

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Seven - Feedback & Berichte

Gehe zu Seite [1](#), [2](#), [3](#) [Weiter](#)

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

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

Autor	Nachricht
<p>Florian Resurrection-Orga</p> <p> </p> <p>Administrator</p>  <p>Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien</p> <p>Nach oben »</p>	<p> Verfasst am: So Sep 16, 2007 19:25 Titel: Resurrection Vol. Seven - Feedback & Berichte zitat </p> <hr/> <p>Moin ihr,</p> <p>hier ist der Platz für Feedback und Berichte zu Resurrection Vol. Seven - Grand Slam.</p> <p>Sobald ich mich etwas auskuriert habe, gibt es dann auch noch mehr von meiner Seite.</p> <p>Zuletzt bearbeitet von Florian am Mo Sep 17, 2007 12:50, insgesamt einmal bearbeitet</p> <p> profil pn www </p>

<p>Bruder Marten Renascentum-Orga</p> <p> </p> <p>Moderator</p>  <p>Anmeldedatum: 01.03.2004 Beiträge: 568</p> <p>Nach oben »</p>	<p> Verfasst am: So Sep 16, 2007 20:25 Titel: Ein Gedanke - noch kein Feedback zitat </p> <hr/> <p>Erstmal nur einen Gedanken von mir (Spieler von Antiq):</p> <p>Ich fühle mich wie nach dem Serienfinale meiner Lieblingsfernsehserie (LOST).</p> <p>Aufgewühlt, verwirrt, begeistert, wütend, mitgenommen.</p> <p>Und ich kann die Fortsetzung kaum erwarten! 😊</p> <p>"Die wahren Lebenskünstler sind bereits glücklich, wenn sie nicht unglücklich sind" - Jean Anouilh</p> <p> profil pn email </p>
--	--

<p>jessy Goldhamster</p>  <p>Anmeldedatum: 28.08.2007 Beiträge: 8</p>	<p> Verfasst am: So Sep 16, 2007 23:16 Titel: zitat </p> <hr/> <p>Hallo!</p> <p>Wie ich ja schon gelesen habe, ist Kritik und sind Verbesserungsvorschläge sehr erwünscht und da ich grade auf dem Weg vom CON direkt nach Berlin bin und 3 Stunden Zeit habe mach ich mich da mal dran!</p> <p>Erstmal ich bin Till - Jessy - Goldlöffchen und für alle die es nicht wissen, ich bin absoluter LARP Neuling und das war meine erste Erfahrung in dieser Richtung und das nicht nur in Sachen Cyberpunk (abgesehen von stümperhaften live Rollenspielen bei Jugendgruppen o.ä.).</p> <p>Was mir erstmal am wichtigsten erscheint: WOW ich bin absolut überwältigt! Der CON war für mich eine Erfahrung und ein Wochenende, dass ich NIE vergessen werde und auch nicht will. Um das gleich mal klarzustellen: ich bin absolut begeistert / überwältigt / geflasht / von den Socken und ich hatte JEDE Menge Spaß. Selten hab ich ein Wochenende mal so abgeschaltet wie selten und ich muss zugeben, es viel mir richtig schwer Outtime zu gehen, zumindest im INN. Ich bin glücklich, grinse vor mich hin und spiel nochmal all die coolen Szene durch, die es so gab.</p> <p>Ich möchte mich in diesem Zuge auch gleich mal bei allen OIT Teilnehmern Samstag Nacht im Bunker Club entschuldigen und bedanken. Ich hab es leider nicht geschafft intime zu bleiben aber das haben wir irgendwie alle nicht.</p> <p>Da ich leider auch ein paar Kritikpunkte hab, die ich ja teilweise auch auf dem CON angesprochen hab. Teilweise wurden die bei der Schlußabsprache auch von der Orga angesprochen aber ich schreib trotzdem nochmal n bisschen was. Damit sich aber niemand angegriffen fühlt ist es mir nochmal sehr wichtig festzuhalten, dass ich sehr viel Spaß hatte und jede Gelegenheit nutztn werde, erneut teilzunehmen. War einfach der beste con auf dem ich je war 😊</p> <p>Da aber ein guter Post mit Lob beginnt und aufhört muss ich jetzt mal mit der Kritik anfangen. Ich probiere das mal so ein wenig zu ordnen und allgemein zu halten. Konkrete Beispiele zu jedem Kritikpunkt wären glaub ich einfach sinnlos und auch nicht unbedingt durchführbar, ohne viel Charakterinformation zu verraten:</p>
---	--

1) Newbie Betreuung

Ich als Hardcore Newbie hätte mir ein ganz klein wenig mehr "Betreuung" bzw Sonderstatus gewünscht. Natürlich war die ORGA immer da und bei Fragen hat mir auch jeder geholfen aber es gab da 2 absolute No-Gos. Auf der Outtime Ansprache muss meiner Meinung nach so etwas wie "niemals Sani rufen sondern immer MEDIC - Sani bedeutet soviel wie Outtime Notfall" oder dieses Hände kreuzen als "outtime dematerialisation" erklärt werden. Ich wusste es nicht und hab natürlich beide sache falsch gemacht / missverstanden. Eine einfache kleine Anmerkung hätte da gereicht, besonders da ja bekannt war, dass zumindest ich 0 LARP Erfahrung hab. Ansonsten müsste garnicht mehr Betreuung sein.

Der 2. Kritikpunkt in diesem Context ist die Entwicklung meines Charakters besonders am Freitag, die mich fast zur Verzweiflung getrieben hätte, aber dazu werde ich mich getrennt mit der ORGA in Verbindung setzen, da ich ja auch nicht zuviel spoilern will - sagen wir einfach so ein hartes Verfahren mit Neulingen kann einem den Spielspaß ganzschön nehmen. Das ist auch mein Hauptkritikpunkt, man ist ja egoistisch.

2) zeitliche Organisation

Der Check - In am Freitag war meiner Meinung nach viel zu spät. Der Freitag war dadurch viel zu kurz und das Warten war lästig, das hat mir schon ein wenig die Freude genommen. Sicherlich war das irgendwie Ausnahmezustand aber man konnte ja auch nicht wirklich helfen - das war schade. Da ich weiß, dass das zum großen Teil dran lag, dass STYX alle Infos zum Aufbau usw. hatte, kann ich das zwar verstehen aber es hätte dem Spielflair nichts genommen, wenn der Checkpoint improvisiert worden wäre so a'la kurzzeitliche Koordinationsprobleme - alle werden komplett abgetastet, Taschen sind drinne erstmal verboten, aber einchecken kann man. So hätte man früher intime gehen können und hätte auch gleich n bisschen Diskussionsstoff usw gehabt.

3) Charakterentwicklung allgemein

Ich fand es wirklich und ganz ehrlich unmöglich, dass teils Charaktere bei denen auch die Spieler sehr viel Mühe in einzelne Fähigkeiten / in die Ausrüstung gesteckt hatten, einfach total gehemmt wurden. Wenn Fertigkeiten vorhanden sind und jemand die gerne und gut ausspielen will, dann sollte es nicht seine Aufgabe sein, sich irgendwas total sinnloses zu suchen sondern er sollte angespielt werden. Bzw. wenn jemand willens ist das zu spielen und alles dafür mitbringt, das aber Intime auf Teufel komm raus nicht besorgen kann, obwohl eher das NICHT besorgen können als das besorgen können intime inkonsistent war, dann ist das einfach dooof.



4) Plotkritik

Es war sehr schade, dass der Plot so auf einige schon ewig vorhandene Chars abgespielt war. Wäre generell wenig Plot vorhanden gewesen wärs ok gewesen aber soo .. evtl lags dadran, dass ich bei meiner ANmeldung n bisschen zu wenig auf Plot Involvierung gelegt hab - mein Fehler.

Auch hatte der Plot sehr großes Frustrationspotential da man die meiste Zeit in einer unterlegenen Rolle anderen ausgeliefert war. Das war zwar sicherlich beabsichtigt aber ich mochte es nicht soo gerne, war mir persönlich ein bisschen zu viel. Die Nebenplots waren zwar sehr erfüllend und nett aber der Hauptplot war irgendwie "NSC Bespaßung".

Ich fand der Plot ließ auch ein Paar Möglichkeiten total ungenutzt aber da lässt sich sicher ohne Ende drüber streiten - Samstag Abend hätte meiner Meinung nach ne Conteraktion passieren müssen und viele Spieler haben ja auch aktiv Bemühungen gestartet, dass etwas passiert - leider ohne Ergebnis. Die Stimmung war am Samstag absolut auf einen Run abgestimmt und da fand ich Schlafengehen absolut unbefriedigend - deswegen hab ichs ja auch seinlassen. Eine kleine Schießerei vor dem Bunker hätte sich echt angeboten und wär Intime auch sehr konsistent gewesen. So endete es oft in Rumsitzen und warten und dann wieder rumsitzen und, richtig: warten. Das ist zwar fester Bestandteil des Spielkonzeptes aber irgendwie hätte ich halt manchmal Lust aufn bisschen mehr gehabt.

Wenn schon nicht am Abend so hätte ein kleiner Überfall bei Nacht und Nebel sicherlich was gehabt.

Am Freitag war irgendwie der Wurm drin aber ich denke mal das lag bei mir vor allem dadran, dass irgednwie alles was ich vorher geplant hatte nicht so gelaufen ist wie ich gedacht hatte und mein char keine anderen kannte und so auch noch nicht den 100%igen draht zu allen gefunden hatte.

5) Gruppenbespaßung

Viele Teile des Plots waren irgendwie auf wenige Charaktere beschränkt, das hab ich ja schon erwähnt. Natürlich macht es Intime Sinn, dass die Security mit dem lange bekannten Paganini auf einen Run geht wenn irgendwer befreit werden muss, aber das endete dadrin, dass diese sehr sehr viel Plot hatten, andere aber weitaus weniger. Wär man da auf die Vorschläge der Spieler wie zum Beispiel "Labor / Photometer befreien" eingegangen, dann hätte sich das sicherlich geändert.

Ich find es halt irgendwie inkonsistent wenn der Plot nicht zwingend ist bzw nur teilweise und die SCs sich gegenseitig bespielen sollen, diese dann aber keine eigenen RUNs gestalten können weil sie ja keine NSCs an der Hand haben ... Ich hätte es richtig toll gefunden, wenn wir auch auf eigene Faust sagen hätten können "wir gehen ein Photometer besorgen, Tokio Interlab hat bestimmt eins" und die SL hätte das organisiert. Ich denke auch bei der Menge an Plot wäre dafür Platz gwesen, zumal man ja bei sowas nicht mit 10 Wachen rechnen muss sondern evtl mit einem Forscher und einem Wachmann...

In Summe also ein bisschen mehr Plot / Action für alle oder eben die wirkliche Chance auch sowas wie einen Run richtig zu organisieren ...

noh 3 kurze anmerkungen

- das die Hintertür zum Bunker nicht existiert hätte man deutlich machen können, z.B. indem man das Gitter zuschließt.
- das mit dem glasdeckel auf dem Böller fand ich leichtsinnig
- das die front tür samstag abend zugeschweißt und gesichert worden ist wussten ja alle, aber man hätte den zettel "kette aner tür" auch ruhig ersetzen können.

Das wars dann auch an Kritik, ich hoffe ich hab es so geschrieben, dass es wirklich auch zur Verbesserung des ganzen beitragen kann weil das war meine Intention. Ich wollte nicht meckern und in Summe war ich ja hellauf begeistert. Entschuldigt bitte wenn es n bisschen wurstig geschrieben ist manchmal, aber ich bin einfach doch leicht müde - kann aber nicht schlafen hier sind ÜBERALL Kinder!!!

Ich möchte an dieser Stelle auch nochmal ausdrücklich um Kritik zu meinem Spiel bitten (PN). Es war mein erstes LARP und ich hab selber einige Fehler bemerkt. Wäre toll, wenn ihr mir helft, dass ich nächstesmal noch besser der werde, der ich am Wochenende war ... oder so ..

Jetzt da ich fertig bin mit Kritik nochmal ganz viel Lob (aber nicht ganz so ausgeführt, da kann man ja nichts mehr verbessern):

-Ich fand das Ambiente klasse und stimmig, habe oft richtig mitgefiebert, z.b. als der

Hubschrauber kam hat mein Herz ne Sekunde ausgesetzt.
-Ich fand alle Beteiligten haben sich unglaublich viel Mühe gegeben das ganze konsistent und glaubwürdig zu spielen.
-Niemand hätte ich solche Qualität in der Darstellung und dem Equip erwartet. Es viel eigentlich immer leich das ganze nachzuvollziehen. Phantasie war kaum gefragt, alles wurde superklasse dargestellt.
-Niemand hat übertrieben, ich lebe noch, hab noch alle Gliedmaßen und garkeinen blauen Fleck
-Es gab eigentlich kaum Outtime, das war BOMBig
-Ich wurde wunderbar angespielt und aufgenommen und fand es fantastisch, dass ich soviel Spaß haben konnte obwohl nichts so war wie ich es mir gewünscht/gedacht hätte.
-Das Essen war BOMBastisch
-Das mit dem Waffen abgeben hat das ganze unglaublich Facettenreich und anspruchsvoll gemacht, hatte ein wenig angst dass das ganze in "ich hab die dickste Knarre" endet.

DANKE FÜR DEN TOLLEN CON AN ALLE SL UND NSCs

Da ich ja leider so spontan abreisen musste, würd ich gerne diesen Post nochmal nutzen um mich bei den Spielern der Charaktere zu bedanken, die mir das Spiel so unendlich versüßt haben:

Danke natürlich erstmal an alle ihr wart superklasse! Danke Cowboy, Styx, Hans, Plumber, Adam, Uzi, Slug, Crash, Slice, Kitty, Serge, Frog, Sergej, Hack, Deckhead, Dr David T., Bostoc, die ganzen diversen Ostratten, deren Namen ich nichtmehr kenne, Carlos, Brain, die beiden sexy girls von der Bar *rrrr* (nicht Zwille und Antiq nur damit es hier net zu Verwechslungen kommt 😊) [Mia und Ninon, nur um zu beweisen, dass ich die Namen behalten hab] Ganz Ganz Ganz Ganz Ganz lieben Dank an Zwille die Wurstwarenfachverkäuferin, Antiq, Lektra *rrrrrrrrr* nächstmal bring ich n Lötkolben mit - evtl klappts ja dann zu 3., Paganini und Dr.Lazarus (encantado)

Also da man ja Prioritäten setzen muss und grade kein Alkohol zum befreien da ist, werd ich mich mal hinhalten. Gottseidank hab ich Ohrstöpsel dabei.

Mit ganz liebem Gruß
die erste männliche Hohepriesterin
Goldhamster

Zuletzt bearbeitet von jessy am Mo Sep 17, 2007 12:44, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006

Beiträge: 23

Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 09:59 Titel:

[zitat](#)

Was für ein anstrengendes Wochenende. Letztes Jahr hatte ich irgendwie weniger Probleme durchzuhalten - ja so ist das, wenn man älter wird. Aber nun ja...

Schade, dass am Freitag derart wenig im Club los war. Aber zum Glück ist meine Bowle alle geworden. Ich hatte schon die Befürchtung, ich müsste den vollen Pott wieder mit nach Hause nehmen. Meine Krawatte ist übrigens wieder aufgetaucht - hab ich auf meinem VIP-Fußabtreter gefunden.

Es müssen unbedingt wieder Stehtische in den Club, damit die Gäste wenigsten in Ruhe was essen können. Weil auch die Bühne diesmal nicht da war, sah es einfach zu leer und ungemütlich aus. Da hat auch meine schicke Tussen-Deko nicht geholfen.

Der Club war ja sowieso recht spärlich besucht - das nächste mal möchte ich von den Spielern mehr Engagement bezüglich Sauferei und Party erleben. 😊 Einen ganz lieben Gruß an die beiden "Australier"! Es hat wahnsinnig Spaß gemacht mit euch.

Die Gerüchteküche hat diesmal hervorragend funktioniert! Es hat mir tierisch Freude bereitet, zu verbreiten, dass Zwilles Würste gar keine Soy-Würste sind, sondern aus Ratte und Wellensittig bestehen... Und die Coole Sau hat das ja auch bestätigt!!!! JAWOHL!!!!

Der Zickenterror war ja wohl einzigartig Bühnenreif! Dafür will ich mal Applaus hören!!!

Eine tiefe Verbeugung gebührt den NSCs, die so herrlich wandelbar in jede erdenkliche Rollen schlüpfen konnten und uns damit jede Action versüßt haben!

jessy hat Folgendes geschrieben:

So endete es oft in Rumsitzen und warten und dann wieder rumsitzen und, richtig: warten.

Da hättest du doch runter in den Club kommen können. Wir hätten uns soooo gern um dich gekümmert! 😊

jessy hat Folgendes geschrieben:

die beiden sexy girls von der Bar *rrrr*

Danke... werde ich weitergeben.

Ich bin gespannt auf die Fotos!!! Also, ihr eifrigen Fotografen! Beeilt euch gefälligst!!!

Alles Gute
(Mia)

"Zeig´ mir den,
der des Menschen Herz erfunden hat,
und dann zeig´ mir den Galgen,
wo sie ihn aufgehängt haben!"

[Nach oben »](#)

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

Götz

Registrierter Benutzer



Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 12:12 Titel:

[zitat](#)

Wo soll ich anfangen? Also erstmal mit einem 26stel Eigenlob:

Die gesammte Mischung der NSCs UND SCs war auf diesem Con extrem gut.

Ich hatte das Gefühl, dass jeder Spieler praktisch jederzeit jederzeit ansprechbar gewesen wäre

Ich hatte das Gefühl, dass jeder Spieler praktisch immer zu jeder Zeit anspielbar gewesen wäre.
Das heißt:
a) SEHR wenig OT-Blasen, denen man gut aus dem Weg gehen konnte
b) Sehr vielfältige und vielschichtige Charaktere. Natürlich bringt es keinen Sinn mit jedem Char gleichermaßen zu interagieren, aber man hatte einen klaren Eindruck, warum man mit wem interagieren sollte oder warum ein Char aus Sicht des eigenen Char weniger interessant ist.

Insbesondere das extrem schnelle Springen der NSCs von Rolle zu Rolle hat die Stimmung nochmal gut verdichtet.

Ich fang jetzt ersteinmal an meine Eindrücke vom CON zusammenzustellen:
Mit meinem Char Adam gehörte ich zwar zu den Chars, die "NUR" ein Jahr im Bunker sind aber schon eine ZITAT! "Inventarnummer haben". Insofern kann ich vielleicht auch das ein oder andere von der anderen Seite zu Till/jessy und dem, was Susann*Schreibweise bestimmt falsch? Dann Sorry!*/Lectra in der Runde am Sonntag Nachmittag gesagt hat. Zuerst einmal: Ich glaube, dass auf diesem Con ein Phänomen des Fantasy-LARPs deutlich auftauchte: Ein gefühltes "Der Plot ist gerade da, wo die anderen sind." Das ist selbst bei mir aufgetaucht, obwohl ich sicherlich im Bunker eher schnell an Infos komme. Im Nachhinein ist mir auch klar, dass das eher ein Gefühl, denn die Wahrheit war. Denn erstens gab es ja * mit einer Ausnahme * nicht "DEN Plot", höchstens "DEN akutesten Handlungsfaden". Zweitens sind diese Situationen meistens wirklich dadurch entstanden, dass Spielercharaktere etwas gemacht haben, dass andere ausschloss. Da stand ich sicherlich Netto eher als einer da, der andere nicht alles hat mitmachen lassen, aber auch bei den "Alteingesessenen" wie mir gab es Situationen, wo ich mich sehr "außen vor" Gefühlt habe. Ein konkretes Beispiel: Ich war jedesmal glücklich, wenn jemand zweites dazukam, als ich alleine am Sicherheitszentrum saß. Ich habe dort öfters zwischen 5 Minuten und einer halbe Stunde ganz alleine gesessen und da fehlt dann auch die Interaktionsmöglichkeit mit allem außer der Sicherheitskamera. Interaktion ist in diesem Sinne in dieser Situation übrigens auch WENIG mit Lectra zu sprechen, die dort sitzt.

Ich glaube das mit dem Sicherheitszentrum trifft in ganz ähnlicher Form auch auf Uzi, Styx und Deckhead zu und möglicherweise sogar noch auf Hack, Cowboy und Plumper. Einzige Lösungsmöglichkeit für den nächsten CON: Auf biegen und brechen mehr Security ermöglichen. Es wäre zum Beispiel schön gewesen, wenn einer der "Flavor-NSC-Charaktere", die die Stimmung in der Bar aufrechterhalten haben, z.B. ein ehemaliger Security-Mann gewesen wäre, der sich häufig auch mal zur Security setzt und plauscht. GANZ WICHTIG: Ich will NICHT den Namenlosen Security-NSC! Ich möchte, dass wenn irgendjemand da allein sitzt möglichst oft noch nen zweiter Mensch mit nem einigermaßen sinnvollen Grund sich dazugesellen kann.

Ganz persönliche Stimmungsdämpfer bei mir waren:

Die Situation "Sicherheitszentrum" hat sich bei mir in sofern sogar noch verschärft, als dass ich bei den ersten beiden Runs draussen ja den Trupp am Sicherheits noch hab bewaffnen dürfen und dann im Zentrum warten musste. Da hab ich OT echt gedacht: Ooooooch nööööö, (wieder) nicht dabei...

Für mich war es auch etwas schade, dass ich drei wichtige Facetten meines Chars kaum oder nicht spielen konnte, da das Timing von Spielaktionen dritter und dem Dienst im Sicherheitszentrum echt doof war. Mia ist komplett zu kurz gekommen. Für Glücksspiel und eine andere wichtige Sache des Chars fehlte das Geld und die Rolle als Bodyguard von Sergej war auch nicht gut zu machen. (Entweder ich eingebunden oder Sergej nicht beschützbar). Tip: Gebt nem Spielerchar die Rolle "nur" Leibwächter von Hack und Frog zu sein (Und nicht gleichzeitig im Dienstplan der Security). Der kriegt viel von der Story mit und kann nebenbei ja auch noch andere Interessen haben.

Ein weiteres Problem auf diesem Con war glaub ich, dass die Linie zwischen "realistischer harter Welt" und "Spielspaß für alle" sehr schwer zu ziehen war. Ohne weiter spoilern zu wollen kann ich zum Hintergrund nur sagen: Ich war in einem gewissen Maße die andere Seite von Tills hartem Einstieg und ich kann nur sagen *Sorry* ich habe weder gewusst, dass Du komplett neuer LARPer bist noch habe ich das gemerkt. (Was übrigens SEHR für Dich spricht). Die andere Frage ist natürlich auch, was man hätte "softer" machen können. Ich kann Dir aber sagen, dass das nicht so abgegangen ist, dass ausschließlich SL-geführte Chars Anweisungen gegeben haben, sondern diese Geschichte auch von Spielern gesteuert wurde, also NUR mit dem Wissen und Billigung der SL. ABER nicht als "wir geben dem mal diesen Plot zum Start, mach das mal". Insgesamt finde ich es schön, dass die R-Cons kein Kuschel-Cyberpunk sind. Es wäre aber vielleicht nochmal gut gewesen vor dem Con an alle die Spielphilosophie zu schicken und das auch noch vor den jeweiligen CONs bekannt zu geben, auf wie wahrscheinlich es ist, dass einem auf einem Con Sachen passieren, die negativ sind, OBWOHL kein Char sterben muss, wenn der Spieler es nicht will. Beim Fantasy-LARP gibt es eben selten "persönlich Rückschläge". Beim Cyberpunk sind sie das Salz in der Suppe. Ich frage mich halt auch, wieso zwei Spieler angereist sind, die OT eigentlich ganz nett aber so überhaupt nicht kompatibel mit der Spielphilosophie waren.

Auch ich möchte mich der Kritik anschließen, dass die Aktion mit dem Böller spätestens mit dem Glasdeckel echt gefährlich geworden ist. Ich dachte eigentlich, ihr wolltet den Deckel zur Sicherheit dahaben, falls der Kunststoff der Tütchen brennt/verschmort und ihr löschen wollt.

So! Jetzt nochmal zum Lob:

Auch wenn mir teilweise die Motive vollkommen schleierhaft geblieben sind (\$\$\$?), fand ich es super, dass offensichtlich viele Aktionen wie Störung der Zeremonie mit einer Bombe, Waffenschmuggel zum entscheidenden Moment in den Bunker und soweit offensichtlich von Spielern durchgezogen worden sind. Ich mag Player vs. Player, ohne dass am Ende nur Leichen rumliegen.

Danke für die Verpflegung sie war für Kosten- und Ambienterealistisches, das bestmögliche danke auch an Marina/Zwille, Anja/Mia und *Sorry*/Ninon für das (wasser-)kochen, brutzeln, zubereiten.

Ich find es super, dass der neue Volkskommissar jetzt ein Spielerchar ist. (Wenn auch einer mit "Inventarnummer").

Danke, dass ihr am Sonntag morgen noch einen Run aus dem Boden gestampft habt.

Es war geschickt, den Laptop mit "*Filmchen*" oben bei Kitty und Serge zu deponieren. So störte/lenkte er nicht so beim Spiel im Inn (ab). Und man konnt sich dem entziehen, falls man das wollte. (Oder stundenlang da vor sitzen falls man das wollte 🙄)

Es war toll, dass in der Runde nach dem Con noch wirklich produktive Ideen vertragen wurden, wie man einzelne Sachen beim nächsten Mal oder auch bei Cyberpunkt-Cons anderer SLs lösen kann. Manches wird vielleicht nicht umsetzbar sein, aber manches kann die Kampagne durchaus beleben.

Vielleicht fällt mir noch etwas ein, dann edire ich den Beitrag noch. Bin immernoch hundemüde, aber es hat sich gelohnt...

Grüße,
Götz

[Nach oben »](#)

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

Raja

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.03.2007
Beiträge: 2

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 16:47 Titel:

[zitat](#)

So nun auch mein Feedback, weil wenn ich es jetzt nicht schreibe, dann nie mehr. (noch mal sorry zu Res9)

Zuallerst das wichtigste: Es war verdammt geil. Ich hatte viele so schöne Szenen, an denen ich sehr sehr viel Spaß hatte. So jetzt nachdem das wichtigste gesagt ist, weiss ich gar nicht wo ich anfangen soll.

Na mach ich doch erst mal die Kritik und dann das positive, dann hör ich nicht it meckern auf. Erst mal ist mir klar geworden, dass die Kritikpunkte zwar während dessen mich tierisch genervt haben, dass ich aber einiges schon bei der Diskussion danach anders gesehen habe und nach erst einmal 12 Stunden Schlaf schon wieder etwas anderes. Erst mal, als wir danach diskutiert haben, standen mir öfters fast die Tränen in den Augen und ich hab gemerkt, dass sich einige um mich gesorgt haben, mich trösten wollten. Danke Leute, ich war einfach nnur fertig vom Schlafmangel (der natürlich gewollt war) und vom Con selbst, von daher bitte nicht denken, dass es schrecklich für mich war, wie es ausgesehen hat. So nun wirklich zur Kritik:

Ich halte mich erst mal an Tills Punkte, da die ja größtenteils aus einer langen Diskussion in einer der Nächte hervor gegangen ist und wohl auch so die meisten Sachen enthält, die mich so gestört haben.

Erst mal bin ich wohl auch mit einer ziemlichen Erwartungshaltung zu dem Con gekommen, da in allen Kritiken doch die verdammt geile Stimmung so heraus gelobt wurde. Tja dann fehlten mie wohl in meiner Karriere bis jetzt die Cons ohne geile Stimmung, weil Stimmung war wohl da, aber nicht sooo viel besser als das was ich bis jetzt kannte und außerdem war sie eben nicht durchgehend da meiner Meinung nach.

So nun zu Tills freundlicherweise durchnummerierten Punkten:

1) Die grundlegenden Sachen hätte man ja auch den Neulingen irgendwo gesondert stecken können. Gerade bei dir weiss ich auch nicht, ob dir irgendwer gesteckt hat: Es gibt Leute die sind auf alles Mögliche allergisch (wirklich ALLES), also sollte man da sehr vorsichtig sein, was man den Leuten gibt.

An der Stelle zu meinem Charakter: Gerade der Teil, was da ganz offensichtlich mit meinem Chara von der SL angestellt wurde am Freitag Abend war für mich als Spieler überhaupt nicht das Problem (wie einige vielleicht dachten), sondern sehr schön und hat mir persönlich sehr viel Spaß gemacht. Allerdings fand ich gerade an der Stelle: Eure Charaktere waren oftmals viel zu nett zu meinem, war etwas schade, dass diese Aktion so schnell von allen als vergessen angesehen wurde.

@Götz Dein ich tröste dich mal nicht Spiel war absolut ok, aber z.B. ein Hinweiss sowas zu unterlassen, an die Charaktere die sich um mich gekümmert haben, hätte das vielleicht ewas schöner gemacht oder eben auch an anderer Stelle wo sich du und die Leute mit "Inventarnummer" (was hab ich da bloß angefangen) nicht mit mir beschäftigen wollten, wäre ein Satz, wie "lass das die Leute machen die Ahnung davon haben" oder "steck deine Nase nicht in Sachen die dich nichts angehen" doch schöner gewesen als ein bloßes ignorieren, weil sich daraus dann erstens hätte eine Diskussion entwickeln können und zweitens die Sache etwas deutlicher abgegrenzt gewesen wäre zwischen vorliegenden IT und Ot Gründen für das nicht mit den neu zugereisten.

nochmal@Götz gerade damit gabs es auch für ser viele so gar keinen Sinn sich auch nur in die Nähe der Sicherheitszentrale zu begeben, um mal eben zu reden.

2) ja da muss ich zustimmen, das hat mich auch sehr gestört.

Erstens hätte man OT mal schon in ner Mail oder ähnlichem sagen können, dass es ne IT-Anreise geben würde, damit man sein Gepäck danach richtet. (mir hat es z.B. wenig Spaß gemacht meinen kompletten Rucksack umzupacken, was man auch genauso gut zuhause hätte schon erledigen können)

Zu zweiten lag das späte Intime wohl am Fehlen wichtiger Personen, aber daraus hätte man echt auch ne Geschichte machen können:

z.B. nämlich Stromausfall im Sicherheitssystem, der Chef ist gerade los umsich darum zu kümmern, Neuankömmlinge müssen daher nicht nur nett gescannt werden, sondern wirklich alles bis aufs letzte auspacken, sich abtasten lassen, die Vordertür bleibt geschlossen und anklopfende Menschen werden mit Waffen im Anschlag empfangen usw. hätte wirklich Gesprächsstoff gegeben und niemanden hätten die OT erst am nächsten Tag auftauchenden Sicherungssysteme gestört.

Zum anderen: Warum war denn auch die Anreise so spät gelegt? Gabs da Gründe für?

Die meisten Cons sehen doch so aus:

Planung: Anreise 15-17 Uhr

Intime: 18 Uhr

Intime in der Praxis: 20-21 Uhr

von daher kann man doch da sicherlich Puffer einbauen

Zum 2. war zeitlich echt doof, dass die Leute die gerne noch länger als Freitagnacht 1.00 Uhr, Samstag Abend ca. 22.00 Uhr dazu keine Möglichkeiten hatten, da IT einfach nichts mehr da war als eine Treppe. Ich meine rein IT ist doch ein Motel mit nur einem einzigen Raum Quatsch, dann kann man doch auch IT so nen Quatsch sagen, wie man schließt die Getränke im Bunker Club weg und macht die Theke dicht, lässt aber zumindest den Raum auf für alle Nachtschwärmer.

zu 3. was ich so im Nachhinein, bei euren Charas und auch einigen schönen Szenen meines Charas gehört habe, war: das war leider eine Verkettung blödester IT wie OT Gründe, wobei sich da sicherlich meiner Meinung nach Möglichkeiten gefunden hätten, den ganzen Aufwand den wir uns OT gemacht haben, nicht komplett im Sand versickern zu lassen.

Kurze Kritik selbst ist dabei aber sicherheitlich: ich glaube wir haben es auch der Orga nicht ganz klar gemacht, dass da so viel OT-Aufwand dran hängt und dass man uns auch mit sehr kleinen Sachen hätte schon glücklich machen können.

Ich für meinen Teil hatte z.B. draum gebeten mein Charafachwissen auch zu nutzen, wo mir Flo schon sagte, dass das schwierig werden könnte und ich mir dachte, dann eben nix großes und so aber irgendwas wird sich schon finden, womit ich zumindest anfangen kann zu spielen, um dann überhaupt nen Einstieg ins Spiel zu haben.

An Flo muss da mal die Kritik gehen: ich konnte aus deiner Mail echt nicht rauslesen, dass du solche Schwierigkeiten in meinem Konzept siehst, wäre besser gewesen anstatt das nur "anzudeuten", mir das direkt auf den Kopf zuzusagen.

Zu mir muss ich sagen, wenn ich Flo damals mit geschrieben hätte: "kein problem, wenn nichts bei raus kommt, aber ihr würdet mich sehr sehr glücklich machen, wenn einfach ein Stück schrott da stehen würde, dass ich real zerlegen (mit Lötkolben^^) kann" wären sicher auch meine Chancen sowas zu bekommen besser gewesen, als ein schwammiges: "mein Charawissen nutzen" Hier also zum Teil auch mein Fehler.

4) Dass der Plot ohne uns gelaufen ist, war ja IT nachvollziehbar, es hätte sich aber auch sicherlich die eine oder andere Situation gefunden, wo man auch IT hätte sagen können: "lass den Job doch einfach einen von den Neu angereisten machen, der ist für uns nicht wichtig, schlimm was kaputt machen können sie auch nicht" oder auch "das da sieht nicht so aus, als ob daraus irgend was nützliches werden kann/ ich hab das Gefühl die Aktion geht eh schief, warum soll ich dafür einen meiner Leute opfern?"

Und ja ich fand auch: Samstag Nacht hat alles so auf irgendeine Aktion gewartet, dass ein gehen wir schlafen sehr unbefriedigend war

@Till für den, wir klauen uns ein Photometer, hätte es nicht mal einen NSC ebraucht, so lange wir nur das Gefühl haben, da könnte jemand kommen, können wir uns die Leute doch sehr gut selbst vorstellen 😊

An dieser Stelle ein allgemeiner Punkt: Es war für uns einfach nicht klar, als Spieler, wie weit dürfen wir euch in eurem Plot rumpfuschen, wie weit dürfen wir mit eigenen Aktionen gehen und das bei jeder Situation neu abzuklären, gerade wenn ich sehe, dass die SL am spielen ist, hätte ich auch nicht gut gefunden, dazu hätte ich mir vorher gerne eine allgemeine Richtlinie gewünscht.

zu den Anmerkungen:

-die Hintertür stimme ich zu, das hätte man in der Ansprache auch deutlich machen können und der Zettel an der Vordertür war arg enttäuschend, wirklich. Weil Till und ich hatten sehr viel Spaß damit zu spielen, allerdings eben nur wenn es die Hintertür gegeben hätte, aber egal...

Die Sache mit dem Böller: Wie ich schon sagte: Das war extrem scheiße. sowas wie Glasbruch hatten wir ja schon erwähnt, noch was ist mir inzwischen eingefallen: Es war ein so kleiner Raum und verdammt laut: Schon mal daran gedacht, dass jemandem das Trommelfell hätte platzen können?

Und mit "es war nur ein Böller" ist da auch nicht viel zu machen, Böller sind gefährlich, nicht umsonst ist jedes Mal zu Silvester absolute Alarmbereitschaft für Feuerwehr/ Rettungskräfte und das da war auch sicher nichts was man mit unter 18 Jahren kaufen könnte, geschweige denn für den Inneneinsatz gedacht.

So nun aber doch zurück zum Lob:

Es war klasse, viele Situationen waren extrem toll, es war teilweise eine BOMBENstimmung, oder Situationen, da hätte sogar ein Lötkolben kalte Füße bekommen. z.B. die Sache am Samstag Abend, ich bin echt panisch durch den Bunker gerannt, ich hatte mich drauf eingestellt dass gleich jemanden mit bloßen Händen zerfleischen muss und dabei drauf gehe. (ich glaube ich bin noch nie so gut Kata gelaufen)

Der Con hatte für mich fast alles, was ein guter Con haben musste: wenig Schlaf, ich lag am Boden rum, ich durfte schreien, herrlich mit einigen Leuten kleinere Gemeinheiten und größere Konflikte austragen.

Um jetzt hier noch weiter zu schwärmen müsste ich zu sehr ins Detail, der Story gehen, aber ich hatte sehr viele schöne Szenen und es sind diese die vor allem anderen im Gedächtnis bleiben werden.

Feedback zu den einzelnen Charas hab ich ja schon teilweise gegeben, wer noch welches oder noch mal was ausführlich haben will, kann gerne Bescheid sagen, ich würde mich auch draüber freuen.

Mit den Leuten selbst hab ich mich mit jedem sehr gut verstanden, es war auch keiner dabei dessen Spiel meiner Meinung nach zu wünschen übrig ließ. Besonderer Dank jetzt an einige noch (wobei ich mich einfach mal an die Bezeichnungen halte, die ich für euch auch im Kopf habe, mein Namensgedächtnis ist echt miserabel)

-Jessy Mit dir zu spielen war echt toll, die Geplänkel waren alle klasse genauso auch wie die Fachdiskussionen, wobei ich nicht davon ausgegangen bin vorher, dass ich auf dem Con "wirkliche" Fachdiskussionen würde führen müssen. Aber mit dir zu spielen war herrlich. Dann unsere Nachtaktion war verdammt toll (jap hier brodeln die Gerüchteküche) und danke dass du dich als Hohepriesterin zur Verfügung stellst.

-Antiq Jaja immer das selbe mit uns, am Ende kommen Diskussionen raus, die hart an der Grenze zu "was ist der Sinn des Lebens" sind, aber vor allem dafür, dass du mit deiner Analyse ca. 3-4 Personen für ca. 3 Stunden hast das tun lassen, wofür sie sich vorbereitet hatten, war wirklich toll, auch fürs FEsthalten vielen Dank

-Zwille mit der immer reden konnte, die mich getröstet, für was zu Essen gesorgt hat und für mich dann doch etwas von einer Mutterfigur hatte 😊

- Deckhead mit dem ich auch einige schöne Szenen hatte, auch wenn er bei der herrausragenden nicht anwesend war

- der Doc, weil du mir extrem viele Möglichkeiten gegeben hast zu spielen

- Peggy vorallem für die netten OT Gespräche und das extrem harte IT-Spiel mit mir, ich hatte echt Angst vor dir

- Serge fürs Verschaffen von Beschäftigung

- Paganini für Festhalten, fand ich toll wie ihr dabei wirklich rein gegangen seid

- alle Leute die so toll beim Bombenzählen geholfen haben

- Styx für die geile Reaktion auf die kleine Analyse

- die Australier, ihr wart klasse lustig Leute

- Frog und Sergej für die Schaffung der kommunistischen Situation

- Hack fürs Heimfahren

- und alle anderen die für mich jetzt vor allem dann doch eher zur Stimmung beigetragen haben oder die ich jetzt vergessen habe gesondert zu erwähnen

Liebe Grüße

Susann/Lektra

Zuletzt bearbeitet von Raja am So Okt 14, 2007 11:39, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Paganini

Inaktiver User (R.I.P.)



Anmeldedatum: 09.09.2006
Beiträge: 30

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 17:28 Titel:

[zitat](#)

So ich will dann auch mal meinen Senf dazugeben.

Es hat wie immer Spass gemacht. Aber es fehlte leider etwas an der Stimmung. Es war schade das im Bunkerclub so wenig los war, da es dort sonst immer ein sehr stimmungsvoller Raum war.

Paganini zu spielen war wieder eine Freude, da er sowohl leise wie auch laut sein Instrument spielen durfte. Und man ist etwas weiter bei den persönlichen Zielen weiter gekommen.

Es gibt ein paar Charaktere die nicht immer mit jedem was anfangen können. Und das Vertrauen, das man mit Jemanden den man nicht kennt auf einen Run geht, muss man sich erarbeiten. So war es bei Paganini auch und wen man erst mal gemeinsam in der Sch... gesessen hat, sieht das alles anderes, den nichts geht über einen Sturm im Bunker um vertrauen zu schaffen.

Ein Lob an die Massen an NSC`s, waren Wohl gefühlte 15 oder so. 😊

Ein Lob an die Verpflegung, sei es die Beiden netten Damen an der Bar oder an die Königin der Bratworscht (Ich will nicht wissen wo raus sie war.) Zwillie.

Und an die SL, Plot war toll.

P.S. Natürlich an alle anderen Spieler auch. (Bis auf die beiden die Freitagnacht abgehauen sind, das geht auch Leiser.)

Ich hoffe auf nächstes Jahr das wir uns auf hoffentlich mehr Con`s wieder sehen. Und eine neue Pockerrunde starten können, Damit Deckhead wieder so Schön von den Porno`s abgelenkt wird

Mfg, (Ciao)

Christoph (Paganini)

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 19:09 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

Es war ein so kleiner Raum und verdammt laut: Schon mal daran gedacht, dass jemandem das Trommelfell hätte platzen können?

Tschuldigung, dass ich jetzt lache, aber die Musik in einer Disco oder Bar ist wesentlich lauter, als der Knall im Club. Mein Vater ist Akustiker, daher weiß ich das so genau. Ein Trommelfell platzt bei ca. 150 dB, was man mit einem Start von einem Düsenjet vergleichen kann. Es will mir doch wohl nicht einer erzählen, dass der Knallfrosch im Club 150db hatte und lauter war, als Feuerwerk in einer Silvesternacht, wo auch noch mehrere gleichzeitig davon gezündet werden und einige davon noch lauter sind.

Der Deckel war übrigens von einem Kochtopf und sollte sowas abkönnen!

Es ist schlichtweg lächerlich, sich darüber aufzuregen!!!

Zitat:

-die Hintertür stimme ich zu, das hätte man in der Ansprache auch deutlich machen können und der Zettel an der Vordertür war arg enttäuschend, wirklich. Weil Till und ich hatten sehr viel Spaß damit zu spielen, allerdings eben nur wenn es die Hintertür gegeben hätte, aber egal...

1. Es gibt im Bunker keine Hintertür
2. soll die SL den Bunker hermitisch abriegeln mit so ´ner Kette, damit niemand mehr raus oder rein kann???? Kann ich gerade nicht so nachvollziehen.
3. Was sie geschlossenen Türen betrifft, so hat die SL zu Beginn des Cons klare Ansagen gemacht.

Zitat:

Ich meine rein IT ist doch ein Motel mit nur einem einzigen Raum Quatsch, dann kann man doch auch IT so nen Quatsch sagen, wie man schließt die Getränke im Bunker Club weg und macht die Theke dicht, lässt aber zumindest den Raum auf für alle Nachtschwärmer.

Normaler Weise sollten die Spieler nachts SCHLAFEN, damit sie für die Action am nächsten Tag fit genug sind, und nicht grundlos herumgeistern und irgendwo im Bunker herumlungern. Wenn die Bar zu ist, dann ist sie halt dicht! Fertig!

"Zeig´ mir den,
der des Menschen Herz erfunden hat,
und dann zeig´ mir den Galgen,
wo sie ihn aufgehängt haben!"

[Nach oben »](#)

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

Till

Registrierter Benutzer

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 20:53 Titel:

[zitat](#)

Anmeldedatum: 16.09.2007
Beiträge: 2

-gelöscht, nur erwähnt, damit die folgenden posts noch einen bezug haben-

Zitat:

1. Es gibt im Bunker keine Hintertür
2. soll die SL den Bunker hermitisch abriegeln mit so ´ner Kette, damit niemand mehr raus oder rein kann???? Kann ich gerade nicht so nachvollziehen.
3. Was sie geschlossenen Türen betrifft, so hat die SL zu Beginn des Cons klare Ansagen gemacht.

ich fand es doof, dass die tür intime verschleißt war und n zettel dranhing "kette drum". den zettel hätte man wechseln können

das es keine Hintertür gibt wurde nicht gesagt (oder ich und susanne habens überhört), sondern nur das alle verschlossenen türen nicht existieren oder was auch immer. ich finde halt einfach wenn die tür nicht existiert sollte man das kenntlich machen.

gruß
till

Zuletzt bearbeitet von Till am Mo Sep 17, 2007 22:15, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Anja M.
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 21:02 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

(tut mir leid das so zu sagen aber mir passt grad dein ton net):

Ich bin halt für klare Ausdrücke und nicht für überflüssiges Drumherumgelaber.

Ey, man kann sich auch echt an total dämlichen Sachen hochziehen.

"Zeig ´ mir den,
der des Menschen Herz erfunden hat,
und dann zeig ´ mir den Galgen,
wo sie ihn aufgehängt haben!"

[Nach oben »](#)

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

Florian
Resurrection-Orga
Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 21:15 Titel:

[zitat](#)

Anja M. hat Folgendes geschrieben:

Ey, man kann sich auch echt an total dämlichen Sachen hochziehen.

Danke, Anja. Genau dasselbe ging mir auch gerade durch den Kopf.

Bei Vol. Five war es "Die Musik im Ostbunker" und nun soll es wohl "Der Böller im Kochtopf" sein ...

"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](#)

Till
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 16.09.2007
Beiträge: 2

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 21:31 Titel:

[zitat](#)

ich denke den rest regeln wir besser über pn

[Nach oben »](#)

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

Hauke
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 21:40 Titel:

[zitat](#)

Ich komme nach diesen Ausführungen über die Gefahren von Böllern mal wieder auf das Feedback allgemein zurück, da ich nicht genügend über sowas weiß, um eine halbwegs fachkundige Meinung beizusteuern.

Nach einer Nacht mit halbwegs ausreichend Schlaf und der Möglichkeit, den nötigen Abstand für eine erste kritische Würdigung zu bekommen, schreibe ich mal meine ersten Eindrücke auf:

1. Ein sehr schöner Con mit einer Menge schöner und intensiver Charakterszenen (styx und Uzi Depriphase, Hacks Ansprache am Schluß, Deckhead auf ICE 😊)
 2. OT-Blasen im Promile-Bereich und zwei komische Mitspieler, die irgendwie gar nicht ins Spiel zu bringen waren. Dafür waren die anderen Mitspieler um so angenehmer. Es hat sehr viel Spaß gemacht, mit Euch zu spielen und beim Spiel dabei zu sein.
 3. eine phantastische NSC- Armee aus 3 NSCs
 4. zwei spaßige Pokerrunden in einem "Salon", sowie ich mir ihn schon immer gewünscht habe.
- Danke für den Lanni-Einsatz!

zu 1.

Damit sind wir auch beim dem angesprochenen Problem der Newbees (bei denen ich im übrigen nicht den Eindruck hatte, dass sie Frischlinge waren). Für die Spieler, die zum Teil schon seit Resurrection Vol.1 diese Rolle spielen, war er sicherlich "hamma"mäßig oder BOMBig. Wie es aber in der Werbung heißt: Jedes Korn muß erarbeitet werden.

Es steckt viel Arbeit in den gespielten Rollen und das wird von der SL entsprechend belohnt, in dem der Charakter in den Srdel der Ereignisse hingerissen und mitgerissen wird. Dann sind aber auch emotionale Höhen und Tiefen im Programm.

Bevor aber der Eindruck entstehen sollte, der Kuchen sei schon verteilt und die restlichen Spieler nur Beiwerk, mit dem sich die alten Hasen schmücken, dem ist nicht so.

Mir gefällt der Ansatz nämlich eigentlich ganz gut, dass man sich gerade in einer Cyberpunk-Welt Vertrauen und Respekt verdienen muss. Insofern hoffe ich einfach, dass sich niemand abgeschreckt, sondern herausgefordert fühlt. So nach dem Motto: Ich will dazugehören und auch so ein schickes Schild tragen 😊

ad 2.

Zu der Abreise der beiden Spieler fällt mir irgendwie nichts ein, was nichtauf völliges Unverständnis und Ablehnung hinaus läuft. War einfach nur super arm.

Diverse Spieler haben sich verdammte Mühe gegeben, die beiden ins Spiel zu bekommen.

Wenn ich jetzt lese, dass Raja und jessy für eine solche Gelegenheit den Lötkolben oder das Goldlöckchen gegeben hätten, werde ich sogar wütend.

ad 3.

Muß dazu noch was gesagt werden? Es war ein Freude, zumal ja diverse Charaktere längst mehr als nur "NSC" sind.

ad 4.

Damit verbinde ich gleich meine Meinung zur Fragestellung Club, Inn, Salon.

Irgendwie scheint es nicht bestimmt zu sein, dass wir alle drei Räume optimal mit Leben füllen. Es gab Cons, da war im jetzigen Salon sprichwörtlich tote Hose und im Club tobte zumindest ein bißchen das Leben, während das Inn eine einzige OT-Blase war. Oder die Thekenbesetzung mußte bis spät in der Nacht für einige wenige ausharren und am nächsten Tag völlig neben der Spur sein.

Lange Rede, kurzer Sinn: Ja, der Club war diesmal ziemlich tot. Ich hatte aber als Serge auch kaum Zeit, mich dort aufzuhalten, schließlich hatte ich den Matrixzugang (an einer ziemlich blöden, aber auch schon wieder coolen Position (Deckheads eisiger Zwischenfall)) und den Pokertisch. Die beiden Räumlichkeiten gefielen mir diesmal sehr gut und damit gab es noch weniger Grund, den Club zu betreten.

Vielleicht ist es eine gute Idee, die Getränkeversorgung tagsüber ins Inn auszulagern und den Club nur noch abends zu einem Event zu öffnen. Schließlich gab es mit Zwilles Würschen Paradies auch eine Konkurrenz zu dem ansonsten ebenfalls guten Essen.

Täusche ich mich, oder waren wir mit alle Mann etwa 25 Leute? Dadurch verlief sich die ganze Aktivität natürlich auch.

Sonstiges:

Ich wünsche mir für ´s nächste Mal wieder Zugang zur Dusche und die nötigen Informationen für einen "richtigen" Internetzugang. Das wird sicherlich einfacher, als das ganze Forum zu spiegeln. Aber das lag ja nicht an der Orga, sondern am "wirklichen" Bunkerteam.

Zum Thema SL-Ansprache: Ist sicherlich eine berechtigte Kritik. Ich hatte fast den Eindruck, alle Spieler wußten schon über "aus-X-en", Infight (soll es ja geben), IT- An- und Abreise, Sani/ Medic - Gebrauch, SL in Rolle, IT/OT- Zonen und Verhalten in der Öffentlichkeit Bescheid.

Wir sind hier, um die anderen Helden abzumelden.

"You have to realize that someday you ´ll die until you know that you ´re useless."

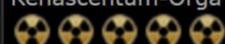
#Fight Club#

[Nach oben »](#)

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

Bruder Marten

Renascentum-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 21:41 Titel: Ein erstes Feedback von mir und ein paar

[zitat](#)

Anmerkungen

Etwas mehr als 24 Stunden später geht mir das Larp immer noch im Kopf rum. Was immer ein gutes Zeichen ist.

1. Mitspieler

Ich möchte keinen von denen, die bis zum Ende "durchgehalten" haben, beim nächsten Mal missen. Zum einen, weil Eure Charaktere allesamt sehr liebevoll ausgestaltet und ausgestattet waren, zum anderen, weil Ihr alle zu einem stimmungsvollen Spiel beigetragen habt, das ich als ausgesprochen anregend empfand.

Und natürlich ist es in einem Universum, das von Mißtrauen und Egoismus geprägt ist, einfacher mit jemandem Geschäfte zu machen, dem man trauen kann oder von dem man es glaubt zu können. Da erleichtert und bereichert es das Spiel ungemein, wenn wieder bekannte Gesichter auftauchen.

2. Handlungsstränge

2.1. Masse

Auch ich fand die reine Quantität der Handlungsstränge etwas mager und hatte das Gefühl, das einige Ideen der Orga schlicht am "Personalmangel" gescheitert sind. Die NSC-Armee hat so schon Großartiges geleistet. Aber ich habe genauso wie Till und Susann am Samstag in der Nacht mit irgendeiner Art von Aktion gerechnet. Es lag eine totale Anspannung in der Luft. Die ist leider verpufft. Das war aber schon mein einziges Problem mit der "Handlung". Aber ich denke, dass es für ´s nächste Mal eine gute Idee wäre, gerade die "alten Hasen" mit Plots (oder Ideen dazu) für die "Neuen" auszustatten. Und wenn der Plot nur darin besteht, Ersatzteile zu besorgen, eine fummelige Reparatur zu machen (oder dabei zu helfen) oder ähnlicher Kleinkram. Aber ich denke auch, dass sich solche Geschichten auch von selbst einstellen, wenn sich unsere Charaktere besser kennen und wissen, was der andere kann.

2.2. Klasse

Ansonsten hatte ich genug mit dem Inn, den Gästen und einer Enthüllung über meinen Charakter zu tun, die mit zu dem heftigsten und besten gehört, was ich je auf meinem Larp spielen durfte. Weil es nämlich ein ganz persönlicher, für meinen Charakter entworfener Plot war. Ich kann nur hoffen, dass Susann (Lektra), Till (Jessy) und Markus (Dr. Lazarus) ein bißchen was von meiner Gänsehaut und Verwirrtheit abbekommen haben und hoffe für jeden,

dass er, wenn er will, einen solchen Moment auch erleben darf. Ich habe eigentlich so richtig auf die "Fresse bekommen", mein Charakter wird nicht mehr so sein können wie zuvor. ABER genau das war eben so großartig. Der totale LOST-Moment. Schockierend. Bewegend. Unvergesslich.

Götz hat vollkommen recht, dass solche Aktionen dem Cyberpunk-Spiel die Würze geben. Aber ich mag Larp-Spiel, das mich auch emotional bewegt. Und Trauer, Angst, Verwirrung und Wut sind eben auch Emotionen wie Freude, Verstehen und Triumph.

Es sind für mich solche Plots, die RES ausmachen. Und ich bin ziemlich zuversichtlich, dass die Geschichte beim nächsten Mal eine Fortsetzung finden wird. Und ich weiß jetzt schon, dass ich wieder Hilfe brauchen werde. Wenn es den anderen genauso geht, brauchen wir weniger anonyme Herrn Schmidts, weil wir uns die Aufträge als Spieler selber machen und vor dem Larp bei der SL nur noch anmelden. Ja, diese Vorgehensweise klappt gut. Kann ich schon aus eigener Erfahrung bestätigen. Und Antiq hat sicher ein paar Leute, denen er bei persönlichen Geschichten helfen würde.

3. Outtime-Situationen

3.1. Der Bunker hat eine Hintertür? Ja, outtime hat er tatsächlich eine. Und die war bisher auch immer mit einem Gitter versehen und abgeschlossen. Also intime gab 's da keinen Ausgang. Dumm gelaufen, dieses Mal.

3.2. Bölleraktionen. Grenzwertig. Aber ich als Anzündler bin unversehrt geblieben. Und der Deckel auch. Und es war ein kleiner Böller. Spielzeug.

3.3. Nachtschwärmer. Ihr habt länger als bis 04.30 Uhr (Freitag) und 02.00 Uhr im GoodNite Inn gesessen und gequatscht. Wogegen nichts einzuwenden war. Ich habe ja konsequent intime irgendwann den Zapfenstreich erklärt, als ich das Gefühl hatte, damit dem Wunsch der Mehrheit meiner Gäste entgegen zu kommen. Und ich hoffe, ich habe damit kein wirklich zu diesem Zeitpunkt notwendiges Spiel behindert. Zur Simulation des Bunkers gehören nuneinmal auch Einschränkungen in der Zugangsberechtigung, die es anderen Larps so nicht gibt. Ich denke, darauf kann man sich einrichten.

3.4. Essen und Verpflegung

Liebe Anja, liebe Kathrin (richtig?), liebe Marina: Ihr wart große Klasse. Tut mir leid, dass ich Euch dieses Mal kaum helfen konnte. Aber ich weiß, ohne Euch und Euren Einsatz hätte das Larp nur halb soviel Spaß gemacht!

3.5. Spaß im Bunker

Ich hätte so gerne intime noch eine Orgie veranstaltet. Oder im Bunker getanzt. Oder Daves Qualitäten und Fähigkeiten "getestet". Aber ich war einfach nicht in Stimmung. Einige Leute haben mich im Inn angesprochen, als ich irgendwann angespannt mitten im Raum stand. Wie es mir ging, drückte das Lied aus, das zu dem Zeitpunkt lief. Es war "Where is my mind?" von den Pixies...

Ich denke allen anderen im Bunker-team ging es ähnlich. Und unsere Stimmung war bestimmt irgendwie ansteckend. Vielleicht nicht sehr professionell (Show must go on?), aber sehr vertretbar.

4. Persönliche (weitere) Highlights:

4.1 Eine wildzuckende Technikerin mit Paganini bändigen - "Mensch, ist die stark!"

4.2 Open your Mind - Dr. Krüger führt eine Untersuchung durch

4.3 Mein Name ist Arschloch - Die Koyoten tauchen auf, sind mir (vor allem einer, der es schon weiß) fast sympathisch und dann auf immer unsympathisch!

4.4 Die Planung der Gründung einer Religion, deren heiligen Handlungen auf sexuellen Ausschweifungen basiert. Und der Kommentar vom Cowboy, den ich NIE von einem Menschen seines Auftretens erwartet hätte. Hat aber einen schönen Blick hinter die Fassade gewährt.

4.5 Erzähl mir Deine Lebensgeschichte - Antiq erfährt von Zwillie und Adam die kurze Geschichte Ihres Lebens, aber sie nicht seine... (wir wurden unterbrochen).

4.6 Antiq scheitert als Tröster für Kitty... "Oh, ich denke, sie werden Frog eine Menge antun. Aber er ist hart im Nehmen..." Ich hätte besser einfach den Mund gehalten.

4.7 Hack hält eine kurze, aber bündige Rede auf Sergej. Junge, Junge war mir elend zumute (und ihm auch).

Schade, dass der Sonntag immer so schnell kommt.

Bitte verzeiht das Antiq/Ich- Gespränge. Der Motel-Inhaber ist noch nicht so ganz in seine Kiste verpackt... 😊

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

[Nach oben »](#)

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

Raja

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.03.2007
Beiträge: 2

Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 23:44 Titel:

[zitat](#)

So ich hab lange überlegt, ob ich zum Thema Böller noch mal was schreibe oder nicht. Es geht mir auch nicht darum den Con runter zu ziehen oder ähnliches aber ich fühle mich so einfach nicht wohl damit.

~habe mir mal die Freiheit genommen zumindest das zu editieren, da ich es doch relativ persönlich fand. Susann~

Zuletzt bearbeitet von Raja am So Okt 14, 2007 11:41, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

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, 3 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](#)

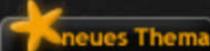
Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

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

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Seven - Feedback & Berichte

Gehe zu Seite [Zurück](#) [1](#), [2](#), [3](#) [Weiter](#)




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

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

Autor	Nachricht
<p>kleinerMarkus Registrierter Benutzer</p> <p></p>  <p>Anmeldedatum: 03.10.2006 Beiträge: 3 Wohnort: Osnabrück</p>	<p> Verfasst am: Mo Sep 17, 2007 23:53 Titel: zitat</p> <p>Hi zusammen!</p> <p>Nach dreimal Resurrection als NSC war Grand Slam der erste Con den ich als Spieler erlebt habe, und für mich war es eine sehr schöne Erfahrung. Den Einstand für Dr. Lazarus hätte ich mir nicht besser wünschen können, und ich bin der Spielwelt und den Charakteren viel näher gekommen als es mir bisher möglich war. Da schließe ich mich Marten an: Ich würde mich freuen alle Charaktere auf dem nächsten Con wieder zu sehen.</p> <p>Besonders erfreut hat mich dass es kaum Outtimegespräche gab. Sogar morgens beim Brunch waren alle Intime, das hab ich (leider) auch schon anders erlebt. Die paar kurzen Outtime-Wortwechsel die ich hatte, um zum Beispiel den Alkoholgehalt eines Getränkes zu erfahren oder zu erklären was in den Pillen drin ist die ich verteilte, waren schön dezent wie es sein sollte.</p> <p>Auch wenn der Club meist recht leer war, die Stimmung fand ich super. Es war halt diesmal keine Party mit Geburtstagsfeier und Livemusik, sondern mehr Ausnahmezustand. Gerade diese Ich-weiss-nicht-was-los-ist-und-wie-es-weiter-geht Stimmung von Samstagabend fand ich klasse. Eine Zeitlang habe ich neben meinem improvisierten Lazarett im Club gesessen und gewartet war passiert, ohne das mir langweilig wurde. Später in der Nacht wich die Spannung dann leider Unruhe, weil einfach nichts passierte aber alle voll aufgedreht waren: „Zeigt uns wo die Scheisser sitzen, die räuchern wir aus! Damit danach der Puff wieder aufmacht!“ Das nichts passiert ist finde ich aber ok, auch das muss es mal geben.</p> <p>Und ansonsten zur Stimmung im Club: Wer sich mehr Betrieb wünscht hätte einfach runter kommen sollen statt im Inn abzuhängen! 😊</p> <p>Auch zur Bölleraktion möchte ich mich Marten anschließen: Grenzwertig, aber nix passiert. Zu der Hintertür möchte ich anmerken, das bei der Anfangs-Ansprache gesagt worden war dass einzig die Tür zum NSC-Bereich nicht existiert. Wie schon gesagt wurde, dumm gelaufen! Vielleicht sind ja bei der Sprengung des Blue-Ice doch ein paar Dämpfe ausgetreten und gewisse Leute haben sich ein da was eingebildet! 😊</p> <p>Das der Aufbau am Freitag etwas chaotisch war und sich der Checkin verzögert hat war schon ärgerlich, aber nich sooo schlimm finde ich. Und Timo, war bestimmt lieb gemeint das du mit zum Baumarkt (oder wohin auch immer) gefahren bist, aber sag das nächste Mal doch etwas wie „Sorry, ich bin zu wichtig um das zu machen!“ 😊</p> <p>Vielleicht ist es ja beim nächsten Mal möglich Resurrection-Neulinge besser über die Prozedur beim Checkin zu informieren. Auch die beiden „Australier“ mussten nach der Ansprache am Freitag richtig fix rödeln, um ihr Intimekrams vom Outtimegepäck zu trennen.</p> <p>Verbesserungsfähig ist auf jeden Fall noch der spanische Akzent vom Doc! bis zum nächsten Con gelobe ich Besserung. 😊</p> <p>Ein paar persönliche Highlights:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Die absolute Ungewissheit während die Entführung lief. Alle aufstellen, nu alle raus, ab in den Club, alle ins Treppenhaus, doch nicht, zurück, sofort raus hier, und in Deckung! * Die Mordermittlung mit Jessey. Quincy ist nix gegen uns! * Deckheads Matrixrun, das Programm ist genial! * Deckheads Zusammenbruch, genauso genial gemacht! * Samstag Abend im Club zu warten das keine Verletzten kommen. * Wie Kitty von jedem der eine Spritze halten konnte mit irgendwas vollgepumpt wurde. * Die Wandlung von Lectra, Zitat: Vom Vöglein mit gebrochenen Flügeln zum Adler die sich auf die Beute stürzt. * Die Ganger von Juventus Turin. (Sorry Serge, nicht jeder kennt nicht mit Gangfarben aus! 😊) <p>Das irgendjemand LARP-Neuling war ist aich mir nicht aufgefallen... klasse Spiel von allen!</p> <p>Und zum Abschluss noch ein dickes Danke an die Thekencrew und ein Lob an die NSCs! Ich schlage Sascha für den Goldenen Leichenorden mit Eichenlaub am Kniebund vor, für seine stundenlange, ausdauernde Darstellung des Toten im Keller!</p>
<p>Nach oben »</p>	<p>profil pn</p>

Markus
Resurrection-Orga



Moderator



 Verfasst am: Di Sep 18, 2007 00:33 Titel: OMG [zitat](#)

Als Haupt-Initiator dieser ganzen Böller-Aktion melde ich mich jetzt zu Wort:

Ja, es musste ein Böller sein. Genau wie es auf Volume Five Feuerwerk sein musste, das vielfach lauter war. Der Böller war in Kombi mit dem Gefäß und dem Deckel m. E. gut für den von mir angestrebten Effekt geeignet.



Anmeldedatum: 12.03.2004
Beiträge: 198
Wohnort: Osnabrück

Diese Art und Weise, einen harmlosen Effekt-Knaller auf diese Weise einzusetzen, halte ich auch weiterhin für ungefährlich.

Ich finde es äußerst bedauerlich, dass ich mit dieser unwichtigen Aktion solche monströsen Horrordisvisionen und in Folge dessen eine völlig überflüssige Diskussion im Feedback-Thread ausgelöst habe.

Ich hoffe, dass auf zukünftigen Resurrection-Cons nicht Ähnliches auslöse, wenn ich z. B. mal auf dem Weg zu einer Außenlocation die vorgeschriebene Höchstgeschwindigkeit um 10 km/h übertrete und mir folglich per Con-Feedback vorgehalten werden könnte, wie viele schreckliche Bilder von entstellten Verkehrsopfern es gibt.

Ich habe dazu nichts mehr zu sagen.

Markus

Denn eigentlich spielen wir uns selber.
Johann Wolfgang von Goethe

[Nach oben »](#)

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

nefelheim

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.08.2004
Beiträge: 19

Verfasst am: Di Sep 18, 2007 13:00 Titel: Alles Gesagt und trotzdem noch meinen Senf dazu... [zitat](#)

Nachdem jetzt so viele Spieler und Spielleiter und noch mehr Spielerinnen eigentlich eine ordentliche Zusammenfassung geliefert haben, nun von mir mal aus Sicht der Nichtspieler 😊 (auch wenn die Spieler einen das Nicht- zwischendurch vergessen lassen).

Erst mal 'tschuldigung, dass wir ein bisschen krankheitsbedingt unterbesetzt waren. Ich weiß nicht, wer's mitbekommen hat, aber letzte Woche bzw. Freitag sind noch zwei NSC's, die ich persönlich gerne dabei gehabt hätte ausgefallen.

Zitat:

Ein Lob an die Massen an NSC`s, waren Wohl gefühlte 15 oder so.

Wenn wir so bei euch angekommen sind, hätten wir in voller Besetzung mindestens 30 geschafft und den ganzen Laden geräumt. 😊 Aber ich freue mich, wenn wir es geschafft haben euch Spaß und Ambiente zu bieten.

Vieles ist jetzt hier schon kritisiert und gelobt worden, dem ich mich nur anschließen kann (gell? ich mach's mir einfach, was? 😊), aber(natürlich 😊) vielleicht wird es ja tatsächlich Zeit für einen Tapetenwechsel. Zumindest, wenn es beim nächsten Mal wieder so "familiär" zugeht. Für 25 (?) Leute ist der Ort einfach zu weitläufig um wirkliche Club-Atmosphäre zu schaffen. Auch dass Inn war diesmal ja echt unterbesetzt. Zwei Drittel der "Zimmer" waren ja diesmal leer! Kein Vergleich zum "Auffanglager" der letzten Jahre.

Ach ja, und mein Aufruf an Schluß des Cons (Werdet NCS, haben SIE gesagt! Seht euch die Welt an, haben SIE gesagt!) war ernst gemeint und sollte nicht die Spielleitung daran erinnern sich gebührend bei den NSC zu bedanken (Wir wissen, dass wir gut sind oder böse oder doof oder... 😊).

Aber falls jemand zum nächsten mal Freunde und Familie mitbringt, kann er ja mal ein bisschen die Werbetrommel für uns rühren.

Zitat:

WIR NEHMEN JEDEN! OB AUS'M HEIM ODER DER ZONE, GANZ EGAL!
HAUPTSACHE, ER GEHORCHT!

Ich fand es auf meinem ersten Resurrection einfach großartig, dass, wohin man auch blickte, immer Irgendwer mit einem orangen Tuch da stand. Da hatte man echt das Gefühl mitten im Gang-Turf zu stecken. Manchmal braucht's einfach Masse sta... und Klasse. In diesem Sinne... bis nächstes Jahr in Bremen? Osa? Bazi-Land? (oder wie sagt man in Australien?)

p.s.: Photos sind *entwickelt* und ich werde versuchen sie in naher Zukunft bereit zu stellen. Wie, wann, wo gebe ich dann an geeigneter Stelle bekannt.

Pack den Cyber in den Punk!

[Nach oben »](#)

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

Götz

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 14.08.2006
Beiträge: 31
Wohnort: Megaplex Berlin-Potsdam

Verfasst am: Di Sep 18, 2007 13:39 Titel: Böllerdebatte verschieben! [zitat](#)

Kurze Frage: Können wir die Debatte mit dem Böller aufsplitten, vom sonstigen Con-Feedback? Ich weiß nicht ob dazu noch Bedarf besteht ich für meinen Teil hab was das Akustische betrifft, wie Anja ebenfalls eine diplomierte Akustikerin gefragt und die meinte, dass das Setting für die Ohren nicht wirklich gefährlich war, wenn man das nicht regelmäßig macht oder vorher schon etwas an den Ohren hatte (auch ohne Deckel nicht). Ich würde vorschlagen diese Teile des Threads aber auszulagern. Ich hoffe, dass weder Till noch Susann es doof fänden diese ganze Diskussion vom Rest zu trennen? Ich glaube dass diese Situation so nicht wiederkommen wird und die SL auch mitgenommen hat, dass eine nicht total zu vernachlässigende Anzahl von Spieler da Bauchschmerzen bei hatte. (Irgendwo zwischen leicht und schwer) Letztendlich ist es vielleicht auch nicht so entscheidend zu welchem Maß, die Angst berechtigt ist und zu welchem nicht.

ABER: Ich glaube das ist trennbar von der unmittelbaren Bewertung des CONs an sich. Deshalb wär ich für einen Split dieses Themas...

Grüße,
Götz

[Nach oben »](#)

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

Bruder Marten

Renascantum-Orga



Moderator

Verfasst am: Di Sep 18, 2007 14:31 Titel: Der Inn leer - Ha, ha! [zitat](#)

nefelheim hat Folgendes geschrieben:



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Auch dass Inn war diesmal ja echt unterbesetzt. Zwei Drittel der "Zimmer" waren ja diesmal leer! Kein Vergleich zum "Auffanglager" der letzten Jahre.

Da bin ich dann doch mal gaaanz anderer Meinung. Am Freitag hatte ich das Gefühl, dass es sehr eng werden würde. Enger als im Vorjahr. Ohne den Abgang am Samstag morgen wäre es das auch geworden. Zumal durch den Ausfall der 4. Etage auch Platz für den Matrixzugang, Krankenzimmer, Verhandlungsräume und soweit fehlte, weshalb denn alles im Inn passierte.

Ich fand es nicht schlimm, weil so alle am Spiel beteiligt waren. Aber beim Gedanken an fünf oder zehn weitere Gäste empfehle ich den Kauf von Etagenbetten...

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

[Nach oben »](#)

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

Jens

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 18.09.2006
Beiträge: 10

Verfasst am: Di Sep 18, 2007 14:37 Titel:

[zitat](#)

Hallo zusammen,

ersteinmal vielen vielen Dank für das schöne Wochenende. Ich habe mich sehr gefreut alte Bekannte und neue Weggefährten zu treffen. Ich finde die familiäre Beziehung bei den Resurrection CON's ist immer angenehm und mit eurer Ernsthaftigkeit als SC, NSC & SL verdient Ihr meine Anerkennung und Respekt! Was die Atmosphäre, die wir geschaffen haben, angeht hätte es nicht besser sein können. Ich fühlte mich wie in einer anderen Welt 😊

Ich übernehme mal die Punkte von Till und möchte ein wenig Feedback geben.

1) Newbe Betreuung

Dies war mein 2. LARP überhaupt und ich kann Till sehr gut verstehen, daß am Anfang in der Eröffnungrede einfach solche Sachen angesprochen werden müssen! Nach R5 war mir klar, daß der Resurrection LARP etwas für sehr fortgeschrittene LARPer ist und die Herausforderung habe ich gerne angenommen. Allerdings hätte ich mir schon mehr Unterstützung in der Form gewünscht, daß es z.B. bei mir als Decker täglich neue News und Gerüchte gereicht werden, die ich dann unters Volk bringen kann. Wie ich das das Spieltechnisch umsetze kann ich ja machen wie ich möchte, nur muss ich mir dann nicht alles aus den Fingern saugen...Ein wenig mehr Feedback von der SL vorallem auch OT (keine Ahnung warum OT Blasen so schlimm sein sollen, wenn es dem Spiel dient? Das hab ich bis heute nicht verstanden?) wäre von meiner Seite her sehr wünschenswert gewesen, so daß die Sachen die ich mir aus den Fingern sauge auch Sinn machen und zurück ins Spiel finden! Mein Vorschlag wäre, das es wirklich einen OT-SL gibt, der solche Aktionen bewertet und Maßnahmen und Infos rausrückt. Wie gesagt, da ich bisher nur auf den Resurrection LARP'S war, habe ich keine Ahnung wie andere SL dies behandeln. (Wie zum Beispiel, das ins Ohr Geflüster vom Markus als Florian vor dem Bunker lag - sowas meine ich)

Frei zu spielen ist aus der SL Sicht natürlich leicht gesagt, wenn man ein Script oder einzelne Plots vorbereitet hat, aber als Spieler denke ich mir immer : Wenn ich jetzt sage, auf der Disc ist das Überwachungsvideo drauf oder ein Snuff Video, wo man den Mörder erkennen kann, dann mache ich mir die Sache zu leicht und außerdem der SL den Plot kaputt..

2) zeitliche Organisation

Zwei Sachen fand ich nervig. Nachdem ich mit Florian geredet hatte habe ich aber verstanden, warum sie so geregelt wurden.

Trotzdem:

- Das Timo am Freitag abwesend war hätte man locker ins Spiel einbringen können, da hätte sich sicherlich keiner dran gestört.
- Und am Samstag Abend war ich einfach viel zu aufgedreht als das ich mich ins Bett legen wollte, weil es ja hieß "warten" - Somit habe ich meinen Char zwangsweise auf ICEgelegt, damit Deckhead zumindest am nächsten Morgen ausgeruht war. Mich hat es dann eher in den Bunker Club OT getrieben...

Organsatorisch wäre natürlich ein funktionierender Internetzugang super gewesen und natürlich eine Dusche vor Ort 😊

3) Charakterentwicklung allgemein

Für mich war es vor dem CON schon recht klar, was ich an den 3 Tagen Charakter Entwicklungstechnisch schaffen möchte und ich muß sagen - Mission Accomplished sogar mit i-Tüpfelchen - Nächstes mal ist mir eine Inventarnummer sicher! Und ich kann anfangen Politik zu machen!

4) Plotkritik

Fühlte mich teilweise echt in der Ecke stehen gelassen und mein Char hat fast 3 Tage lang das selbe Schicksal gehabt wie Zwille und die Ladies von der Bar - kein Tageslicht und keine Offsite Aktion! Bis auf den Matrix Run fühlte ich mich von dem Gesamtplot nicht wirklich involviert. Obwohl ich alles sehr gut beobachten bzw. in Erfahrung bringen konnte 😊

Vorallem das diesmal kein Offsite Run für mich drin war, fand ich zwar schlecht, aber anders rum, wollte ich auch an keinem Run teilnehmen, wo 10 SC vollbewaffnet losrennen und alles niedermähen... Vielleicht war es so doch ganz gut an keinen Run teilgenommen zu haben. Obwohl die Befreiung der Laborausrüstung hätte ich gerne durchgespielt! Vielleicht hätten wir das auf eigene Faust machen sollen? Nur kann ich mir als Newbie dies ohne SL Unterstützung überhaupt nicht vorstellen, wie hätte das aussehen sollen? Wir setzen uns ins Auto fahren einmal um den Block und kommen mit der Ausrüstung wieder? War ja im Vorfeld drauf und dran Google Earth zusammen mit einer frühen Anreise in Osnabrück selber etwas auf die Beine zu stellen, aber ich denke das wäre nicht schlau gewesen!?

Schade fand ich auch, das viele Plotelemente nur für einzelne Chars waren und zudem auch noch relativ verborgen, so daß man echt Glück haben mußte genau am richtigen Zeitpunkt da zu sein.(z.B. Zwille/Slug) Auch wenn dann das mit dem Zusammenrufen am Sonntag vielleicht subtiler hätte gehen können, fand ich diese Art des Broadcasten von wichtigen Informationen sehr gut.

Außerdem gab es diesmal viel zu viel Wartezeit während und zwischen den Aktionen!

zb. die Geiselnahme von Sergej / Frog ==> Coyoten kommen - alle in die Zimmer warten! - Auftritt Coyoten - alle im Bunker Club warten! warten...warten... Das hätte man auch

Aktionreicher oder offener machen können, so daß alle mitbekommen was jetzt eigentlich los ist..

5) Gruppenbespaßung

Wenn ich nicht gewußt hätte das viele "Inventarnummern" SC sind wäre mein Gefühl einer NSC Bespaßung beizuwohnen noch intensiver gewesen. So hoffte ich teilweise vergebens, daß mich die SL schon irgendwo platzieren wird... Bzw. das meine geplanten Aktionen möglich sind - was sie ja auch teilweise waren. So war für mich die Matrix Run Aktion die einzige, die für mich klar als mein Plot erkennbar war...(Bis auf meinen Meta Plot)

Aber ansonsten lebte ich die 3 Tage nur von der SC Bespaßung untereinander und das finde ich schade, da ich doch schon ein wenig auch von der SL bespaßt werden möchte 😊

Und dies ist genau die Stelle, wo ich

* Zwille für die sehr gute (Ost-)Ratten Verpflegung und immer ein offenes Ohr haben danken möchte

* den Bar Ladies für die prompte und freundliche Bereitstellung meiner Getränkewünsche und über das Drüberwegsehen von bodenlosen Witzen zusammen mit meinen Australischen Freunden Coyboy und Plumber

* Serge, Lektra, Paganini, Sergej und Steve? für den geilen und teilweise auch sehr alkohollastigen Pokerabend 😊

* Lektra für die beste Szene am gesamten Wochenende bei der ich nicht anwesend war.

Natürlich auch vielen Dank an Dr. Lazarus fürs stabilisieren und Coyboy fürs munterspritzen

und Paganini fürs wieder runterholen 😊 (War schon echt lustig, so 4-6 verschwommene Köpfe über einen zusehen, die einem von Datenbuchse entfernen bis Kataeter legen alles androhen)

* Und natürlich vielen Dank an Götz und Henning für die Bereitstellung der Matrix! Nächstes Mal kann ich euch ja dabei unterstützen!

* natürlich alle unabhängig von Inventarnummern SC, NSC, SL nochmal für eure superklares Schauspielern(oder heisst das Larpen?) danken möchte!

Bis denne denne

Jens

[Nach oben »](#)

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

Henning

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 03.03.2004

Beiträge: 683

Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Sep 18, 2007 14:45 Titel: Re: Böllerdebatte verschieben!

[zitat](#)

Götz hat Folgendes geschrieben:

... die Debatte mit dem Böller aufsplitten, vom sonstigen Con-Feedback ...

Als Co-Admin und Co-Moderator dieses Bereiches melde ich mich diesbezüglich kurz zu Wort.

Ich denke, dass die "Böller-Frage" spätestens nach dem Orga/SL-Feedback hinreichend besprochen und die Positionen hierzu ausgetauscht sein dürften. Eine weitere "Beweiserhebung" durch Sachverständigengutachten oder weiteren Vortrag scheint mir dann weder erforderlich noch zielführend. Daher halte ich einen eigenen Thread für nicht sinnvoll.

Wer sich genötigt sieht, die technischen, physikalischen oder medizinischen Implikationen von wie auch immer gearteten Sprengkörpern in beliebigem Umfeld zu diskutieren, kann das in "Allgemeiner Talk" machen, mit besonderem Bezug auf die Gefahren im Liverollenspiel meinentwegen auch in "Let's talk about LARP" - aber bitte (wie Götz schon dankenswerterweise anspricht) nicht weiter in diesem Feedback-Thread.

Es dankt Ihnen: der AvD. 😊

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](#)

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

Verfasst am: Di Sep 18, 2007 14:50 Titel: Re: Böllerdebatte verschieben!

[zitat](#)

Götz hat Folgendes geschrieben:

Kurze Frage: Können wir die Debatte mit dem Böller aufsplitten, vom sonstigen Con-Feedback?

Nehmt es mir bitte nicht übel, aber ich halte eine "Böller-im-Kochtopf-Debatte" in ernst gemeinter Verbindung mit "geplatzttem Trommelfell" und "mehrständigen OPs", bei denen "Hand, Augen und Gesicht gerettet werden" für derart absurd, daß ich sie nicht auch noch durch einen separaten Thread aufwerten werde.

Wer sich allen Ernstes inhaltlich damit auseinandersetzen möchte, möge dies bitte woanders tun!

"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](#)

Lorik

Revenant-Orga



Verfasst am: Di Sep 18, 2007 15:24 Titel:

[zitat](#)

So, dann möchte ich auch einmal versuchen, meinen Senf in geordnete Bahnen zu bringen

Moderator



Anmeldedatum: 19.03.2004

Beiträge: 231

Wohnort: Mainz

So, dann möchte ich auch einmal versuchen, meinen Senf in geordnete Bahnen zu bringen...
(Auch) Resurrection 7 hat mir einen Heidenspaß gemacht. Und dass, obwohl ich dieses Mal kaum bis gar keine Zeit hatte, mich am Forenspiel zu beteiligen und meinen Verpflichtungen als "Geschäftsführer" auch nur halbwegs angemessen nachzukommen...

Vielen, vielen Dank an die Organisatoren & SL; ein ebenso großes Dankeschön an "mein" Thekenteam, Zwilles "Worscht"braterei und die NSCs. (An letztere: wir wissen natürlich alle, dass ihr nicht zu dritt gewesen sein **könnt**. Aber ich bin euch auf der Spur: Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ich die Kloning-Tanks gefunden habe! 😊)

Das Spiel mit allen Beteiligten hat mir sehr viel Spaß gemacht, auch wenn ich in manchen Fällen rollenbedingt keine/kaum Möglichkeit dazu hatte...

Einige persönliche Highlights waren:

- als "Geschäftsführer mit zweifelhafter Kompetenz" so richtig schön von Sergej zusammengestaucht zu werden 😊
- Die Wahl am Samstag. Als ich den ersten Blick auf meinen Wahlzettel geworfen habe, hat mich nur ein übermenschlicher Akt der Selbstbeherrschung davor bewahrt, lachend auf dem Boden zu liegen...
- Das Warten im Bunkerclub während der "Besprechung" mit den "VIPs" am Samstag: Mitzubekommen, wie die Stimmung unter den Gästen und Teilen des Teams immer angespannter wurde...
...und natürlich die ganze nachfolgende Aktion:
- Das "Hubschrauber-Déjà-vu" (ich dachte mir "nicht schon wieder!")
- Die Erkenntnis "Schei##! Jetzt bleibt's an mir hängen..." 😊
- Die Versorgung durch Doc Lazarus nach der Schießerei im Treppenhaus.
- Das mulmige Gefühl in der Magengegend vor, während und nach meiner letzten Ansprache in der Bunker Bar...

Zwei Punkte möchte ich noch kurz ansprechen:

1)
Das "voll aufgedreht sein und nichts tun können" Samstag nacht habe ich keineswegs als Minuspunkt (und schon gar nicht als OT "unbefriedigend" oder "mangelnde Planung") empfunden. Gerade das "sich (IT) so richtig hilflos" fühlen ist - zumindest für Hack, der eher der Typ ist der eine "zeitnahe und unkomplizierte Lösung" 😊 seiner Probleme anstrebt - eine prägende Erfahrung, die ich keineswegs missen möchte.

Es gibt immer Situationen, in denen einem die Hände gebunden sind. Und ich ziehe einen "logischen" (und daher vielleicht auch einschränkenden) Ablauf der Ereignisse auf jeden Fall einer "vielleicht langweilen sich die Spieler und deshalb machen wir einfach mal sinnlos (?) Action" - Situation vor (ACHTUNG: überspitzt formuliert!). Aber das ist nur meine ganz persönliche Meinung, und gewisse masochistische Charakterzüge kann ich natürlich nicht ausschließen... 😊

2)

Zitat:

Ich find es halt irgendwie inkonsistent wenn der Plot nicht zwingend ist bzw nur teilweise und die SCs sich gegenseitig bespielen sollen, diese dann aber keine eigenen RUNs gestalten können weil sie ja keine NSCs an der Hand haben ...

Hm, ich weiß natürlich nicht, wie das im Detail gelaufen ist, hinsichtlich des "Photometer besorgen". Hieß es denn von SL-Seite aus "geht nicht!?" Wenn eben ums Verrecken kein Personal (immerhin gab es 3 NSCs und 4 Leute SL (davon einer mit Fieber)) für so eine Aktion zur Verfügung steht oder keine geeignete Location greifbar ist, dann ist das natürlich schade, sollte aber verständlich sein - man kann nicht auf sprichwörtlich ALLES vorbereitet sein, und zusätzliche Leute aus den Rippen schneiden ist auch eher kompliziert. Die "Rettungsmission" am Sonntagmittag war auch mehr oder weniger spontan von uns organisiert (sprich: es stand beim Wiederauftauchen von Frog noch überhaupt nicht fest, was wir tun würden oder nicht - nicht mal für die Spielleitung)...

Fazit: Ein toller Con, und ich bin verdammt gespannt, was die Zukunft bringt...

Jan a.k.a. Hack

[Nach oben »](#)

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

LaGa

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.05.2005

Beiträge: 55

Verfasst am: Di Sep 18, 2007 16:31 Titel:

[zitat](#)

Nach einer kurzen krankheitsbedingten Verzögerung melde ich mich auch noch. Obwohl eigentlich alles mehr als einmal gesagt wurde und dem meisten kann ich mich unkommentiert anschließen.

Danke für einen weiteren tollen Con in der Osnabrücker Schattenwelt. Nach dem Res.5 (der mein persönlich "unübertrefflicher" Megacon war, und daher kaum zu toppen) war ich auf einiges vorbereitet, vor allem bei dem Contitel. Dass "Grand Slam" aber so ausgeht, wäre mir nie in den sinn gekommen.

Ich hatte alles erwartet, vom "zum Krüppel gemacht werden als pädagogische Maßnahme" bis hin zu...

Persönlich habe ich auch oft, sehr oft rumgesessen und aufgrund der geringen Spieleranzahl (waren es diesmal wirklich so wenige?) auch manchmal schwer, sich mit reinem Interaktionsspiel zu beschäftigen. Als Char. musste ich das ganze natürlich aufgrund meiner IT-Lage voll hinnehmen, OT war es streckenweise wirklich langweilig, hat aber dadurch dazu geführt, einen Con mit genügend Schlaf INKLUSIVE Mittagsschläfchen am Samstag zu haben. Das war im Hinblick auf meinen Gesundheitszustand auch vielleicht sinnvoll.

Auch ich würde mir aber mehr Daueraktionen im Bunker wünschen, also tatsächliches Freizeitangebot. Es gab sicherlich viel und alles kann sicherlich nicht von der SL gesteuert werden. Ich fasse auch an die eigene Nase, vielleicht fällt mir ja was ein für's nächste Mal, was man im Bunker (oder woanders) anbieten kann. Ein funktionierender Internetzugang ist auf jeden Fall schon mal sinnvoll - für alle, nicht nur für Decker.

Ansonsten hab ich richtig Lust, weiter zu machen: Februar in Giessen (bei den "mack dick nackelik" Australiern, im April in Bremen bei Timo und dann September-Standard in OS. Wird das Klasse werden...

In diesem Sinne hoffe ich, euch alle bald wiederzusehen.

Lars

P.S. Ich fand die fünf Stunden nach dem Time Out mit Sitzen, Quatschen, planen und philosophieren fast genau so gut und ereignisreich wie den Con selbst... So macht's Spaß.

[Nach oben »](#)

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

Marina

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 25.05.2005
Beiträge: 91
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Sep 18, 2007 20:46 Titel:

[zitat](#)

Später als gewollt (wegen Mangel an Internet-Nutzungs-Möglichkeiten) möchte ich auch meine Meinung zu dem diesjährigen Resurrection-LARP abgeben.

Ganz vorneweg entschuldige ich mich ausdrücklich dafür, dass aufgrund meiner Aktion Freitag Abend Timo (Styx) ungewollt lange fehlte und dadurch den anderen Spielern die Möglichkeit geraubt wurde zeitlich wie geplant intime zu gehen. Dafür ziehe ich alle Schuld auf mich und bitte die Spieler mein unüberlegtes Handeln zu entschuldigen. Ich habe die Situation und die Zeit völlig falsch eingeschätzt und im Nachhinein bemerkt, wie unnützlich die Aktion gewesen war. Daher gelobe ich hiermit Besserung und mehr Nachdenkpotential.

Mein Fazit fällt für diesen Con nur zur Hälfte positiv aus und ich bin dieses Jahr leider nicht so begeistert von dem Resurrection wie die anderen Jahre zuvor.

Beginnen wir aber zunächst mit den Lobpreisungen und Begeisterungstürmen:

Ein riesengroßer Dank an alle Spieler und die gefühlte NSC-Armee für das schöne Spiel mit euch. Die neue Position von Zwillie an und in der Küche gab mir die Möglichkeit mit jedem, der angespielt werden wollte zu interagieren - und diese Möglichkeit wurde von fast jedem ausgiebig genutzt.

Mein besonderer Dank gilt hier vor allem "Slug" für das schöne Spiel und die allererste Möglichkeit für mich, Zwillies Privatleben auszuspielen und den Bunker daran teilhaben zu lassen. Leider konnten beim "Haupttakt" (der Kuss-Szene im Kitty's) nicht alle Spieler anwesend sein, was ich zwar schade fand, aber nicht zu ändern war. Dadurch haben wir bei vielen kleinen Gelegenheiten zeigen können, wie verliebt die beiden miteinander umgehen.

David (Slug) habe ich daher auch mein ganz persönliches Con-Highlight zu verdanken. Die Kuss-Szene war für das Publikum geplant und gespielt worden, doch das Highlight fand ganz alleine zwischen Slug und Zwillie statt, ohne Zuschauer, und ergab dadurch den für mich tiefsten der tiefen Intime-Momente, die ich ever erlebt habe: kaum war der lärmende Hubschrauber (seeeeeehr genial laut und absolut realistisch!) über den Bunker hinweggedonnert und die erste Panik einem kopflosen herumgerenne gewichen, "rief" Slug Zwillie über die Hunger-Klingel und nahm sie dann im Inn mit einer solchen Erleichterung und Innigkeit in die Arme, dass mir dadurch der tiefste Intime-Moment beschert wurde und ich für einige Sekunden ganz und gar nur noch Zwillie war.

Besonderen Dank an

- Antiq: für alles, das Händehalten bei der Kojotendurchsuchung und besonders für "Wie ein frisch geficktes Eichhörnchen"
- den beiden Aussis für das kugelrunde Charakterkonzept und den hinreißend-genialen Akzent (ihr seid einfach die Besten, Jungs!)
- Bostock: für das Seelenausschütten, Baggern und Spaßmachen
- Deckhead: für das schöne Mitspielen beim angebaggert-werden
- Adam: für das viele Ausharren am Sicherheitszentrum
- meine Mama: für die leckere Currysauce

Dieses LARP war ambientiger als alle anderen, da von meiner Position aus wenig Plot in das Leben der Chars eingegriffen hat und man sich untereinander bespaßen konnte (und musste?). Hier liegt auch mein größter Kritikpunkt:

Die Entführung von Frog und Sergej scheint mir im Nachhinein eher eine NSC-bespaßt-SL-Aktion ohne Einbindung der restlichen Spieler gewesen zu sein. Wir warteten lange im Bunkerclub, was zwar die Möglichkeit der Auspielung von Charakterzügen bot, aber doch sehr langweilig war.

Mein Vorschlag zu dieser Szene: die Verhandlungen zwischen Frog, Sergej und Whesley hätten im Bunkerclub von den anderen drei Coyoten bewacht an dem Einzeltisch stattfinden können. Entweder während des Betriebes oder während die anderen Teammitglieder an den Wandbänken warteten. Da alle entwaffnet waren und absolut keine Möglichkeit auf unblutige Gegenwehr bestand, hätten Frog und Sergej sehr gut in einem großartigen Schauspiel entführt, die Anwesenden mit Waffen und Geschrei im Zaum gehalten und so alle Spieler in das Geschehen mit eingebunden werden können.

So aber gab es nur eine weitere Blindflug-Szene in der die Spieler warten und warten mussten bis irgendwas passiert.. und mehr als Schüsse und der Heli waren dann schließlich nicht zu hören. Ich hätte mir gewünscht den Spielern dieses Schauspiel und diese spektakuläre Szene nicht vorzuenthalten, da sie mehr als alles andere maßgeblich für alle folgenden Aktionen und Reaktionen war.

Ein Vorschlag zum anderen Natur. Ich habe es als Spieler sehr begrüßt unter im NSC Raum

Ein Vorschlag ganz anderer Natur: Ich habe es als Spieler sehr begrüßt unten im NSC-Raum schlafen zu können, damit Zwillie Intime nicht im Club wie sonst übernachtet und ich dafür nicht extra nach Hause fahren musste. Letzteres wäre wegen mangelnder Mobilität auch gar nicht möglich gewesen. Daher schlage ich vor, allen Spielern, die Intime einen mehr als guten Grund haben nicht im Motel übernachten zu können, die Möglichkeit zu geben im NSC-Raum zu schlafen und dies auch anzukündigen.

Beim abschließenden Aufräumen und Abwaschen habe ich zwei wichtige Erkenntnisse erlangt:

1. Nie wieder Schuhe ohne Fußbett.. drei Tage Fußschmerzen ohne zu Murren können gaaaanz schön lang werden.
2. Beim nächsten Mal wird das Wurstparadies die Würstchen auf stilechten Papiertellern anbieten.

Ganz am Rande möchte ich anmerken, dass ich mit dem Böller-im-Topf Lärmtechnisch keine Schwierigkeiten sehe. Ich selbst lebe mit einer Ohr-Erkrankung und habe es schwerer als andere, mich Lärm auszusetzen. Dennoch stellte das kleine "Peng" gar kein Problem für mich dar, obwohl ich sehr empfindlich auf derartiges Knallen reagiere.

Das Ambiente war wieder einmal unübertrefflich auf diesem Con und die OT-Blasen wurden nur im äußersten Notfall verwendet, was mich schwer erstaunt und begeistert hat. Die RVA-Atmosphäre war großartig und ich bin positiv überrascht, dass die SL Zwillies Kontaktaufnahme zu einer Connection unverzüglich umgesetzt hat. Beim letzten Con hatte das leider nicht geklappt, dieses Mal aber war es hervorragend! Dankeschön dafür.

Das also sind meine two cents zu diesem Con. Die mangelhafte Massen-Spielereinbindung bei den Plots war sicherlich nicht zu ändern, daher gebe ich die Hoffnung nicht auf, nächstes Jahr wieder so ein schönes "Alle runter auf den Boden!"-Erlebnis mit allen Spielern wie beim "Midnight Run" teilen zu können.

Bestimmt habe ich noch etwas vergessen zu erwähnen - wenn ich mich erinnere, werde ich mich später noch einmal zu Wort melden.

Soviel von mir!
Liebe Grüße,
Marina aka Zwillie

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator

Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Do Sep 20, 2007 13:10 Titel: Mein Fazit

[zitat](#)

Moin ihr,

hier nun mein persönliches Fazit für **Resurrection Vol. Seven - Grand Slam**: Es war unser 7. Con ... in meinem eigenen 7. LARP-Jahr ... im Jahre 2007. Vielleicht waren das ja ein paar "verflixte Siebener" zuviel. ☹️

Wie bereits auf meiner Schlußrede erwähnt, war ich den ganzen Con über erkrankt, so daß meine persönliche Wahrnehmung der Veranstaltung natürlich in erster Linie davon geprägt und dementsprechend wenig positiv ist. Und man neigt dann schnell dazu, diese eigene negative Wahrnehmung auf den Con als ganzes auszudehnen. Ich werde versuchen, dies nicht zu tun und beginne einfach mal mit dem

Vorfeld des Cons

Im Gegensatz zu Vol. Five war die "Anmeldemorale" mal wieder deutlich schlechter. Insbesondere viele "Stammspieler", von denen ich eigentlich anderes erwarte, haben zum Teil Wochen bis zur Anmeldung bzw. Komplettierung derselben verstreichen lassen. Sowas trägt bei der Orga nicht gerade zur Motivation bei und erschwert uns die Planungen natürlich immens. Dazu kam, daß Vol. Seven der seit Vol. One wirklich am schlechtesten frequentierte Con war: Drei Wochen vor Beginn hatten wir an Anmeldungen 14 Spieler und 2 NSCs, so daß wir ernsthaft erwogen haben, den Con zu diesem Zeitpunkt noch kurzfristig abzusagen. Dementsprechend war Vol. Seven für mich auch der erste Resurrection-Con, bei dessen Vorbereitung ich mich ernsthaft gefragt habe: "Warum machst du das eigentlich, es scheint ja eh' nur eine Handvoll Leute wirklich zu interessieren". Was mich zu der Erkenntnis brachte, daß ich es wohl für genau *diese Handvoll* tue. Es ist nur schade, daß selbst deren Zahl merklich geschrumpft zu sein scheint.

Positiv gestimmt hat mich dagegen die Erfahrung, daß sowohl die Entfernung Wien-Osnabrück als auch meine Vollzeit-Berufstätigkeit der Vorbereitung nicht nennenswert im Wege standen. Gut, mein Leben bestand in den letzten zwei Monaten zwar nahezu ausschließlich aus "Arbeit" und "Resurrection", aber: Es hat funktioniert und war lediglich eine Sache der Prioritätensetzung und Zeiteinteilung. Wer mir also noch einmal ernsthaft erzählen möchte, daß er aufgrund seiner beruflichen Belastung über Wochen nicht in der Lage war, seine Anmeldung zu vervollständigen, der möge sich bitte an diese Zeilen erinnern und überlegen, ob er nicht doch besser so ehrlich ist und einfach zugibt, daß er die Sache schlicht verschludert hat.

Die Location Ostbunker

war ein weiterer moralischer "Dämpfer" in der Vorbereitung des Cons. Es ist nun keine Neuigkeit, daß es mit unserem Veranstaltungsort jedes Jahr irgendwelche Probleme gibt, aber diesmal war es wirklich über Gebühr ärgerlich: Mitte Juni sind wir aufgrund der Reaktion der Ostbunker-Crew auf unseren Terminwunsch sogar davon ausgegangen, daß uns die Location dieses Jahr überhaupt nicht zur Verfügung steht - selbst ein alternatives Szenario hatten wir schon erarbeitet. Und auch als es mit dem Bunker schließlich doch noch geklappt hat, wurden wir spätestens am Freitag das Gefühl nicht los, dort nicht (mehr) erwünscht zu sein: Die fehlende vierte Ebene inklusive nicht verfügbarer Dusche, keine Stehtische für den Bunker usw. usf. Da scheint die Ankündigung bei der Schlüsselübergabe, daß die Ostbunker-Crew sich gerade in "Strategiegesprächen" darüber befindet, welche Gruppen das Objekt zukünftig überhaupt noch bekommen sollen (Zitate: "Ihr macht ja keine Jugendarbeit" und "Die meisten eurer Teilnehmer sind doch nicht mal aus Osnabrück"), nur folgerichtig zu sein. Aber dazu später mehr.

Der Con

selbst hat dann aber trotz aller Hindernisse genau den story- und stimmungsmäßigen Weg genommen, den wir uns erhofft hatten. 😊 Ziel war es einerseits, nach dem recht effektreichen Vol. Five nicht in eine "Teurer, härter, schneller"-Spirale zu verfallen, andererseits aber auch die Ergebnisse von Vol. Six entsprechend glaubhaft umzusetzen, was ohne ein gewisses Mindestmaß an "SL-gesteuerter" Action nicht möglich war. Außerdem sollte natürlich auch die "realsozialistische Wandlung" der "Sonderverwaltungszone Ostbunker" sicht- und erlebbar sein.

Letzteres scheint wohl zweifellos funktioniert zu haben 😊 und auch der "Hauptplot", oder besser: der Haupthandlungsfaden hatte den Effekt, den wir uns erhofft hatten: Vol. Seven

besser: der Haupthandlungsstraden hatte den Effekt, den wir uns erhofft hatten: Vol. Seven sollte ein im weitesten Sinne merklich "düsterer" Con werden als Vol. Four & Five und ein Gefühl des "Ausgeliefertseins" an die (z.T. undurchschaubaren) Verhältnisse sowie entsprechende Hilflosigkeit der Protagonisten vermitteln. Und er zielte darauf ab, bestimmte Protagonisten gewissermaßen zu Entscheidungen zu zwingen und sie damit an die Stellen treten zu lassen, die bislang von zwei SL-Figuren ausgefüllt wurden. Es war uns klar, daß diese Geschichte nicht von jedem Charakter in gleicher Weise beispielbar sein würde, aber sie war zumindest für jeden *erlebbbar*. Und genau darauf kam es uns an: Wir erzählen schließlich Geschichten und machen keine Beschäftigungstherapie 🙄 Cyberpunk steht für ins in erster Linie für die Macht-, Verständnis- und Hilflosigkeit des Individuums gegenüber den undurchschaubaren (Macht-)Verhältnissen und (Macht-)Mechanismen einer noch viel unübersichtlicheren Welt. Dieses "Feeling" haben wir mit Vol. Seven offenbar ziemlich genau vermitteln können.

Der Freitag

Der späte Time-In scheint leider allmählich zur Regel zu werden, war vom letztendlichen Zeitpunkt aber wenigstens ziemlich genau mit Vol. Five vergleichbar. 😞😞 Im Gegensatz zum Bunker-Vorgänger hatten wir aber die seinerzeitige Kritik aufgenommen und daher die "Action-Sequenz" des Haupthandlungsfadens bewußt auf den Folgetag verlegt, um zunächst ein erstes freies Spiel und Kennenlernen bzw. "Wieder-warm-miteinander-Werden" der Charaktere zu ermöglichen. Daher war der Freitag auch bewußt "frei" gehalten und wurde abseits der Eröffnungsparty für den Salon Kitty (ich hoffe, die nordkoreanischen Schlager im Club waren erträglich und stimmungsvoll 😊) als "Spieleinstiegshilfe" nur durch einen kleinen Run (Stichwort: "Der Drogenhändler") und einen mysteriösen Mord (Stichwort: "Die Leiche im Keller" & "Blut an den Händen") durch SL-Handeln unterbrochen. Hier zeigte sich aber auch recht schnell und deutlich das große Manko nicht nur des Freitags, sondern letztendlich des gesamten Cons: Durch die vergleichsweise geringe Teilnehmerzahl (am Freitag: effektiv 16-18 Spieler und 3 NSCs; zum Vergleich Vol. Five: 24 Spieler und 7 NSCs) ist die sonst so tragende "Bunker-Stimmung" nie so recht aufgekommen, womit ein großer Teil des bestimmenden "Flairs" unserer Cons teilweise verloren ging. Nicht immer und überall, aber zumindest aus meiner Wahrnehmung doch deutlich spürbar. Dennoch gab es einige sehr hübsche Szenen wie "Sergej faltet Hack zusammen" ("Was erlauben ... HACK! ... führen Geschäft wie Flasche leer ... !), "Da ist überall Blut an meinen Händen!" und "Die Familie nimmt sich Dr. Khan vor". Gerade letzteres fand ich sehr stimmungsvoll - schade, daß die Darstellerin der Frau Doktor und ihr Begleiter nicht über ihre Schatten gesprungen sind und sich auf unser Spiel eingelassen haben: Ich hatte eine miteinander unvereinbare Spielphilosophie schon im Vorfeld des Cons vermutet und die beiden entsprechend darauf hingewiesen, empfand es dann aber doch als bedauerlich, daß sich diese Vermutung als richtig erwiesen hat. Der von den beiden letztendlich vollzogene und uns vorher mitgeteilte Schritt der Abreise als "sauberer Schnitt" war aber zweifellos die beste Lösung: Was im LARP nicht zusammen paßt, kann und sollte man auch nicht versuchen "passend zu machen".

Der Samstag

stand tagsüber mit der Wahl des Volksdeputierten im Zeichen des "real existierenden Belmsker Sozialismus": Die "Kommandoabstimmung" ist wohl so angekommen, wie wir uns das erhofft hatten. Das Design der Wahlzettel war übrigens an ein historisches Vorbild angelehnt, das mit meiner derzeitigen Wahlheimat zu tun hat: Man schaue [hier!](#) Zugegeben: Unser "Nein"-

Stimmfeld war noch deutlich kleiner. 😊 Am Nachmittag gab es dann einen weiteren Run, der leider nicht so verlaufen ist wie wir uns das ausgemalt hatten: Ein empfindliches Bio-Implantat sollte aus einem "liegendebliebenen" Kurier-Fahrzeug vor dem Eintreffen eines Bergungsteams beschafft werden. Unser Ziel war es, möglichst viele potentielle Interessenten mit entsprechend zugespielten "Insider-Informationen" darauf anzusetzen, um damit einen Player-versus-Player-Run nach dem wertvollen Implantat auszulösen. Leider ist es weder zur Bildung mehrerer Interessengruppen gekommen (vielmehr ist eine "gemeinsame Gruppe" *aller* Interessenten aufgebrochen), noch konnte das Implantat (trotz erheblicher Überzahl und taktisch günstigerer Ausgangslage der Spielercharaktere) beschafft werden. Sehr schade, da wir endlich mal ein formschönes technisches "Gimmick zum Anfassen" aufgefahren hatten, das nun leider nicht zum Einsatz kam. 😞 Schön war hingegen, daß durch die "Mitnahme" einer vor Ort befindlichen Person für einige Protagonisten eine kleine Intime-Krise ausgelöst wurde - tja, die Welt ist klein. 😊

Kurz darauf näherte sich dann auch der Zeitpunkt des "Haupthandlungsfaden-Showdowns" ... kurz zur Vorgeschichte: Dieses Szenario war im Vorfeld einer Reihe von "Wandlungen" unterworfen und damit der wohl am häufigsten "umgeschriebene" Plot, den es jemals auf einem Resurrection-Con gab. Ursprünglich als PvP-Szenario konzipiert, mußten wir diesen Plan mangels (passender) Spielermasse (tja, da waren wir Opfer unserer eigenen Spielvorgabe "Weniger Runner, mehr Schattenvolk" 🙄) und fehlender Vorbereitungszeit (wenn sich noch niemand angemeldet hat, kann man nicht planen - weder in- noch outtime 😊) recht bald aufgeben und uns Alternativen überlegen. Das Ergebnis war eine Mischung aus verdeckter Spieleraktion ("Der Waffenschmuggel"), Einbindung verschiedener Spieler in einen (dann fehlgeschlagenen) Plan (für Eingeweihte: "Grand Slam") und schließlich die Aktionen einer von SL/NSC dargestellten Partei, die schließlich zum bekannten Ergebnis führten ("Die Entführung"). Insgesamt konnten damit immerhin *acht* Spieler (also ziemlich genau die Hälfte der am Samstag Anwesenden) *unmittelbar* in das Geschehen eingebunden werden. Der Plot selbst verlief dann auch (ironischerweise) dermaßen reibungslos, daß wir damit den altbekannten Satz "Kein Plan überlebt den Kontakt mit der Wirklichkeit" wohl endgültig in das Reich der Legende verwiesen haben. 😊 Und das Szenario war derart komplex und hing von so vielen Variablen ab, daß wir allerhöchstens *gehofft* hatten, daß wirklich alles funktionieren würde. Aber wir hatten halt schlicht nicht mit dem Einfallsreichtum und der Coolness so manchen Teilnehmers (auf SC- wie NSC-"Seite") gerechnet. 😊 Abgesehen vom Intime-Ablauf hat natürlich auch die Outtime-Technik, nämlich Musikantermalung (wir bleiben der "John-Carpenter-Agenda" treu!) und Helikopter-Effekt (manch einer kannte ihn vielleicht noch von Vol. One) dramatisch hervorragend funktioniert. Nach diesem Szenario-Höhepunkt haben wir bewußt auf den "Tatendrang" und die "Hilflosigkeit" von Teilnehmern wie Spielfiguren spekuliert und uns durchaus auf die Durchführung einer spontanen "Vergeltungsaktion" (die natürlich alles andere als klug und sinnvoll gewesen wäre) vorbereitet, falls etwas derartiges ernsthaft erwogen worden wäre. Von unserer Seite stand aber von Anfang an fest, daß der Samstag damit "beendet" sein mußte - wir *wollten* die Spielfiguren *ganz bewußt* in ein "Handlungsloch" fallen lassen, um das zu erreichen, was ich eingangs als typisches "Cyberpunk-Feeling" beschrieben habe: Macht-, Verständnis- und Hilflosigkeit des Individuums gegenüber den undurchschaubaren (Macht-)Verhältnissen und (Macht-)Mechanismen einer noch viel unübersichtlicheren Welt. Und natürlich mußten wir den zwangsweisen "neuen Machthabern" des Ostbunkers etwas Zeit geben - es war ein Genuß, mitzuerleben, wie es ihnen Schritt für Schritt gelang, die sichtlich zusammengebrochene "innere Ordnung" des Ostbunkers wiederherzustellen. 😊 Und: So ganz "hilflos" blieb man ja letztendlich doch nicht: Die "hermetische Szene" im Salon Kitty, bei der alle Beteiligten ganz großartig mitgespielt haben, brachte zumindest hinsichtlich einer möglichen Handlungsoption abschließende Klarheit.

Der Sonntag

Der Sonntag

dient auf Resurrection-Cons quasi schon "traditionell" dem Abschluß diverser Con-Handlungsfäden, häufig mit einem kleinen Schuß "Action". Auf Letzteres wollten wir dieses Mal eigentlich aus dramaturgischen Gründen verzichten, haben uns vor Ort dann aber anders entschieden, da uns die Idee eines Charakters derart schlüssig erschien, daß wir sie schlicht ausspielen *mußten*. So kam es, allerdings außerhalb des Ostbunkers, doch noch zu einem kleinen Action-Run, der aber letztendlich nur das bestätigte, was nach der morgendlichen Ankunft des arg lädierten Genossen Abschnittsbevollmächtigten unausweichlich war: Es mußte eine Entscheidung getroffen werden, die, so oder so, schmerzhaft sein und die weitere Zukunft des Ostbunkers und seiner Bewohner wie Besucher maßgeblich bestimmen würde. Es war schön und stimmig, daß diese Entscheidung in dem Kreis getroffen wurde, wo wir es uns erhofft hatten. Ja, Resurrection-Cons spielen bewußt mit Hierarchien und wir machen, überspitzt gesagt (Vorsicht, Ironie!), keine Cons, wo ein Rudel dahergelaufener Durchreisender demokratisch über das Schicksal der alteingesessenen Einheimischen und Machthaber entscheidet. 😊 Das mag natürlich dazu führen, daß sich der eine oder andere (auch von Teilen der "Alteingesessenen"!!!) von den Geschehnissen etwas "ausgeschlossen" fühlte, aber schlüssige Intime-Strukturen sind schlicht integraler Bestandteil unseres Spiels. Wenn man nicht zu diesen Strukturen gehört, bekommt man natürlich weniger von so manchen Vorgängen mit (welcher einfache Angestellte hat schon Zugang zu den Entscheidungen der Chefetage oder wird sogar daran beteiligt?), was aber nicht heißen muß, daß man sich damit abfinden muß und nicht versuchen kann, mehr darüber in Erfahrung zu bringen (welcher einfache Angestellte würde nicht gerne wissen, welche Entscheidungen in der Chefetage getroffen werden?). Es sollte ein weiterer Anreiz sein, sich mit dem zu beschäftigen, was wir unter dem "Mikrokosmos Ostbunker" verstehen: Ein detailreich simulierter Ausschnitt unserer Spielwelt, der ähnlich wie jede Firma, jeder Verein und jeder Freundeskreis der "realen Welt" ganz eigenen inneren Regeln und Hierarchien folgt, wo es Führer und Geführte, Freunde und Gegner, Eingeweihte und Außenstehende gibt. Wer dies verinnerlicht, alte und gewohnte Spielerwartungen ablegt und sich auf das "System Resurrection" einläßt, dem wird bei uns nie langweilig werden. Aber: Wir können diesen Schritt nur unterstützen - vollziehen muß ihn jeder selbst! Hacks Abschlußrede im Bunker Club markiert daher für mich abschließend und symbolisch den Punkt, an dem die überwältigende Mehrheit unserer Spieler nun abschließend bewiesen hat, daß dieser Schritt schon lange hinter ihr liegt. 😊

Was mir sonst noch besonders positiv aufgefallen ist:

- Alle Geschäfte, die komplett von Spielercharakteren geführt wurden, liefen reibungslos (besser als die, wo wir als SL (noch) mit die Hände drin haben) - insbesondere das Inn mit Wurstparadies war viel hübscher und schöner dargestellt als sonst.
- Die im Vorfeld verbreiteten Gerüchte für Spieler haben diesmal ganz besonders gut funktioniert und das "soziale Spiel" erheblich gefördert.
- Das Casino im Salon Kitty hat funktioniert - nicht nur *mein* persönlicher Con-Traum ist wahr geworden!
- Wir hatten eine beispielbare Matrix - Dank an Götz und Hauke!
- Die zwei kurzfristigen Conzahler, mit denen ich Freitag schon nicht mehr gerechnet hatte und die sich als hervorragende Bereicherung für unser Spiel erwiesen haben.
- Der reibungslose und erstaunlich zügige Auf- und Abbau dank zahlreicher Helfer.

Und natürlich

- meine SL-Kollegen Tanja, Markus und Henning,
- unsere drei NSCs David, Nils und Sascha alias Soldat "Der-letzte-Befehl-wird-ausgeführt" Stephan,
- unser Outtime-Getränkemarken-Verantwortlicher Timo,
- unsere wacker aushaltenden Theken-Zicken. 😊

Was mir sonst noch besonders negativ aufgefallen ist:

- Die fehlenden Aktbilder im Inn aus Zwillies Hand und Verlosung.
- Die z.T. recht gedeckten Farben der diversen Outfits bzw. wenig Extravaganz und cyberpunkiger Mut bei der Kleidungs Auswahl.
- Daß wir mal wieder essentielle Dinge bei Conbeginn vergessen haben - z.B. das Outtime-Wechselgeld. 😊
- Der Outtime-Satz "Ich habe übrigens die Bombe im Bunker Club gelegt". Was soll so etwas? Und nein, man kann dann In- und Outtime-Wissen *nicht* mehr trennen! Genauso wenig, als hätte ich am Freitag erklärt: "Übrigens, am Samstag Abend werden Waffen in den Bunker geschmuggelt, die Koyoten entführen Sergej und Frog und fliegen sie mit einem Hubschrauber aus." Ist es damit deutlich?
- Einiges vom Con-Feedback und damit in Zusammenhang stehende Outtime-Begebenheiten auf dem Con.

Das Fazit

fällt bei mir recht gemischt aus: Einerseits sehe ich Vol. Seven als "handwerklich" gelungen an; insbesondere gab es keine nennenswerten Planungsspannen, unter denen, wie etwa auf Vol. Five, einige Spieler leiden mußten. Zudem hat die Story funktioniert, das Konzept ist aufgegangen und wir haben die Kampagne durch deutlich stärkere Einbindung von Spielern in hohe Intime-Positionen deutlich voran gebracht und damit zukunftsträchtiger gemacht. Andererseits litt der Con sehr darunter, daß er der Nachfolger des "Knallers" Vol. Five war und einige Teilnehmer nun, wie von uns befürchtet, wohl wieder Ähnliches erwartet hatten. In diesem Zusammenhang möchte ich deutlich sagen: Vol. Five war eine Ausnahmefall. So einen "Action-Knaller" kann man, wenn es denn zur Geschichte paßt, vielleicht alle paar Jahre einmal machen. Auf Dauer aber hält so etwas die Kampagne nicht aufrecht und rutscht in "Beliebigkeits-Ballerei" und Effekthascherei ab; und genau eine solche sich abnutzende "Teurer, härter, schneller"-Spirale wollen wir bewußt vermeiden. Vol. Seven war der notwendige Versuch, wieder "Back to Basics" zu gehen und das eigentliche Zentrum der Resurrection-Cons, den Mikrokosmos Ostbunker und seine Geschichte, wieder verstärkt zum Dreh- und Angelpunkt des Geschehens zu machen. Daß dieser Versuch letztendlich unter der geringen Spielermasse gelitten hat und die erwünschte Bunker-Stimmung nicht in Gänze aufkam, ist natürlich schade. Aber ich denke, daß das Ergebnis im Großen und Ganzen doch als zufriedenstellend bewertet werden kann und ich sagen darf: Es war richtig, den Con trotz aller Widrigkeiten nicht abzusagen, sondern stattfinden zu lassen.

Was sonst noch wichtig ist

möchte ich mir für einen weiteren Beitrag aufsparen, in dem ich auch auf diverses Con-Feedback im Detail eingehen werde. Und ja, es wird sich insbesondere auf den jetzt vielleicht noch etwas kryptisch anmutenden letzten Punkt meiner Negativliste beziehen. Ich werde versuchen, dies noch heute Abend/Nacht zu erledigen, damit ihr nicht zu lange warten müßt.

"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](#)

nefelheim

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.08.2004
Beiträge: 19

Verfasst am: Do Sep 20, 2007 13:42 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

Das Design der Wahlzettel war übrigens an ein historisches Vorbild angelehnt, das mit meiner derzeitigen Wahlheimat zu tun hat: Man schaue hier!

...und nun sind beide tot! ...oder? 😞

Pack den Cyber in den Punk!

[Nach oben »](#)

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

Bruder Marten

Renascentum-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Verfasst am: Do Sep 20, 2007 14:28 Titel: Re: Mein Fazit

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Da scheint die Ankündigung bei der Schlüsselübergabe, daß die Ostbunker-Crew sich gerade in "Strategiegesprächen" darüber befindet, welche Gruppen das Objekt zukünftig überhaupt noch bekommen sollen (Zitate: "Ihr macht ja keine Jugendarbeit" und "Die meisten eurer Teilnehmer sind doch nicht mal aus Osnabrück"), nur folgerichtig zu sein. Aber dazu später mehr.

LOL. Nicht, dass ich (und viele andere) jahrelang in Osnabrück gelebt hätte. Nicht, dass wir Larps für junge Erwachsene organisieren. Nicht, dass ein solches Engagement allemal besser ist, als gar nichts für die Gemeinschaft zu tun. Nicht, dass der Bunker dann wenigstens einmal im Jahr richtig sauber gemacht wird...

Starkes Stück. Hat jemand ´n Million übrig, damit wir den Bunker kaufen können?

Florian hat Folgendes geschrieben:

Von unserer Seite stand aber von Anfang an fest, daß der Samstag damit "beendet" sein mußte - wir *wollten* die Spielfiguren *ganz bewußt* in ein "Handlungsloch" fallen lassen, um das zu erreichen, was ich eingangs als typisches "Cyberpunk-Feeling" beschrieben habe: Macht-, Verständnis- und Hilflosigkeit des Individuums gegenüber den undurchschaubaren (Macht-)Verhältnissen und (Macht-)Mechanismen einer noch viel unübersichtlicheren Welt.

Ich habe auch eigentlich noch eine Aktion unserer Gegner erwartet. was insbesondere daran lag, dass das Ultimatum geheimgehalten wurde (was ich intime ehrlich gesagt gegenüber den Pächtern nicht nachvollziehen kann, da es gleich am nächsten Morgen Thema wurde) und ich mich deshalb gefragt habe, was wohl der "Gegner" jetzt unternehmen wird. Aber ich hätte da wohl noch bestimmter Informationen "einholen" sollen.

Das "Feeling" ging ganz allgemein in Ordnung.

Und der Umstand, dass das Bunker-Team weniger ein klassisches Team von Verbündeten als vielmehr eine eher lose Interessensgemeinschaft war, ist auch rübergekommen und thematisiert worden. Fragt sich nur, ob der Eindruck auch so von den Entscheidungsträgern gewollt war. Intime-Konsequenzen werden sich sicherlich ergeben (Versprechen, keine Drohung).

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

[Nach oben »](#)

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

Lorik

Revenant-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 19.03.2004
Beiträge: 231
Wohnort: Mainz

Verfasst am: Do Sep 20, 2007 16:12 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

Ich habe auch eigentlich noch eine Aktion unserer Gegner erwartet. was insbesondere daran lag, dass das Ultimatum geheimgehalten wurde (was ich intime ehrlich gesagt gegenüber den Pächtern nicht nachvollziehen kann, da es gleich am nächsten Morgen Thema wurde) und ich mich deshalb gefragt habe, was wohl der "Gegner" jetzt unternehmen wird. Aber ich hätte da wohl noch bestimmter Informationen "einholen" sollen.

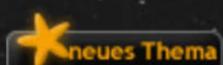
Das Ultimatum tauchte auch erst mit Frog am Sonntagvormittag auf. Wenn der Informationsfluß in Richtung Team dann etwas stockend verlief, lag es an dem verdammt knappen Zeitfenster, dass uns dann noch für mögliche Reaktionen blieb...

[Nach oben »](#)

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

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](#), [3](#) [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](#)

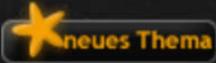
Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

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

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Seven - Feedback & Berichte

Gehe zu Seite [Zurück](#) [1](#), [2](#), [3](#)



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

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

Autor	Nachricht
LaGa Registrierter Benutzer  Anmeldedatum: 20.05.2005 Beiträge: 55	<p>Verfasst am: Do Sep 20, 2007 17:28 Titel: zitat</p> <p>Zitat: ...mit denen ich Freitag schon nicht mehr gerechnet hatte...</p> <p>Ich bezieh das jetzt einfach auch noch mal auf mich, da ich ja erst um 2:00 nachts da sein konnte.</p> <p>Und in diesem Zug möchte ich mich bei allen Beteiligten, vor allem natürlich die sicherlich "vollbeschäftigten" oder längst "bettreifen" Genossen Chefs bedanken, dass der - charaktertechnisch für mich notwendige - "Empfang 😊" von Bostoc sofort und ohne Umschweife möglich war. Ich hatte mich auf eine längere Periode oder sogar einen bereits abgeschlossenen Bunker eingerichtet. Aber das war Luxusbehandlung pur - jedenfalls OT 😊</p> <p>Danke dafür und eigentlich für alles andere auch...</p> <p>Lars</p> <p>profil pn</p>
Nach oben »	

Zwille Inaktiver User (R.I.P.)  Anmeldedatum: 15.05.2005 Beiträge: 252	<p>Verfasst am: Fr Sep 21, 2007 18:05 Titel: zitat</p> <p>Zitat: Was mir sonst noch besonders negativ aufgefallen ist: - Die fehlenden Aktbilder im Inn aus Zwilles Hand und Verlosung.</p> <p>Obwohl ich dafür keine Rechenschaft ablegen muss, dies aber Intime wie Outtime auf dem Con getan habe und als erster Kritikpunkt genannt werde, möchte ich hier wiederholt anmerken:</p> <p>Die Verlosung fand bereits hier im Board statt.</p> <p>Die Fertigstellung der Bilder war anders geplant.. aber ganz nach Murphy kommt "erstens immer alles anders und zweitens als man denkt": meine derzeitige Lebens- und Wohnsituation hat meinen Zeit- und Ortsplan zerfleischt und ließ mir keine Möglichkeit mehr, die Bilder rechtzeitig fertig zu stellen.</p> <p><u>Mein Fazit:</u> derartige Planungen werde ich in Zukunft ganz bleiben lassen und Vorbereitungen erst dann bekannt geben, wenn 100%ig abzuschätzen ist, dass die Planung funktioniert.</p> <p>Just my two Pence, Marina</p> <p>Kopf hoch.. nicht die Hände!</p> <p>profil pn email www icq</p>
Nach oben »	

Florian Resurrection-Orga  Administrator Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien	<p>Verfasst am: Sa Sep 22, 2007 15:10 Titel: Was sonst noch wichtig ist zitat</p> <p>Moin ihr,</p> <p>leider etwas später als angekündigt hier mein "Was sonst noch wichtig ist"-Beitrag: Wie angedeutet, hat mich diesmal einiges vom Con-Feedback über Gebühr geärgert:</p> <p>1. Den "Bölller im Kochtopf" nehme ich dabei mal als Paradebeispiel dafür, wie Con-Feedback meines Erachtens eben gerade nicht aussehen sollte: Es ist eine Sache, wenn man sich beim Einsatz von Knalleffekten vielleicht generell unwohl fühlt; und ich gebe zu, daß gerade dann, wenn ein "Bumm" im Zusammenhang mit "Bewegung" (hier: Ein Kochtopfdeckel, der sich einige Zentimeter abhebt und dann laut scheppernd zu Boden fällt) auftritt, ein leichter Schrecken möglicherweise nicht ausbleibt. Etwas anderes ist es aber, aus diesem Umstand ein Politikum zu machen und ihn über das eigene Empfinden hinaus als "objektives Sicherheitsrisiko" aufzubauen. Also ungefähr so, als würde ich sagen, daß ich keine laut rufenden Menschen mag, die sich, begleitet von dramatischer Musik, hektisch durch das Treppenhaus bewegen und dann abschließend behaupte, daß dies schließlich auch unverantwortlich sei, weil ja einer von diesen Menschen dabei hinfallen und sich verletzen könnte. Seltsamerweise gibt es aber auf jedem LARP irgendwelche selbsternannten "Sicherheitsexperten", die ihre persönlichen Befürchtungen im Nachhinein in exakt dieser Weise als objektive Wahrheiten darstellen. Und als sei dies nicht schon genug, tauchen dann auch noch jene auf, die bereitwillig auf so etwas einsteigen und sich dann gegenseitig mit ihrem jeweils vorgebrachten Halbwissen derart hochschaukeln, daß irgendwann die Stunde des</p>
--	---

Absurden schlägt: Ganz so, als würde ich in meinem Beispiel ernsthaft behaupten, daß Stürze im Treppenhaus schließlich tagtäglich zu gebrochenen Wirbelsäulen und Hälsen bzw. Querschnittslähmung und Tod führen. Endgültig lächerlich wird es dann, wenn solcherlei fast schon lyrische Ergüsse dann auch noch ernsthaft als mögliches Sicherheits-Szenario bewertet und ergänzendes "Expertenwissen" mit anschließender Diskussion angedroht wird. Und so wird eine NERF-Ballerei im Treppenhaus ganz schnell zum lebensgefährlichen Extremsport mit gebrochenen Hälsen - oder eben ein Baby-Böller im Kochtopf zu einer gemeingefährlichen Sprengstoffexplosion mit geplatzten Trommelfellen.

Willkommen in Absurdistan.

LARP ist Leben. Und genauso wie das Leben ist es mit den alltäglichen Gefahren verbunden. LARP findet weder in einem besonders geschützten Sicherheitskokon statt, noch ist es gefährlicher als ein Fußballspiel oder eine Silvesternacht. Natürlich verletzen sich auch Fußballspieler mal und es gibt durchaus Böller-Unfälle an Silvester - das heißt aber im Umkehrschluß nicht, daß jeder Fußballspieler morgen schon Krankenhausinsasse ist oder jeder Böller automatisch verheerende Folgen hat. Das Stichwort heißt hier wie so oft: Gesunder Menschenverstand. Warum dieser auf LARPs regelmäßig auszusetzen scheint und besondere Gesetze der Wahrscheinlichkeit gelten sollen, ist mir unbegreiflich. Ebenso wie der Umstand, warum Menschen sich in der Nachbereitung eines Cons mit geradezu inquisitorischem Eifer auf angebliche Sicherheitsrisiken stürzen und sie bzw. ihre ausgemachten Verursacher öffentlich anprangern müssen. Wo doch schon ein "Ich habe mich erschreckt, es hat mir nicht gefallen" zur Klarstellung des eigenen Standpunkts völlig ausreichen würde. Und dafür braucht es dann auch weder "Sicherheitsanalysen" noch absurde Horrorszenarien.

2. Ein anderes ewiges Ärgernis bei Con-Nachbereitungen sind Kritiken, die aus unterschiedlichen Erwartungen der Teilnehmer an das Spiel resultieren. Das einfachste Beispiel: Wenn ich eine Veranstaltung "Ball-Turnier" ankündige, um ein Fußballturnier abzuhalten, darf ich mich nicht wundern, wenn sich dann diverse ärgerliche Teilnehmer, die Hand- und Basketball spielen wollten, bei mir beschwerten. Deswegen werde ich für eine solche Veranstaltung natürlich die Bezeichnung "FUSSball-Turnier" wählen, um jedem deutlich zu machen, welche Art Ballspiel gespielt wird und welche eben nicht. Im LARP funktioniert das ganz ähnlich, weil man "LARP" genauso wie "Ball" auf sehr viele unterschiedliche Weisen spielen kann. Nun läßt sich aber eine "LARP-Art" im Gegensatz zu einer Ball-Disziplin nicht mit griffigen und eindeutigen Bezeichnungen einordnen, so daß man auf entsprechende Umschreibungen angewiesen ist. Wir verwenden dafür unsere **Spielphilosophie und -empfehlungen**, diverse Forenbeiträge wie **diesen** und natürlich eine möglichst kurze "Auf-den-Punkt-gebracht"-Ausführung in der Con-Ausschreibung, die bei Vol. Seven wie folgt lautete:

Zitat:

Der Con ist als **Ambiente-Szenario mit zeitweise zwingendem Inhalt** (also einem Plot, dem man nicht oder nur schwer entkommen kann) sowie optionalen und kleinen Plots ausgelegt. **Es wird aber auch dieses Mal hauptsächlich um das alltägliche Schattendasein im „Ostbunker-Komplex“ mit all seinen Geschäften und Facetten gehen.** Gefragt sind also Gangster, Geschäftemacher und ähnliche Charaktere, die einen ganz bestimmten Grund für ihre Anwesenheit in Osnabrück und Ostbunker haben. **Es wird, mit Ausnahme bestimmter Szenen, keine „Vollzeit-Bespaßung“ geben - wir setzen insbesondere auf die Interaktion der Spieler anhand des vorgegebenen Szenarios und eigener Vorbereitung.**

Man sollte daher doch meinen, daß insbesondere die "Auf-den-Punkt-gebracht"-Beschreibung übersichtlich und klar verständlich ausdrückt, was einen auf dem Con erwartet - und was eben gerade nicht. Da ist es dann hinreichend unverständlich, wenn sich jemand im Nachhinein etwa darüber echauffert, daß es auf dem Con zu wenig "SL-Bespaßung" gab oder er den "Hauptplot" als für ihn nicht ausreichend moniert - ganz so, als würde sich ein Handballer darüber beschwerten, daß er auf besagtem Fußball-Turnier keine Möglichkeit zum Handballspiel geboten bekommen hat.

Absurdistan, die Zweite.

Es gibt kein "richtiges" oder "falsches" LARP, sondern nur verschiedene Arten und Weisen, es zu betreiben. Und wir haben eben unsere. Wem diese nicht zusagen, der darf das gerne äußern und seine Konsequenzen daraus ziehen (wie es etwa am Freitag zwei Spieler auch völlig korrekt getan haben). Unstatthaft ist es aber, im Nachhinein bestimmte Aspekte des Cons als "falsch" zu kritisieren, die eigentlich untrennbarer Bestandteil unser Spielweise sind. Ein Handballer sagt bei einem Fußballspiel ja auch nicht, daß der Ball eigentlich nur mit der Hand "richtig" gespielt werden kann. Wieder einmal heißt das Zauberwort: Gesunder Menschenverstand. Wenn mir jemand eine Suppe mit der Bemerkung "Die ist aber kaum gesalzen, wir essen die immer so" serviert, erübrigt es sich, auf die Frage "Wie hat sie geschmeckt" mit "Es war zuwenig Salz drin" zu antworten. Denn dieser Umstand war ja vorher bekannt. Wenn man mit wenig Salz nicht zurecht kommt, dann muß man entweder selbst nachsalzen oder die Suppe eben einfach stehen lassen und was anderes essen.

3. Leider gibt es aber auch jene, die die ihnen unliebsame Suppe lieber auslöffeln, statt selbst für Abhilfe zu sorgen. Und sich dann auch noch dazu berufen fühlen, anderen Essern am Tisch erzählen zu müssen, wie falsch hier doch gekocht wird und daß es sowieso nur eine richtige Möglichkeit gibt, wie man Suppe korrekt zubereitet. Und wer dann bisher nur wenig oder noch gar keine Suppe in seinem Leben gekostet hat, ist dann natürlich geneigt, diesen Worten durchaus Glauben zu schenken.

Und genau das ist auf Vol. Seven leider passiert.

Wie wir mittlerweile aus Nachfragen bei Beteiligten rekonstruieren konnten (es freut einen dann richtig, nach stressigen Vorbereitungen, einem anstrengenden Con und während seines

Jahresurlaubs noch Ermittler spielen zu dürfen 😊), hat sich wohl am Samstag Abend eine Outtime-Gesprächsrunde aus mindestens drei Personen zusammengefunden, in der vornehmlich von einer Person das aus ihrer Sicht "fehlerhafte" Vol. Seven deutlich kritisiert wurde. Nun ist es nicht so, daß die Orga sich regelmäßig als Geheimpolizei betätigt oder überall Zusammenrottungen wittert, die sich gegen ihre Spielphilosophie verschworen haben. Aber man wird schon aufmerksam, wenn sowohl ein ausgemachter LARP-Neuling als auch eine Stammspielerin plötzlich einen Begriff wie "NSC-Bespaßung" (LARP-Chiffre für "Die SL kümmert sich einen Scheiß um die Spieler und will mit den NSCs nur ihre ach so tolle Geschichte durchziehen"; wird bevorzugt von frustrierten Alt-Spielern erhoben, denen das laufende Spiel nicht gefällt) verwenden, den sie entweder so noch gar nicht kennen können oder über deren Bedeutung auf unseren Cons sie eigentlich besser Bescheid wissen sollten. Da fragt man schon aus reinem Interesse einmal nach. Und nachdem uns eine beteiligte Person dann bestätigte, daß Teile der Kritik "nicht einmal ihre Worte" waren und eine andere anwesende Person zugab, diese Kritik nur geäußert zu haben, um dem Urheber aus nicht näher genannten Gründen argumentativ "beizustehen" (und die vorgeworfenen "Mißstände" selbst gar nicht als solche empfunden hat) konnten wir kaum glauben, daß wohl tatsächlich ein Teilnehmer andere Mitspieler regelrecht "aufgehetzt" hat. Und fast noch unglaublicher ist scheint es, daß es auf unserem Con tatsächlich Teilnehmer gab, die sich leider auch haben aufhetzen lassen, statt vielleicht besser einmal nachzufragen oder auf ihre bisherige Erfahrung mit uns zu vertrauen.

vielleicht besser einmal nachzutragen oder auf ihre bisherige Erfahrung mit uns zu vertrauen. Sowas verletzt und macht wütend. Es ist eine Sache, sich vielleicht mit ein paar Freunden, mit denen man schon lange larpt und dieselbe Spieleinstellung teilt, im stillen Kämmerlein über einen Con so richtig auszulassen. Schön ist das zwar auch nicht, kann aber mal vorkommen und tut niemandem weh. Etwas ganz anderes und geradezu eine an Frechheit nicht mehr zu überbietende Anmaßung ist es hingegen aber, so etwas gezielt mit anderen Teilnehmern auf einer Veranstaltung zu tun, die außerdem noch größtenteils LARP-Anfänger sind, und sie damit in ihrer Meinung zu beeinflussen und als "Sprachrohr" der eigenen LARP-Sichtweise zu mißbrauchen. Wer sich als LARP-Messias der letzten Rollenspiel-Wahrheit aufführen und den Kreis seiner Anhänger mit Teilnehmern auf Resurrection-Veranstaltungen auffüllen will, hat auf unseren Cons nichts zu suchen. Und dies soll auch die Folge dieses Verhaltens sein: Der betreffenden Person werde ich in den nächsten Tagen, sobald ich wieder in Wien bin und mehr Zeit habe, mitteilen, daß sie auf unseren Cons nicht mehr erwünscht ist.

Den anderen Beteiligten, die sich, was ich insbesondere einem von ihnen hoch anrechne, schon bei uns entschuldigt und eine Editierung ihrer Beiträge angeboten haben (was wir abgelehnt haben, da wir keine Zensur betreiben und das Con-Feedback verzerren wollen), möchte ich nur einen wirklich gut gemeinten Rat geben: Überlegt euch, egal ob auf einem Resurrection-Con oder einer anderen LARP-Veranstaltung, bitte zukünftig ganz genau, auf wessen Worte ihr hören wollt: Auf jene, die von Menschen kommen, die sich über Wochen und Monate bemühen, einen funktionierenden Con auf die Beine zu stellen, oder auf jene Personen, denen nichts anderes einfällt, als ihren Mitspielern das Spielerlebnis madig zu machen, statt das zu tun, was ihr besser auch getan hättet: Spielen und nicht Zerreden.

Die angekündigte Kommentierung diverser Feedback-Beiträge folgt in einem weiteren separaten Beitrag. Ich kann nicht genau sagen wann, da ein "Heimatururlaub" nach längerem Auslandsaufenthalt doch stressiger und zeitraubender ist, als ich gedacht hatte. 😞 Ich hoffe, ihr habt dafür Verständnis.

"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](#)

Anja M.
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: So Sep 23, 2007 18:45 Titel:

[zitat](#)

Harte Worte, aber direkt und unverblümt - damit kann man doch was anfangen.

Ich seh die Sache damit für endlich geklärt an.

*"Zeig´ mir den,
der des Menschen Herz erfunden hat,
und dann zeig´ mir den Galgen,
wo sie ihn aufgehängt haben!"*

[Nach oben »](#)

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

Florian
Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Sa Sep 29, 2007 22:10 Titel: Meine Kommentare

[zitat](#)

Moin ihr,

hier jetzt endlich meine Kommentare zu diversem Feedback. Sorry für die lange Wartezeit - aber ich hoffe sehr, daß der eine oder andere daran noch Interesse hat, da doch einiges an Arbeit darin steckt. Ich kommentiere in chronologischer Reihenfolge nach Autor, da ich schlicht zu faul war, um vorab nach Themengebieten zu sortieren. Eine neue Zitatreihe, also eine oder mehrere zitierte Textstelle(n) desselben Autors, wird durch einen **roten** Namen des Autors im ersten Zitat kenntlich gemacht.

Till hat Folgendes geschrieben:

Ich als Hardcore Newbie hätte mir ein ganz klein wenig mehr "Betreuung" bzw Sonderstatus gewünscht. Natürlich war die ORGA immer da und bei Fragen hat mir auch jeder geholfen aber es gab da 2 absolute No-Gos. Auf der Outtime Ansprache muss meiner Meinung nach so etwas wie "niemals Sani rufen sondern immer MEDIC - Sani bedeutet soviel wie Outtime Notfall" oder dieses Hände kreuzen als "outtime dematerialisation" erklärt werden. Ich wusste es nicht und hab natürlich beide sache falsch gemacht / missverstanden. Eine einfache kleine Anmerkung hätte da gereicht, besonders da ja bekannt war, dass zumindest ich 0 LARP Erfahrung hab. Ansonsten müsste garnicht mehr Betreuung sein.

Was "verstärkte" Betreuung anbelangt, gibt es eine ganz einfache Möglichkeit: **Fragen!** Gerade in der "heißen" Vorbereitungsphase (in der du dich ja quasi notgedrungen anmelden mußt) und auf dem Con hat man als Orga in der Regel anderes im Kopf als ... nunja ... "Detailfragen", weil man doch eher bemüht ist, das "große Ganze" im Auge zu behalten. 😊 Aber selbst dann bekommt man auf Fragen auch entsprechende Antworten von uns - man muß sie eben nur stellen! Du erinnerst dich an die "zwei Zigarettenslängen", die du mit mir und einigen anderen am Freitag vor dem Bunker gestanden hast? Da wäre es problemlos möglich gewesen, ein kurzes "Muß ich noch was Wichtiges wissen?" anzusprechen. Wenn es halt aufgrund von Zeitmangel nicht im Vorfeld möglich ist, muß es eben vor Ort sein. Aber ich gebe zu, daß ich wahrscheinlich selbst dann die "Arme kreuzen"-Symbolik vergessen hätte - man wird halt irgendwann schlicht "betriebsblind" für sowas. 😊 Aber an sich ist das auch nicht schlimm. Wie mein Professor für Alte Geschichte immer gesagt hat: "Sie können hier eigentlich nichts 'falsch' machen - allerhöchstens 'noch nicht ganz richtig'". Niemand wird es dir daher übel nehmen, wenn du gewisse eingefahrene "LARP-Symbole" nicht gleich auf Anhieb erkennst. Im Zweifel

hilft da mal wieder der gesunde Menschenverstand weiter: Wenn mehrere Charaktere gerade intime mit einem Helikopter abgefliegen sind und ihre Darsteller anschließend mit gekreuzten Armen (die ein "X" für "Gestrichen" symbolisieren) die Treppe herunterkommen, dann liegt der notwendige Schluß ja eigentlich recht nahe, oder? 😊

Was allerdings das "Nicht 'Sani', sondern immer 'Medic' rufen" anbelangt: Da hat dir jemand schlicht Unsinn erzählt. Eine solche "Regelung" gibt es bei uns nämlich *nicht* und ich habe etwas annähernd ähnliches auch noch bei keinem anderen Cyberpunk-LARP erlebt. Möglicherweise hat da jemand seine eingefahrenen Erfahrungen aus dem Fantasy-LARP herangezogen, wo ein "Nicht 'Sani', sondern immer 'Heiler' rufen" zwar durchaus weit verbreitet, aber keinesfalls eine immer und überall geltende Regel ist. Muß sie auch gar nicht, da sich ein "Sani!" im Fantasy-Setting ohnehin aus Ambiente-Gründen für Intime-Situationen verbietet. Ich selbst bin aber definitiv kein großer Freund irgendwelcher "Code-Wörter" auf Cons - sie führen eher zu Mißverständnissen als wirklich eine Hilfe in Gefahrensituationen zu sein. Wenn jemand outtime verletzt ist, kann man dies viel einfacher durch den Hinweis "Hier ist jemand outtime verletzt" oder "Outtime-Verletzung" deutlich machen als mit irgendwelchen Codes, die ohnehin von Veranstalter zu Veranstalter unterschiedlich sind (allein deine Annahme zeigt ja, wie unterschiedlich bestimmte Worte aufgefaßt werden können) und an die sich im Eifer der Gefahrensituation wahrscheinlich sowieso niemand mehr erinnert.

Den *einzigsten* "Code", den wir verwenden, ist "**SPIELSTOPP!**" (siehe [Spielphilosophie und -empfehlungen!](#)), da er weitgehend unmißverständlich ist und soviel wie "Abbruch (des laufenden Spiels)" zwecks Klärung bzw. Beseitigung einer Outtime-Gefahrensituation bedeutet - und der auch bei solchen Sachen wie z.B. Outtime-Verletzungen von jedem Teilnehmer verwendet werden kann! Als einziges "Handzeichen" verwenden wir besagte "gekreuzte Arme", die schlicht bedeuten, daß die outtime sichtbare Person intime nicht dort ist. Diese Geste soll allerdings *nur* von SL und NSC verwendet werden; Spieler benutzen sie nur in begründeten Ausnahmefällen - etwa wenn sie nach Beginn des Spiels noch outtime ihr Gepäck im Inn verstauen müssen. 😊

Till hat Folgendes geschrieben:

Der Check - In am Freitag war meiner Meinung nach viel zu spät. Der Freitag war dadurch viel zu kurz und das Warten war lästig, das hat mir schon ein wenig die Freude genommen. Sicherlich war das irgendwie Ausnahmezustand aber man konnte ja auch nicht wirklich helfen - das war schade. Da ich weiß, dass das zum großen Teil dran lag, dass STYX alle Infos zum Aufbau usw. hatte, kann ich das zwar verstehen aber es hätte dem Spielflair nichts genommen, wenn der Checkpoint improvisiert worden wäre so a'la kurzzeitliche Koordinationsprobleme - alle werden komplett abgetastet, Taschen sind drinne erstmal verboten, aber einchecken kann man. So hätte man früher intime gehen können und hätte auch gleich n bisschen Diskussionsstoff usw gehabt.

Also der "Check-In" selbst (Übergabe des Intime-Geldes und der ID, Klärung letzter Fragen zu Spielregeln und Ausrüstung) war meines Wissens durchaus sehr zeitig. Ich nehme also an, daß du "Time-In" (ja, ja ... wieder so eine "LARP-Code-Floskel" 😊), also den Beginn des Spiels meinst. Ja, der war (mal wieder) recht spät. Und nein, es lag nicht in erster Linie am Darsteller von Styx, sondern wie so oft an vielen Faktoren, die dann einfach irgendwie zusammen kommen und den Spielbeginn immer weiter verschieben. Man nimmt sich jedesmal vor, so etwas zu verhindern, aber dann kommt es doch wieder anders als man denkt: Hier wird etwas vergessen, dort etwas übersehen usw. usf. Sowas ist fast schon "LARP-immanent" und man muß eigentlich auf jedem Con eher mit einem späteren als dem pünktlichen Spielbeginn rechnen. Sowas ist, wie du ja selbst schon richtig konstatierst, in erster Linie eines: Schade. Ich hatte allerdings selbst nicht den Eindruck, daß der Freitag dadurch signifikant zu kurz war - meines Wissens wurde ja doch bis zum frühen Morgen gespielt.

Till hat Folgendes geschrieben:

Ich fand es wirklich und ganz ehrlich unmöglich, dass teils Charaktere bei denen auch die Spieler sehr viel Mühe in einzelne Fähigkeiten / in die Ausrüstung gesteckt hatten, einfach total gehemmt wurden. Wenn Fertigkeiten vorhanden sind und jemand die gerne und gut ausspielen will, dann sollte es nicht seine Aufgabe sein, sich irgendwas total sinnloses zu suchen sondern er sollte angespielt werden. Bzw. wenn jemand willens ist das zu spielen und alles dafür mitbringt, das aber Intime auf Teufel komm raus nicht besorgen kann, obohl eher das NICHT besorgen können als das besorgen können intime inkonsistent war, dann ist das einfach doooof.

Wie wir bereits per PN erörtert haben, kommt es bei Kritik nicht nur auf den Inhalt, sondern insbesondere auf die Art des Vorbringens an. Sätze, die mit "Ich fand es unmöglich", "Das war ja wohl eine Sauerei" usw. usf. beginnen, führen beim Empfänger in den seltensten Fällen zu einer ernsthaften inhaltlichen Auseinandersetzung, sondern vielmehr zu wenig zielführenden Reaktionen in ähnlicher Schärfe. Ich bilde da meist keine Ausnahme. Und auch die Verbindung einer Aussage "Ich bin Newbie, weiß von nichts und wurde betreuungsmäßig vernachlässigt" mit Forderungen in der Art von "Genau so hätte man es doch *richtig* machen müssen" erhöhen beim Adressaten nicht gerade den Eindruck, es mit einem auf inhaltliche Auseinandersetzungen bedachten, glaubhaften Diskussionspartner zu tun zu haben. Denn solche unterschiedlichen Standpunkte passen schlicht nicht zusammen - sie widersprechen sich sogar. Man denkt dann eher, daß dort jemand unbedingt "Dampf ablassen" will.

Nein, Till, ich will dich jetzt nicht "vorführen" - zumal wir all das ja schon per PN besprochen haben. Für mich ist dieser Umstand somit geklärt. Ich führe ihn hier aber auf, da er für eine Transparenz der Diskussion unerlässlich ist - schließlich soll jeder verstehen, worum es im Kern geht. Und da die Sache zudem öffentlich begann, möchte ich sie auch zumindest symbolisch in gleicher Weise abschließen. Insofern hoffe ich da auf dein Verständnis.

Zum Thematischen: Eine Spieleinstellung wie "Ich habe die Fertigkeiten, ich habe die Ausrüstung, also muß ich sie auch genau so wie von mir gewünscht einsetzen können" war mir schon im Pen & Paper immer völlig fremd. Es hat sich mir nie erschlossen, warum etwa ein Magier einer Spielsituation unbedingt mit Magie begegnen muß, nur weil er ein Magier ist; auch ein Magier kann bspw. Reden und muß nicht unbedingt zaubern. Und selbst ein Straßensamurai kann sich mal zwei Tage Urlaub nehmen und muß nicht am laufenden Band Leute erschießen, nur um seine Glaubwürdigkeit zu beweisen; ein Blick in unsere [Spielphilosophie und -empfehlungen](#) hilft auch da weiter. Davon abgesehen widerspricht eine Forderung, daß man doch bitteschön auf diese Fertigkeiten oder, in deinem Fall intime ja nicht

einmal vorhandene, Ausrüstung angespielt werden sollte, einer Erwartungshaltung, die einerseits (wie im "Was sonst noch wichtig ist"-Beitrag ausführlich erläutert) mit unserer Spielweise unvereinbar ist und andererseits auch wenig schlüssig erscheint. Nur, weil ich mir etwa vor einem Fantasy-Con mit viel Mühe das Schwert "Dämonentöter" bastle, heißt das noch lange nicht, daß ich auf dem Con einen irgendwie gearteten "Anspruch" habe, es dort auch intime zu bekommen. Und selbst wenn ich schon stolzer Besitzer von "Dämonentöter" bin, kann ich es ja wohl schlecht als Selbstverständlichkeit voraussetzen, daß mich auf dem Con doch bitteschön Dämonen zu erwarten haben, damit ich meine tolle Waffe auch einsetzen kann. Denn vielleicht hat der Veranstalter ja schlicht keinen "Dämonen"-Plot im Sinn. Und woher dann jemand das Wissen zu der Behauptung nimmt, daß das "Nicht-besorgen-können" intime "inkonsistenter" als das Gegenteil ist, leuchtet nun wirklich nicht ein. Es scheint mir eher ein Empfinden in der Art von "Ich habe nicht das bekommen, was ich mir als intime schlüssig vorgestellt habe, also ist das intime falsch" zu sein. Aber wie man es nun auch dreht und wendet ...

Till hat Folgendes geschrieben:

evtl lags dadran, dass ich bei meiner ANmeldung n bisschen zu wenig auf Plot Involvierung gelegt hab - mein Fehler.

... du irrst! Und zwar gewaltig. Mit Jessys Geschichte hast du quasi "voll ins Schwarze" unserer eigenen Szenarioplanung getroffen, so daß wir extra für dich einen Plot umgeschrieben und einen weiteren neu in die Planung aufgenommen haben. Stichworte "Bio-Implantat-Run" und "Deine dich nervende Connection". Ersteres war Jessys durchaus realistische Chance, schnell an viel Geld zu kommen, um sich seine "Ausrüstungswünsche" zu erfüllen; selbst ein kleiner Anteil davon hätte schon ausgereicht. Und mit "deiner dich nervenden Connection" hättest du auch gleich einen Ansatzpunkt gehabt, deine neue Ausrüstung gewinnbringend zu investieren. 😊

Du siehst also, daß wir durchaus Möglichkeiten für dich geschaffen hatten - kurzfristig, mit recht viel "Personalaufwand" (zwei von drei NSCs waren zeitweise nur für dich tätig) und realistischen Chancen. Es ist zwar schade, daß du mit Jessy diese Möglichkeiten nicht erfolgreich genutzt hast - aber das kann eben vorkommen und gehört zu unserer Auffassung eines schlüssigen Spiels dazu: Runs können auch mal schief gehen! Und genau das ist eben passiert, so daß Jessys Möglichkeiten, zumindest auf Vol. Seven, damit schlicht erschöpft waren. Was aber im Umkehrschluß nur bedeutet, daß es auf weiteren Resurrection-Cons durchaus wieder Chancen geben *könnte* ... 😊 Du verstehst jetzt vielleicht auch, daß derart vernichtende (Vor-)Urteile von jemandem, um den wir uns hinsichtlich der Plotplanung ganz besonders intensiv gekümmert haben (du hattest Orga-intern nicht umsonst den Titel des, abseits des Haupthandlungsfadens, am besten eingebundenen Spielers), nicht gerade einen Nachgeschmack fairer Behandlung hinterlassen. 😞 Es ist eine Sache, sich in- oder sogar outtime über das Intime-Versagen der eigenen Spielfigur aufzuregen ("Verdammt, warum hat das bloß nicht geklappt, mit dem Gewinn hätte ich ..."). Etwas ganz anderes und sowohl unangemessen als auch unfair ist es, dafür outtime die SL/Orga verantwortlich zu machen, nur weil man intime letztendlich nicht das bekommen hat, was man wollte. "Dämonentöter" bekommt man schließlich auch nicht "im Vorbeigehen" - man muß es sich "erarbeiten". Und auch das kann dann durchaus schief gehen.

Till hat Folgendes geschrieben:

Ich fand der Plot ließ auch ein Paar Möglichkeiten total ungenutzt aber da lässt sich sicher ohne Ende drüber streiten - Samstag Abend hätte meiner Meinung nach ne Conteraktion passieren müssen und viele Spieler haben ja auch aktiv Bemühungen gestartet, dass etwas passiert - leider ohne Ergebnis.

Richtig, darüber läßt sich ohne Ende streiten. Und am schlechtesten streitet es sich, wenn man nicht alle relevanten (Hintergrund-)Informationen zur Verfügung hat ... 😞 Und wie ich bereits in meinem Con-Feedback erläutert habe: Wir hatten uns durchaus auf einen "Gegenschlag" von Spielerseite eingestellt - aber bei uns sind schlicht keine konkreten Pläne angekommen, die durchgeführt werden sollten. Von daher weiß ich nicht, auf welche "aktiven Bemühungen", abseits diverser "Wir müssen was machen"-Kommentare, du dich beziehst.

Till hat Folgendes geschrieben:

Eine kleine Schießerei vor dem Bunker hätte sich echt angeboten und wär Intime auch sehr konsistent gewesen.

Und woher willst du das so genau und bestimmt wissen? Der Gegner hatte doch exakt das erreicht, was er offenbar wollte (nämlich Sergej und Frog zu entführen) und somit *nicht den geringsten Grund*, irgendwelche unmotivierten Schießereien vor dem Bunker anzuzetteln. Es wäre Sache der Spieler gewesen, eine Gegenaktion zu starten. Und diese blieb eben schlicht aus.

Till hat Folgendes geschrieben:

So endete es oft in Rumsitzen und warten und dann wieder rumsitzen und, richtig: warten. Das ist zwar fester Bestandteil des Spielkonzeptes aber irgendwie hätte ich halt manchmal Lust aufn bisschen mehr gehabt.

Du hast also im übertragenen Sinne an einem Fußballspiel teilgenommen und monierst jetzt, daß man zwischendurch nicht Handball gespielt hat? Das paßt, wie jetzt schon mehrfach von mir erläutert, wohl kaum zusammen.

Till hat Folgendes geschrieben:

Wenn schon nicht am Abend so hätte ein kleiner Überfall bei Nacht und Nebel sicherlich was gehabt.

Und was hat dich davon abgehalten, *genau das* zu machen? Statt der Teilnahme an samstäglichen Outtime-Gesprächsrunden hättest du beispielsweise zur SL gehen und sagen können "Jessy, X, Y und Z gehen jetzt nach draußen ins Koyoten-Gebiet und zeigen den Hunden mal, wo der Hammer hängt". Und schon hättest du deine gewünschte Nacht-und-Nebel-Aktion gehabt - gerne auch schon am Abend!

Till hat Folgendes geschrieben:

Viele Teile des Plots waren irgendwie auf wenige Charaktere beschränkt, das hab ich ja schon erwähnt.

Und ich erwidere zum wiederholten Male, daß es bei uns nicht "*den* Plot" gibt, den es irgendwie "zu lösen" gilt. Es gibt allehöchstens (und das auch nicht immer) einen "Haupthandlungsfaden", der sich über einen bestimmten Con oder auch darüber hinaus zieht. Dieser ist prinzipiell für jeden Teilnehmer "erlebbar" bzw. muß sogar zwangsweise erlebt werden, aber nicht unbedingt in jeweils gleicher Weise und Tiefe.

Till hat Folgendes geschrieben:

Ich find es halt irgendwie inkonsistent wenn der Plot nicht zwingend ist bzw nur teilweise und die SCs sich gegenseitig bespielen sollen, diese dann aber keine eigenen RUNs gestallten können weil sie ja keine NSCs an der Hand haben ... Ich hätte es richtig toll gefunden, wenn wir auch auf eigene Faust sagen hätten können "wir gehen ein Photometer besorgen, Tokio Interlab hat bestimmt eins" und die SL hätte das organisiert. Ich denke auch bei der Menge an Plot wäre dafür Platz gewesen, zumal man ja bei sowas nicht mit 10 Wachen rechnen muss sondern evtl mit einem Forscher und einem Wachmann...

Erkläre mir bitte, wie man kurzfristig, ohne passende Location und mit drei NSCs einen glaubhaften Run auf eine Konzern-Hochsicherheitsanlage durchführt! Und nein, gerade bei Tokyo Interlab in Osnabrück (einem der skandalträchtigsten Konzerne des Plexes) erwarten einen dort ganz bestimmt nicht nur ein Wachmann und ein Forscher. 😊 Selbst beim legendären Run bei Vol. Two auf genau diese Anlage hatten wir insgesamt acht NSCs plus vier SL aufgefahren - inklusive einer lange im voraus organisierten Location mit aufgebauten und bespielbaren Sicherheitsvorkehrungen! Und sowas läßt sich eben nicht mal "zwischen durch" auf dem Con machen - behalte bitte mit derlei Forderungen ein gewisses Augenmaß für das Mögliche! Eben besagten gesunden Menschenverstand. Überhaupt sollte man mit eigenen Plot-Forderungen, die wie selbstverständlich mit "... und die SL organisiert das dann!" enden, etwas vorsichtiger sein. Vielleicht fragt man einfach mal innerhalb eines akzeptablen Zeitfensters bei uns an, ob sowas überhaupt möglich ist. Und wir geben dann auch eine Antwort: Auf Vol. Four (Spieler fragt Wochen vorher: "Ich möchte einen Run auf Tokyo Interlab machen - könnt ihr das vorbereiten?") lautete sie: Ja, ist kein Problem - machen wir! Und im Vorfeld von Vol. Seven hätten wir wohl antworten müssen: Nein, ist leider aus Personalmangel nicht möglich - außerdem steht es in den Sternen, ob wir die etablierte Location bekommen bzw. eine Ausweichmöglichkeit finden. So einfach hätte man das klären können. Gemeinsam, mit gesundem Menschenverstand und ohne "Ihr hättet doch aber wohl ..." - Haltung in der Nachbereitung.

Till hat Folgendes geschrieben:

- das die Hintertür zum Bunker nicht existiert hätte man deutlich machen können, z.B. indem man das Gitter zuschließt.

Ich weiß leider bis heute nicht sicher, von welcher "Hintertür" die Rede ist. Sollte die *outtime stets verschlossene* Tür am Fuß der Treppe des Erdgeschosses gemeint sein, hilft [dieser Beitrag](#) sicherlich weiter.

Till hat Folgendes geschrieben:

- das die front tür samstag abend zugeschweißt und gesichert worden ist wussten ja alle, aber man hätte den zettel "kette aner tür" auch ruhig ersetzen können.

Und womit? Und vor allem: Warum, wenn doch ohnehin alle Beteiligten von dieser veränderten Intime-Situation an der Tür Kenntnis hatten?!? Bauliche Veränderungen, wie etwa eine echte Kette an der Tür, kannst du ja wohl kaum ernsthaft meinen.

Götz hat Folgendes geschrieben:

Zuerst einmal: Ich glaube, dass auf diesem Con ein Phänomen des Fantasy-LARPs deutlich auftauchte: Ein gefühltes "Der Plot ist gerade da, wo die anderen sind." Das ist selbst bei mir aufgetaucht, obwohl ich sicherlich im Bunker eher schnell an Infos komme. Im Nachhinein ist mir auch klar, dass das eher ein Gefühl, denn die Wahrheit war. Denn erstens gab es ja * mit einer Ausnahme * nicht "DEN Plot", höchstens "DEN akutesten Handlungsfaden". Zweitens sind diese Situationen meistens wirklich dadurch entstanden, dass Spielercharaktäre etwas gemacht haben, dass andere ausschloss.

Danke, diese Zusammenfassung bringt die Ursache so manchen "Negativ-Feedbacks" ziemlich auf den Punkt. Damit will ich jetzt keinesfalls "Schuld" auf die betreffenden Spieler "abwälzen". Denn so etwas wie "Schuld" von Dritten an einem negativen Spielerlebnis existiert meines Erachtens auch überhaupt nicht. Letztendlich ist jeder selbst für den eigenen Spielspaß verantwortlich und kann für dessen (zeitweises) Ausbleiben nicht "die SL", "die NSCs" oder "die anderen Spieler" verantwortlich machen - zumal bei einem Spielkonzept, das ausdrücklich eine "Du bist für deinen Spielspaß selbst verantwortlich"-Maxime verfolgt 🗨️ Natürlich ist es schön, wenn man als Teilnehmer, egal ob SL, NSC oder SC, ein Auge auf seine Mitspieler hat und auch outtime entsprechend kooperativ mitdenkt, damit niemand zu sehr außen vor steht. Ein irgendwie gearteter "Anspruch" darauf besteht aber definitiv nicht. Insofern ist es ein unternehmerischer Nebeneffekt unseres Spiels, daß manch einer mehr und manch einer eher

untrennbarer Nebeneffekt unseres Spiels, daß manch einer mehr und manch einer eben weniger Spielerlebnis "abbekommen" kann. Eine passende Charakterwahl, vorherige Rücksprache mit uns sowie der ernsthafte Versuch, sich auf unsere Art Spiel einzulassen (und damit auch eingefahrene "SL-Bespaßungs"-Spielerwartungen abzulegen), helfen aber, das Risiko eines negativen Spielerlebnisses zu minimieren. Dafür ist aber letztendlich jeder selbst verantwortlich und eine Garantie für ein positives individuelles Spielerlebnis gibt es natürlich auch dann nicht. Jedwede Art "Schuldzuweisung" im Nachhinein ist aber in jedem Fall weder angemessen noch irgendwie zielführend.

Götz hat Folgendes geschrieben:

Ich war jedesmal glücklich, wenn jemand zweites dazukam, als ich alleine am Sicherheitszentrum saß.
Ich habe dort öfters zwischen 5 Minuten und einer halbe Stunde ganz alleine gesessen und da fehlt dann auch die Interaktionsmöglichkeit mit allem außer der Sicherheitskamera. Interaktion ist in diesem Sinne in dieser Situation übrigens auch WENIG mit Lectra zu sprechen, die dort sitzt.
Ich glaube das mit dem Sicherheitszentrum trifft in ganz ähnlicher Form auch auf Uzi, Styx und Deckhead zu und möglicherweise sogar noch auf Hack, Cowboy und Plumper. Einzige Lösungsmöglichkeit für den nächsten CON: Auf biegen und brechen mehr Security ermöglichen.

Die Problematik "Sicherheitszentrum" war bereits auf Vol. Five ein Ärgernis - und zwar ein weitaus schlimmeres! Deswegen habe ich mich mit Timo alias Sicherheitschef Styx auch lange im Vorfeld von Vol. Seven kurzgeschlossen, um gemeinsam entsprechend umsetzbare Abhilfe zu schaffen. Wir haben eine Vielzahl von möglichen Varianten durchgespielt, sind aber letztendlich zu dem Schluß gelangt, daß die bisherige Art und Weise der Umsetzung die einzig outtime realistische Möglichkeit ist. Allerdings gab es eine entscheidende Änderung, die einerseits intime schlüssig war und andererseits outtime das Spielgefühl der Security weitaus angenehmer gemacht hat: Das Waffenverbot für den *gesamten* Bunker und nicht mehr wie bei Vol. Five nur für den Club. Auch der "Waffenschmuggel"-Plot war damit natürlich sehr viel stimmungsvoller als bei einem weitgehend "offenen" Bunker. Insofern ein schöner Nebeneffekt, der *allen* Angehörigen der Security, ohne daß sie davon wußten, sogar eine Schlüsselrolle im "Haupthandlungsfaden" zugewiesen hat: Ihr wart letztendlich die einzigen, die Sergejs und Frogs Entführung hätten verhindern können. Und das ist doch schon mal was! 😊😊
Temporäre "Leerlaufzeiten" von fünf(!) bis dreißig Minuten halte ich persönlich auch nicht für katastrophal - sowas kommt, nicht nur in einer "Security"-Rolle, auf einem Con durchaus mal vor.

Der Weisheit letzter Schluß ist die momentane Situation zwar auch nicht, aber zumindest ist sie der bislang beste Kompromiß zwischen "Wollen" und "Können". Und er steht und fällt natürlich mit entsprechendem Personal bzw. Spielern, die bereit sind, ein gewisses Maß an eigener "Spielfreiheit" für dieses doch sehr positiv aufgenommene Konzept eines waffenfreien Spielgebiets zu opfern. Dazu kann und möchte ich aber niemanden zwingen. Und mit "Biegen und Brechen" schon mal gar nicht - ich wüßte auch nicht, wen oder was man da wie "Biegen" oder "Brechen" sollte. *Konkrete* Lösungsvorschläge wären da sicherlich zielführender.

Götz hat Folgendes geschrieben:

Es wäre zum Beispiel schön gewesen, wenn einer der "Flavor-NSC-Charaktäre", die die Stimmung in der Bar aufrechterhalten haben, z.B. ein ehemaliger Security-Mann gewesen wäre, der sich häufig auch mal zur Security setzt und plauscht.
GANZ WICHTIG: Ich will NICHT den Namenlosen Security-NSC! Ich möchte, dass wenn irgendjemand da allein sitzt möglichst oft noch nen zweiter Mensch mit nem einigermaßen sinnvollen Grund sich dazugesellen kann.

Den Vorschlag nehme ich gerne auf. Nur muß dann auch klar sein, daß dieser NSC dann keinesfalls ein weiterer Security-Mann ist, sondern wirklich nur als zusätzliche und zeitweise Interaktionsmöglichkeit für das Sicherheitsteam dient. Aber das Problem "zu wenig Security" ist damit natürlich nicht ansatzweise behoben.

Götz hat Folgendes geschrieben:

Tip: Gebt nem Spielerchar die Rolle "nur" Leibwächter von Hack und Frog zu sein (Und nicht gleichzeitig im Dienstplan der Security). Der kriegt viel von der Story mit und kann nebenbei ja auch noch andere Interessen haben.

Sowas ist dann natürlich wieder ein anderes "Extrem", das schnell Gefühle wie "Ich kann nicht mehr frei spielen, sondern muß immer hinter Charakter X herlaufen" auslösen kann. Wäre allenfalls bei einer "Schutzperson", die nur sehr selten mal im Bunker ist, problemlos machbar. Aber auf Vol. Seven war Sergej eigentlich schon viel öfter vor Ort als wir es eigentlich im voraus geplant hatten, so daß Adam bis Samstag Abend wahrscheinlich hauptberuflich Sergejs Schatten gewesen wäre. Außerdem hätte das ja *noch einen Security-Mann weniger* bedeutet



Götz hat Folgendes geschrieben:

Ein weiteres Problem auf diesem Con war glaub ich, dass die Linie zwischen "realistischer harter Welt" und "Spielspaß für alle" sehr schwer zu ziehen war. Ohne weiter spoilern zu wollen kann ich zum Hintergrund nur sagen: Ich war in einem gewissen Maße die andere Seite von Tills hartem Einstieg und ich kann nur sagen *Sorry* ich habe weder gewusst, dass Du komplett neuer LARPer bist noch habe ich das gemerkt. (Was übrigens SEHR für Dich spricht). Die andere Frage ist natürlich auch, was man hätte "softer" machen können. Ich kann Dir aber sagen, dass das nicht so abgegangen ist, dass ausschließlich SL-geführte Chars Anweisungen gegeben haben, sondern diese Geschichte auch von Spielern gesteuert wurde, also NUR mit dem Wissen und Billigung der SL. ABER nicht als "wir geben dem mal diesen Plot zum Start, mach das mal".

Mein Dank auch für diese Klarstellung! 😊 Es ist erstaunlich, wie viele Spielsituationen im

Nachhinein von einigen Teilnehmern als "SL-Plot" wahrgenommen wurden, nur weil vielleicht eine SL oder ein NSC in Rolle daran teilgenommen haben. Mit fast allen diesen Situationen hatten wir als SL hinsichtlich der Initiative absolut nichts zu tun, sondern waren bestenfalls darüber informiert, daß entsprechendes von SC- oder NSC-Figuren geplant war. Häufig noch nicht einmal das. 🙄 Vielleicht liegt diese Wahrnehmung an einer immer noch in den Köpfen vorhandenen starren SL-NSC/SC-Auffassung. Frei nach dem Motto: "Was die Spielfigur sagt bzw. macht, riecht nach Spiel oder Plot - also kommt das von der SL". Aber so funktioniert unser Spiel nicht. Haupthandlungsträger unserer Geschichten sind die frei agierenden Spielfiguren der Teilnehmer bzw. deren Ideen, nicht irgendwelche "SL-Plots". Letztere kommen zwar auch mal vor, sind aber immer seltener geworden und konzentrieren sich dann als reine "Spielvorschläge" meist auf bestimmte Spielfiguren.

Und was die angesprochene Spielsituation angeht, wüßte ich auch nicht, was man da "softer" hätte machen können. Warum auch? Schließlich ist ein Fehlschlag oder Dick-auf-die-Fresse-kriegen genauso "erfolgreiches Spiel" wie der geglückte Run oder das profitable Schattengeschäft. Mal gewinnt man, mal verliert man. 😊 Spiel ist es aber in jedem Fall.

Götz hat Folgendes geschrieben:

Insgesamt finde ich es schön, dass die R-Cons kein Kuschel-Cyberpunk sind. Es wäre aber vielleicht nochmal gut gewesen vor dem Con an alle die Spielphilosophie zu schicken und das auch noch vor den jeweiligen CONs bekannt zu geben, auf wie wahrscheinlich es ist, dass einem auf einem Con Sachen passieren, die negativ sind, OBWOHL kein Char sterben muss, wenn der Spieler es nicht will.

Tja, was soll ich noch machen? Die **Spielphilosophie und -empfehlungen** (die ich allein in diesem Beitrag jetzt schon zum dritten Mal verlinkt habe) den Teilnehmern zwangsweise auf den Handrücken tätowieren? An primäre Geschlechtsmerkmale tackern? Per Gehirnwäsche ins Langzeitgedächtnis implantieren? Ich weiß es wirklich nicht. Jeden "Neuen" weise ich explizit und meist mehrfach darauf hin und teile auch mit, wenn ich anhand der Vorab-Kommunikation so meine Zweifel hinsichtlich der Spielkompatibilität des Interessenten habe. Das geht soweit, daß mir ein Teilnehmer sogar schon mal scherzhaft "Spielphilosophie-Stalking" vorgeworfen hat. 😊

Und mehr als das kann ich dann auch nicht tun. Jeder hat die Möglichkeit, sich mit unserer Spielweise zu beschäftigen und wird darauf besonders hingewiesen. Wer es dann unterläßt, diesen Hinweis ernst zu nehmen, der ist selbst schuld. Offenbar sind viele LARPer immer noch der Meinung, daß LARP eben immer LARP ist und es da keine großen Unterschiede gibt. Eine Teilnahme bei einem unserer Cons ist dann der beste Weg, das genaue Gegenteil bewiesen zu bekommen.

Götz hat Folgendes geschrieben:

Ich frage mich halt auch, wieso zwei Spieler angereist sind, die OT eigentlich ganz nett aber so überhaupt nicht kompatibel mit der Spielphilosophie waren.

Beiden habe ich im Vorfeld meine ehrliche Einschätzung, daß ihre Spielauffassung mit unserer Spielweise wahrscheinlich nicht kompatibel ist, sehr direkt mitgeteilt. Warum sie trotzdem gekommen sind, mußst du sie selbst fragen.

Susann hat Folgendes geschrieben:

Erst mal bin ich wohl auch mit einer ziemlichen Erwartungshaltung zu dem Con gekommen, da in allen Kritiken doch die verdammte geile Stimmung so heraus gelobt wurde. Tja dann fehlten mir wohl in meiner Karriere bis jetzt die Cons ohne geile Stimmung, weil Stimmung war wohl da, aber nicht sooo viel besser als das was ich bis jetzt kannte und außerdem war sie eben nicht durchgehend da meiner Meinung nach.

Was bei ständigem vorsätzlichem Schlafmangel vielleicht auch nicht verwunderlich ist. Wer von Freitag bis Sonntag nach eigenen Angaben nur insgesamt eine Stunde geschlafen hat, sollte seine Wahrnehmung vielleicht besser mehrfach überdenken bevor er sie äußert. 😊 Mal ganz abgesehen vom "Sicherheitsrisiko", das von einem stark übermüdeten Teilnehmer ausgeht. Soll ich ein fachärztliches Gutachten in Auftrag geben? Besser nicht. Ich belasse es bei diesem kleinen Seitenhieb, den ich mir nun wirklich nicht verkneifen konnte. 😊

Susann hat Folgendes geschrieben:

Die grundlegenden Sachen hätte man ja auch den Neulingen irgendwo gesondert stecken können. [...] Es gibt Leute die sind auf alles Mögliche allergisch (wirklich ALLES), also sollte man da sehr vorsichtig sein, was man den Leuten gibt.

Solche Allergiker können also nicht selbst darauf achten, was sie zu sich nehmen? Wenn ich gegen zig Sachen allergisch bin, frage ich halt bei allem, was ich zu mir nehmen will, einfach vorher nach. Und nehme es halt im Zweifelsfall nicht. Ist auf einem LARP nicht anders als im alltäglichen Leben.

Susann hat Folgendes geschrieben:

An der Stelle zu meinem Charakter: Gerade der Teil, was da ganz offensichtlich mit meinem Chara von der SL angestellt wurde am Freitag Abend war für mich als Spieler überhaupt nicht das Problem (wie einige vielleicht dachten), sondern sehr schön und hat mir persönlich sehr viel Spaß gemacht. Allerdings fand ich gerade an der Stelle: Eure Charaktere waren oftmals viel zu nett zu meinem, war etwas schade, dass diese Aktion so schnell von allen als vergessen angesehen wurde.

Der kürzlich bei mir eingetroffene ausführliche "Ermittlungsbericht" eines Spielers zum entsprechenden "Mordfall" sollte beweisen, daß diese Aktion keinesfalls vergessen wurde.

entsprechenden Mordfall sollte beweisen, daß diese Aktion keinesfalls vergessen würde, sondern bis Sonntag noch für sehr viel weiteres Spiel gesorgt hat.

Susann hat Folgendes geschrieben:

Zum anderen: Warum war denn auch die Anreise so spät gelegt? Gabs da Gründe für?
Die meisten Cons sehen doch so aus:
Planung: Anreise 15-17 Uhr
Intime: 18 Uhr
Intime in der Praxis: 20-21 Uhr
von daher kann man doch da sicherlich Puffer einbauen

Ja, dafür gibt es Gründe und nein, man kann da ganz bestimmt keine "Puffer" einbauen. Ich finde es wieder mal erstaunlich, wie selbstverständlich gewisse "LARP-Gesetzmäßigkeiten" als allgemein gültig angesehen werden. Nach dem Motto "Ist doch sonst auch so".

Aber ich löse das Rätsel gerne auf: Wir bekommen den Bunker am Freitag erst ab 18 Uhr und haben vorher keine Möglichkeit zum Aufbau oder zu sonstigen Vorbereitungen. Deshalb steht in jeder "Letzte Infos"-Mail bei einem Resurrection-Con im Ostbunker auch explizit: *"Wir werden ab etwa 18 Uhr am Ostbunker sein. Solltet ihr früher eintreffen oder noch einen "Shuttledienst" vom Bahnhof benötigen, kontaktiert uns bitte, sofern nicht bereits geschehen, so bald wie möglich!"* Intime planen wir bestenfalls zwei Stunden später, orientieren aber realistisch frühestens auf 21 Uhr. Deine ganz richtig aufgeführte "übliche Diskrepanz" von 2-3 Stunden zwischen "Wollen" und "Können" bringt uns dementsprechend auf einen wahrscheinlichen Time-In zwischen 23-0 Uhr. Und in genau diesem Zeitfenster lag auch Vol. Seven. Noch Fragen?

Susann hat Folgendes geschrieben:

Zum 2. war zeitlich echt doof, dass die Leute die gerne noch länger als Freitagnacht 1.00 Uhr, Samstag Abend ca. 22.00 Uhr dazu keine Möglichkeiten hatten, da IT einfach nichts mehr da war als eine Treppe. Ich meine rein IT ist doch ein Motel mit nur einem einzigen Raum Quatsch, dann kann man doch auch IT so nen Quatsch sagen, wie man schließt die Getränke im Bunker Club weg und macht die Theke dicht, lässt aber zumindest den Raum auf für alle Nachtschwärmer.

Zunächst mal wurde Freitag weitaus länger als bis 01.00 Uhr gespielt - der letzte Spieler kam meines Wissens sogar noch später. Ich selbst war erst weit nach 03.00 Uhr im Bett. Samstag war von SL-Seite nach meiner Erinnerung gegen 01.00 Uhr Schluß, da der Sonntag bei uns "voller" Spieltag ist und gegen 9-10 Uhr anfangen muß, damit es sich noch lohnt. Und da Sonntag auch Abreisetag ist, möchten wir allen Teilnehmern die Möglichkeit für ausreichend Schlaf bieten (nein, das war kein weiterer Seitenhieb - nur Zufall) - insbesondere im Hinblick auf die Autofahrer.

Ob ein Motel mit einem Raum nun intime Quatsch ist oder nicht, sei einmal dahingestellt. Im Ostbunker-Komplex besteht das GoodNite Inn nun mal aus einem Raum. Das ist einfach so. Punkt. Und wenn der Bunker Club schließt, dann schließt er eben - der Zeitpunkt dafür liegt in erster Linie im Ermessen der Theken-Crew, die aber natürlich auf die Wünsche ihrer Mitspieler Rücksicht nimmt - in gewissen Maßen. Für zwei oder drei "Nachtschwärmer" machen die aber bestimmt keine Überstunden und tragen extra die zahlreichen Getränkeboxen zum Wegschließen ins Lager im Erdgeschoß. Sondern gehen, wie alle anderen auch, einfach mal schlafen (ja, das war jetzt der weitere Seitenhieb). Wer dann unbedingt noch wach bleiben will, muß halt mit dem Treppenhaus Vorlieb nehmen und sollte nicht wie selbstverständlich fordern, daß andere Con-Teilnehmer für ihn zusätzliche Arbeit verrichten.

Susann hat Folgendes geschrieben:

-die Hintertür stimme ich zu, das hätte man in der Ansprache auch deutlich machen können und der Zettel an der Vordertür war arg enttäuschend, wirklich.

Zur "Hintertür" verweise ich mal wieder auf [diesen Beitrag](#), möchte jetzt aber wirklich mal wissen, was denn nun an diesem Zettel so "enttäuschend" war bzw. was die entsprechenden Spieler denn stattdessen dort hätten anbringen sollen.

Marten hat Folgendes geschrieben:

Ich hätte so gerne intime noch eine Orgie veranstaltet. Oder im Bunker getanzt. Oder Daves Qualitäten und Fähigkeiten "getestet". Aber ich war einfach nicht in Stimmung. Einige Leute haben mich im Inn angesprochen, als ich irgendwann angespannt mitten im Raum stand. Wie es mir ging, drückte das Lied aus, das zu dem Zeitpunkt lief. Es war "Where is my mind?" von den Pixies...

Ich denke allen anderen im Bunker-team ging es ähnlich. Und unsere Stimmung war bestimmt irgendwie ansteckend. Vielleicht nicht sehr professionell (Show must go on?), aber sehr vertretbar.

Und genau die Art "düsterer" Con-Stimmung, die wir uns erhofft hatten. Auch wenn wir nicht geahnt hätten, daß sie *derart intensiv* sein würde. 😊

Jens hat Folgendes geschrieben:

Nach R5 war mir klar, daß der Resurrection LARP etwas für sehr fortgeschrittene LARPer ist und die Herausforderung habe ich gerne angenommen.

Nein, nicht für "fortgeschrittene" LARPer, sondern für Mitspieler, die bereit sind, sich auf unsere Art LARP einlassen und nicht auf eingefahrenen Spielerwartungen beharren. Dafür muß man kein "Fortgeschrittener" sein. Viele unserer Mitspieler haben bei uns erst mit LARP angefangen

- Wie du ja wohl auch. 😊

Jens hat Folgendes geschrieben:

Allerdings hätte ich mir schon mehr Unterstützung in der Form gewünscht, daß es z.B. bei mir als Decker täglich neue News und Gerüchte gereicht werden, die ich dann unters Volk bringen kann. Wie ich das das Spieltechnisch umsetze kann ich ja machen wie ich möchte, nur muss ich mir dann nicht alles aus den Fingern saugen...

Du hast Gerüchte im Vorfeld des Cons bekommen - alles weitere mußt du auf dem Con selbst herausfinden. Denn Gerüchte im und über den Ostbunker, sein Team und seine Besucher tauchen nun mal zuallererst *im Ostbunker* auf - und *nicht* in der Matrix! Ein Decker hat somit nicht mehr Informationen über die Situation vor Ort als jeder andere auch.

Jens hat Folgendes geschrieben:

Ein wenig mehr Feedback von der SL vorallem auch OT (keine Ahnung warum OT Blasen so schlimm sein sollen, wenn es dem Spiel dient? Das hab ich bis heute nicht verstanden?) wäre von meiner Seite her sehr wünschenswert gewesen, so daß die Sachen die ich mir aus den Fingern sauge auch Sinn machen und zurück ins Spiel finden!

Zuallererst: Outtime-Blasen sind deshalb zu vermeiden, weil sie meist das laufende Spiel stören. Es spricht prinzipiell nichts dagegen, wenn man ein Outtime-Gespräch führt - entscheidend ist nur, daß man damit andere nicht in ihrem Spiel stört (also die Unterhaltung über das Fußballspiel vom letzten Samstag wirklich *niemand* außer den unmittelbar Beteiligten mitbekommt), für andere weiterhin anspielbar ist (und nicht mit "Ich bin jetzt outtime" oder "Ich bin intime gar nicht hier, sondern schlafe eine Etage höher in meinem Bett" antwortet) und alles im Rahmen bleibt (man also nicht Stunden im reinen Outtime verbringt). Erst wenn diese Regeln nicht eingehalten werden, spricht man gemeinhin von einer Outtime-Blase. Aber auch da gehen die Meinungen schon auseinander - manche LARPer lehnen bspw. *jede* Outtime-Unterhaltung ab und propagieren ein durchgehendes "24h-Intime". Ich selbst stehe irgendwo dazwischen. Ein wirkliches 24h-Intime halte ich schlicht für unmöglich, ich bin aber auch kein Freund von Outtime-Unterhaltungen und versuche, sie zu vermeiden, wo es nur geht. Hier muß letztendlich jeder seinen eigenen Weg finden. Wichtig ist mir nur, daß niemand durch Outtime-Gespräche aus seinem Spiel gerissen wird. Manchmal kann man sie aber schlicht nicht vermeiden, etwa dann, wenn man nicht nur spielt, sondern auch SL ist. Und dementsprechend muß man die SL dann natürlich auch outtime ansprechen dürfen. Wenn allerdings gerade ein anderer Teilnehmer ersichtlich mit einer SL spielt, also intime ist, sollte man schon etwas warten, bis die entsprechende Spielsituation vorbei ist - schließlich ist die SL auch und insbesondere für gerade spielende Teilnehmer da und nicht nur für Outtime-Fragen! Hier heißt es also: Fingerspitzengefühl beweisen! 😊

Prinzipiell bin ich aber der Meinung, daß jeder Umstand, der sich intime klären läßt, besser ist als ein Outtime-Gespräch. Und jede Spielhandlung, die irgendwelche Outtime-Situationen erforderlich macht, dreimal überdacht werden sollte. Wenn du dir also selbst irgendwelche Geschichten ausdenkst, achte einfach darauf, daß du sie ohne Zuhilfenahme von SL oder Outtime-Gesprächen umsetzen kannst. Ein Gerücht wie "Antiq hat das Inn nur bekommen, weil Frog eigentlich bisexuell ist und die beiden in den letzten Wochen wilde Orgien im Club 'Amor' in Altstadt-Westerberg gefeiert haben" kannst du auch ohne Zutun der SL in die Welt setzen. Und es ist dann auch völlig egal, ob dieses Gerücht der Wahrheit entspricht oder nicht.

Jens hat Folgendes geschrieben:

Frei zu spielen ist aus der SL Sicht natürlich leicht gesagt, wenn man ein Script oder einzelne Plots vorbereitet hat, aber als Spieler denke ich mir immer : Wenn ich jetzt sage, auf der Disc ist das Überwachungsvideo drauf oder ein Snuff Video, wo man den Mörder erkennen kann, dann mache ich mir die Sache zu leicht und außerdem der SL den Plot kaputt..

Ich denke, hier liegt ein Verständnisfehler vor. "Freies Spiel" bedeutet nicht, daß du einen Plotansatz der SL nehmen und diesen dann "frei" lösen mußt. Das ist zwar prinzipiell auch möglich, trifft aber nicht den Kern der Sache. Freies Spiel ist es etwa, wenn du entscheidest, daß Deckhead z.B. Motel-Manager anstelle des Motel-Managers werden möchte und er deswegen beschließt, Antiq zu diskreditieren. Deckhead könnte dann etwa versuchen, durch das Verbreiten des Gerüchts, daß Antiq den Laden nur gekriegt hat, weil er eine Affäre mit Frog hat, entsprechende Stimmung zu verbreiten, die Antiqs Ruf schadet; oder eher den Ruf von Frog, der sich dann vielleicht genötigt sieht, Antiq das Motel wieder wegzunehmen, um die Falschheit des Gerüchts zu beweisen. 😊 Schon haben drei Charaktere Spiel und Deckhead kann schauen, ob er erfolgreich ist. Dafür braucht es keine SL und keine Outtime-Gespräche, sondern nur deine Idee und ein Gerücht.

Wenn du jetzt natürlich unbedingt ein Video auffahren möchtest, das Antiq und Frog beim Beischlaf zeigt, mußt du das irgendwie darstellen. Da du ja weißt, daß Antiq und Frog keine Affäre haben, sondern Deckhead sich die Sache nur ausgedacht hat, kannst du etwa vor dem Con mit einem guten Freund ein reales und vorzugsweise verwackeltes Video mit ... nunja ... "angedeutetem Inhalt" machen, das dann zumindest ansatzweise Antiq und Frog beim Beischlaf zeigen könnte ... mit etwas Fantasie zumindest. 😊 Das dann intime natürlich von Deckhead gefälscht wurde. Wenn du dir diese Mühe machst, wird Deckhead vielleicht wirklich einige Spielfiguren intime überzeugen können, daß da Antiq und Frog zu sehen sind. Und schon hast du einen Plot, der schon allein aufgrund des Gimmicks "Video" für viel Interesse sorgen wird.

Wenn du allerdings nur eine leere CD dabei hast und sagst: "Da drauf sind Antiq und Frog beim Sex zu sehen", dann wird dir das intime niemand abnehmen, weil du eben nichts entsprechendes darstellst. Das gilt auch für ein lediglich "virtuell" vorhandenes "Snuff-Video", das sich eben leider keiner ansehen kann. Hättest du vor dem Con ein entsprechendes kleines Video gemacht und DAS auf dem Con herumgezeigt, wäre wahrscheinlich auch die Volkspolizei von der "Authentizität" des Filmchens ausgegangen - selbst dann, wenn es in Wirklichkeit nur aus Deckheads Fälscherwerkstatt stammt, weil er damit Geld verdienen will. Und es ist dann auch nicht auszuschließen, daß dieses Video wirklich zur "objektiven" Intime-Wahrheit wird: Wenn alle der Meinung sind, daß das Video "echt" ist, dann ist das eben so. Wer sollte da widersprechen? Aber natürlich besteht die Möglichkeit, daß in zwei oder drei Cons mal der

"wirkliche" Mörder gefunden wird und Deckheads Schwindel auffliegt - dann sieht die Sache plötzlich wieder ganz anders aus 🤔🤔

Ist deutlich geworden, was ich meine?

Es spricht nichts dagegen, wenn eine Spielfigur irgendetwas als "objektiv wahr" verbreitet. Allerdings besteht natürlich auch keinerlei Anspruch, daß dies auch wirklich als "objektiv wahr" aufgenommen wird - möglich ist es aber und dafür kommt es einerseits auf Überzeugungskraft und andererseits auf Darstellung an. Zu behaupten "Ich habe ein Video, das den mysteriösen Mörder zeigt" bringt nichts, wenn man kein entsprechendes Video hat, das man auch real vorzeigen kann. Denn ob wirklich jemals der mysteriöse Mörder auf Video aufgenommen wurde, kann Deckhead nicht alleine entscheiden, da selbst Jens nicht weiß, ob das in der Spielwelt jemals wirklich so passiert ist. Kann Jens in Gestalt von Deckhead allerdings ein reales Video vorbringen, dann gibt es intime z.B. zwei Möglichkeiten: 1. Deckhead hat das Video gefälscht, um mit dem Verkauf Geld zu verdienen oder 2. Deckhead hat das Video zugespielt bekommen, weiß aber nicht, ob es echt oder gefälscht ist. In beiden Fällen ist es vollkommen irrelevant, ob das Video "wahr" ist - letztendlich liegt es an der Reaktion der Spielwelt, dies zu entscheiden - in Gestalt der Spieler bzw. ihrer Spielfiguren, die Deckhead mit dem Video konfrontiert.

Und jetzt meine Frage:

Jens hat Folgendes geschrieben:

Mein Vorschlag wäre, das es wirklich einen OT-SL gibt, der solche Aktionen bewertet und Maßnahmen und Infos rausrückt.

Wozu brauchst dafür eine Outtime-SL? 🤔

Jens hat Folgendes geschrieben:

Und am Samstag Abend war ich einfach viel zu aufgedreht als das ich mich ins Bett legen wollte, weil es ja hieß "warten" - Somit habe ich meinen Char zwangsweise auf ICEgelegt, damit Deckhead zumindest am nächsten Morgen ausgeruht war. Mich hat es dann eher in den Bunker Club OT getrieben...

Und warum hat es nicht einfach *Deckhead IT* in den Club getrieben? 🤔

Jens hat Folgendes geschrieben:

Fühlte mich teilweise echt in der Ecke stehen gelassen und mein Char hat fast 3 Tage lang das selbe Schicksal gehabt wie Zwille und die Ladies von der Bar - kein Tageslicht und keine Offsite Aktion! Bis auf den Matrix Run fühlte ich mich von dem Gesamtplot nicht wirklich involviert. Obwohl ich alles sehr gut beobachten bzw. in Erfahrung bringen konnte

Dann hast du doch schon mehr erreicht als so mancher andere - du konntest alles beobachten, in Erfahrung bringen und Hintergründe durchblicken. Was willst du denn mehr?

Jens hat Folgendes geschrieben:

Obwohl die Befreiung der Laborausrüstung hätte ich gerne durchgespielt! Vielleicht hätten wir das auf eigene Faust machen sollen? Nur kann ich mir als Newbie dies ohne SL Unterstützung überhaupt nicht vorstellen, wie hätte das aussehen sollen? Wir setzen uns ins Auto fahren einmal um den Block und kommen mit der Ausrüstung wieder?

Zur grundsätzlichen "Beschaffungs-Run-Problematik" habe ich ja schon bei der Kommentierung von Tills Beitrag ausführlich Stellung genommen.

Daher nur zu deiner Frage: Du kannst, was du darstellen kannst. Wenn du einen Run auf ein Labor nicht glaubhaft darstellen kannst, dann geht es eben nicht. Und "einmal um den Block fahren" ist wohl kaum eine adäquate Darstellung, um die Beschaffung von Equipment im Intime-Wert von bestimmt mehreren tausend Euro darzustellen.

Frage beantwortet?

Jens hat Folgendes geschrieben:

Schade fand ich auch, das viele Plotelemente nur für einzelne Chars waren und zudem auch noch relativ verborgen, so daß man echt Glück haben mußte genau am richtigen Zeitpunkt da zu sein.(z.B. Zwille/Slug)

Tja, auch die "Zwille/Slug"-Sache war kein SL-Plot, sondern eine Idee der Darsteller, von der die SL auch erst nach "Vollzug" erfahren hat. 🤔 Ist doch schön, nicht wahr? 😊

Jens hat Folgendes geschrieben:

zb. die Geiselnahme von Sergej / Frog ==> Coyoten kommen - alle in die Zimmer warten! - Auftritt Coyoten - alle im Bunker Club warten! warten...warten... Das hätte man auch Aktionreicher oder offener machen können, so daß alle mitbekommen was jetzt eigentlich los ist..

Ist dir nicht vielleicht in den Sinn gekommen, daß eben gerade *nicht alle* mitbekommen sollten, was eigentlich los ist? Etwa weil genau das Sinn der ganzen "Dramaturgie" war?

Jens hat Folgendes geschrieben:

Aber ansonsten lebte ich die 3 Tage nur von der SC Bespaßung untereinander und das finde ich schade, da ich doch schon ein wenig auch von der SL bespaßt werden möchte

Tja, da fällt mir nur wieder das zu ein, was ich auch zu einer ähnlichen Aussage von Till weiter oben geschrieben habe: Du hast also im übertragenen Sinne an einem Fußballspiel teilgenommen und monierst jetzt, daß man zwischendurch nicht Handball gespielt hat? Das paßt, wie jetzt schon mehrfach von mir erläutert, wohl kaum zusammen.

Drei Tage reine Interaktion mit SCs ist exakt die Art und Weise, wie ein Resurrection-Con idealerweise funktionieren sollte. Das ist nicht "schade", sondern erklärtes Ziel unseres Spiels

! Wenn dir das nicht gefällt, sind unsere Cons vielleicht einfach nicht das richtige für dich. Aber das mußt du selbst entscheiden.

LaGa hat Folgendes geschrieben:

Auch ich würde mir aber mehr Daueraktionen im Bunker wünschen, also tatsächliches Freizeitangebot.

Und was noch außer einem Club mit Musik, einem Motel mit Imbiß und einem Salon mit Glücksspiel und Prostitution? 😊 Auch hier bitte *konkrete* Vorstellungen und kein nebulöses "mehr Daueraktionen".

Marina hat Folgendes geschrieben:

Mein Vorschlag zu dieser Szene: die Verhandlungen zwischen Frog, Sergej und Whesley hätten im Bunkerclub von den anderen drei Coyoten bewacht an dem Einzeltisch stattfinden können. Entweder während des Betriebes oder während die anderen Teammitglieder an den Wandbänken warteten. Da alle entwaffnet waren und absolut keine Möglichkeit auf unblutige Gegenwehr bestand, hätten Frog und Sergej sehr gut in einem großartigen Schauspiel entführt, die Anwesenden mit Waffen und Geschrei im Zaum gehalten und so alle Spieler in das Geschehen mit eingebunden werden können.

Auch hier ist es wieder mal erstaunlich, wie Teilnehmer, die vorgeben, vom "Haupthandlungsfaden" ja nichts mitbekommen zu haben und ihn dementsprechend "doof" fanden, sich dazu berufen fühlen, der Welt mitzuteilen, wie man es hätte "richtig" machen müssen. Da frage ich doch: Woher um alles in der Welt nimmt man dieses Wissen, wenn der Plot doch angeblich an einem "vorbeigegangen" ist?

Und irgendwie fühlt man sich dann immer spontan an ein bestimmtes Zitat von Dieter Nuhr erinnert, das sich alle "Plot-Besserwisser" mal vor Augen halten sollten ... ihr wißt schon, welches Zitat ich meine. 😊

Marina hat Folgendes geschrieben:

Ein Vorschlag ganz anderer Natur: Ich habe es als Spieler sehr begrüßt unten im NSC-Raum schlafen zu können, damit Zwillie Intime nicht im Club wie sonst übernachtet und ich dafür nicht extra nach hause fahren musste. Letzteres wäre wegen mangelnder Mobilität auch gar nicht möglich gewesen. Daher schlage ich vor, allen Spielern, die Intime einen mehr als guten Grund haben nicht im Motel übernachten zu können, die Möglichkeit zu geben im NSC-Raum zu schlafen und dies auch anzukündigen.

Um es kurz zu machen: **Der Aufenthalt im NSC-Bereich ist Spielern auf unseren Cons strengstens untersagt!** Dort liegen nicht nur alle Plotunterlagen offen herum, werden Plotangelegenheiten besprochen und ziehen sich SL wie NSCs für ihre Rollen um - er dient auch als Rückzugsraum für diejenigen, die auf dem Con naturgemäß dem meisten Outtime-Streß ausgesetzt sind. Andere Personen haben dort nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der SL etwas zu suchen. Punkt.

Marina hat Folgendes geschrieben:

Obwohl ich dafür keine Rechenschaft ablegen muss, dies aber Intime wie Outtime auf dem Con getan habe und als erster Kritikpunkt genannt werde, möchte ich hier wiederholt anmerken:

Die Verlosung fand bereits hier im Board statt.

Die Fertigstellung der Bilder war anders geplant.. aber ganz nach Murphy kommt "erstens immer alles anders und zweitens als man denkt": meine derzeitige Lebens- und Wohnsituation hat meinen Zeit- und Ortsplan zerfleischt und ließ mir keine Möglichkeit mehr, die Bilder rechtzeitig fertig zu stellen.

Mein Fazit: derartige Planungen werde ich in Zukunft ganz bleiben lassen und Vorbereitungen erst dann bekannt geben, wenn 100%ig abzuschätzen ist, dass die Planung funktioniert.

1. Zunächst einmal wundere ich mich, daß du meinst, hier "Rechenschaft" abzulegen. Du erklärst Umstände und machst sie damit für alle transparent - also genau das, was ich mit diesem Beitrag auch tue.

2. Natürlich fand die Verlosung bereits im Board statt: Ich sprach ja explizit von den "fehlenden Aktbilder(n) im Inn aus Zwillies Hand und Verlosung", um mich auf die Gewinner-Bilder aus der Verlosung zu beziehen. Und genau die waren eben nicht da.

Verlosung zu bezielen. Und genau die waren eben nicht da.

3. Alle wissen jetzt, warum sie nicht fertig geworden sind - was ist daran jetzt "Rechtfertigung"? Mir persönlich sind die fehlenden Bilder insbesondere deshalb besonders negativ aufgefallen, weil sie zu den Dingen gehörten, auf die ich mich bei Vol. Seven ganz besonders gefreut hatte. Das ist alles.

4. Wenn ich einen Con erst dann ausschreiben würde, wenn zu 100% abzuschätzen ist, daß die Planungen funktionieren, hätte es wohl nie ein Resurrection gegeben. Man muß schon was riskieren. Und kann damit auch mal auf die Nase fallen. Das gilt für alle Teilnehmer eines Cons in gleicher Weise.

Und das ist dann auch ein schönes Schlußwort. 😊

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

Quentin Tarantino, 1994

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

[Nach oben »](#)

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

Bruder Marten

Renascentum-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Verfasst am: So Sep 30, 2007 12:52 Titel: Re: Meine Kommentare

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Zunächst mal wurde Freitag weitaus länger als bis 01.00 Uhr gespielt - der letzte Spieler kam meines Wissens sogar noch später. Ich selbst war erst weit nach 03.00 Uhr im Bett. Samstag war von SL-Seite nach meiner Erinnerung gegen 01.00 Uhr Schluß.

Nur für´s Protokoll: Samstag morgen war um 05.30 Uhr Zapfenstreichen, Sonntag morgen um 02.00 Uhr. Ich habe den Job des Lichtausmachers sehr genossen. Es ist realistisch, dass auch im Inn irgendwann das Licht ausgeht. Es gibt da nun mal keinen 24 Stunden Service. Und ja, das Good Nite Inn hat nur EINEN Raum. Der Ostbunker wurde halt nicht im Hinblick auf ein Motel gebaut. Beim ersten Larp hat mich das auch gewundert. Inzwischen habe ich mich daran gewöhnt und finde es gut. Es sorgt für eine gewisse Atmosphäre der Geselligkeit. Aber es erfordert natürlich auch mehr Rücksicht.

Solange ich den Innbetreiber gebe, wird das Licht im Inn aufgrund eines demokratischen Entschlusses gelöscht - wenn die meisten schlafen wollen, mach ich das Licht aus. Und dann bleibt es aus. 😊

Im übrigen habe ich dieses Verhalten NICHT mit der SL abgesprochen. Es war mein Spiel. Vielleicht noch eine gute Gelegenheit, Euch einen kleinen Einblick in meine Umsetzung der Spielempfehlung zu geben. Ich denke bei meiner Handlung immer ein bißchen im Zwiegedanken:

"Ist es intime für mich schlüssig, das jetzt so zu tun UND ist es outtime richtig, ein Gewinn für die Mitspieler, vertretbar, umsetzbar usw?"

Mit dieser Herangehensweise lassen sich die meisten Probleme bewältigen:

* Jedem Spieler ist doch klar, dass sich ein spontaner Run nicht einfach so umsetzen läßt. Weder intime (wo genau in der Anlage von Tokyo Interlab ist das Teil, auf das ich es abgesehen habe?) noch outtime (die Orga ist sicher gut beschäftigt). Sowas will geplant sein. Also spielt man die Planung. Das ist doch eigentlich schon Spiel genug. Und ich denke, auch das macht Spaß.

* Ich esse und trinke nichts, was ich nicht essen und trinken darf oder will. Und selbst, wenn mir jedem was anbietet oder aufdrängt, darf ich so tun als ob. Ich habe die Opferregel auf meiner Seite.

* Wenn meinem Charakter etwas nicht paßt, spiele ich sein Unbehagen. Es ist zwar wünschenswert, dass wir uns outtime alle respektvoll oder sogar freundschaftlich einander gegenüber verhalten, aber gerade bei Cyberpunk darf man auch mal das Arschloch sein.

* Wenn ich mit einem Mitspieler eine bestimmte Rollenkombination spiele (Leibwächter & Bewacher z.B.), kann ich mich doch problemlos durch Nachfragen versichern, dass der Job okay ist. Ich kann durch Fürsorge dem Mitspieler das Gefühl vermitteln, sein Spiel wertzuschätzen ("Sag mal, Adam, hast Du was gegessen? Los, hier haste Geld, stopf Dir den Fanst voll. Ich komm solange ohne Dich aus (schließt Bürotür ab)). Um solche Geschichten gut zu spielen, haben die meisten von uns doch ihre Erfahrung mit Larp gesammelt.

Vielleicht hilft es auch, wenn man vor dem Larp nicht nur Pläne für den Charakter macht, sondern auch bestimmte "Krisensituationen" im Kopf durchspielt. Das erfordert natürlich ein gewisses Maß an Erfahrung, das ich von einem Neuling nie erwarten würde. Aber man kann lernen und seine Technik wie ein Schauspieler stetig verbessern. Und dann benötigt man eigentlich keinen Plot von der SL mehr, um Spaß zu haben, weil man mehr und mehr Spaß daran hat, den Charakter nicht nur zu spielen, sondern zu ihm zu werden.

Und dann ist es eine Leichtigkeit, Emotionen zu empfinden und zu spielen wie ich sie am Samstag abend empfunden und gespielt habe.

Ich räume allerdings ein, dass man nach diesem acting etwas braucht, um wieder ganz aus der Rolle rauszukommen. 😊

Ach ja: Frog ist die größte Hete, wo gibt. Das weiß doch echt jeder. 😊

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

[Nach oben »](#)

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

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

Gehe zu:

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