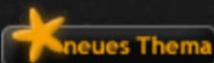


Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Three - Feedback

Gehe zu Seite [1](#), [2](#) [Weiter](#)



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

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

Autor	Nachricht
Orpheus Inaktiver User Anmeldedatum: 25.03.2005 Beiträge: 5	<p>Verfasst am: So Mai 15, 2005 18:17 Titel: Resurrection Vol. Three - Feedback zitat</p> <p>So habe vier Stunden geschlafen und (ih gitt) geduscht und fühle mich fast wie ein neuer Mensch. Da ihr ja glaube ich immer an Reviews für eure Cons interessiert seid lege ich mal los:</p> <p>Also zuvörderst: Wie immer großes Lob an die SL. Der Plot, so wie er sich entwickelt hat, war herrlich verwirrend und hatte nacher eine wunderbar erhellende Auflösung. Bei einem Player vs. Player Con fand ich es gut das jeweils eine SL bei den einzelnen Teams dabei war und meistens hat man das nicht mal bemerkt. Wenn man aber Fragen hatte war immer jemand da der einem kompetent Auskunft geben konnte. Ansonsten großes Lob an meine Mitspieler die meinen jammernden Waschlapen von Charakter ertragen haben. 😊</p> <p>Die Locations wann super gewählt (vor allem der Frachtbahnhof war aller erste Sahne) und diesmal habe ich nur einmal etwas übereifrige Ordnungshüter getroffen. Dieses Thema bleibt bei mir weiterhin ein Minuspunkt bei dieser Art von Cons mit dem ich aber glaube ich leben kann, solange man nicht wild um sich schießend intime in ein Einkaufszentrum stürmt, um von einer GSG9 Einheit outtime über den Haufen geschossen zu werden.</p> <p>Das gegenseitige Belauern im Park hat einen Heidenspaß gemacht, wobei ich ich absolut die anderen Spieler loben muss, das sie uns so fein intime ignoriert haben und für Spaziergänger gehalten haben. In diesem Zusammenhang nochmals Asche über mein Haupt bezüglich meines total sinnentleerten Playerkills. Ist mir ernsthaft peinlich 😞. Anschließend hatte ich intime und outtime ein extrem schlechtes Gewissen und der Spieler der da drauf gegangen ist hat absolut geil reagiert: Respekt, Lob und Anerkennung.</p> <p>Das Viele herumgefahre mit den Autos war zwar stylisch aber etwas anstrengend (zumindest für mich wenn ich fahre, mag anderen da bestimmt anders gehen) und ich fand es echt schade das wir eine kleine Verfolgungsjagd wegen ner roten Amel abbrechen mussten. Sowas find ich per se etwas problematisch, da sich harte Runner wohl wenig um Behindertenparkplätze oder Ampeln scheren würden. Aber was solls da treffen Realität und Rollenspiel mal eben etwas unschön aufeinander. (Hey und wo sind dei großen Konzernarkologien in OS? Da wäre doch wohl mit etwas Pappmache etwas zu machen gewesen oder nicht?! 😊)</p> <p>Schön fand ich auch den Arzt der uns auf Sonden untersuchte. Fand es echt beruhigend das die Schwester schon an Schweinen geübt hatte. War zu dem Zeitpunkt etwas sehr müde um darauf angemessen reagieren zu können.</p> <p>Hawaihemden Hans war wohl das aalglatteste Arschloch welches ich je auf einem Con beobachten durfte. Supergeil gespielt Henning. Ich hoffe doch das war gespielt? 😊 Nein im Ernst: Hans war cool.</p> <p>Den Plot hätte man auch ganz gut auf zwei Tage strecken können. Ich war nämlich echt fertig zwischen durch. Kann aber auch an mir gelegen haben. Hatte ne recht anstrengende Woche gehabt. War jetzt aber nicht als Kritik in dem Sinne gemeint. Nur so als Anmerkung.</p> <p>So das wars erstmal was mir einfällt so im Großen und Ganzen.</p> <p>Fazit: Sehr guter, für mich sehr anstrengender Con der leider mit der Inhaftierung von Georg endete (mein Problem, warum musste ich auch den Sani töten 😞). Aber um es mit einem Zitat aus einem sehr schlechten Film zu sagen: Weint keine Tränen um mich, denn mein Ruhm wird ewig weiterleben.</p> <p>Gruß Dominik</p>
Nach oben »	profil pn

Zwille
Inaktiver User (R.I.P.)



Anmeldedatum: 15.05.2005
Beiträge: 252

Verfasst am: So Mai 15, 2005 18:30 Titel: [zitat](#)

Als unvoreingenommener NSC kann ich, auch ohne Vergleiche zwischen diesem Con und anderen machen zu können, hier nur wiederholen was ich bisher bereits gesagt habe: Ein großes Lob an die SL, deren Einsatz, Nerven und Hingabe dem Spiel und Spielern gegenüber. Übrigens habe ich selte so verzweifelte Gesichter gesehen 😊

Da ich leider nur von meinem NSC-Erlebnis aus beurteilen kann, muss ich sogar noch größer die Hilfsbereitschaft der SL loben. Markus hat ja schon in vorausgehenden Telefongesprächen meine Aufregung und Unsicherheit miterlebt.. die wurde mir aber durch die von der SL vielen geduldig beantworteten Fragen genommen (der Kaffee tat auch sein übriges 😊).

Mir als absolutem Newbie wurde auch durch die (zwar wenigen, aber deshalb um so intensiver miterlebten) Aktionen der Spieler ein sehr guter Eindruck gegeben was überhaupt Cyberpunk, Dark-Future-LARP und viele sympathische Menschen auf einem Haufen bedeuten gegeben. Auch wenn ich den Plot im Groben von vorneherein kannte und leider kaum etwas von den Aktionen der Spieler mitbekommen habe. So ist leider die "Geschichte", die auf diesem Con die Spieler-Gruppen miteinander gestrickt haben, völlig an mir vorübergegangen, dennoch hatte ich meinen Spaß!

Auch und vor allem weil ich mich als Fremde zwischen Fremden nicht als solche gefühlt habe, freundliche und liebe Menschen um mich herum fand und mich zu keiner Zeit als Kanonenfutter oder "Ich-kenn-dich-nicht-Ich-mag-dich-nicht"-Reaktionen erlebt habe. Es fühlt sich sehr gut an, sofort als überzeugender NSC aufgenommen zu werden, von so vielen Erfahrenen Spielern..

Und mir hat das sogar so sehr gefallen, dass ich mich gerne als Ost-Ratte in der Welt von Resurrection mit einleben möchte.



Dankeschön und so..
und ein Hoch auf den Kaffee!!

Marina

(jaja, es mag vielleicht ein wenig schleimig klingen, der Text da oben.. Aber hey, ich bin vollauf begeistert und strahle schon den ganzen Tag wie ein Kind zu Weihnachten 😊)

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

Verfasst am: So Mai 15, 2005 20:50 Titel: Florians erstes Feedback

[zitat](#)

Moin,

die SL erwacht auch so langsam aus dem Schlaf, nachdem wir feststellen mußten, daß einige Spieler wohl doch kein Zuhause hatten und wir erst um 12h ins Bett kamen... 😊 😊

An dieser Stelle Dank und Anerkennung an alle Teilnehmer! Obwohl ich selbst fast die ganze Zeit bei den "Gejagten" als Koordinations-SL in Rolle dabei war und daher nur "eine Seite" des Cons miterlebt habe, möchte ich Resurrection Vol. Three als gelungene Sache betrachten. Die Konzeption hat sich bewährt und das, was ich mitbekommen habe, hat trotz (oder gerade wegen?) des hohen Anteils an Improvisation verdammt gut geklappt. Es ist **nichts**, aber auch **wirklich nichts** so gelaufen, wie wir es geplant hatten, aber gerade das hat den Con letztendlich wohl auch ausgemacht. Die Story orientierte sich vollkommen am Handeln der Spieler und sowohl den Verlauf als auch das Ende fand ich spannend, schlüssig und einer "Flucht aus Osnabrück" würdig!

Extra-Dank an unsere NSCs, die größtenteils absolute LARP-Neulinge waren und klasse gespielt haben! Wie wir festgestellt haben, war die Einbindung der NSCs in das Spiel nicht immer ganz so einfach, es gab viele "Leerlaufzeiten" und hier sehe ich in einem "Player-vs.-Player"-Szenario von unserer Seite noch erheblichen Verbesserungsbedarf. Bis eine Woche vor dem Con hatten wir genau einen angemeldeten NSC, ein Tag vor dem Con waren es schlußendlich **sieben** (oder doch mehr? 😊) bei ursprünglich geplanten vier NSCs! Eigentlich schon "zu viele" und das ist für mich der einzige "Wermutstropfen" des Cons - aber ich hoffe, ihr hattet trotzdem euren Spaß! Bei Marina hört es sich ja schon mal danach an... 😊 😊

Die schönsten Szenen, die ich mitbekommen habe, waren aus meiner Sicht:

- die Suche nach Red Stars Mobilcom am Güterbahnhof, mit den ganzen **realen** Schattengestalten und dem klasse Ambiente wirklich Cyberpunk-**LIVE!**

- das Zusammentreffen von Jägern und Gejagten im Schloßpark, wo Unentschlossenheit und fehlende Koordination zu grotesken In- wie Outtime-Situationen führten (und leider auch einem toten Spielercharakter - @Dominik: Mach' dir deswegen nicht zu viele Vorwürfe; das ganze war wohl ein tragischer "Unfall"...))

- der Auftritt des Schattendocs in Lances Apartment (Extra-Dank an Niels Christian und Corinna für das grandiose Spiel und natürlich die tolle Ausrüstung)

- der Showdown zwischen Jägern, Gejagten, RVA und Sichtec zum Schluß - für mich das erste Mal, daß so etwas wie eine "Endschlacht" wirklich paßte (und ich das ganze dann auch noch intime in Rolle mit der Kamera aufzeichnen konnte!)

Wie das Finale nun letztendlich "spieltechnisch" zu beurteilen ist, wird die SL heute besprechen.

Mein ganz persönliches Fazit: Unser bislang bester Con mit einer zukunftssträchtigen Konzeption. Und ein SL-Team, das auch in den stressigsten Situationen noch dazu fähig ist, kurzfristig schöne und schlüssige Szenen per Telefon zu planen - Dank an Tanja, Henning und Markus. Mit euch mach' ich jederzeit wieder ein Resurrection! 😊

Vor einem ausführlichen Conbericht werde ich das ganze erstmal intime aufarbeiten - HellCat hat ja auch genug Bildmaterial. In Runner's Resort gibt es dann auch die ersten (Intime-)Bilder.

Nochmal Dank an alle!

Florian

P.S.: Entgegen der üblichen "Forumordnung" lasse ich diesen Feedback-Thread im Resurrection-Outtime-Forum. Conberichte aber bitte im Allgemeinen Bereich unter "Rund um Cons" posten - danke!

"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](#)

Tom

Registrierter Benutzer



Verfasst am: So Mai 15, 2005 23:23 Titel:

[zitat](#)

Florian, auch hier hat mich das Forum während des Schreibens wieder rausgeworfen. Kannst du mal nachflicken?

Ach, und seit so gut und überseht meine zahlreichen Rechtschreibfehler und die kruden Forumlierungen. Ich bin noch ziemlich fertig und kann den Beitrag nicht nacheditieren.

Edit: Wo ist der Text hin verschwunden?

Anmeldedatum: 30.08.2004
Beiträge: 57
Wohnort: Köln

Antwort: Keine Ahnung, nach meiner Editierung war er noch da...hast du möglicherweise drin geschrieben, während ich ihn editiert habe?

Ich fürchte es! Mist!
Naja, ich hoffe du hast ihn gelesen denn nochmal kriege ich den jetzt nicht hin... *stöhn*

Antwort: Ja, habe ich! Aber wahrscheinlich sonst keiner...also: nochmal schreiben! ...und die Regel beachten: Wer Admins/Mods um die Editierung von Beiträgen bittet, läßt von selbigen die Finger! 😊

Lieber Paranoid als ganz allein...

[Nach oben »](#)

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

Tom

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 30.08.2004
Beiträge: 57
Wohnort: Köln

Verfasst am: So Mai 15, 2005 23:49 Titel:

[zitat](#)

Tom hat Folgendes geschrieben:

Antwort: Ja, habe ich! Aber wahrscheinlich sonst keiner...also: nochmal schreiben! 😊

OK, also nochmal die Ultrakurz-Variante, die nächsten Tage dann vielleicht mal mehr:

Mir hat es super gut gefallen!

Vielen Dank an die SL, die eine tolle Koordinierungsarbeit geleistet hat, an die NSCs, die trotz vielleicht geringer Spielerfahrung eine absolut überzeugende Darstellung geliefert haben, an meine Gegenspieler die eine harte Nuss waren (und die ich hasse wie die Pest 😡) und an meine Mitspieler die wie ich finde ein sehr tolles und vor allem fast permanentes Charakterspiel geliefert haben!

Das Konzept Player vs. Player in dieser Art gefällt mir sehr gut, da es eine offene und vor allem dichte Handlung erlaubt.

Ich war von 17.00 bis Morgens um 7.15 permanent am planen, laufen, fahren und handeln, eigentlich die ganze Zeit unter Strom. Und das hielt auch noch ein paar Stunden danach an. Erst als ich dann wieder zu Hause war bin ich tot ins Bett gefallen.

Allen nochmal danke für das Spiel!

Konkreteres Feedback gebe ich gern noch im Gespräch aber mehr als das hier schaff ich jetzt nicht mehr...

Gute Nacht!

Btw. Tanja, Florian - ich hasse euch! 😡 Aber eventuell wird es dieses, in jedem Fall nächstes Jahr ein weiteres ConZern geben. Und zwar in der Allianz Deutsche Länder. Und ihr seit es Schuld...

Lieber Paranoid als ganz allein...

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mo Mai 16, 2005 10:48 Titel:

[zitat](#)

Tom hat Folgendes geschrieben:

Btw. Tanja, Florian - ich hasse euch! 😡 Aber eventuell wird es dieses, in jedem Fall nächstes Jahr ein weiteres ConZern geben. Und zwar in der Allianz Deutsche Länder. Und ihr seit es Schuld...

Ich hab' das Kleingedruckte gelesen! 😊

Mission abgeschlossen. 😊

"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](#)

Tanja

Resurrection-Orga



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 212
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mo Mai 16, 2005 11:27 Titel:

[zitat](#)

Auch mir hat der Con sehr gut gefallen! Lob und Dank an meine NSCs für Flexibilität und Einsatzbereitschaft. Trotz vieler Neulinge habe ich wieder gute Erfahrungen damit gemacht, viel Freiheit bei der Ausgestaltung der Aufgaben zu lassen. Habt ihr toll umgesetzt!

Auch die Spieler waren klasse. Wie erwartet kamen von dieser Seite viele gute Ideen und ich fand die Entwicklungen sehr interessant.

Verzweifelt mag ich vielleicht ausgesehen haben, ich war es aber eigentlich nie. SLs sehen immer gestrebt aus. Danke in diesem Zusammenhang für Zuspruch und Unterstützung!

Das Konzept würde ich auch jederzeit wieder aufnehmen. Schade war nur, daß es uns nicht möglich war, der Jägergruppe erneut eine SL in Rolle zur Seite zu stellen, nachdem Hans sie nicht mehr begleitete. Das hätte uns mehr Einblick in ihre Pläne gegeben. Es lief aber auch so, da wir von dieser Seite über jeden wichtigen Schritt informiert wurden.

Einzigster Wermutstropfen des Cons ist für mich die Erkenntnis, daß wir anscheinend immer noch nicht ausreichend auf unsere Spielphilosophie hinweisen oder dass einige sie nicht lesen bzw

nicht verinnerlichen. Deswegen hier noch einmal eine Erklärung:
Hinter JEDER Rolle auf unseren Cons können sich Spielercharaktere verstecken. Bei uns gibt es keine klare Abgrenzung von SCs zu NSCs. Jeder NSC kann zudem selbst entscheiden, wie sehr ihm dieser Charakter am Herzen liegt, sprich ob er sich ergibt, weil er überleben will oder sich aggressiv gibt und damit seinen Tod in Kauf nimmt. Viele unserer Charaktere haben sich aus NSCs entwickelt, die ihren Darstellern so gut gefallen haben, daß sie sie weiter spielen wollten. Bitte macht euch daher von der Sichtweise frei, NSCs seinen als Charaktere unwichtiger als SCs und der Tod von ihnen unbedeutend!

Der Tod eines jeden Charakters, ob nun SC oder NSC, sollte ausschließlich auf sein Verhalten zurückzuführen sein und nicht auf seine "Klassifizierung". Am aktuellen Beispiel bedeutet das, daß Brain eiskalt gekillt wurde, obwohl er sich bereits ergeben hatte, wohingegen Needs versuchte, die auf ihn gerichtete Waffe weg zuschlagen und er damit seine Verletzung oder seinen Tod als Reaktion einkalkulieren mußte.

Für die gesamte Orga ist ein schönes und schlüssiges Spiel wichtiger als das Einhalten von Plotvorgaben oder das Erreichen von Zielen. Ich habe zum Beispiel in der "Endschlacht" auch einen meiner SCs gespielt, der dann von der Sichtec gefangen genommen wurde. Aus ganz persönlichen, hintergrundabhängigen Gründen habe ich mich für eine mögliche Flucht meiner (NSC)Kollegen geopfert. Dieses Spiel wäre in den Augen vieler nicht nötig gewesen, da mit Ausnahme von mir ausschließlich NSCs anwesend waren. Für mich war es das jedoch, da es genau meine Einstellung zum Spiel widerspiegelt.

Ich hoffe, ich konnte einige Denkanstöße geben und euch unsere Einstellung verständlicher machen. Über Rückfragen oder eine Diskussion zu dem Thema würde ich mich freuen.

[Nach oben »](#)

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

Hack

Inaktiver User



Anmeldedatum: 04.05.2004
Beiträge: 183

Verfasst am: Mo Mai 16, 2005 20:38 Titel:

[zitat](#)

So, ich werde auch mal versuchen, ein erstes Fazit zu liefern (ich stimme Tom da zu, ausführlicher mache ich das gerne im persönlichen Gespräch, so wird mir das momentan zu unübersichtlich...)

Vorneweg: Es hat mir (mal wieder) sehr viel Spaß gemacht! Lob und Dank an die SL, die NSCs (soweit ich sie in ihren Rollen miterlebt habe) und meine Mit- und Gegenspieler - hat alles gut zusammengepaßt!

Obwohl es schwierig ist, einzelne Szenen aus dem Ganzen herauszugreifen, hier die Sachen, die mir persönlich am besten gefallen haben:

(an erster Stelle: -dass Hack mal wieder - trotz größtenteils völlig planlosen Vorgehens - immer noch am Leben ist...)

- die Suche nach Red Stars Mobilcom am Güterbahnhof - da kann ich Florian nur zustimmen - war wirklich erste Klasse!

- dass das Mitglied des "Jägerteams", das wir einkassiert haben, *ausgerechnet* meine zukünftige Geschäftsbeziehung aus dem Board war

- der Strassendoc in Lances Wohnung - sollten aber intime irgendwelche Bilder auftauchen, wie Hack als Lampen- und Infusionshalter missbraucht wird, kann der Urheber sich schon mal auf was gefaßt machen! 😊

- unsere dummen Gesichter in Hans' Versteck, als der sich geweigert hat, uns Red Stars Aufenthaltsort zu verraten (und auch durch ein zerschossenes Knie und einen ebensolchen Fuß nicht dazu überredet werden konnte).

- natürlich die "Endschlacht". Schätze, eine Initiativbewerbung bei der Sichtec sollte ich mir lieber schenken, oder?

Um Brain tut es mir (OT) echt leid - mach dir nicht zu viele Gedanken, Tom - schließlich habe ich ihn dahin mitgeschleppt, ist also auch meine Schuld...aber er wollte ja nicht hören und unbedingt mit den "großen Jungs" spielen...seufz...

Wenn Zarajewitsch wüsste, was für ein unorganisierter Haufen wir (mit einer Ausnahme) waren, würde er uns noch viel mehr hassen...

Das war's erstmal von mir, weitere Details muss ich erstmal "verarbeiten".

Viele Grüße,

Jan

P.S.:

Zitat:

nachdem wir feststellen mußten, daß einige Spieler wohl doch kein Zuhause hatten und wir erst um 12h ins Bett kamen...

Ja, solche Typen können einem echt auf die Nerven gehen, oder?

Tomas "Hack" Lundmark

Volkskommissar der Sonderverwaltungszone Ostbunker des Bezirksdistrikts Belm-Schinkel

Message send thru "Encrypted Secure Line (ESL)"

ESL Name : Hack

ESL Key : 6d94f591c21a67be128caadfdcea60b6

ESL Server : esl.CCC.osna

[Nach oben »](#)

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

Henning

Renascentum-Orga



Verfasst am: Di Mai 17, 2005 00:09 Titel:

[zitat](#)

Ja, es war ein sehr schöner Con - auch wenn mir zwischendurch einfach zeitweise völlig der



Administrator



Anmeldedatum: 03.03.2004
Beiträge: 683
Wohnort: Osnabrück

ja, es war ein sehr schöner Con - auch wenn mir zwischendurch einfach zeitweise völlig der Plan fehlte (aber nur mir persönlich, ich bin es nicht gewohnt, als SL völlig verplant zu sein ...).

Mein großes Lob und Dank an und für die Leidenschaft unserer Spieler (insbesondere meiner Mit-Jäger, deren Verzweiflung ich gut nachvollziehen kann) und die Geduld und Nachsicht unserer NSC, die teilweise ausartende Warte- und Leerlaufzeiten mit Humor und nicht endenwollender Motivation gemeistert haben.

Mein fast noch größerer Dank an meine Mit-SL, die m.E. für und auf diesem Con deutlich mehr geackert haben als ich. Und ja, ich mache auch jederzeit wieder ein Resurrection mit.

Meine persönlichen Highlights:

- die langsam in den Gesichtern der ach so edlen Red-Star-Beschützer aufkeimende Erkenntnis, durch das Verhör von Hans so gut wie nichts erreicht zu haben. Ich erinnere besonders zwei Situationen:

Hack (nachdem schon Fuß und Knie dran glauben mussten): "Gibt es denn nichts, worüber wir verhandeln könnten?" Hans: "Die Verhandlungen haben ja nie angefangen!" HellCat: "Da hat er irgendwie recht ..."

und HellCat: "Ey, der Kerl hat Eier aus Stahl" ... wobei ich unwillkürlich an ein weithin bekanntes LARP-Reich denken musste ...

- meine begeisterte Feststellung, dass die Jäger durch einen glorreichen Plan tatsächlich so etwas wie eine Endschlacht herbeigeführt haben

- mysteriöse Fahrzeuge auf dem verlassenen Güterbahnhof, die mich zu etwas irritierten Telefonaten getrieben haben, um diskret herauszufinden, ob da jetzt gerade SC, NSC, Zivilpolizisten, Drogendealer oder einfach nur poppende Pärchen auf dem Gelände stehen ...

- Mit Red Star im Auto einfach Gas zu geben und mit Lance direkt vor mir in den Kreisverkehr zu fahren, um alle abzuschütteln - ich hatte fest mit einer Verfolgung gerechnet und bin so geheizt, das Marcus mich danach gebeten hat, etwas langsamer zu fahren ...

gut geklaut ist besser als schlecht selbst gemacht:
Minds are like Parachutes. They work the best when open, but closed they make the most impact.

[Nach oben »](#)

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

Sven Halen

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 05.04.2005
Beiträge: 78
Wohnort: Stade

Verfasst am: Di Mai 17, 2005 08:27 Titel:

[zitat](#)

Henning hat Folgendes geschrieben:

- Mit Red Star im Auto einfach Gas zu geben und mit Lance direkt vor mir in den Kreisverkehr zu fahren, um alle abzuschütteln - ich hatte fest mit einer Verfolgung gerechnet und bin so geheizt, das Marcus mich danach gebeten hat, etwas langsamer zu fahren ...

Drek! Hab nicht gesehen, dass Red Star mit im Auto saß! Ich dachte die ganze Zeit, IHR wärd hinter MIR her, da ich kurz vorher Orpheus aus dem Schlamassel geholt hatte.

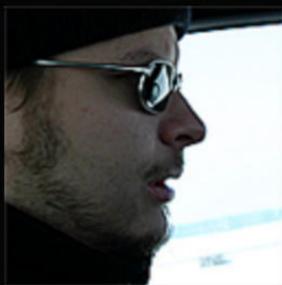
Ich war so stolz, dass ich euch abgehängt hatte..... 😬

[Nach oben »](#)

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

NC

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.05.2005
Beiträge: 11
Wohnort: Moosburg a.d. Isar

Verfasst am: Di Mai 17, 2005 09:42 Titel: Feedback zum Resurrection 3 aus Sicht eines NSC

[zitat](#)

Guten Morgen,

so - wieder daheim in Moosburg an der Isar, das Muster ist aus meinen Haaren herausrasiert und ich bin... müde. Vielleicht werde ich doch langsam zu alt für diesen Scheiß 😊

Das war also mein erstes Cyberpunk-Live. Spannend.

Als NSC bin ich gewohnt warten zu müssen. Aber unter'm Strich lief es auf folgenden Statistik hinaus:

Ankunft: 18:30Uhr
Abfahrt: 5:00Uhr

Eingangsszenario: ca. 15Minuten
Ostratten treffen auf Spieler-Gruppe 1: ca 20Minuten
Ostratten treffen auf Spieler-Gruppe 2: ca 15Minuten
Einsatz als Street-Doc: ca 25Minuten

Die restliche Zeit von 9 Stunden, 15 Minuten verliefen mit Einweisung in den Plot, Herumgefahre, Umziehen und... warten.

Warum schreibe ich das? Weder als Kritik noch als Meckerei. Aber um Euch, den Spielern, etwas bewußt zu machen: Während Ihr diskutiert, einen Plan aufstellt, ihn wieder verwirft, einen neuen Plan aufmacht, und auch den wieder verwirft, warten Leute auf Euch.

Hier hätte ich mir etwas mehr Zeitdruck gewünscht. Damit schmoren die SCs weniger im eigenen Saft (Diskussionen in der eigenen Gruppe) und die NSCs, die ja immerhin die Stimmung, das Setting, die Welt des Cyberpunk darstellen sollen, hätten mehr Einsatz und Spiel.

Denn das ist auch das, was wir als NSCs haben wollen: Spiel. Nicht nur Euch SCs in eine Falle locken, zu überrumpeln und fertig zu machen. Nein. Uns geht es darum, für Euch das richtige Flair für diese Spielwelt zu generieren. Und das geht am besten über Interaktion.

Ein großes Kompliment geht an die Spielleitung; selten habe ich ein so gut vorbereitetes und im Vorfeld dokumentiertes LARP erlebt. Eure Handouts und Informationen für die NSCs waren sehr sehr gut. Ich weiß, wieviel lästige Arbeit die bedeuten, deshalb: "Hut ab!"

Eure Führung und Motivation der NSCs zwischendurch ist beispielhaft. Insbesondere, daß wir einen festen Rückzugsraum hatten, hat die langen Wartezeiten erfreulich angenehm gestaltet.

Mein Dank gilt außerdem meinen Mit-NSCs - auch und gerade die, für die es das erste mal war: Respekt. Selbst bei den langen Wartezeiten gab es kaum Gemurre - was schnell zu allgemein schlechter Laune führt. Euer Spiel war einfach gut.

Für mich persönlich war der Einsatz als Street-Doc Dr.Engel das Highlight 😊 Allein dafür habe ich gerne das ganze Geräffel mitgenommen. Das ist ausbaufähig. Sehr schön, wie die Spielerin von Uzi beim Anblick der Kanüle reagiert hat - ob sie ebenso cool geblieben wäre, hätte sie das Ablaufdatum gesehen..? 😊

Mir hat dieses LARP einige gute neue Anregungen gegeben. Und ich bin (wenn es klappt) das nächste mal sicher gerne wieder mit dabei.

Schönen Gruß,
Niels Christian

[Nach oben »](#)

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

Sven Halen

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 05.04.2005

Beiträge: 78

Wohnort: Stade

Verfasst am: Di Mai 17, 2005 11:26 Titel:

[zitat](#)

So, hier nun mein Senf:

Erst mal: Es hat mir sauuviel Spass gemacht und ich schließe mich Florian an wenn er sagt, es sei das beste Resurrection bisher gewesen. Es war die Action von einem Wochenende auf eine Nacht komprimiert, halt wie wenn man bei einem Burger die Brötchen weglässt und nur das Fleisch futtert.

Irgendwie war jeder Beteiligte wichtig und eng in den Plot eingebaut, was ja daran liegt, dass wir ihn selbst geschrieben haben.

Für mich ist das Player vs. Player Szenario mit SL im SC Kostüm die beste Art ein Cyberpunk Live umzusetzen, wenn es in erster Linie darum gehen soll, einen Run durchzuziehen. Da auch kleine Szenen (Kauf eines Peilsenders) stilvoll durchgezogen und mit RVA Streife am Bunker aufgepeppt wurden, kam der Ambientefaktor nicht zu kurz. Nachteil daran ist sicherlich, dass durch das Fehlen einer festen Location wie dem Ostbunker die NSCs nicht zwischendurch als Ambiente Charas auftreten können, sondern einfach warten müssen.

Meine Highlights:

- Mit dem Auto durch die Gegend heizen und Verfolger abschütteln, die Teilweise gar keine sind.

- Güterbahnhof. Die geilste Location des Abends. Da hätten wir ruhig noch länger rumschnüffeln können, aber wer weiß, was wir da noch alles gefunden hätten...

- Extraktion im Park. Schade um den Todesfall, aber darüber ist schon genug gesprochen worden.

- Die realen Ordnungshüter, die wohl zum Heger Friedhof gerufen wurden, uns dann zum Industriepark folgten und uns letztlich auf einer Landstraße anhielten.

Auf meinem Heimweg am Sonntag bin ich übrigens nochmal angehalten worden, hatte die Knarre aber glücklicher Weise schon vorher zuhause gelassen, da die Jungs diesmal auch meinen Kofferraum sehen wollten...

- Hennings "Deeskalations-Masche" als Hans. Da war echt nix zu holen. Ich hatte ihn ja vorher bereits einmal am Telefon mit einer ziemlich daneben gegangenen "ich-habe-etwas-dass-du-willst-also-ruf-mich-gefälligst-zurück-Taktik". Dass ich nur geblufft hatte, war für so eine abgebrühte Sau wohl nicht schwer zu erraten. Zugegeben, anschließend hatte ich mich auch gefragt, was die Aktion eigentlich sollte.

- Showdown. Die schildere ich mal kurz aus meiner Sicht, für den Fall dass jemand denkt, Lance wäre zu glimpflich davongekommen, oder ich hätte die Treffer nicht ausgespielt: Eigentlich wollten Hack und ich uns komplett raushalten nachdem wir automatische Waffen gesehen hatten. Irgendwie bin ich aber doch reingefahren, was eigentlich ziemlich dumm war, denn einer der Wachleute Hacks "Troublemaker" gesehen hatte, hat er auch gleich losgeballert, bevor ich fragen konnte, was denn hier eigentlich los sei. Mir hat er quasi den linken Arm durchsiebt, worauf ich mal kurz ohnmächtig geworden bin. Dank der Opferregel wurden aber keine lebenswichtigen Organe verletzt. Hielt ich für vertretbar. Als ich die Augen wieder aufgemacht hatte, hab ich erst bemerkt, dass der Wagen in der Zwischenzeit zurückgerollt war. Glücklicherweise war nichts bzw. niemand dahinter. Hack hat mich dann wieder wachgetätschelt und in einem kurzen wachen Moment bin ich losgeheizt. Leider in eine Sackgasse. Ein Cop kam mit Schrotflinte auf uns zu und ich brachte den Wagen in Position um ihn zu überfahren, was aber OT eine schlechte Sache gewesen wäre. Stattdessen bin ich bewusstlos aus dem Auto gefallen, in der Hoffnung, es ergäbe sich eine bessere Lösung zu entkommen. Freundlicherweise wurde ich direkt vom Sani verbunden und mit Drogen vollgepumpt, so dass ich nach meiner Interpretation einigermaßen Herr über mein Bewusstsein wurde. An eine Waffe konnte ich leider nicht rankommen, und eine Rettungsaktion ließ auch auf sich warten.

Ich konnte Orpheus nicht sehen, hörte aber, dass auf der anderen Seite des Autos gekämpft wurde. In dem Moment stieg ich ins Auto und startete den Motor. IT wär ich mit Vollgas losgeheizt, OT wollte ich aber nicht riskieren, dass Dominik noch einen Fuss o.ä. unter dem Hinterrad liegen hatte, daher zugerte ich einen Moment und hatte ein Messer im rechten Arm sitzen, den ich wegen OT/IT Konflikt als nicht zu ernst eingestuft hatte. Der Schrotschuss ging dann ins Armaturenbrett. Dann bin ich mit Uzi und Vollgas durch die fiktiven Blockaden gebrochen und in sicheren Abstand gefahren. Dort hat Uzi dann übernommen und mich zum Doc gebracht.

Hier hat sich wieder das erhöhte Risiko beim Einsatz von Fahrzeugen gezeigt. Passiert ist nix, aber Sicherheit war nicht immer gegeben. Auch kann man natürlich nicht so handeln wie man es IT tun würde. Aber in Zusammenhang mit der Opferregel hat es zumindest für mich am Ende immer zu einem befriedigenden Ausgang geführt.

Sven aka Lance

[Nach oben »](#)

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

sebe

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 18.05.2005
Beiträge: 23
Wohnort: osnabrooklyn

Verfasst am: Mi Mai 18, 2005 10:43 Titel:

[zitat](#)

my 2 cents...

ES WAR GEIL! die warterei wurde erst etwas anstrengend als der tote punkt kam - aber der showdown machte dann wieder wach... 😊

@lance: ich habe gar nicht mitbekommen dass das messer getroffen hat 😊 aber is schon ok, wer sich blöd verhält lässt die bösen halt entkommen... 😊 kinkerlitzchen. aber nächstes mal werde ich mich an meine wachausbildung erinnern... 😊

auch wenn der sichtec-job nett war werde ich da mal keinen sc draus basteln...aber da entwickelt sich bei mir langsam ein konzept für einen sc - ich bliebe gern dabei und halte mich diesbezüglich mal an den großen markus.

edit: achja, autos. da sollte man sich mal gedanken machen...wenn uzi die handbremse nicht angezogen hätte wäre ihr auto in meins gehopst - und was sven da so erzählt hört sich auch irgendwie grenzwertig an. die fahrer sollten sich vielleicht vor dem con kurz zusammensetzen und do's und dont's verabreden.

cu
sebastian

win if you can - lose if you must - but always cheat
jesse "the body" ventura

[Nach oben »](#)

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

Zwille

Inaktiver User (R.I.P.)



Anmeldedatum: 15.05.2005
Beiträge: 252

Verfasst am: Do Mai 19, 2005 06:04 Titel:

[zitat](#)

Zunächst einmal möchte ich "NC" in vollstem Umfang zustimmen, muss im gleichen Atemzug aber bedauern seinen Auftritt als Arzt nicht miterlebt zu haben und wegen fehlender Dokumentation nur vom "Hörensagen" erahnen kann, wie spannend die Situation dargestellt worden ist.

Ich bin erstaunt, wie sehr man Fehler im Spiel einige Tage nach dem Con selbst realisiert.. Meiner Wenigkeit ist es traurigerweise zu verdanken, dass Tanjas Charakter als Heimatschutz sich wegen eines Ablenkungsmanövers niederschließen und festnehmen ließ um ihren Kameraden die Flucht zu ermöglichen. Trotz langem Blickkontakt habe ich die "Message" nicht verstanden und dachte eher an "gemeinsamen Angriff" statt an "ich lenke ihn ab, du fliehst". 😊

Somit war das Manöver völlig fruchtlos..

Hab da nen richtig schlechtes Gewissen..

Marina

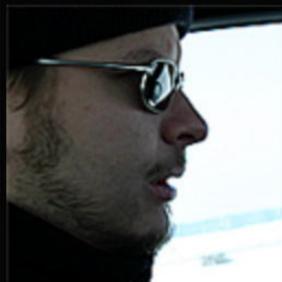
Kopf hoch.. nicht die Hände!

[Nach oben »](#)

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

NC

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.05.2005
Beiträge: 11
Wohnort: Moosburg a.d. Isar

Verfasst am: Do Mai 19, 2005 08:00 Titel:

[zitat](#)

Zwille hat Folgendes geschrieben:

Zunächst einmal möchte ich "NC" in vollstem Umfang zustimmen

Danke, danke 😊

Zwille hat Folgendes geschrieben:

Meiner Wenigkeit ist es traurigerweise zu verdanken, dass Tanjas Charakter als Heimatschutz sich wegen eines Ablenkungsmanövers niederschließen und festnehmen ließ um ihren Kameraden die Flucht zu ermöglichen. Trotz langem Blickkontakt habe ich die "Message" nicht verstanden und dachte eher an "gemeinsamen Angriff" statt an "ich lenke ihn ab, du fliehst"

Ja wie jetzt? Die Heimatschutz AG Ostpreußen hatte noch einen Auftritt? Davon schreibt **Hellcat** in seinem Artikel ja gar nichts? Oder war das nicht beim Showdown gegen sieben sondern irgendwann in den zwei Stunden dazwischen?

Schönen Gruß,
Niels Christian

[Nach oben »](#)

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

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

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



Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde
[Gehe zu Seite 1, 2 Weiter](#)

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](#)

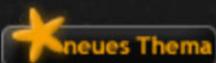
Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

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

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Three - Feedback

Gehe zu Seite [Zurück](#) 1, 2



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

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

Autor	Nachricht
<p>Markus Resurrection-Orga  Moderator </p> <p>Anmeldedatum: 12.03.2004 Beiträge: 198 Wohnort: Osnabrück</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Do Mai 19, 2005 08:27 Titel: zitat</p> <p>Zwille hat Folgendes geschrieben:</p> <p>[...] Tanjas Charakter als Heimatschutz [...]</p> <p>Das ist auch sachlich nicht so ganz richtig... die im Intime-Bericht erwähnten "Volkspolizisten" sind Aktivisten der RVA! Die Heimatschützer hatten keinen Auftritt mehr.</p> <p><i>Denn eigentlich spielen wir uns selber.</i> Johann Wolfgang von Goethe</p> <p>profil pn</p>

<p>Zwille Inaktiver User (R.I.P.) </p> <p>Anmeldedatum: 15.05.2005 Beiträge: 252</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Do Mai 19, 2005 09:38 Titel: zitat</p> <p>Markus hat Folgendes geschrieben:</p> <p>Zwille hat Folgendes geschrieben:</p> <p>[...] Tanjas Charakter als Heimatschutz [...]</p> <p>Das ist auch sachlich nicht so ganz richtig... die im Intime-Bericht erwähnten "Volkspolizisten" sind Aktivisten der RVA! Die Heimatschützer hatten keinen Auftritt mehr.</p> <p>Äh.. Dann war das eine Verwechslung meinerseits.. Kann daran liegen, dass ich die gleiche Kleidung im Einsatz des Heimatschutzes und beim Showdown im Auftrag der RVA agierte. Verzeiht einem unwissenden Newbie 😊</p> <p>Kopf hoch.. nicht die Hände!</p> <p>profil pn email www icq</p>
--	---

<p>Tanja Resurrection-Orga  Moderator </p> <p>Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 212 Wohnort: Wien</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Sa Mai 21, 2005 10:50 Titel: zitat</p> <p>Zwille hat Folgendes geschrieben:</p> <p>Ich bin erstaunt, wie sehr man Fehler im Spiel einige Tage nach dem Con selbst realisiert.. Meiner Wenigkeit ist es traurigerweise zu verdanken, dass Tanjas Charakter als Heimatschutz sich wegen eines Ablenkungsmanövers niederschließen und festnehmen ließ um ihren Kameraden die Flucht zu ermöglichen. Trotz langem Blickkontakt habe ich die "Message" nicht verstanden und dachte eher an "gemeinsamen Angriff" statt an "ich lenke ihn ab, du fliehst". 😞 Somit war das Manöver völlig fruchtlos.. Hab da nen richtig schlechtes Gewissen..</p> <p>Es handelte sich nicht um den Heimatschutz sondern um eine andere Gruppierung, die zwar auch paramilitärische Ansätze hat, aber eben nicht militärisch geschult ist. Daher ist das Mißverständnis auch absolut passend. Außerdem hätte ich es einem gerufenen Kommando vermeiden können. Ich habe mir nur größere Chancen ausgerechnet, aufgrund meines schon verletzten Beines ohne ein solches an den Bullen ran zu kommen.</p> <p>Also bitte kein schlechtes Gewissen. Alles was ich tat beruhte auf meinem Charakterbild und meiner Situationseinschätzung.</p> <p>profil pn www</p>
--	---

<p>Gast</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Mo Mai 23, 2005 18:00 Titel: zitat</p> <p>Ein letztes Mal möchte ich diesen Account nutzen, um auch von meiner Seite ein Feedback</p>
---	---

Ein letztes Mal möchte ich diesen Account nutzen, um auch von meiner Seite ein Feedback abzugeben.

Zu allererst: Mein Charakter hat leider den Con nicht überlebt. Punkt.

Trotzdem (oder vielleicht auch eine Spur von: gerade deswegen) war der Con ein tolles Erlebnis. Mehr davon...

Wie viele meiner Vorredner bereits sagten, war es ein komplexer Plot, der nie so lief, wie geplant (dazu später mehr...) und von unwahrscheinlicher Dichte und tollem Flair strutzte.

Da ich etwas zu spät ankam am Samstag, habe ich den Outtime-Begrüßungsteil mit Durchatmen und Verschnaufen verpasst (oder gab es überhaupt keinen) und stürzte so bereits IT aus dem Auto und suchte meine bisher unbekannteten Mit-Jäger. Die Situation, weder seine eigenen Teamkollegen nicht zu kennen (IT wie OT großteilig), noch zu wissen, wer sonst noch so dabei sein wird, war absolut klasse und hat mir ungeheuren Spielspaß gemacht. Vor allem war ich von den Socken, bei der ersten Aktion neben den SCs auf einmal so vielen anderen Fraktionen (SC oder NSC, wer weiß...) zu begegnen. Das war eine lebende CP-Welt.

Leider hat unser seit bestimmt 8 Wochen laufendes Forumspiel (Klasse, Tom + Florian und der Rest des Teams) mit Planung der Extraktion nie umgesetzt werden können, weil alles anders lief als geplant (siehe oben). Schade, es wäre schön gewesen, wenn wenigstens ein Teil der akribisch vorbereiteten Aktion umgesetzt worden wäre. Naja. Dafür endete die Aktion für mich erst mal mit aufgesetztem Genickschuß in einer Klinik der Sichtec.

Ein Wort auch zum Autofahren auf Cons: Mir ist es selbst auch dermaßen gegen den Strich gegangen, selbst fahren zu müssen. Einerseits weil ich gerne aktiver gewesen wäre und mir eine dritte Hand für eine Handfeuerwaffe sehr geholfen hätte (die beiden anderen besetzt mit Lenkrad und Schaltknüppel), andererseits weil meine Eitelkeit und praktische Gründe das Brilletragen für meinen Char verbieten, aber für's fahren eine unabdingbar ist (ich zerrte an meiner Skimaske und blieb immer an der sch"§\$& Brille hängen, bis ich's schnallte). Den Sicherheitsfaktor habe ich nur leicht zu spüren bekommen, als mein Teamleader mich angeschossen aus dem Auto zerrte, ich aber noch den Fuß auf der Kupplung hatte. Schwupps und ein Satz in die Sandböschung. Kratzer im Lack trägt man stolz wie Narben zur Schau, oder?

Ansonsten ging mit den Autoaktionen in meiner Nähe alles glatt.

Gegen vier Uhr morgens war dann für meinen Char. das Spiel aus. Ein erneuter Schuss in den Kopf am gleichen Tag, dazu ein Kehlschnitt und ca. 10 Minuten unversorgt im Stadtpark liegend waren für mich Gründe genug, meinen Exetus als sinnvoll anzusehen. Leider war die Aktion die einzige, in der ich überhaupt Kontakt mit der anderen Spielergruppe hatte. Die meisten Aktionen liefen ja komplett getrennt und wirklich keiner konnte ahnen, was alles zeitgleich irgendwo passiert.

Daher auch mein Lob an die SL. Ihr wart immer zur Stelle. Und Florian/Henning, keine Sorge, dass wir ohne Dauer-SL-Begleitung waren nach Hans' Abmarsch. Ich hatte nicht den Eindruck, irgendwie unbetreut zu sein, zumal die Anrufe der SL (IT wie OT) jederzeit funktionierten. Auch hier mein Lob an die Erreichbarkeit der SL.

Nach meinem Ableben und der freundlichen Mitnahme durch meine noch lebenden Kollegen bin ich dann erst mal in der NSC-Basis bei Tanja untergekommen. Eigentlich war mein Plan, möglichst bald nach Hause zu fahren. Dummerweise (oder zum Glück) waren aber noch einige meiner Sachen in verschiedenen Autos unterwegs. Daher blieb ich und die Zeit war wirklich nett. Außerdem kam ich in den Genuss, als NSC noch mal in Aktion zu treten und dabei vielleicht den ersten Schritt zu einer festen Rolle aus Osna zu tun. Der Showdown (wirklich klassisch und schön, gerade weil er Sinn machte, ohne fest vorgesehen zu sein...) hat mir sehr viel Spaß gemacht, gerade auch die Sequenz, in der nur NSCs unter sich waren (Tanja, zu dem Zeitpunkt wußte ich noch nicht, dass deine Rolle SC ist), und trotzdem konsequent weiter Klasse gespielt haben. Ab da hätte es von mir aus auch noch sehr lange weitergehen können...

Mein Fazit: Mehr mehr mehr...

Danke !

Sorry auch an Florian und Tanja, dass wir unsere Abreise am So. immer wieder rausgezögert haben. Aber ich beneide euch für einen Schlaf ab 12:00 Uhr. Bei mir wurden es dann doch 21:00 Uhr und insgesamt 38 Stunden. Die Rückfahrt war die Hölle. Trotzdem hätte ich bei euch noch den ganzen Tag sitzen und reden können, hat Spaß gemacht...

☛ **Dies war der letzte Eintrag von // NEEDS //. Florian, du kannst den Account dann jetzt wie angeboten löschen. *schnüff***

[Nach oben »](#)

Florian
Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mo Mai 23, 2005 18:15 Titel:

[zitat](#)

needs hat Folgendes geschrieben:

☛ **Dies war der letzte Eintrag von // NEEDS //. Florian, du kannst den Account dann jetzt wie angeboten löschen. *schnüff***

Denke daran, PNs, die du eventuell behalten willst, vorher zu sichern! Ich werde den Account morgen Nacht schweren Herzens löschen.

"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](#)

Gast

Verfasst am: Mo Mai 23, 2005 19:02 Titel:

[zitat](#)

@ Florian:

Hab alles gerade selbst gelöscht...

Hab nochmal unserer Planung hinterhergetrauert und dann weg damit.

Danke für den Hinweis trotzdem.

Cheers

ex // NEEDS //

[Nach oben »](#)

Tom

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 30.08.2004
Beiträge: 57
Wohnort: Köln

Verfasst am: Mo Mai 23, 2005 20:41 Titel:

[zitat](#)

needs hat Folgendes geschrieben:

➔ Dies war der letzte Eintrag von // NEEDS //. Florian, du kannst den Account dann jetzt wie angeboten löschen. *schnüff*

Das ist etwas was mir wirklich weh tut.
Ich habe selten einen so liebevoll ausgearbeiteten Charakterhintergrund gesehen.

Ich hab echt Augen gemacht als du mir damals zum ConZern die Fahndungsakte von Needs geschickt hast. Inklusiv Passwortgeschütztem Bereich...

Also - ein letztes Salut für Need... 😞

Lieber Paranoid als ganz allein...

[Nach oben »](#)

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

LaGa

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.05.2005
Beiträge: 55

Verfasst am: Mo Mai 23, 2005 22:19 Titel:

[zitat](#)

Tja, wie gesagt, der Char hatte eine Menge noch vor..
In einer stillen Minute kann ich dir ja mal ein paar Sachen erzählen, Tom.

Aber jetzt hört endlich auf. Mir kommen ja bald nochmal die Tränen. 😞

[Nach oben »](#)

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

Tom

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 30.08.2004
Beiträge: 57
Wohnort: Köln

Verfasst am: Di Mai 24, 2005 00:17 Titel:

[zitat](#)

LaGa hat Folgendes geschrieben:

Tja, wie gesagt, der Char hatte eine Menge noch vor..
In einer stillen Minute kann ich dir ja mal ein paar Sachen erzählen, Tom.

Ja, würde ich gerne hören. Zumal ich auch noch einen Privatplot für Needs hatte...

LaGa hat Folgendes geschrieben:

Aber jetzt hört endlich auf. Mir kommen ja bald nochmal die Tränen. 😞

Na gut. Ausserdem bietet das jetzt wieder Zeit und Raum für ganz neue Möglichkeiten. 😊
Komm doch mal auf ein Bier vorbei, vielleicht lässt sich ja was zusammen machen wenn du Lust hast.

Lieber Paranoid als ganz allein...

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Di Mai 24, 2005 00:20 Titel:

[zitat](#)

Tom hat Folgendes geschrieben:

Komm doch mal auf ein Bier vorbei, vielleicht lässt sich ja was zusammen machen wenn du Lust hast.

Bei der Gelegenheit...vielleicht läßt sich da ja auch ein "conZern 2" thematisieren? 😊

"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](#)

LaGa
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.05.2005
Beiträge: 55

Verfasst am: Di Mai 24, 2005 01:13 Titel:

zitat

Tom hat Folgendes geschrieben:

Ja, würde ich gerne hören. Zumal ich auch noch einen Privatplot für Needs hatte...
Na gut. Ausserdem bietet das jetzt wieder Zeit und Raum für ganz neue Möglichkeiten.
Komm doch mal auf ein Bier vorbei, vielleicht läst sich ja was zusammen machen, wenn du Lust hast.

Das machen wir. ebongt. Jetzt bin ich nämlich auch neugierig geworden. 😊

Florian hat Folgendes geschrieben:

Bei der Gelegenheit...vielleicht läßt sich da ja auch ein "conZern 2" thematisieren? 😊

Mensch Florian, bei welchem Riesen hast du denn den Pfahl aus dem Zaun gerissen??? 😊
Von mir aus gerne. Hatte Tom ja eh schon meine Hilfe angeboten.

@ Tom: Ups, ich glaube, wir machen es schon wieder 🙄 Off-Topic Themen diskutieren. Florian, ich glaube, du mußt in Zukunft mal eine Sektion: "Lars und Tom wollen mal was machen" ins Forum setzen, damit wir nicht immer andere Threads damit zuschustern.

Cheers, Lars

[Nach oben »](#)

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

Florian
Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Di Mai 24, 2005 01:21 Titel:

zitat

LaGa hat Folgendes geschrieben:

Florian hat Folgendes geschrieben:

Bei der Gelegenheit...vielleicht läßt sich da ja auch ein "conZern 2" thematisieren? 😊

Mensch Florian, bei welchem Riesen hast du denn den Pfahl aus dem Zaun gerissen??? 😊

Habe ich je behauptet, daß Subtilität eine meiner Stärken ist? 😊

Florian hat Folgendes geschrieben:

@ Tom: Ups, ich glaube, wir machen es schon wieder 🙄 Off-Topic Themen diskutieren. Florian, ich glaube, du mußt in Zukunft mal eine Sektion: "Lars und Tom wollen mal was machen" ins Forum setzen, damit wir nicht immer andere Threads damit zuschustern.

Macht ja nix - solange ich hier fröhlich mitmische, ist das wohl irgendwie in Ordnung.

"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](#)

Henning
Renascentum-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 03.03.2004
Beiträge: 683
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Mai 24, 2005 08:01 Titel:

zitat

Florian hat Folgendes geschrieben:

Habe ich je behauptet, daß Subtilität eine meiner Stärken ist? 😊

Um brav off-topic zu bleiben:

NEIN, das hätte Dir auch niemand geglaubt !!! 😊😊😊😊😊😊

gut geklaut ist besser als schlecht selbst gemacht:
Minds are like Parachutes. They work the best when open, but closed they make the most impact.

[Nach oben »](#)

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

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

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



Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde
[Gehe zu Seite](#) [Zurück](#) [1](#), [2](#)

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