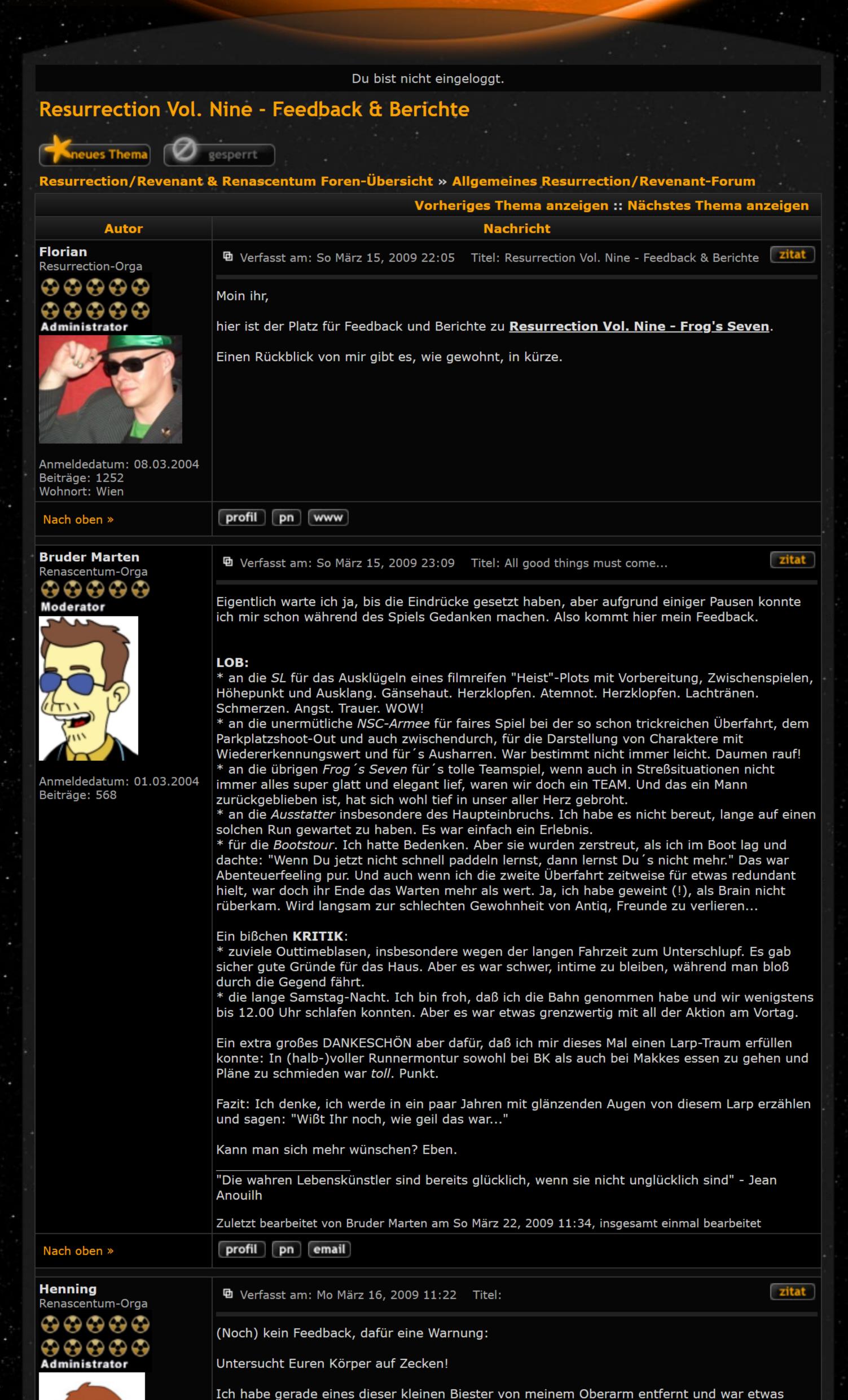
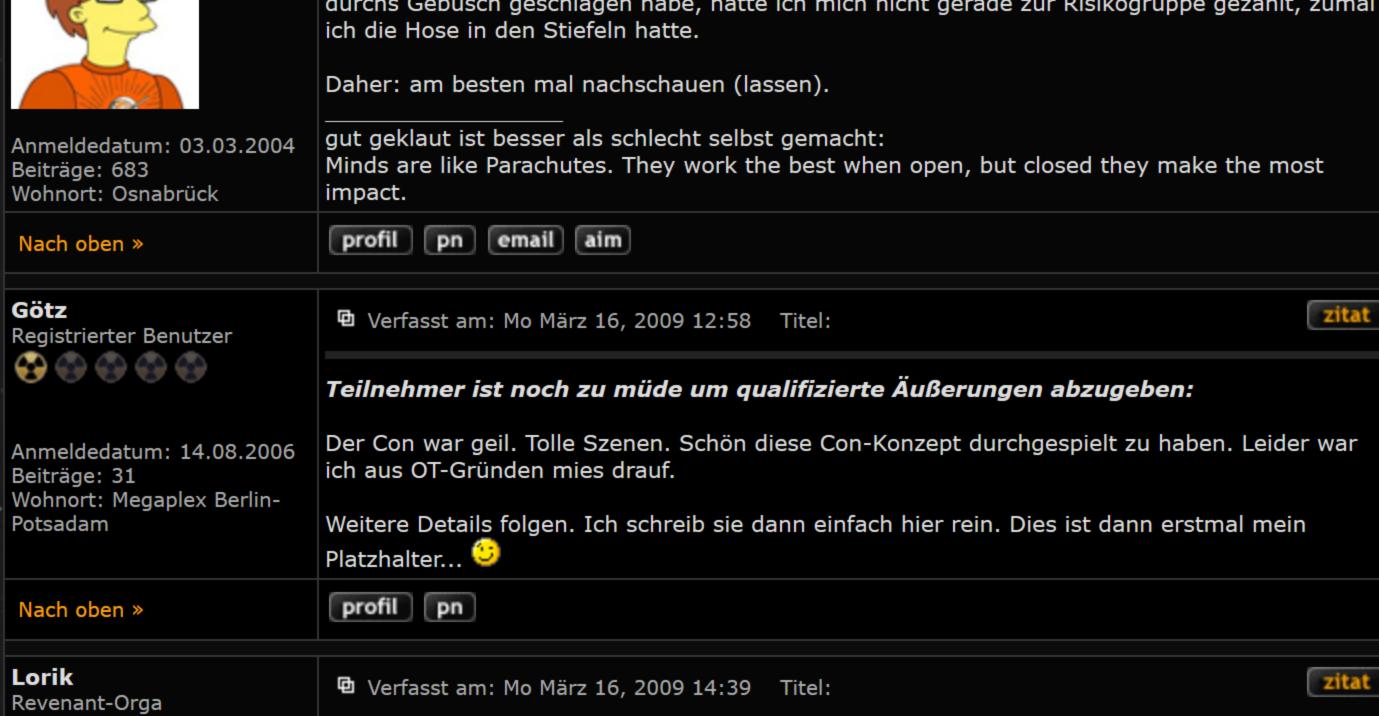
RESURRECTION



erstaunt, dass die bei diesen Temperaturen schon rumkrabbeln. Da ich mich nur sehr wenig





Anmeldedatum: 19.03.2004 Beiträge: 231 Wohnort: Mainz

So, nachdem ich wieder (heil) zu Hause angekommen bin und wenigstens eine *kleine* Mütze voll Schlaf bekommen habe, werde ich mal versuchen, meine Gedanken zu Resurrection 9 zu ordnen...

Also: Resurrection 9 - "There and back again" (oder, wie inoffiziell vorgeschlagen wurde - "Operation Opossum" 😇)

Vorfeld: Die Planungsarbeit im Forum hat mir wirklich gut gefallen und Spaß gemacht. Irgendwann kam bei mir das Gefühl auf, "Ja, wir sind ein Team. Wir sind sicherlich nicht die beste Wahl 🤤, aber wir sind die einzigen, die den Job versuchen können, und zumindest haben wir einen 'Pln'."

Was mich nicht davor bewahrt hat, in der Nacht von Donnerstag auf Freitag saumäßig schlecht zu schlafen, weil mir eine Million Dinge durch den Kopf schossen, die schief gehen könnten. Andererseit keine schlechte Einstimmung auf den Con, da ich ja der verantwortliche Teamleiter

Das Wochenende:

Ich möchte das Fazit mal an den Anfang stellen:

WOW. An dieses Wochenende werde ich auch in Jahren noch zurückdenken und davon erzählen. Um nicht in der Welt hätte ich das verpassen mögen.

DANK:

an die SL für den - da kann ich mich Marten nur anschließen - wirklich filmreifen Plot, der zumindest mich - in ein Wechselbad der Gefühle gestürzt hat (im positiven Sinne).

- Das Übersetzen über den Kanal: Das war einfach toll! Bedenken hatte ich OT keine; als ich das Boot das erste Mal gesehen habe, dachte ich nur "Oh mein Gott. Es ist so... orange. Das leuchtet bestimmt im Dunkel..."
- Auch dafür, dass aus einer schlichten Vergesslichkeit meinerseits ein stimmungsvoller kleiner Nebenplot geworden ist - die "Koffergeschichte". Und den Besuch des "Ampelmanns" bei Iron Fist würde ich zu gerne irgendwann einmal ausspielen... 🤤
- # an die NSCs für vollen und fairen Einsatz. Ich hoffe, die Streifengänge waren nicht zu nervig... es hat sehr viel Spaß gemacht, mit euch zu spielen!
- # an die Waffe des Gangsters im Wohnzimmer bei der Kurierbefreiung: Für's Klemmen. Das war definitiv eine Kugel mit meinem Namen drauf... **(8)**
- # An "Frog's Seven" a.k.a. "das Team". Es hat viel Spaß gemacht, mit euch zu spielen! Und das nicht alles glatt gelaufen ist, hat für mich einen nicht unbedeutenden Teil des Reizes dieses "Wahnsinnsunternehmens" ausgemacht. Und es ist niemand baden gegangen! Ich hoffe, euch hat's genauso gefallen. (Aber vor dem nächsten Kommandounternehmen sollten wir in Belmsk wirklich erstmal ein Ausbildungdlager einrichten... 🥹).
- # an die Stadt Osnabrück 😉 : Hier laufen so viele schräge Typen herum, dass es sich gleich viel "cyberpunkiger" anfühlt. Im Schlosspark musste ich dreimal hingucken, um einen Anhaltspunkt zu haben, wer die "Sticky Fingers" sein könnten...

KRITIK:

Viel gibt es nicht, das mir hier erwähnenswert erscheint.

Einziger Punkt, den man für weitere Veranstaltungen unbedingt im Kopf behalten muss: #Autos. An anderer Stelle ist schon viel dazu gesagt worden, aber die Flucht nach dem Parkplatz-Shootout hat es mir wieder vor Augen geführt, wo wir haarscharf an einer Kollision vorbeige"schrammt" sind:

Vorsicht!

Kinetische Energie ist nunmal (Masse)*(Geschwindigkeit hoch zwei) (den Vorfaktor vernachlässigen wir mal). Und auch Kleinwagen sind verdammt schwer. Und dass man nunmal OT nicht so fahren kann, wie man man es IT tun würde, ist ja jedem klar. Und bei allen Beteiligten dieser Veranstaltung bin ich mir sicher, dass die das auch wissen und IT ensprechend reagieren (wie bei der Flucht von der "Zweitwohnung" und auch vom Parkplatz nachts geschehen).

Ich möchte noch direkt auf Martens Kritik eingehen:

Hm, die OT-Blasen sind mir nicht so aufgefallen - zumindest in Paganinis Wagen hielt sich das auch in Grenzen. Wie auch immer...

Und was die lange Samstagnacht anging: Es gab ja das Angebot, nach dem "Auschecken" aus

unserem Onterschlupt dei Markus in der Wonnung bennen zu können. Und das es anstrengend werden würde war mir klar, sobald bekannt war, das die Übergabe um 2 Uhr nachts stattfinden würde und wir in derselben Nacht zurück nach Belmsk mussten.

Zu guter Letzt noch die Rubrik "persönliche Höhepunkte":

Schwierig, einzelne Ereignisse herauszupicken...

- # Definitiv der "amphibische" Teil unseres Unternehmens.
- # Ja, das Essen beim Schotten und beim König war cool... ich frage mich immer noch, ob die öfter solche Kundschaft haben.
- # Das wir den 'Heist' auch mit einem halb zusammengeschossenen Team durchgezogen haben - mich eingeschlossen...
- # Das ich nach der gescheiterten Warenübergabe auf dem Parkplatz mal wieder in einem Gebüsch liegen durfte...
- # Und natürlich das "Ende". Mit einem Hals-Streifschuss und mit Medikamenten und Aufputschmitteln vollgepumpt und dem Bewußtsein, dass um 6 Uhr bei mir die Lichter ausgehen und wir zwei weitere Verletzte über den Kanal bringen müssen den Rückweg anzutreten - und auch zu schaffen. Und trotzdem jemanden zurücklassen zu müssen.

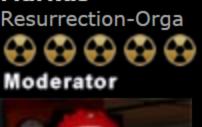
RES 10 sehe ich mit einem weinenden und einem lachenden Auge entgegen. In etwa so, wie wenn man sich dem Ende seines Lieblingsbuches oder der finalen Staffel einer guten Serie (was im Prinzip den Nagel ja auf den Kopf trifft) nähert. Man freut sich auf das, was noch kommt, auch wenn das bedeutet, dass die Geschichte dann zu Ende ist...

Jan

Nach oben »

profil pn







Anmeldedatum: 12.03.2004 Beiträge: 198 Wohnort: Osnabrück

■ Verfasst am: Sa März 21, 2009 13:46 Titel: 1. Orga-Feedback

zitat

Da ich - wie es sich gehört 😉 - jetzt, eine Woche nach den Con, mit einer heftigen Erkältung im Bett liege, zeigt mir: Es war ganz schön anstrengend!

ABER: Es hat sich gelohnt!

Das bisher zwar spärliche aber sehr positive Feeback freut mich, was meinen Eindruck, den ich innerhalb der gut 32 Stunden "there and back again" aufgeschnappt habe, bestätigt.

Trotzdem hoffe ich auf noch mehr Feedback - ins besondere von NSC- und SC-Seite!

Ich hatte viel Spaß und fand die Veranstaltung rundum gelungen!

Was mir sonst noch positiv aufgefallen ist:

- Die Locations haben gehalten, was wir uns von ihnen versprochen haben.
- Die Zusammenarbeit der SL klappt inzwischen fast blind.
- Dass es kaum Wartezeiten gab, bei denen man wusste "Wir warten gerade auf die SL/die NSCs/die Spieler" - in diesem Rahmen ein riesen Lob an die NSCs in Dauer-Action!
- Dass viel Wert auf gemeinsames Teamplay gelegt wurde.
- Es war einfach sau-spannend! 📛

Was mir negativ aufgefallen ist:

- Ein paar Spieler-Aktionen bzw. -Pläne waren nicht im Vorfeld mit der SL abgesprochen worden, was Verzögerungen und spielhemmende Outtime-Erklärungen erforderlich machte.

Ich freue mich auf Volume Ten - und hoffe, dass sich viele so fühlen, wie Jan es sehr schön beschrieben hat.

Bis dann! 👙



Denn eigentlich spielen wir uns selber. Johann Wolfgang von Goethe

Nach oben »

profil





Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

■ Verfasst am: Mo März 23, 2009 00:55 Titel: Mein Rückblick

zitat

Moin ihr,

noch knapp vor dem Ablauf meiner üblichen Feedback-Frist von erfahrungsgemäß mindestens einer Woche Gerpersönliche Rückblick auf Resurrection Vol. Nine - Frog's Seven:

Vorfeld des Cons

Wir wollten es zum Ende der Kampagne einfach nochmal wissen und erstmals einen klassischen, reinen Run-Con auf die Beine stellen, der entsprechende Klischees von Heist/Caper-Movies mit einem Schuß tarantinoesker Dramatik verarbeitet und sich natürlich in die aktuelle Rahmenhandlung der seit Vol. Eight bestehenden Belmsk-Blockade einfügt. Das Szenario als solches war schnell geplant, nur an einer akzeptablen Darstellung des Überwindens der Belmsk-Blockade hakte es zunächst ein wenig. Irgendein Zaun, über den die Spieler hätten klettern müssen, erschien uns zu wenig und zur Umsetzung eines akzeptablen "Grenzstreifens" fehlten wohl schlicht Mittel und Personal. Ӱ Aber wo Grenzen sind, gibt es ja bekanntlich auch Grenzflüsse. Und da war die Idee geboren, Resurrection mal nicht nur zu Lande, sondern auch zu Wasser abzuhalten und den "Jackass-LARPing-Aspekt" wieder etwas stärker zu betonen. 😇 Das übrige Vorfeld war im Gegensatz zu den jüngsten anderen Cons (Vol. Seven & Eight) deutlich entspannter, was sicherlich auch daran lag, daß die Teilnehmer auf SC- wie NSC-Seite quasi "handverlesen" waren und (mit einer Ausnahme) nicht noch einmal explizit an eine termingerechte Anmeldung erinnert werden mußten. Daher lag den NSCs die Szenario-Übersicht auch bereits drei Wochen vor Conbeginn vollständig vor, so daß ich sagen kann: Eine frühe Planung der Orga/SL und die selbständige und verantwortungsbewußte Mitarbeit aller anderen Teilnehmer ist die Grundlage einer für alle Beteiligten zufriedenstellenden Vorbereitung. Das zeigte sich dann auch im Intime-Planungsspiel per Forum, wo von Orga/SL-Seite wirklich nur ein kurzer, unvermeidlicher "Anschub" gegeben

werden mußte, damit sich alles ganz von selbst entwickelte. Alle NSCs hatten dieses Mal übrigens die Möglichkeit, das entsprechende Forum mitzulesen und meines Wissens wurde diese zusätzliche Informationsmöglichkeit auch allseits angenommen.

Der Con

verlief ebenfalls entsprechend entspannt, ohne größere Pannen oder handwerkliche Fehler. Insgesamt hatte ich den Eindruck, daß der Con, wie Markus schon sagte, rundum gelungen war. Ein paar Tiefs gab es zwar trotzdem, aber perfekt ist bekanntlich nichts und den Gesamteindruck haben sie auch nicht wirklich schmälern können. Für mich selbst mußte ich aber feststellen: Ich bin definitiv keine SL. Orga vielleicht, ja. Aber ohne Rolle als nur koordinierende OT-Person auf dem Con umherzuhuschen ist definitiv nicht mein Ding. Das wußte ich zwar schon vorher, aber auf Vol. Nine ist es mir wieder mal so richtig bewußt geworden. Zur Verdeutlichung: Meine Rollen (ausgenommen des Spiels per Forum oder Telefon) beschränkten sich auf einen Ganger ("Ampelmann" von den Sticky Fingers; etwa 5 Minuten), einen Sichtec-Offizier (Einsatz bei der Anwaltswohnung; etwa 1 Minute plus etwa 5 Minuten mit den NSC-Darstellern), einen Bandenboß (beim Shootout in der Wohnung; etwa 5 Minuten plus eine gute halbe Stunde als Leiche), einen italienischen Einkäufer (beim geplatzten Parkplatz-Deal; etwa 5 Minuten) und noch einen Sichtec-Offizier (beim Rückweg über den Kanal; etwa 2 Stunden, aber eben auch nur fallweise wirklich intime). Tanja und den NSCs wird es da nicht großartig anders ergangen sein. Natürlich wußten wir, daß das so sein wird und auch unseren NSCs haben wir dies im Vorfeld deutlich gemacht. Bereits bei Vol. Three, das ähnlich konzipiert, aber durch den zentralen PvP-Plot deutlich anders strukturiert war, trat dieses Grundproblem auf. Und ich sehe bei klassischen Run-Con-Konzepten auch keine Möglichkeit, wie sich dieses Dilemma lösen lassen könnte. Insofern halte ich als vorgezogenes Fazit fest: Es war gut, richtig und wichtig, daß wir so ein Konzept einmal umgesetzt haben. Jede LARP-Orga im Cyberpunk-Segment sollte so einen "Klassiker" mal versuchen. Und ich bin froh, daß wir das so überaus erfolgreich hinbekommen haben. 💝 Für wirklich zukunftsträchtig halte ich derlei Konzepte allerdings nicht, da sie zu sehr reine SC-Bespaßung sind und für SL wie NSC viel zu wenig rollenspielerisches Entfaltungspotential bieten. Es sei denn, sie sind (ständig) in Rolle - wie etwa Markus auf Vol. Nine oder ich auf Vol. Three. Aber das sind Ausnahmen, die sich nicht wirklich auf das Gesamtgewicht der Problematik auswirken. Alle paar Jahre und zu besonderen (Intime-)Anlässen kann man so etwas vielleicht mal machen, dann aber auch nur mit einem Spielerkreis, der die notwendigen Mühen und spieltechnischen Entbehrungen von SL und NSC in vollem Umfang wertzuschätzen weiß. Auch hier bin ich froh, daß das auf Vol. Nine nahezu ausnahmslos der Fall war. Und genau deswegen werte ich den Con als vollen Erfolg!

Der Freitag

stand ganz im Zeichen der "amphibischen Aktion", die gut sechs Stunden dauerte. Es war schön, es war stimmungsvoll. Selbst wenn man, wie ich, nur Zuschauer war. Die Fotos geben die vorherrschende Atmosphäre sehr schön wieder. Jedoch: Im Verlauf des Spiels war ich mehrfach versucht, die Sache mittels Entdeckung durch die Sichtec-Streife intime scheitern zu lassen. Denn trotz der auch intensiv genutzten Möglichkeit der SCs, die Aktion vorher abzusprechen, wurden wirklich elementare Details übersehen, die es insbesondere den darstellenden NSCs sehr schwer machten, gewisse Offensichtlichkeiten (deutlich erkennbare, weil aufrecht stehende und umherlaufende Spieler selbst auf 100m bei nahezu völliger Dunkelheit auf der "Nicht-Belmsk"-Seite, das dort mehrfach offen am Ufer liegende und nicht getarnte Boot, laute Geräusche im Wald ebenda usw.) noch aus Gründen der Dramaturgie intime zu übersehen bzw. zu überhören. Natürlich, wir sind alle keine wirklichen "Runner". Und der Darstellung einer Intime-Realität sind selbstverständlich Grenzen gesetzt. Wir können uns ihr bestenfalls so gut wie möglich annähern, sie aber niemals vollständig erreichen. Dennoch frage ich mich, warum es selbst nach einem deutlichen Briefing des Spielers auf der "Nicht-Belmsk"-Seite ("Hier patrouilliert in regelmäßigen Abständen eine Sichtec-Streife!") unterlassen wurde, mal auf genau diese Regelmäßigkeit zu achten und die Bootsfahrten darauf abzustimmen. Die NSCs sind nämlich wirklich (man konnte quasi die Uhr danach stellen 🤛) genau alle 20 Minuten an der Anlegestelle vorbeigekommen. Was man auch allein durch bloßes Beobachten und ohne vorheriges (aber dennoch zur Sicherheit erfolgtes) OT-Briefing problemlos hätte herausfinden können. Sicher, als SL kennt man die Plotübersicht und weiß, worauf es hinauslaufen soll; die Spieler haben dieses Wissen natürlich nicht. Wenn man dann aber mit genau dieser Erkenntnis arbeitet (was für die SL offensichtlich ist, muß für die Spieler keinesfalls auch so sein) und mittels der SL in Rolle intime den deutlichen Hinweis geben läßt, daß man sich ja vielleicht mal mit der "anderen Seite" verständigen könnte, und dann lediglich die Antwort "Nein, wir haben strikte Funkstille vereinbart" erhält, obwohl die Aktion bei jeder Überfahrt sichtbar knapp an der Katastrophe vorbeischrammte, dann gerät man schon ins Zweifeln. Und leider auch in vermeidbare OT-Erklärungsnöte. Denn Paganinis (wirklich clever angebrachtes) Knicklicht wurde nicht für einen von ihm intime gesetzten Positionsmarker gehalten, sondern als markierter Schwimmer interpretiert - und Paganini bzw. Christoph als dazu gehörender Angler! 👺 Warum solche ja wirklich tollen Ideen nicht im Vorfeld zwischen den Spielern bzw. Charakteren kommuniziert wurden, entzieht sich wirklich meines Verständnisses. Und es ist doch nun wirklich nicht so schwer, sich wenigstens mal hinzuhocken, um das Verbergen der eigenen Silhouette zumindest ansatzweise darzustellen, statt auch noch mit mehreren Personen aufrecht an der Uferseite umherzulaufen, wo bekanntlich eine Sichtec-Streife patrouilliert. Hier hätte ich mir deutlich mehr Darstellung gewünscht. Ich kann es daher verstehen, daß bei den NSCs (die ja wußten, daß die Spieler erfolgreich sein müssen, damit der Con weitergehen kann) irgendwann dieses typische "Wir"-Frustgefühl aufkam, das sich wohl am besten mit dem Satz "Egal, wie dumm sich die Spieler auch anstellen, sie schaffen es ja sowieso - wir sind nur Statisten und können/dürfen nicht handeln" beschreiben läßt. Sicher ist das in dieser Absolutheit nicht zutreffend. Denn auch die NSCs wußten outtime ja, was passieren würde. Die Sichtec-Streife hatte dieses Wissen intime nicht. Ein gewisses Maß an "suspension of disbelief" müssen alle Teilnehmer akzeptieren. Dennoch meine ich, daß dies mit etwas mehr und eigentlich sehr einfacher Darstellung (z.B. ein Tarnnetz o.ä. für das Boot, hockende statt stehende Spieler, gezieltes Abpassen des Streifen-Intervalls für die Überfahrten statt hektischer "Da kommt ja eine Streife!"-Aktionen) für alle Beteiligten deutlich einfacher und frustfreier gewesen wäre. Wie gesagt: Ich habe, auch aufgrund des Rücklaufs von den NSCs, ernsthaft überlegt, wie man eine Entdeckung des Blockade-Durchbruchs in den weiteren Verlauf des Szenarios hätte einbinden können. Mir ist nichts Sinnvolles eingefallen, was den weiteren, vorbereiteten Verlauf des Cons zumindest ansatzweise hätte möglich machen können. Daher habe ich mich weiter für den dramaturgisch vorgesehenen Weg entschieden. Nicht zuletzt auch aus der Erkenntnis heraus, daß ich mir, wenn ich schon eine Szene plane die unbedingt erfolgreich für die Spieler sein muß, den Schuh zuallererst selber anziehen muß, wenn es nicht ganz so läuft wie ich mir das vielleicht idealerweise vorgestellt habe. Und auch wenn ich hier jetzt etwas längere "Manöverkritik" übe: Insgesamt war die Szenerie doch von einer großartigen atmosphärischen Dichte geprägt und ein wirklich denkwürdiges Con-Ereignis. Und die Spieler haben trotz diverser Kleinigkeiten wirklich Einfallsreichtum, Geschick und insbesondere auch Mut bzw. Überwindung des inneren Schweinehunds bewiesen. Denn als ich bei meiner ersten Ortsbegehung am Tag zuvor die Ablegestelle sah, da dachte ich mir ganz spontan: "Zum Glück muß ich hier in kein Boot steigen..." 🤤 Und wir hatten durchaus damit gerechnet, daß der eine oder andere die Überfahrt outtime ablehnt oder sich zumindest nasse Füße holt. Aber nein, wirklich alle Spieler sind trocken über den Kanal geschippert und allein

das verdient schon Hochachtung. Und ich hoffe, daß auch bei allen das schon von Marten beschriebene "Abenteuerfeeling pur" entstanden ist, das wir erreichen wollten und wofür diese Szene auch in erster Linie konzipiert war.

Der Samstag war rückblickend betrachtet der aus meiner Sicht am besten durchgeplante und funktionierende Con-Tag, den ich je in meiner Orga-Laufbahn erlebt habe. 💝 Es begann mit Hacks Koffergeschichte, die mich um 10 Uhr aus dem Schlaf riß und kurzfristig mit den "Sticky Fingers" im Schloßpark umgesetzt werden konnte. Spätestens hier zeigte sich mir auch, daß das weit außerhalb von Osnabrück liegende Spielerquartier ein wahrer Segen war, da SL und NSC, die recht zentral untergebracht waren, so immer genug Zeit hatten, um trotz Briefing, Umziehen und Anfahrt flexibel auf Aktionen reagieren zu können. In diese entspannte Umsetzung fiel dann auch (bedingt durch Tanjas für mich getroffene Klamottenauswahl) die Geburt des "Ampelmanns" und des Dialogs "GENAU!" - "Yeah!". 🐸 Die nicht ganz einfache Auswahl des Spielorts erwies sich als sehr passend für einen "Ganger-Treffpunkt" und Hack bekam seinen Koffer nach zähen Verhandlungen mit Sticky schließlich zurück. Unvergessen ist mir in diesem Zusammenhang das LARP-Pendant zu "Warum liegt denn hier Stroh rum?" Hintergrund: Die Spieler hatten in der Nacht zuvor die SL-Kamera mitgenommen und Timo hatte nach Mastix aus dem Fundus gefragt. Jan aka Hack hatte also die Kamera dabei, ich aka Ampelmann die Flasche Mastix. Nach Abschluß der Koffer-Szene führte der Versuch, den Austausch dieser Gegenstände noch irgendwie intime sinnvoll einzubinden, in etwa zu folgendem, völlig sinnfreien Dialog: Hack: "Ach ja, ich habe hier noch diese Kamera, vielleicht könnt ihr die ja irgendwie gebrauchen" - Ampelmann: "Jo, danke. Da fällt mir ein: Haste vielleicht Verwendung für dieses Fläschchen hier?" - Hack: "Ja, dann nehm ich das doch." 🤤 Danach war dank Spieler-Rückfahrt, -Vorbereitungen und erneuter -Anfahrt genug Zeit für ein ausgiebiges SL/NSC-Frühstück und allmähliches Aufwachen samt Dusche. Als nächstes stand der (im Vorfeld des Cons schon vorbereitete) Verkauf des Inhalts von Hacks Koffer auf dem Plan. Und der Einbruch in die Zweitwohnung des Anwalts, dessen Kanzlei das eigentliche Ziel des "Heist" von "Frog's Seven" war. Leider taten die Spieler hier etwas, was wir nicht eingeplant hatten: Sie wollten beides zeitgleich in zwei getrennten Gruppen erledigen. Gut, sie konnten ja auch nicht wissen, sondern bestenfalls ahnen, daß für den Einbruch sämtliche verfügbaren SL/NSC gebraucht wurden (die beiden Mädels in der Wohnung, zwei Securitas-GmbH-Wachleute auf Abruf, zwei Sichtec-Offiziere auf Abruf). Also wahrten wir zunächst die Illusion und ließen den Koffer-Käufer dann einfach kurzfristig absagen, so daß der Einbruch zuerst und in vollständiger Besetzung stattfinden konnte. Mit dem fehlenden zusätzlichen Schloß an der Anwaltswohnung ist uns dann unser einziger logistischer Schnitzer unterlaufen, aber Markus hat mit Alex aka Uzi die Szene durch die Idee einer elektronischen Kennung im Schlüssel für das mechanische Schloß retten können. Den Einbruch selbst habe ich als Sichtec-Offizier auf Abruf nicht miterlebt, aber als dann doch das Handy klingelte, ich mich mit "Sichtec-Notruf" melden konnte (wollte ich schon immer mal machen 🧡) und wir dann auf dem Parkplatz tatsächlich ein gerade in Abfahrt befindliches "Fahrzeug mit verdächtigen Personen" antrafen, gab es es doch noch etwas "Action": Tanja parkte den Wagen, ich sprang schnell aus der Tür und rannte zur (vermeintlichen) Fahrertür des verdächtigen Vehikels. Notiz fürs nächste Mal: Autos mit Kennzeichen britisch bzw. intime britanischer Herkunft haben das Lenkrad vermutlich *nicht* links! ⁽²⁾ Aber auch Sichtec-Offiziere sind nicht vollkommen. Die Spielsituation wurde übrigens völlig schlüssig gelöst, denn im Prinzip gab es zwei Möglichkeiten: Entweder die Spieler hätten entschieden, daß sie "gestellt" sind oder daß sie eben, wie geschehen, zwar intime mit quietschenden Reifen in den fließenden Verkehr rasen, outtime aber natürlich warten, bis eine (ruhige) Abfahrt gefahrlos möglich ist. Das anschließende, komplett zwischen SL/NSC ausgespielte Eintreffen der Streife in der Wohnung war übrigens sehr schön und zeigte, daß man auch mal spielen darf und muß, wenn man es gerade nicht für die Spieler tut. Im Anschluß fand dann der erfolgreiche "Koffer-Deal" und noch eine weitere Aktion statt, auf die ich inhaltlich nicht näher eingehen werde, jedoch ihre Begleitumstände zum Gegenstand des zweiten Punkts meiner "Manöverkritik" machen möchte: Liebe zwei Beteiligte, ihr wißt, daß ich es sehr mag, wenn Ereignisse früherer Cons fortgeführt werden. Ebenso liebe ich es, wenn ein reger Spielfiguren-Austausch zwischen Kampagnen stattfindet und man das Gefühl bekommt, daß auch 2104 Osnabrück (Resurrection) und Bremen (Revenant) nur eine kurze Autofahrt voneinander entfernt liegen. Ich verstehe aber nicht im geringsten, warum man mir als auf dem Con amtierender SL etwas, das wohl schon seit vergangenem September in der Kampagne aktuell ist, nicht nur 1. komplett verschweigt, sondern 2. auch auf Nachfrage noch ein großes Geheimnis darum macht, obwohl man 3. weiß, daß man zum Ausspielen auf jeden Fall in die (und sei es auch nur zeitlichen oder planerischen) Belange des aktuellen Cons eingreifen muß. Sorry, aber das geht echt überhaupt nicht! Ich hätte euch beide am liebsten in den großen LARP-Schandsack geschnürt, mit dem Latex-Tonfa draufgehauen und wäre mir sicher gewesen, nie den Falschen zu treffen. 🠸 Zumal ich mich immer noch frage, was man da nun warum unbedingt verschweigen wollte. Ich kapier's nicht. Andere Spieler(!) wurden ja offenbar auch bedenkenlos "eingeweiht", was die Sache noch unverständlicher macht. Da habt ihr nicht nur ordentlich Mist gebaut, sondern euch selbst durch eigene Dummheit um eine Menge Spiel gebracht. Denn die Sache selbst hätte ganz großartig zum Szenario gepaßt, so daß wir sie, hätten wir Kenntnis davon gehabt, ganz sicher in die Freitags-Szene eingebaut hätten. Aber das habt ihr gründlich verbockt. Wie sollen wir denn bitteschön eine gemeinsame Geschichte erzählen, wenn die Regie Teile des Drehbuchs nicht kennt? Das wäre im Umkehrschluß ungefähr so, als würde ich einen Con ausschreiben und als einzige Info "Um was es überhaupt geht, erfahrt ihr erst, wenn ihr da seid" 'rausgeben. Und um es klarzustellen: Was wir nicht wissen, ist auch nicht passiert. Der einzige, der am Freitag Fluchtautos zum "Punkt z" gefahren hat, war Paganini. Niemand sonst. Punkt. Ich habe fertig. So, zurück zum Erfreulichen. Als nächstes ging es um die Befreiung eines Kuriers, zu der die Charaktere bzw. ihr Auftraggeber mehr oder weniger genötigt wurden. 🤛 Das ganze war als genau die tarantinoeske Szene geplant, die es dann auch tatsächlich geworden ist. 😇 Kurz gesagt: Ein paar Gangster in ihrem "Hideout", die wahlweise beim Sex, Essen, Klogang oder Pornogucken sind, eine gefesselte und geknebelte Geisel im Hinterzimmer haben und in genau diesen Situationen von den Befreiern überrascht werden. Zumindest traf "überrascht" auf mich in vollem Umfang zu, denn als Ober-Gangster mit Freundin im Schlafzimmer hörte ich nach einem kurzen Klopfen an der Schlafzimmertür plötzlich Schüsse, stürmte in den Flur und sah eine geschlossene(!) Wohnungstür sowie Eindringlinge im Wohnzimmer(!). Und ich hatte keine Ahnung, was da um alles in der Welt überhaupt passiert war. 💝 Der kurze Shootout inklusive erheblichem "friendly fire" (Gerüchten zufolge hat der Ober-Gangster seiner Freundin in den Rücken geschossen 🥯) endete für meine Rolle, nachdem mich Deckungsfeuer niederhielt und ich klassischerweise beim Nachladen von einem vorstürmenden Hack ziemlich übel im Brustbereich getroffen wurde - SO macht das Spaß! 😇 Nachdem der Schußwechsel vorbei und zahlreiche, verwundete, (halb)tote und im Delirium befindliche Personen in der Wohnung verstreut waren, hatte man nur noch Schreie und den lautstark laufenden Porno als akustische Hintergrundkulisse. SO macht das noch VIEL MEHR Spaß! 😇 Und Mr Tarantino hätte es bestimmt nicht viel besser hinbekommen! Da fiel die gute halbe Stunde als Leiche in

unbequemer Haltung zwischen Bett und Wand nur in Shorts und Unterhemd nicht weiter ins

Gewicht Und wer die Spieler über den Kanal schickt und seine NSCs stundenlang Streife laufen

läßt, sollte es halt auch besser sportlich nehmen. Alles in allem eine klasse Szene, die man so nicht wirklich planen kann - obwohl wir sicherlich gute Vorarbeit geleistet haben. Und ich hoffe, daß der Kurier von den meisten Betroffenen wiedererkannt und das unerwartete Wiedersehen (zumal in diesem Zusammenhang) entsprechend überraschend war. Die eigentliche zentrale Szene, den "Heist" in der Anwaltskanzlei, habe ich zusammen mit der Securitas-NSC-Bereitschaft im Wagen verbracht, aber da hat es wohl eine Menge schöner Szenen gegeben, zumal alles glatt und nach Plan verlaufen ist. Und hinsichtlich des

sevient. One wer are opicier aber ach Ranar semen

Schiebespiels müssen wir uns im Fall des Falles dann wirklich mal was Neues überlegen. Als vorletzte Hürde war noch der Verkauf der geraubten Ware an einen unbekannten Käufer zu überwinden. Obwohl Brain (Markus als SL in Rolle) den vereinbarten Parkplatz-Treffpunkt vorher ausgekundschaftet und den (italienischen!) Käufer sehr genau beschrieben hatte, schalteten die entsprechenden Spieler leider nicht, WEM sie da gegenüber stehen würden. Und so nahm das Verhängnis seinen Lauf. Als ausgerechnet Styx aka Timo ausstieg, konnte ich in der Rolle des Käufers nur noch ein entsetztes "Iste Styxe! Iste Falle!" von mir geben und (wieder einmal) mit quietschenden Reifen und dem Geld im Gepäck fliehen: **Euro 100.000**, die mit Abstand größte Summe, die auf einem Resurrection jemals für einen Run zu bekommen war. Ärgerlich, tragisch, aber cyberpunkig. Der erste Teil dieses Dramas, das auf Vol. Five seinen Anfang nahm, ist übrigens hier zu sehen! Die Szene selbst war aber dennoch (oder gerade deswegen) sehr stimmungsvoll, die Autos filmreif (und dennoch outtime sicher) geparkt, das Vorgehen der Italiener taktisch klug und die Überraschung mehr als geglückt. Es hat sich zudem mal wieder gezeigt, daß die Übergabe wirklich der schwierigste Teil eines Runs sein kann.

Es folgte die letzte Einstellung: Wieder über den Kanal, zurück nach Belmsk. Diesmal zusätzlich mit Paganini und dem befreiten Kurier, dafür aber auch in nur knapp zwei Stunden, da es bereits 04.00h war und bald die Sonne aufgehen würde. Es ging alles deutlich schneller, das Boot wurde dieses Mal sogar recht gut getarnt. Und auch wenn bei manchem ein "Wiederholungs-Gefühl" aufgetreten sein mag, so war diese Szene doch trotz fortschreitender Erschöpfung der Teilnehmer notwendig, um das Szenario "rund" zu machen. Ohne insbesondere das Zurücklassen von Brain wäre der Abschluß nicht annähernd so schön gewesen. Da macht es auch nichts, daß drei Charaktere nur noch "virtuell", aber immerhin in dargestellten Fahrten, übergesetzt haben. Als es deutlich heller wurde, die vorletzte Fahrt angetreten und die Sichtec-Streife tatsächlich Sichtkontakt zum Boot hatte und Brain mit dem Suchscheinwerfer einfing, da hatte ich das Gefühl, daß die Zeit intime wirklich bis zur allerletzten Minute genutzt wurde, aber eben dennoch, wenn auch nur sehr knapp, nicht mehr ausreichend war. Es wirkte selbst für mich nicht wie geplant, sondern wie zufällig dramatisch angemessen. Und das traf meines Erachtens auch insgesamt auf den überwiegenden Teil des gesamten Cons zu. Nun sind "Frog's Seven" wieder in Belmsk. Ohne Geld. Ohne Brain. Nur mit wertvoller, aber dort unverkäuflicher Ware. Und zumindest ein paar Versorgungsgütern, um die Zeit bis zum finalen "Judgment Day" auf Vol. Ten zu überstehen. To be continued ... wenn auch zum allerletzten Mal.

Was mir sonst noch besonders positiv aufgefallen ist:

- An erster Stelle (und definitiv nicht nur aus Höflichkeit) unsere NSCs Henning, Britta, Hendrik und Sarah für ihren Einsatz und Leidensfähigkeit bis zum Schluß Zitat: "Ich bin schon so müde, daß mir schlecht ist".
- Henning für die regelmäßige und unaufgeforderte Informationsweitergabe an die Osnabrücker Polizei, ebensolche Burger-Versorgung von SL und NSCs, das Essen am Samstag, Durchhalten trotz Krankheit und natürlich den HANDSCHEINWERFER!
- Brittas Pfannkuchen am Samstag.
- Daß wir weder zuviel noch zu wenig Plot hatten und die Aufgaben insgesamt nicht zu schwer oder zu leicht waren.
- Die bereits von Markus erwähnte, quasi schon blind mögliche Zusammenarbeit der SL.
- Die reibungslose Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen SL und NSCs.
- Das Teamspiel von Frog's Seven, auch wenn es hier und da sicherlich noch
- verbesserungsfähig war. 🤇
- Das gemeinsame chinesische Abschlußessen am Sonntag.
- Daß ich die Fotos nach nur fünf Tagen komplett sortiert und kommentiert online gestellt habe.
- Das insgesamt gute Gefühl, das dieser Con bei mir trotz einiger Tiefen hinterlassen hat.

Was mir sonst noch besonders negativ aufgefallen ist:

- Die Outfits der meisten Spieler. Auch wenn ich verstehe, daß man sich bei einem Spiel in der Öffentlichkeit und natürlich einem Run etwas gedeckter kleidet, war es mir insgesamt zu wenig Cyberpunk. An Antiq/Marten hat man doch gesehen, daß es auch anders geht.
- Daß auch abseits der o.g. "zwei Beteiligten" von Spielerseite offenbar stellenweise abweichende Pläne verfolgt wurden, die man uns nicht zur Kenntnis brachte. Was nützt euch denn die schönste Idee, wenn sie nicht wirklich bespielt werden kann?
- Daß auf Spielerseite teilweise ernsthaft überlegt wurde, nicht mehr nach Belmsk zurückzukehren. Leute, was glaubt ihr denn bitte, wo und mit welchen Charakteren Vol. Ten stattfinden wird?
- Daß wir trotz des festen Vorsatzes, es anders zu machen, wieder viel zu wenig Fotos geschossen haben. Vom Koffer-Verkauf, dem Einbruch in die Anwaltswohnung, der Kurier-Befreiung, dem Heist, dem geplatzten Deal und der Rückfahrt gibt es leider überhaupt keine Bilder.
- Das bislang enttäuschenderweise sehr spärliche Con-Feedback. Bei so einer aufwändigen Dauer-Bespaßung hätte ich von den Spielern definitiv mehr Rückmeldungen hier im Forum erwartet.

Was ich auf diesem Con gelernt habe:

- Das, was ich unter "Der Con" geschrieben habe.
- Daß ich mich jetzt wirklich auf einen schönen Abschluß, eine Orga-Pause und konzeptionell völlig andere Cyberpunk-LARP-Projekte freue.

<u>Das Fazit</u>

Wir haben einen rundum gelungenen Con geschafft, der offenbar, ohne daß wir es gewollt oder vor Ort bemerkt haben, so etwas wie einen neuen Meilenstein in der Resurrection-Geschichte darstellt. Um es mit Marten zu sagen: Kann man sich mehr wünschen?

So, meine immer allseits beliebten Erwiderungen müssen mangels kommentierbarer Masse leider erstmal ausfallen ...

Nach oben »

Moderator

profil pn

www

Bruder Marten Renascentum-Orga

□ Verfasst am: Mo März 23, 2009 17:40 Titel: Re: Mein Rückblick

zitat



Beiträge: 568

Anmeldedatum: 01.03.2004

Dann dreh ich den Spieß einfach mal um und kommentiere ein bißchen zu Florians

50, meine immer allseits beliebten Erwiderungen mussen mangels

kommentierbarer Masse leider erstmal ausfallen ...

umfangreichem und sehr aufschlußreichem Feedback.

Zitat:

Für wirklich zukunftsträchtig halte ich derlei Konzepte allerdings nicht, da sie zu sehr reine SC-Bespaßung sind und für SL wie NSC viel zu wenig rollenspielerisches Entfaltungspotential bieten. Es sei denn, sie sind (ständig) in Rolle - wie etwa Markus auf Vol. Nine oder ich auf Vol. Three. Aber das sind Ausnahmen, die sich nicht wirklich auf das Gesamtgewicht der Problematik auswirken.

Dem kann ich nur zustimmen. Es ist ähnlich wie das erste "Bar-Konzept" (Runner treffen in der Bar auf Herrn Schmidt und auch die NSCs sitzen da in ihren Pausen) nur für solche Ausnahmefälle wie RES Vol. 9 wirklich geeignet. Mir wurde das schlagartig am Samstag morgen bewußt, als ich Florian, Sarah und Britta das erste Mal überhaupt auf dem Larp sah. Denn bisdahin hatte ich überhaupt nicht mit ihnen "zusammen" gespielt.

Zitat:

Jedoch: Im Verlauf des Spiels war ich mehrfach versucht, die Sache mittels Entdeckung durch die Sichtec-Streife intime scheitern zu lassen.

Und gerade deshalb mein Lob an dieser Stelle. Denn natürlich wäre es in einem Belm ohne Strom und Wasser sehr viel dunkler gewesen. Das Boot wäre möglicherweise schwarz lackiert worden und und und.

Wir haben als Team bei der ersten Überfahrt erst eine Menge Schwachstellen in unserem Plan kennengelernt, über die man sich am grünen Tisch einfach keine Gedanken macht. Allein das blöde Seil hat uns unendlich Nerven gekostet. Ich fühlte mich teilweise wie in einer dieser fiesen Spielshows... und es war schon deshalb ein Spaß für sich. Denn solche Sequenzen gibt es im Larp eigentlich nie.

Vielleicht tröstet es die Mitspieler der Sichtec-Streife, daß jeder ihrer Auftritte bei mir Frust und Sorge ausgelöst hat und meine Klamotten durch das viele in Deckung gehen dreckiger waren als sonst auf einem Larp. Wir waren insofern viel konsequenter intime als noch am Anfang unserer Karriere.

Und ich fand es auch intime völlig nachvollziehbar, da die Sichtec natürlich nicht wußte, daß jemand so wahnsinnig sein würde, in einem Schlauchboot über den Kanal überzusetzen. Und die Wachen nach Wochen des ergebnislosen Nachtwandern auch nicht mehr soo aufmerksam

Zitat:

Die Outfits der meisten Spieler. Auch wenn ich verstehe, daß man sich bei einem Spiel in der Öffentlichkeit und natürlich einem Run etwas gedeckter kleidet, war es mir insgesamt zu wenig Cyberpunk. An Antiq/Marten hat man doch gesehen, daß es auch anders geht.



Zum einen bin ich einfach ein (intime) Modevorbild und zum anderen hat ein Mitspieler den Nagel einfach auf den Kopf getroffen, als er sagte: "Mensch Antiq, wenn Du schon beim Ausbruch draufgehst, dann wenigstens in orange, was?" Style over substance. 🤤 Die guten Hemden habe ich allerdings mit Absicht daheim im Bunker gelassen und stattdessen das "Anfangsoutfit" rausgekramt. Was aber irgendwie auch den Kreis schloss.

Zitat:

Daß ich mich jetzt wirklich auf einen schönen Abschluß, eine Orga-Pause und konzeptionell völlig andere Cyberpunk-LARP-Projekte freue.

Der Spruchreife dieser Projekte sehe hoffentlich nicht nur ich erwartungsvoll entgegen. Was da wohl drin is?

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

Nach oben »

profil



email

Timo Registrierter Benutzer



Wohnort: Bremen

Anmeldedatum: 17.05.2005 Beiträge: 93

☑ Verfasst am: Di März 24, 2009 01:04 Titel:

zitat

Hallo ihr,

nach langer Zeit des Mitlesens in diesem Thread möchte ich nun auch endlich mein Feedback zu RES Volume 9 abgeben.

Ich beginne einfach einmal mit dem Fazit:

Es war klasse!

Ein Großteil der Aktionen kann man mittlerweile dem Post von Florian entnehmen, daher belasse ich es bei den Highlights und den Downsides des Cons aus meiner Sicht. Die Bootsüberfahrt war klasse, glücklicherweise hat Paganini sein Com doch angehabt (Da war doch was mit Stumme Coms?), so dass ich ihn nach den ersten, vergeblichen Versuchen das Seil auf der anderen Seite zu belassen, endlich erreichen konnte. Hier hätte man natürlich im Vorfeld viel mehr machen können, doch dazu hätte man vor Ort sein müssen und die Ausrüstung real in Augenschein nehmen müssen. Dann hätte man sich für die ganzen Probleme, die aus der ersten Überfahrt einen Krampf gemacht haben, Lösungen ausdenken können. So musste halt improvisiert werden, war meiner Ansicht nach, nach anfänglichen Komplikationen, auch gar nicht so schlimm.

Ich war es im übrigen, der den "Angler" entdeckt hat, und ich war mir sehr sicher, dass es zwei Knicklichter gewesen sind. 🤤 Was Ferngläser nicht alles anrichten können...

Nach 4 Stunden Schlaf, glücklicherweise hatten wir eine Dusche, die mich fit gemacht hat,

einem Frühstück und der ersten Planungsrunde konnte der nächste Tag dann in Angriff genommen werden. Es war viel auf dem Tagesplan, vor allem, da wir die ganze Nacht durchmachen mussten. Die Phasen, an denen nichts zu tun war haben wir mit Kochen und Pflege der Verletzten zugebracht (danke für unseren nerventötenden Verletzten, der einfach nicht mehr gesund werden wollte, mir hat es Spass gemacht, alles Mögliche zu versuchen, dich wieder fit zu bekommen), so dass wir den ganzen Tag in Action gewesen sind.

Besonders klasse war die Situation, die uns erst das halbe kaputte Team eingebracht hat. Auch wenn ich gerne beim eigentlichen Shootout mitgemischt hätte, und eine Schrotflinte bestimmt einiges geregelt hätte, war die Szene danach einfach nur toll. Ich musste wirklich über herumliegende Freunde steigen, überall Munition und nur Chaos. Die Medikamente reichten für die Versorgung bei weitem nicht aus, so dass spontan noch etwas besorgt werden musste und dann dazustehen, jede Menge (legale) Aufputchmittel, Infusionen und sonstiges, und keine Ahnung von Erste Hilfe zu haben. Naja, glücklicherweise haben wir alle Leute heile weg bekommen. Die Atmosphäre hätte man sich nicht schöner wünschen können, und die Hilflosigkeit meines Charakters war nicht nur gespielt...

In sehr guter Erinnerung ist mir der Einbruch ins Anwältehaus geblieben, hinter einer Wand zu stehen, der Wachmann keine 2 Meter entfernt, ich kann seinen Hinterkopf sehen. Und dann dreht er sich zu mir um, die Hölle bricht los, aber alle meine Mitrunner schalten perfekt. Das war ein klasse Moment... Dass wir uns vorher komplett blöd angestellt haben sei mal dahin gestellt. Man merke sich, Mäntel machen beim Laufen Geräusche, Stiefel auch...

Für den restlichen Abend ist mir in Erinnerung, dass die Nacht vorher sich rächte. So schaltete ich erst nach dem Aussteigen, wem wir bei der abschließenden Kofferübergabe gegenüber standen. Der oben genannte Satz folgte einige Sekunden später und ich dachte nur MIST.

Hier folgt der für mich schlimmste Moment auf diesem Con. Leute, bitte passt auf, wenn es um Autos geht. Die Wagen waren nur Zentimeter voneinander entfernt, das hätte beinahe einen Schaden an beiden Wagen gegeben. Außerdem sollte man vermeiden, sich rollenden Autos in den Weg zu stellen oder Wagentüren aufreißen, während der Wagen bereits in Bewegung ist.

Die anschließende Verfolgungsjagd mit einem teaminternen Fahrzeug war klasse. "Wir werden verfolgt, versuch mal den abzuhängen.". [2 Minuten später] . . "Wo ist eigentlich der zweite Wagen? Ich ruf mal an." . . "Ja, ich bin genau hinter euch...". 🐸

Beim zweiten Übersetzen über den Fluss haben wir dann wesentlich besser planen können. Auch wenn vielen der Spieler irgendwas mit dem Magen nicht stimmte, haben wir es erstaunlich gut geschafft. Und hier konnte ich das erste Mal feststellen, wie gut Adrenalin als Wachhalter und körpereigene Droge funktioniert. Ich war top fit, bis ich ins Bett gefallen bin. Aber mehr als 3 Stunden Schlaf war auch wieder nicht drin, das Haus musste ja noch aufgeräumt werden...

Alles in allem war ich begeistert durch die Möglichkeiten, die von der SL geschaffen wurden. Ein Übersetzen mit dem Boot hatte ich absolut nicht erwartet. Danke für diese Erfahrung!

Abschließend noch einmal zum Thema Klamotten:

Ich habe absichtlich dunkle Kleidung gewählt, damit ich bei der Überfahrt nicht auffalle. Allerdings hatte ich die, für Styx typischen, Jackets im Gepäck. Dafür habe ich mir sogar den Spott der anderen Charaktere gefallen lassen müssen, denn die sind knallig Orange! Den tag über habe ich die auch getragen, wenn es nicht geregnet hat.

Das war, zusammen mit der Narbe im Gesicht, genug um andere Menschen zum Weggucken zu bewegen 👺

Den Schlafentzug habe ich übrigens auch jetzt noch nicht überwunden, es nagt noch immer die Müdigkeit.

Timo

Nach oben »

Moderator

profil pn

Christoph Revenant-Orga

Anmeldedatum: 15.04.2008

Beiträge: 78 Wohnort: Delmenhorst Verfasst am: Mi März 25, 2009 00:50 Titel:

So ich will dann auch mal was sagen:

"Es war ein geiler Con!!!!!"

Danke Liebe SL und NCSs, ihr wart wieder super.

Ich möchte mich gleich für den Herz tot vieler Spieler und Nscs entschuldigen, was am Samstag abend mit den Autos passiert war (scheissl eichte BMW schaltung.). Also das Thema tarnen und verstecken müssen wir leider alle noch mal üben. Aber es war sehr Stimmig und auch ein schönes Klima in der Gruppe. Es war der Con auf dem ich die meisten Kilometer gefahren habe es waren 450km und nicht einen Schuss abgegeben habe. Die Sache mit den Klamotten, ich hatte den Anzug dabei und auch für 3 Std.an. Aber wie es dann hies wir kommen nicht mehr ins Haus zurück,habe ich mir gedacht: "Paganini krabbelt nicht im Anzug im Wald und am Ufer rum." Deswegen war es dann Säter wieder nur einfarbig Schwarz. Ich bin aber froh das Antiq und Brain sich nicht an den Rest der Profis angepasst haben.

Meine Highlights waren auf jedenfall der Shootoutin der Wohnung und Styx, Antiq und Paganini stehen vor der Tür und kommen nicht rein. Adams anfälle bei der Verwundung. "Iste Styx, iste Falle!" Und das interne geziehe ob Paganini mit in den Bunker zurück geht. Ja ich habe bis zur letzden Minute überlegt. Auch sehr schön war das essen bei BK und Mcdoof. Und wie schnell man Angst bekommen kann wen man nach nem IT-Run vollbewaffnet, an einer OT Zivilstreife vorbei muss.

Ich freue mich auf den leider letzden Con dieser Reihe. Aber ich hoffe das in Bremen wir etwas davon weiter aufleben lassen können.

Ich hoffe das wir uns alle in Bremen wieder sehen.

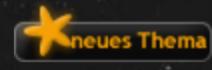
Ciao Christoph (Paganini)

Nach oben »

profil pn msnm icq

Beiträge der letzten Zeit anzeigen: Alle Beiträge V Die ältesten zuerst V

Resurrection/Revenant & Renascentum Foren-Übersicht » Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum





Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde

zitat

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.

ieam

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