per Kleinflugzeug aus Osnabrück. Das war 1. eine echte Überraschung und 2. einfach super!

Dank an:

Florian, Tanja, Henning und Markus für das Organisieren eines Cons, der – zumindest für mich – nichts zu wünschen übrig ließ. Es hat mächtig Spaß gemacht! Und es war schön, Hacks Geschichte (doch noch) weiterzählen zu können!

Laura, Hendrik, Hendrik und Joshua fürs „Springen“. Hat wirklich Spaß gemacht, mit euch zu spielen!

Christoph, Markus, Marten, Sarah und Sven fürs Befreien aus den Klauen von Sichtec und Justizia AG, und für das großartige Zusammenspiel!

Fazit:

Hm, wie drücke ich es am besten aus... [Ganz großes Kino!](#)

"I'm not evil - just chaotic!"

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#)

Lorik

Revenant-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 19.03.2004

Beiträge: 231

Wohnort: Mainz

Verfasst am: Mi Mai 16, 2012 09:38 Titel:

[zitat](#)

Oh, ein OT-Highlight habe ich noch vergessen:

#Der Empfang an der Ferienwohnung durch einen sternhagelvollen (Wohnungs-) "Eigentümer" aus dem Haus, nach gut 6 Stunden stauzerfressener Anreise... ich stelle immer wieder fest, das es im "echten" Leben noch viel kaputtere Typen gibt als wir uns für unsere Cyberpunk-Welt vorstellen. 😊

"I'm not evil - just chaotic!"

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#)

Tanja

Resurrection-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 212

Wohnort: Wien

Verfasst am: Do Mai 17, 2012 12:50 Titel:

[zitat](#)

Dann will ich auch mal etwas schreiben:

Zuerst einmal mein Dank und ein dickes Lob an meine Mitorga, die Springer und die Spieler. Es hat alles sehr gut und reibungslos geklappt, der straffe Zeitplan konnte aufgrund der guten Organisation aller Beteiligten wunderbar eingehalten werden. Es hat mir viel Spaß gemacht, mit euch zu spielen und ich habe mich bereits im Vorfeld sehr gefeult, dass dieses Ende der Kampagne aus den Ereignissen von Gangbangers hervorgegangen ist. Es war mein favorisiertes Finale.

Meine Highlites:

- die Rolle der Barbara Block, die Hirken am liebsten selbst die Knarre an den Kopf gehalten hätte.
- echtes Grausen, als Weasle ausgeweidet wurde.
- top Teamarbeit mit "Schwester Klara Fall".
- Verwirrung bei der (Suspensoriums-) Bauchnabelkontrolle.

Mehr gibt es eigentlich nicht zu sagen. Für mich gehörte der Con auf jeden Fall zu unseren besten.

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#) [www](#)

Laura

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 23.09.2011

Beiträge: 28

Verfasst am: Di Mai 22, 2012 21:18 Titel:

[zitat](#)

Also eigentlich wollte ich einwenig ausführlicher schreiben, wenn die Fotos da sind. Da diese aber auf sich warten lassen, werd eich schonmal ganz grob was loswerden:

Es war ein echt toller Run, den ch als NSC mitgestalten durfte. In 8 (einhalb) Rollen die sehr interessant verwebt waren konnte ich den Spielern das leben schwer machen. Ein toller Plot, kaum Wartezeiten und eine hervorragende NSC Unterkunft machten den con zu etwas besonderem.

Meine Highlights:

#Florian in der Rolle des Hirken. Ich hab ja leide rnicht alles mitbekommen, aber es war eine freude dir zu zu sehen.

#Als Schwester Clara Fall mit Frau Doktor Clara Fall die frierenden Spieler zu medizinisch versorgen und emanzensprüche zu verpassen.

#Als Lara Kress (mit der Hausmütterchen-Frisi) Lance und Barbara Block die ganze zeit mit gehobener Artikulation zu belästigen, auch wenn Lance immer schweigsamer wurde. Sowie das Zusammenspiel mit meinem Mann.

#Der Capo Insalata von Henning (auch wenn capos sizilianer sind).

#Als einsame Schützin Zeta zu behaupten der Störsender sei aktiv und in selben Moment klingelt das Handy eines Spielers.

#Das Gesicht der Spieler als sie erfahren das sie tatsächlich abfliegen werden.

Grußfrequenzen

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#)

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Verfasst am: Di Mai 22, 2012 22:10 Titel:

[zitat](#)

Laura hat Folgendes geschrieben:

Also eigentlich wollte ich einwenig ausführlicher schreiben, wenn die Fotos da sind. Da diese aber auf sich warten lassen,



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Dazu ein kurzer Sachstand: Bei mir sind leider noch nicht alle angekündigten Fotos angekommen. Sobald ich sämtliches Bildmaterial habe, sollten die üblichen Galerien kurzfristig online gehen können.

Von mir kommt im übrigen im Laufe dieser Woche auch noch ein ausführliches Feedback. 😊

"If you want to make a movie, make it. Don't wait for a grant, don't wait for the perfect circumstances, just make it."

Quentin Tarantino, 1994

Der geneigte LARPer ersetze 'movie' durch 'Con' und mache einfach, statt nur zu reden!

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#) [www](#)

Bruder Marten
Renascentum-Orga
🚫🚫🚫🚫🚫
Moderator



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Verfasst am: Mo Mai 28, 2012 21:20 Titel:

[zitat](#)

Resurrection Stories – Departure Time

Cyberpunk-LARP vom 11. bis 13. Mai 2012 in Osnabrück

Homepage: <http://www.cyberpunk-larp.de/cons.html>

Veranstalter: Verein für Liverollenspielorganisation und -support (LarpOS) e.V.

Teilnehmer: 5 Spieler, 4 Springer, 4 SL

Art: Run-Veranstaltung und Einladungscon

Location: diverse Parkplätze, Privat- und Ferienwohnungen, das Nettebad, Flugplatz Atterfeld

Ich war: SC (Antiq)

Verpflegung: Die Springer erhielten Teilverpflegung – und wer die Orga der Resurrection-Veranstaltungsreihe kennt, weiß wie umfangreich und wohlschmeckend das Essen ist. Die Spieler haben sich selbst verpflegt, was dank einer tatkräftigen Küchenfee (Danke, Sarah!) und helfender Hände ganz ausgezeichnet geklappt hat.

Unterbringung: Die Unterbringung der Springer erfolgte in einer Privatwohnung, die Unterbringung der Spieler in einer angemieteten Ferienwohnung, die sehr zentral in Osnabrück lag und damit die bei einer Run-Veranstaltung notwendigen Fahrwege auf ein erträgliches Minimum beschränkte. Natürlich ist eine Ferienwohnung mit dem wohlklingenden Namen „Lichtblick“ selbstverständlich nicht der Inbegriff von 2107 gemäßer Ranzigkeit. Aber ich empfand den Namen dennoch als nette Anspielung auf die gespielten Ereignisse. Und erwartungsgemäß hat das Ausrüstungs- und Waffenarsenal die gutbürgerliche Sauberkeit auf angemessene Weise konterkariert.

Locations: Neben der Ferienwohnung und zwei Privatwohnungen spielte die Handlung in dunklen Seitenstraßen und in nicht ganz so dunklen Nebenstraßen, auf dem Parkplatz hinter Ikea (ich entwickle langsam eine echte Schwäche für dramatische Parkplatz-Szenen), in einer Sandgrube, beim Weser-Ems-Kanal, im Nettebad, vor dem Ostbunker und schließlich auf dem Flugplatz Atterfeld. Dabei hat es die Orga sehr geschickt verstanden, für dieses Larp unverbrauchte Locations zu finden, was angesichts einer vollkommen privat organisierten Veranstaltung schon eine Leistung für sich ist. Die Wahl der Handlungsorte hat damit den Atmosphäre sehr unterstützt, auch wenn eine vollständige Simulation eines Osnabrück im Jahre 2107 nicht möglich und auch gar nicht angestrebt war.

Ausstattung: Es ist schon sagenhaft, was die Orga inzwischen an Kostümen aus ihrem Fundus zaubern kann. Sämtliche Springerrollen waren glaubwürdig ausgestattet, es fehlte nicht an den kleinen und großen Gimmicks, die eine solche Geschichte abrunden – und sei es nur etwas eigentlich profanes wie eine Lieferbox für Essen, die aufgrund ihres Umfangs die Spieler dazu zwingt, in der Wahl des Fahrzeuges umzudisponieren. Besonders positiv hat sich der im Vorfeld von der Orga ausgerufene „Kostümcheck“ bei uns Spielern bemerkbar gemacht. Jeder hatte ein entsprechend auffälliges, cyberpunkiges Kostüm an, dass jederzeit für die Mitspieler eine Hilfestellung dabei war, sich ins Spiel zu versetzen und gleichzeitig bei den wenigen Unbeteiligten, denen wir begegnet sind, entsprechende Reaktionen ausgelöst, welche die „Überzeugungskraft“ bestätigt haben (ein paar Typen vor dem Nettebad: „Wer von Euch hat die Wette verloren?“ - Wortloses Zeigen von Antiq auf Brain).

Plot: Die Ereignisse des vorangegangenen Larps „Gangbangers“, welche die verbliebenen Mitglieder der Osnabrücker Gang der „Ostratten“ zu einem Bündnis mit einem wenig vertrauenswürdigen Herrn Schmidt (mit „dt“ wie Damentoilette) gebracht haben, finden ihren vorläufigen Abschluss, als dieser nicht nur die Möglichkeit offeriert, den seit über zwei Jahren inhaftierten Boss Hack quasi im Handumdrehen aus der Haft zu befreien, sondern auch seinerseits die Rechnung präsentiert – um damit den „Blankoscheck“ einlöst. Drei Unterweltgrößen sollen auf eine bestimmte Weise vom Leben zum Tode befördert werden. Gleichzeitig sollen die Wetworker entsprechende Hinweise am Tatort hinterlassen, die ihre Beteiligung an den Morden unmissverständlich zum Ausdruck bringen – und sie damit zu Gejagten von Sichte und Gangstersyndikaten machen, während die wahren Strippenzieher unbehelligt bleiben. Und um den Deal im Geiste klassischer Actiongeschichten abzurunden, werden die Runner noch mit einem todbringenden Virus infiziert, der ihnen nur eine Wahl lässt: den Job durchziehen oder sterben.

Dass die drei Unterweltgrößen für die meisten der Charaktere keine Unbekannten waren, ist nicht nur ihren Auftritten auf vorangegangenen Veranstaltungen zu verdanken, sondern auch dem Umstand, dass sie im „Schattenboard“ unter News & Gossip allesamt mehrfach Erwähnung fanden. Dieser Umstand sorgte selbst bei der etwas unbekannteren Nummer Zwei auf der „Kill Bill“ dafür, dass zumindest einigen der Charakteren erst ein Licht aufging („Steckten die nicht hinter dem Angriff auf den Ostbunker, bei dem Slay draufgegangen ist?“) und sich dann das wohlige Gefühl einstellte, einige der übelsten Feinde quasi auf dem Silbertablett serviert zu bekommen. Diese kunstvolle Verwebung des Hauptplots mit den Erlebnissen der Charaktere sorgte dafür, dass die Wetwork- Aufträge nicht bloße „Boss-Kämpfe“ wurden, sondern eine entsprechend emotionale Angelegenheit. Dabei gab es noch eine interne Steigerung, die von brutaler Gewalt unter freiem Himmel über tückischen Giftmord während einer Familienfeier bis hin zu einer sehr persönlichen Auseinandersetzung in mitten des privaten Folter-Refugiums des letzten auf der Liste führte. Diese straffe Inszenierung, die nur von Informationsbeschaffung und Verfolgungsjagden aufgelockert wurde, sorgte für eine insgesamt sehr grimmige und dunkle Atmosphäre, die dem Genre sehr angemessen war. Zudem ließ die Handlung das gute

dunkle Atmosphäre, die dem Genre sehr angemessen war. Zudem lieb die Handlung das gute Gefühl aufkommen, dass die restlichen losen Fäden des Ostbunkerplots zusammengeführt und den Verlierern die Gelegenheit zu einem abschließenden Akt der Vergeltung gegeben wurde – wenn auch zu einem nicht unerheblichen Preis. Denn einige der Charakter überschritten während der Geschehnisse nicht ihrer moralischen Grenzen, sondern mussten auch erkennen, dass einige von ihnen für ihre Ambitionen auch bereit waren, ein doppeltes Spiel zu treiben. So zusagen als Steigerung zum wachsenden Druck von Außen sorgten diese Enthüllungen dafür, dass auch das Charakterspiel nicht zu kurz kam und die Gruppe mit internen Spannungen zu kämpfen hatte. Dieser emotionaler Ballast steigerte die Dramatik zusätzlich – zwar keine angenehme Erfahrung, aber eine sehr cyberpunkige. Und so wurde aus dem abschließenden Flucht-Flug aus Osnabrück in Richtung Bremen für einige Charaktere auch ein endgültiger Abschied und ein Neubeginn in tieferen Schichten der Schatten...

Highlights (unter vielen):

* Der Auftritt von Herrn Schmidt und seinem Runnerteam zu Beginn des Larps hat mir sehr gut gefallen und mich quasi in die Handlung katapultiert – zumal meine lieben Mitrunner wohl erst in diesem Moment realisierten, auf was sie sich wirklich eingelassen hatten. Mir war schon vorher klar, dass es sehr hässlich, sehr blutig und sehr dreckig werden würde. Und das wurde es dann auch. „Einige Menge anständiger und guter Menschen werden leiden müssen. Zum Glück bin ich weder anschließend noch gut...“

* Der Shot-Out am Kanal: Großartige Aktionszene. Vielleicht lag es daran, dass es zum ersten Mal ein Hinterhalt war, an dem ich beteiligt war und der von Spielerhand gesteuert wurde. So oder so war es spannend und aufregend. Und dass ausgerechnet der Charakter mit den meisten Skrupel die tödliche Kugel abgefeuert hat, machte das ganze besonders zynisch. Und ja, Tanja, ich habe mich bei der anschließenden Szene mit Weasel vor mir selbst gegruselt. Insofern empfand ich den einsetzenden Regen als sehr passend... Requiem for a Weasel.

* Die Versorgung der Verwundeten auf dem bitterkalten Parkplatz hinter IKEA. Für mich eine echte emotionale Achterbahn – nachdem Antiq mit dem in den letzten Atemzügen liegenden Brain gerade noch so dort eingetroffen war, dieser nach den kläglichen Erste-Hilfe-Versuchen scheinbar für immer die Augen schloss, war es Zeit für ein ganz übles Flashback. Bunkertime – mit Blut an den Händen und einem für tot gehaltenen Freund auf der eigenen Gewissensliste. Der ganze Plan war schließlich auf Antiqs Mist gewachsen. Dass ich dabei die meiste Zeit (wenn überhaupt) nur für Markus gespielt habe, hat mich dabei null gestört. Früher hätten wir solche Momente für Outtime- Pausen genutzt. Heute können wir uns einfach die Seele aus dem Leib spielen. Halte ich für einen großen Gewinn. Und das Lance Antiq erst ausgeknockt hat, um ihn dann ins warme Auto zu legen, war ebenfalls ein schöner Charaktermoment. Bedeutet Antiq viel, dass er sich auf Lance in solchen Stunden verlassen kann. 😊

* Der letzte Flug aus Osnabrück. Im „richtigen“ Leben wäre ein Flug in einer kleinen Sportmaschine wahrscheinlich das Vorletzte, was ich an einem Sonntagmorgen tun würde. Umso mehr Spaß hat es gemacht – trotz Höhenangst und Luftlöcher. Und ich dachte die ganze Zeit: „Von hier oben sieht es gar nicht so schlimm aus...“

Dank an:

* Florian, Tanja, Markus und Henning für die Planung, Inszenierung und Durchführung eines Killer-Runs, an den ich mich noch lange erinnern werde, und eine Extra-Dankschön dafür, dass Ihr Euch in verhassten Rollen quasi selbst zum Abschuss freigegeben habt.

* Sven für's Nochmal-Dabeisein mit Lance. Du hättest echt was verpasst. Lass es Dir eine Lehre sein. 😊

* Sarah, Jan, Markus und Christoph für das coolste Killer-Spiel seit der Braut aus „Kill Bill“. Ihr wart toll. Auch was: Großartig. „Wir mussten eine Menge Leute töten, um hierher zu kommen. Es ist nur noch einer übrig. Vizedirektor Hirken. Wir sind gerade auf dem Weg zu ihm.“

* Laura, Joshua, Hendrik D. und Henrik G. für's Springer-Dasein. Ich hatte nicht das Gefühl, dass Ihr Euch eine Minute gelangweilt habt. Und das hat mich sehr für Euch gefreut. Denn Springer haben erfahrungsgemäß das härteste Dasein von allen auf Larp.

Fazit: Ein echter Cyberpunk-Höllennritt. Davon musste ich mich erst einmal erholen.

"Die wahren Lebenskünstler sind bereits glücklich, wenn sie nicht unglücklich sind" - Jean Anouilh

[Nach oben »](#)

[profil](#) [pn](#) [email](#)

Beiträge der letzten Zeit anzeigen: [Alle Beiträge](#) [Die ältesten zuerst](#) [Los](#)

[Resurrection/Revenant & Renascentum Foren-Übersicht](#) » [Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#)

[neues Thema](#)

[antworten](#)

Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde

Seite 1 von 1

Gehe zu: [Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#) [Los](#)

Du **kannst keine** Beiträge in dieses Forum schreiben.
Du **kannst** auf Beiträge in diesem Forum **nicht** antworten.
Du **kannst** deine Beiträge in diesem Forum **nicht** bearbeiten.
Du **kannst** deine Beiträge in diesem Forum **nicht** löschen.
Du **kannst** an Umfragen in diesem Forum **nicht** mitmachen.

[Team](#)
[Impressum](#)

Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

Powered by phpBB © 2001, 2002 phpBB Group
Deutsche Übersetzung von phpBB.de