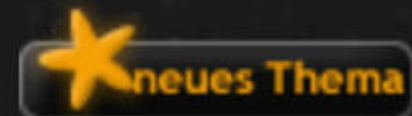


Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Eight - Feedback & Berichte

Gehe zu Seite **1**, **2** Weiter



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

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

Autor	Nachricht
Florian Resurrection-Orga  Administrator  Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien	 Verfasst am: So Sep 21, 2008 19:45 Titel: Resurrection Vol. Eight - Feedback & Berichte zitat Moin ihr, hier ist der Platz für Feedback und Berichte zu <u>Resurrection Vol. Eight - Internal Affairs</u>. Sobald Tanja und ich wieder in Wien sind, gibt es auch noch einen kleinen Rückblick von mir.
Nach oben »	profil pn www

Götz Registrierter Benutzer  Anmeldedatum: 14.08.2006 Beiträge: 31 Wohnort: Megaplex Berlin-Potsadam	 Verfasst am: So Sep 21, 2008 22:23 Titel: zitat Da ich ja klassisch immer wenigstens beim Con-Feedback einer der fixen bin, will ich zumindest damit nicht brechen: R8. Für mich ein Con der sehr schön im ambientig und sozial war. Was für mich als Spieler eines Chars der unterdessen in der Kampagne recht fest verwurzelt ist viel Vor- und ein paar Nachteile hatte. Nachteile zuerst: Durch eine recht klar definierte Rolle ist der Charakter nicht mehr ganz so spontan zu spielen wie auf R5. Das ist etwas schade, da ich in der Spontanität von LARP einen der mir wichtigen Aspekte sehe. In diesem Zusammenhang ist es natürlich auch etwas schade, dass zwei der fünf Adam wichtigsten Anspielchars nicht mehr (so stark) in der Kampa waren/sind. Mia fehlte ganz doll, zumal sich viele Fragen an Adam auf Mia bezogen. Jetzt außerdem nochmal OT: Mia hat kein Kind von Adam. Das Zwillie weg ist, ist für Adam auch doof. Zwillie war für Adams Grundkonzept kein extrem wichtiger Char ABER für die dichte Stimmung im Bunker geradezu eine Schlüsselfigur. Klatsch und Tratsch war immer sehr schön mit Zwillie zu machen und auch Smalltalk. Insofern auch OT: Ein riesen Salut für Zwillie! Zu OT-Bubbles: Das OT-Verhalten kam mir diesmal deutlich anders vor, als auf den anderen Res-Cons: Mehr ganz kleine mikro rosa Wölkileinchen. Dafür aber weniger Orte, die vollkommen OT-Zonen wurden. Das ist insofern schlecht, als dass man sich weniger gänzlich dem OT entziehen kann, aber insofern GUT, als dass insgesamt der Spielfluss nur mit kurzen hacken vorangeht. Auch gab es OT-Unstimmigkeiten bei Zwilles tot. Wann war Zwillie unrettbar, wann war sie schon tot. Das hat die Szene sehr schwierig spielbar gemacht und auch zu krassen Fehleinschätzungen geführt. Positiv: Insgesamt sehr dichte Stimmung. Sehr klare Charakterprofile. Trotzdem (oder gerade drum) hatten alle Charaktere mehr Tiefgang als Abziehbilder. Klare soziale Abhängigkeiten und Strukturen wurden erfolgreich durchgezogen und das ist wirklich eine Kunst. Es ist kein einziger Spieler dem Konzept gegenüber destruktiv oder OT rein egoistisch gewesen. Ans Alpha-Team: Ich wusste wirklich auch OT nicht wie der Kampf enden würde, aber bitte bitte kommt wieder. Ihr habt zwar IT eine total beschissene Situation, aber ihr habt OT ein fantastische Situation in spätere Spielsituationen eingebunden zu werden. Also noch recht viele Chancen auf eine funktionierenden Run. Außerdem rein OT zur Aufmunterung: Adam und Paganini haben auch schon einen Job verbockt und einen Job super durchgezogen, der einfach NICHTS brachte (außer Spielspaß). An Mad und Pain: Danke für die Bar, die "Geile Scheisse" und das nette anspielen. Vor allem weil das flirten wirklich dann auch glaubhaft weniger wurde, als Mia erwähnt wurde. Ebenso an die "Mädels" und Gates ohne Euch wäre die Security sicher um vieles langweiliger abgelaufen. Auch wenn ich "Jakob Wassermann" nur kurz traf und dann sofort für die Sicherheit beim Brawl etwas machen musste: Sehr schön gespielt! Vielleicht bitte beim nächsten die Schlüsselszene für einen Charakter, mit dem viele Spieler Empathie/Mitleid haben, auch sich etwas tiefer entwickeln lassen. Mir hat es leid getan, dass ich nicht glaubwürdig da mehr machen konnte. Danke an Timo und Hauke, ich glaub ihr habt die Bank auch OT möglich gemacht, oder?
---	--

Außerdem noch etwas zu den Gerüchten: Noch nie hatte ich so wenig schlechtes Gewissen bei LARP Gerüchte NICHT weitergegeben zu haben. Grundsätzlich gilt ja auf LARPs, dass es netter ist, die Gerüchte zu teilen. Auf R8 aber wurden sie auch zur Messlatte, welche Loyalitäten und Gefühle den abgestumpften Chars überhaupt (noch) wichtig sind. Und das fand ich im

Gerüche der abgestumpften Chairs überhaupt (noch) wichtig sind. Und das fand ich im nachhinein toll. Vor dem Con hatte ich mich krass gewundert, da ich gerade in einer Rubrik praktisch kein einziges Gerücht selber weitererzählen konnte. Aber das hatte im Nachhinein gerade besonderen Reiz.

Auch wenn nach dem Speziellen etwas pauschal:
Liebe Orga und liebe NSCs: Vielen Dank für einen hervorragenden Ambiente-CP-Con.

Vieleich fällt mir morgen noch was ein, aber erstmal sein IHR dran.

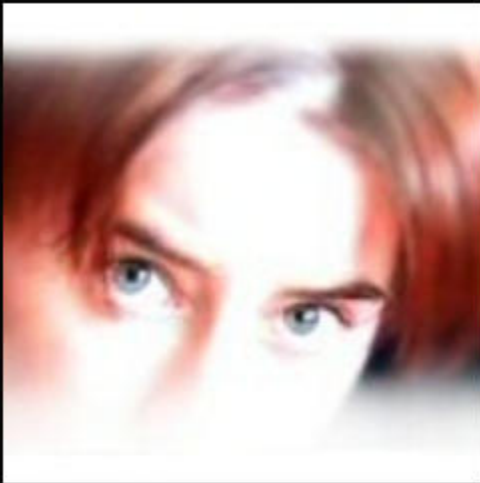
Grüße,
Götz aka Adam (aka BlueByte)

[Nach oben »](#)

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

Marina

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 25.05.2005
Beiträge: 91
Wohnort: Osnabrück

 Verfasst am: So Sep 21, 2008 23:15 Titel:

[zitat](#)

Zu jedem Con gebe ich sehr gerne ein ausführliches Feedback, was für mich persönlich auch immer ein Resümee der Veranstaltung bedeutet.

Dieses Jahr ist allerdings alles anders. Zwille ist tot und dieses Ereignis hat mich derart aus den Fugen geworfen, dass ein Resümee oder Feedback meinerseits kaum mehr möglich ist.

In eigener Sache:

Der Kritik von Götz, dass OT nicht klar war wann Zwille tatsächlich unrettbar verstorben ist, kann ich voll zustimmen. Leider habe ich als Sterbende niemandem einflüstern können, dass da ein IT deutlich erkennbarer Stich ins Herz zu sehen ist. Aufgrund des längeren Liegens auf dem kalten Boden hätte ich erst nach einem kräftigen Räuspern deutlich flüstern können und das hätte die Trauer-Szene derart zerstört, dass ich mir diesen OT-Hinweis verkneifen musste.

Daher meine Bitte: Bitte verwendet mehr Kunstblut. Immer. Ich als Spieler werde als Konsequenz nun stets ein paar Kapseln Kunstblut im Spiel mit mir führen um Verletzungen besser darstellen zu können.

Ohne Kunstblut hat keiner der anwesenden Spieler wissen können, dass Zwille schon in einer großen Blutlache lag als der Medic eintraf.

Schade, das hat viel von der Stimmung genommen.

Der Rest meines Feedbacks soll sich auf Lob und Dank beschränken:

Danke, David, für die tiefe Trauer von Slug, als er Zwille weinend in den Armen gehalten hat. Und auch Danke für das Wärmen und Stützen, ohne dass ich niemals so lange auf dem kalten Boden ausgehalten hätte. Du hast Zwille einen sehr emotionalen Charakter-Abgang ermöglicht und mir das Sterbenlassen meines Charakters ein wenig erleichtert.

In diesem Sinne danke auch an Marten, der gemeinsam mit Slug Zwilles Hand gehalten hat. Diese Szene ging mir sehr nahe.

Danke natürlich auch an unsere beiden Barkeeper, die nie für einen Plausch zu schade waren und mit denen jedes Spiel zu einem Genuß wurde, für ihr Durchhaltevermögen. Mit Freuden denke ich an Mad's "Vo vo vo vo vo vo - Thresen!" über das auch nach dem Con noch gerne gelacht wurde. Euer "Geiler Scheiß" (danke für den Namen 😊) war einfach spitze! Ich hab davon nicht genug bekommen können.

Danke an Götz für die schöne Interaktion zwischen Zwille und Adam und später für die herrliche Skepsis gegenüber der abgehobenen Leia. Es ist immer wieder eine Freude mit dir zu spielen!

Tobias, dein Dawn Gates hat mir Samstag Abend wirklich Angst gemacht. Der irre Blick, mit denen du mich hinter zerwühlten Haaren aufgefordert hast dich zu erschießen - gruselig! Wäre Hack nicht plötzlich in den Club gestürzt, ich hätte dir vor Muffensausen tatsächlich ins Bein geschossen. Dabei hatte ich mir fest vorgenommen keinen einzigen Schuss abzugeben. Gutes Spiel!

Das Alphateam: Ihr wart klasse Jungs! Ein so bunter Haufen in dem jeder seinen festen Platz als Spezialist hatte. Das Spiel mit euch hat immer viel Spaß gemacht. Ganz besonders danke ich dem Spieler von Psycho für das aufmunternde Gespräch Samstag Nacht, als er, Dawn Gates und ich vor dem Bunker saßen. Das hat mir wirklich sehr geholfen mich wieder zu fangen und (hoffentlich) überzeugend weiterzuspielen.

Danke auch an Henning, Hendrik (der große dünne) und Markus (der lange) für die großartigen Kämpfe! Ich bin völlig hingerissen und begeistert.

In dem Atemzug muss ich die Leistung von dem NSC Hendrik (der große dünne) hervorheben: Hendrik, du hast deine Rollen mit sehr viel Tiefe rübergebracht, ich habe dich als Snake zunächst gar nicht wiedererkannt. Körperspache, Stimme, Frisur - alles so sehr verändert, dass ich zwei Mal hinsehen musste. Wirklich super!

Was aber nicht heißen soll, dass die anderen beiden NSC-Jungs nicht auch eine klasse Leistung gebracht haben. Tausend Dank dafür!

Eines meiner kleinen Highlights auf dem Con war der traurige Blick von Sickness als er mit kleiner Stimme "Irgendwas mit Wurst" zu Ehren Zwilles bestellt hat. Das ging richtig tief..

Danke an Jan alias Hack für das Nachäffen-Dürfen ohne verhauen zu werden. Man könnte fast meinen Zwille hätte Narrenfreiheit oder Welpenschutz bei ihm gehabt 😊

Und natürlich auch danke an Timo für das Massieren der bösen Schulter. Leider ist es eine waschechte Zerrung, die ich mir beim Sterben zugezogen habe, aber deine Massage hat mir zumindest für zwei Stunden Linderung gebracht. Göttlich, deine Hände.

Es gibt noch so viel mehr, was für das ich den Spielern meinen aufrichtigen Dank aussprechen möchte, hier aber den Rahmen sprengen würde.

Hier also ein ganz großer Dank an alle Spieler und NSCs!
Auch in diesem Jahr habt ihr eine herrlich stimmige Welt erschaffen, die ich sehr genossen

	habe. Es tat gut alte Bekannte wiederzusehen und Neue kennenzulernen. Am Wichtigsten von allem aber ist mir eine Erkenntnis, die ich auf diesem LARP erfahren habe, und dass ich dadurch von meiner Seite aus mich mit Florian aussöhnen konnte. Ich freue mich also auf das nächste Mal, ob in Osnabrück oder Bremen! ☺ Grüße, Marina alias Zwillie alias Leia Solo
--	---

Nach oben »	profil pn email www icq
-----------------------------	---

Vampy
Registrierter Benutzer


Anmeldedatum: 21.09.2008
Beiträge: 2

 Verfasst am: Mo Sep 22, 2008 00:58 Titel: [zitat](#)

Also ... Hallo ^^
Dann möchte ich auch mal meinen "Senf" dazugeben... aber zuerst für alle, die mit IT / OT-Namen und Nicknames auch so ein grandios nicht-vorhandenes Talent der Zuordnung von Namen+Gesicht haben wie ich: Ich bin Carmen, die Spielerin von Ruby...

Da das mein erstes Cyber-Punk-Larp überhaupt war, möchte ich zuerst anmerken, dass ich teilweise wirklich unsicher war, was den Hintergrund anging. Das hat mich doch noch einige Male gehemmt und ich hoffe, ich habe damit keinen anderen Spieler irgendwie gestört. Das komplette Set, die Spieler, die Deko und das Ambiente hat mich immerhin doch letztendlich sehr beeindruckt - was da alles auf die Beine gestellt wurde - das hat einen positiven Eindruck auf mich gemacht... so sehr, dass ihr meinen Chara (bzw. MICH) bestimmt nicht das letzte Mal gesehen habt (hehe, ob ihr nun wollt oder nicht. ☺) ...Oder mit anderen Worten: Ja, ich bin beim nächsten Mal (bzw. übernächstem Mal? ☺) wieder gerne dabei ... wenn ich darf. ☺

Zu den bereits angesprochenen Themen:

OT-Bläschen: (btw. so habe ich den Begriff auch noch nie gehört. ^^) Mir sind eigentlich fast gar keine aufgefallen. oO ...außer denen, die ich selbst verschuldet habe. >.< Dafür auch mal eine kleine Entschuldigung von mir. ☹ Ich gelobe Besserung, versprochen.

Darstellung: Dem von Marina und Götz bereits angesprochenem, kann ich nur zustimmen. Ich bin echt die ganze Zeit davon ausgegangen, dass man Zwillie noch helfen kann. Da wäre etwas mehr Kunstblut eindeutiger gewesen. (günstige Alternative: Gemüsesaft eingefärbt?) Aber ich werde mir wohl Marinas Resume daraus auch zu Herzen nehmen und mir ein paar Kapseln besorgen. Man kann ja schließlich nie wissen ☺ ...

Von mir noch:
Die Location: HAMMER! Einfach nur Heavy. ^^ Ich war begeistert. Über den Verlust von Zeitgefühl muss ich euch wohl nichts erzählen... irgendwann war es mir unmöglich überhaupt noch die Tagesform zu schätzen. (Übrigens an dieser Stelle für Uzi: Dein Uhr-Shirt war genial. ^^)

Offenes Ende: als ich da mit einem Mal richtig IT im Feeling und meiner Rolle drin war ... auf dieser Treppe stand mit tausend Gedanken um die weitere Zukunft ... und plötzlich von Florian hörte: "Das Ende der Fahnenstange ist erreicht;... OT!"... da dachte ich wirklich zuerst: "Wollt ihr mich verar....?!" ;P Als man mir dann hinterher auch noch sagte: "Das ist immer so!" fiel ich fast ganz vom Glauben ab. Ich bin es wohl einfach zu sehr gewohnt, dass es zumindest Teilabschlüsse gibt, damit es eine runde Sache ist. Doch DAMIT habe ich nicht gerechnet.... Das Gefühl in der Luft zu hängen beschreibt es wohl ganz gut. Das wollte ich noch mal anmerken, auch wenn ich es vor Ort schon gesagt habe. Nun weiß ich es ja und kann auch damit leben. ^^ (Bleibt mir ja auch nichts weiteres übrig, nech? ☺)

Um nicht zu viel zu wiederholen, schließe ich mich einfach mal dem Lob der beiden Vorredner für Orga, Spieler und NSC' s an. So viele schöne Szenen, die ich garantiert nicht vergessen werde. ☺ Danke dafür. Danke für die super Verpflegung durch das Bar-Double und Marina. Danke an die Orga, dass ich so kurzfristig noch mitmachen durfte und dass ihr euch so lieb um mich als "Küken" gekümmert habt.

So far... Jetzt darf erstmal der Nächste. ^^

Bis Dann ^^ und liebe Grüße
Carmen

Nach oben »	profil pn email
-----------------------------	---

Bruder Marten
Renascentum-Orga

Moderator



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

 Verfasst am: Mo Sep 22, 2008 17:37 Titel: All good things... [zitat](#)

Ich nehme den Sprechstein dann mal auf.. ☺

LOB:

- an die richtigen Betreiber vom Ostbunker dafür, daß sie uns dieses Mal alle Tische, Stühle und Zugänge dagelassen haben, auch wenn sie immer noch nicht gepeilt haben, daß unser Spiel Vorbereitung und Stress bedeutet, bei dem man basisdemokratisches Noch-mal-beim-Chef-nachfragen absolut nicht gebrauchen kann. Andererseits war ich auf diese Weise schneller in der Rolle.
- für die Verantwortlichen der Bardeko & Kittys Salon. Der Bunkerclub war noch schöner, der Salon noch "verruchter" als die Male zuvor. Was auch deshalb toll ist, da die Ambiente-Kurve somit stetig nach oben geht.
- für die Organisatoren des SDSD. Besser hätten wir Sergejs Andenken nicht in Ehren halten können. Und die ganze Einrichtung mit PIN-Nummer und Safe war richtig groß.
- für die Wrestler. War das ein cooles Showhighlight.
- für Hendrik, der die Bürde bewältigt hat, eine Schlüsselfigur für meinen Charakter mit Leben zu füllen. Herzlichen Dank dafür. Jetzt hat Jakob ein Gesicht. ☺
- an alle und ich meine wirklich alle, die da waren. Es gibt keinen, den ich beim Showdown im nächsten Jahr missen möchte. Und das meine ich ernst. Jede gute Geschichte braucht Figuren mit "dem Plan" (z.b. Frog und Styx), Figuren, die "schon länger dabei sind" (z.B. Adam und Uzi), Figuren, die "nichts mehr zu verlieren haben" (z.B. Hack und Serge), aber eben auch

Typen, "die sich ihre Sporen erst verdienen" (Team Alpha, Mad und Pain) und Typen, die "für überraschende Momente" (z.B. Lollipop, Candy und Ruby) sorgen. Achtet mal darauf, wie die Charaktere in klassischen Abenteuer-Action-Serien konzipiert sind. Und das funktioniert auch beim Larp. Und ohne die SL/Orga und die NSC-Springer-Armee, die jedes Mal über sich selbst hinaus wachsen, ist ein RES für mich schon nicht mehr denkbar...

KRITIK:

- wie immer war das Larp mit etwa zweieinhalb Tagen viel zu kurz. 😊
- und nach fünf Jahren haben wir den Ostbunker immer noch nicht übernommen. 😞
- ja, mehr Blut. Wann immer es möglich ist, jedenfalls.
- Ich Trottel hab kein Bild vom Volksdeputierten a.D. im Inn aufgehängt. Schande über mich.

@ Götz:

Das Zusammentreffen zwischen Jakob und Antiq habe ich im Zusammenspiel mit der Orga seit RES 2 vorbereitet. Wie es letztlich über die Bühne gehen würde (und ob überhaupt) war bis zu diesem Larp (für mich) absolut unklar. Daß daraus eben diese Szene wurde, lag am Zusammenspiel aller Beteiligten (!), das sich im Spiel so ergeben hat. Ich habe allerdings entschieden, daß bereits nach wenigen Worten und Gesten der (Wieder-) Annäherung die Szene in die eines Cyper-Punk-Horror-Films umschlagen sollte - damit Euch allen der Schreck in die Glieder fährt und die Liebensgeschichte eine zusätzliche Tragik bekommt. Ich hoffe, das hat auch geklappt. Insofern kann ich der Spielleitung und allen beteiligten Mitspielern nicht genügend dafür danken, diese Szene so ermöglicht zu haben. Es ist bloß schade, daß eine Reihe von Mitspielern, die bereits vor dem Larp etwas über Antiq und seine sehnsuchtsvolle Suche nach Jakob wußten, dieses Mal nicht dabei waren. Das ist ein bißchen das Risiko unseres Kampagnen-Konzeptes. Aber vielleicht auch eine Motivationshilfe für alle übrigen, beim nächsten Mal wieder dabei zu sein. Der Ausgang dieser Geschichte ist noch offen. Und jeden ist dazu eingeladen, an ihrem Fortgang mitzuwirken.

@ Marina:

Auch ich fand ´s etwas schade, daß Zwilles Tod nicht eindeutiger war. ABER so konnten sowohl David als auch ich die Fassungslosigkeit und das Leugnen der Tatsache, daß Zwillie so plötzlich aus ihrer Mitte gerissen wurde, schön und stimmig verkörpern. Ich werde diese Szene jedenfalls in andachtsvoller Erinnerung beibehalten. 😞
Für die Figur "Zwillie" war das jedenfalls ein stimmiger Abgang, der vielleicht die weitere Geschichte von RES noch beeinflussen wird. Ich fand es jedenfalls sehr cineastisch. Und todtraurig. Auch ich mußte inzwischen feststellen, daß ich als Antiq einfach nicht über tote Freunde weinen kann, sondern nur lodernde Wut verspüre. So hatte ich den Charakter eigentlich nicht angelegt. Das hat Dein Spiel und das von Sarah auf RES 5 gestaltet.

@ Carmen:

Du hast den eindrucksvollen Beweis erbracht, daß Erfahrung beim Larp zwar hilfreich, aber nicht alles ist. Ruby ist für mich schon durch ihre schon stetig wechselnden Outfits unvergessen, wobei sie darunter aber dieselbe schnippisch, aber verletzbare Person blieb. Dein Auftritt mit gepackten Koffern kurz vor Schluß, die Du dann schicksalsergeben fallen läßt, ist eines meiner Highlights. Ich möchte die Figur nicht missen. Sie paßt so gut in den Bunker. Bin sehr dafür, daß Du beim nächsten Mal wieder dabei bist. 😊

Zum Schluß noch eine Entschuldigung an all die Mitspieler, mit denen ich zu wenig gespielt habe. Ich gelobe Besserung für ´s nächste Mal.

Wäre toll, wenn Ihr wieder alle mit dabei wärt.
Marten alias Genosse Daniel "Antiq" Fugger

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

Zuletzt bearbeitet von Bruder Marten am So März 15, 2009 23:12, insgesamt 3-mal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Tobias

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 22.09.2008

Beiträge: 3

Wohnort: Osnabrück

📄 Verfasst am: Mo Sep 22, 2008 21:34 Titel:

[zitat](#)

Infiziert

Das Wort beschreibt meinen jetzigen Zustand am besten. Ihr alle habt ein wunderbares Spiel geliefert und mich von der Welt des Cyberpunk-Larp fasziniert.

Dank euch bin ich mehr als motiviert mehr Zeit und Geld (was bei mir beides nicht übermäßig vorhanden ist) in dieses Genre zu stecken.

Aber mein Lob des Tages geht an ... *trommelwirbel*...

Das HERRENKLO!

bzw. alle jene welche dafür gesorgt haben das es am letzten Tag fast genau so sauber war wie am ersten. Es ist das erste mal (und ich hoffe nicht das letzte) das ich erlebt habe das JEDER seinen Sch**ß wieder sauber gemacht hat. Großes Daumen hoch!

Auf ein baldiges Wiedersehen

Tobias aka. Dawn Gates

Hier könnte ihre Werbung stehen.

[Nach oben »](#)

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

Markus84

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 23.09.2008

Beiträge: 5

📄 Verfasst am: Di Sep 23, 2008 12:16 Titel:

[zitat](#)

Moin Moin,

also ich spiele seit 6Jahren LARP und ärgere mich gerade das ich nicht früher mit Cyberpunk angefangen habe 😞

Als Axt des Alpha teams hat mir das Spiel super viel Spass gemacht. Ja wir haben, wie schön auf der Absprache gesagt wurde "Tief ins Klo gegriffen" aber gerade das macht Larp doch aus, oder?

	oder! Und Ja wir haben einstimmig beschlossen, wenn wir dürfen sehr gerne wieder zu kommen 😊 Dafür das dies ein Ambiente Con war, wurde soviel geboten das ich gar nicht weiß wo ich anfangen soll, normaler weise verstehe ich unter ambiente con.... rumsitzen und quatschen... aber diesmal war das anders. Ganz großes Lob an die Orga, NSC und Mitspieler. Das wir den Job verhaufen haben is ja nu mittlerweile kein geheimniss mehr aber dadurch wurd es erst interessant. Soviele möglichkeiten an Geld zu kommen und so wenige gelegenheiten haben das Wochenende versüßt. Wie gesagt erster Res-Con für uns ein voller Erfolg. Besonders schöne Aktionen während der Einschleusungen in den Bunker und leichte Geldunterschlagungen haben hoffentlich auch anderen Spielern/NSC´s nicht den letzten Nerv geraubt. Wie gesagt ganz großes Lob an ALLE und herzlichen Dank für die freundliche Intergration ins Spiel für nicht "Stammspieler". Lg Markus alias Axt
Nach oben »	profil pn

Timo Registrierter Benutzer 🔪🔪🔪🔪🔪  Anmeldedatum: 17.05.2005 Beiträge: 93 Wohnort: Bremen	📅 Verfasst am: Di Sep 23, 2008 19:01 Titel: zitat Hallo liebes Alpha Team, wenn euch dieser Con und die Spielphilosophie Spass gemacht haben, dann würden wir uns auch sehr freuen, euch ggf. in Bremen zu einem unserer Cons einladen zu dürfen. Das ganze spielt in der gleichen Welt und gleichen Zeit, so dass die Charaktere die gleichen sein könnten.. Nun aber genug der Werbung. Der Con hat mir ziemlich gut gefallen, auch wenn ich einen Großteil der Zeit mit Organisation beschäftigt war, und wie mir mehrfach gesagt wurde, immer mit einem ziemlich ernsten und gestressten Gesicht herumgelaufen bin. Dieses mag zum einen an der Nacht von Freitag auf Samstag gelegen haben, die für mich weder lang noch entspannend war, oder auch einfach darum, dass mein Charakter ebenso viele Sorgen hatte. Dennoch hat mir das Zusammenspiel mit allen Teilnehmern gefallen und ich hoffe, dass mein Handeln größtenteils schlüssig und auch "in character" war. Wenn ich irgendwem OT auf die Füße getreten haben sollte, so tut mir das leid, bin doch eigentlich ganz lieb. Besonders hervorheben möchte ich den Einsatz der Spieler am Sonntag Nachmittag, es waren wirklich viele noch lange da und haben mitgeholfen, das Chaos zu beseitigen. Besonders gefallen hat mir die Szene am Samstagabend im leeren Club. Als Mad, die Bardame, sich mit an den Tisch gesetzt hat und während des Gesprächs eingeschlafen ist. War evtl auch ganz gut so, sonst hätte Sie sich noch mehr Sorgen gemacht. Zusammenfassend kann ich sagen, dass mir das Spiel der Charaktere gefallen hat, der Con ein Erfolg gewesen ist und ich mir wünschte, dass die Bunker-Cons weiter gehen. Aber ich verstehe auch, dass die Organisatoren eine (längere) Pause nehmen wollen. Timo
Nach oben »	profil pn

Christoph Revenant-Orga 🔪🔪🔪🔪🔪 Moderator Anmeldedatum: 15.04.2008 Beiträge: 78 Wohnort: Delmenhorst	📅 Verfasst am: Di Sep 23, 2008 22:33 Titel: zitat Hallo Leute, grosses Lob an alle Vorweg,sowohl Orga wie auch NSC's und Spieler. Es hat sehr viel spass gemacht wieder mit Euch zuspieren. Zwille wird uns allen Fehlen, auch wen Paganini nicht so rüber kam. Aber nicht jeder Profi läst sich was anmerken, aber Fehlen wird sie ihm schon und die Guten Sandwiches. Es war auch wieder klar das Paganini am 2 Spieltag im Sicherheitszentrum sitzt,um Adam zu unterstützen. Aber wir haben ja auch schon viel Scheisse erlebt. Ich hoffe wie schlimm die Zeit im Bunker nun wird das wen Paganini vorbei kommt sich immer noch Leute für ne Pokerrunde finden und sei es nur um das nächste volle Magazin. Ich hoffe Serge hat dieses mal nicht zuviel verloren. Schöne momente waren der Überfall auf die Bank, das erinnerte mich an viele Verpatzte Pen & Paper Shadowrun Aktionen. Timo kennt glaube ich das gefühl. Uzi's Falafel waren Sau lecker und auch Marinas Eintopf. Ich danke Mad und Pain für den Spass an der Theke und die Tödlichen Erdnüsse. Das Highlight war der Kampf zwischen Brain The Pornster und Master Blaster, Jungs ihr habt eine Supershow geliefert und Uns eine menge Geld gebracht. Antiq das Inn war wieder Klasse Ambiente, nur der Porno fehlte Etwas. Ganz grosses Lob noch mal an die Orga, Ihr schaft es immer wieder ein schönes und überraschendes Ende zu bereiten. Ich freue mich schon auf den nächsten Con und ich hoffe das wir uns alle in Bremen wiedersehen. Zwar bin ich dann wieder auf der Dunklen Seite der Macht zu treffen. Also bis Bald Gruss Christoph
Nach oben »	profil pn msnm icq

Hauke Registrierter Benutzer 🔪🔪🔪🔪🔪 🔪🔪🔪🔪🔪 	📅 Verfasst am: Mi Sep 24, 2008 20:33 Titel: zitat Götz hat Folgendes geschrieben: Danke an Timo und Hauke, ich glaub ihr habt die Bank auch OT möglich gemacht, oder? 😊
---	---



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Nope, diese Ehre gebührt Markus und Markus (☺). Von Timo stammt allerdings der Safe, ohne den das SDSD nicht so geil gewesen wäre.

Ich war nur von der Idee spontan begeistert und habe mich als "Umsetzer" auf dem Con gemeldet. Mir hat das ganze bereits in seinem jetzigen Zustand so gut gefallen, dass ich seine Einrichtung nur jeder Orga nahelegen kann.

Zum Con:

Ich fange mal mit den negativen Dinge an:

- * die kurze und kalte Freitag Nacht hat mich am Samstag zuerst zum Auftauen und Aufwachen bis in die Abendstunden gezwungen. Und so habe ich Zwilless Tod schlicht weg verpennt.... ☹
- * das das WLAN nicht so gefunzt hat, wie ich es mir vorgestellt hatte... ☹
- * das einige Spieler fehlten, die sich eigentlich angemeldet hatten. Habe insbesondere jemanden vermißt, mit dem ich im Vorfeld schon einiges gespielt hatte.

Die positiven Dinge:

- * die Dusche und das geborgte Handtuch - meine Rettung, vielen Dank dafür!
- * die vielen Mitspieler, die alle zu einer schönen und glaubwürdigen Stimmung beigetragen haben
- * der "Banküberfall", der so richtig in die Hose gegangen ist, weil Hack und Serge einfach zu richtigen Zeit am richtigen Ort die coolen Sau-Aktionen machen konnten. Sowas kann so nur im Larp klappen. Vielen Dank, ich bekomme jetzt noch Zittern vor Aufregung, wenn ich an die Szene denke.
- * Die beiden Kämpfe, insbesondere der zweite. Extrem geile Leistung, sah richtig gut aus. Ich will das Video sehen!
- * das es I-Net gab und die SL das auch genutzt hat.
- * das SDSD: Cool mit dem Bildschirm und dem Lesegerät. Bitte die kleinen Unzulänglichkeiten beseitigen und den anderen Orgas dringend zur Nachahmung empfehlen. Aus meiner Sicht nämlich ein guter Grund, warum Runner in einen Laden wie dem Bunker kommen sollten. Schließlich haben die Bankangestellten auch gezeigt, dass sie sich nicht austricksen lassen.
- * das ich beim Pokern gewonnen habe.
- * das Lollipop beim Black Jack verloren hat. ☹

- * das gemeinsame Abendessen mit der Orga und weiteren Mitspielern.
- * das mit RES 9 und 10 die Kampagne im nächsten Jahr zu einem sicherlich würdigen Abschluß gebracht werden wird

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](#)

Markus

Resurrection-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 12.03.2004
Beiträge: 198
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Fr Sep 26, 2008 10:11 Titel: Markus' Feedback

[zitat](#)

Hallo zusammen,

das bisher geäußerte Feedback stimmt mich sehr positiv, weil es zeigt, dass sich die aufwendige Arbeit im Vorfeld gelohnt hat – denn es war bezüglich Ablauf, Terminierung und Spielerlebnis aus meiner Sicht eine richtig glatte und entspannte Veranstaltung. Umso ärgerlicher war der unnötige Outtime-Ärger vor (Anmeldeverhalten; Benehmen bzw. fehlendes Engagement einzelner Teilnehmer) und während/nach der Veranstaltung (Wg. frühe Morgenstunden des Samstags).

Dass es organisatorisch nahezu optimal gelaufen ist, zeigt mir, dass das Konzept, viel Intime-Verantwortung in Spielerhand zu legen, erfolgreich ist: Alle vom Bunker-Team und deren „Freunde“ haben beim Auf-, Um- und Abbau sowie der Nahrungsbeschaffung, -verarbeitung und -verteilung richtig gut mitgemacht – sogar ein Team-Mitglied , das intime gar nicht dabei war (Anja)! ☺

Besonders herausstellen möchte ich in diesem Zusammenhang und bezüglich CON-Vorbereitungen **Timo's** Leistung, ohne den wir diesen Con wahrscheinlich hätten vergessen können! Danke für die hervorragende In- UND Outtime-Arbeit vor, während und nach dem/des Con(s)!

Ich wünsche mir für zukünftige Veranstaltungen allerdings, dass die ganze Arbeit, die Timo/Styx alleine leisten musste, auf mehrere Schultern verteilt wird! Dazu gehören vor allem Vorbereitungen und Engagement im Vorfeld!!!

Zum Spielerlebnis: Ich durfte dieses Mal komplett in einer Rolle sein, was mir wieder richtig Spaß an Brain gebracht hat – das ist nun mal kein Charakter für „ne Stunde zwischendurch"! Dass der „Fall Brawl“ zudem gut übergekommen ist, zaubert mir ein fettes Grinsen aufs Gesicht – mit dem Wrestling-Showkampf und der Story darum herum habe ich mir einen kleinen Traum aus Kindheitstagen erfüllt! ☺

Dass die Spielatmosphäre so schön dicht war und dass es so selten OT-Zonen/-Blasen gab, finde ich toll – auch ich habe kaum welche wahrgenommen bzw. (mit)erzeugt!

Götz hat Folgendes geschrieben:

[...]Das ist insofern schlecht, als dass man sich weniger gänzlich dem OT entziehen kann,[...]

Also mal ehrlich: Wer unbedingt mal eine OT-Auszeit braucht, kann z. B. einfach mal einen Spaziergang machen und muss das nicht im Kern-Spielgebiet Bunker erledigen!

Ich hoffe, dass auch unsere dreiköpfige NSC-Truppe Spaß gehabt hat – es war auf jeden Fall eine Freunde, euch in Aktion zu erleben! Dankeschön, ich würde mich freuen, wenn ich bei Volume Nine/Ten wieder auf euch zählen kann!

Ein großes Dankeschön auch an meine Mit-Orga-/SL für die gute Zusammenarbeit und den Beweis, dass ein Con bzw. dessen Vorbereitung auch über 1.000 km Entfernung und trotz Berufsstress, Flugpannen, (Ex-)Spieler-Störfeuer usw. klasse laufen kann!

Mein abschließender Gruß (der geht insbesondere an unsere Resurrection-Neulinge, die allesamt offensichtlich eine Menge Spaß hatten und sich m. E. sehr gut in unsere Spielwelt integriert haben):

Bis bald, ich freue mich auf ein Wiedersehen - wenn nicht in unserem, dann hoffentlich im Revenant-Theater! ☺

	Markus P.S.: Zur „Blutlachen-Affäre“ äußere ich mich inhaltlich übrigens absichtlich nicht, weil ich keine Lust auf eine weitere Böller-im-Kochtopf-Diskussion habe. Einige können offensichtlich nicht anders, als solche Kleinigkeiten, die von einem Feedbackenden erwähnt werden, breitzutreten... Wenn das als wesentlicher Einschnitt des Spielerlebnisses und/oder Orga-Fauxpas gesehen werden will... na ja... bitte sehr! Ich behalte mir vor, das albern zu finden. Denn eigentlich spielen wir uns selber. Johann Wolfgang von Goethe
Nach oben »	profil pn

Vampy
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 21.09.2008
Beiträge: 2

Verfasst am: Sa Sep 27, 2008 17:33

Titel:

zitat

Also, dann versuchen wir es doch mal mit ein wenig NSC Feedback *gg*

Wie ich ja schon sagte fand ich es schade, dass wir nur 3 NSCs waren, aber es hat sich ja gezeigt dass 3 reichen können um so einiges an Spiel mit hineinzubringen. An Markus (und auch die anderen Orgamitglieder) auf mich könnt ihr für 9+10 sicherlich zählen, sofern ich die Wochenenden frei halten kann, diesmal auch mit pünktlicher Anmeldung *unchuldigpfeif*

Die einzige Kritik, die ich für das WE zu verteilen hätte würde gegen mcih selbst gerichtet sein, weil cih teilweise mit meinem Spiel nicht ganz zufrieden war, aber das ist natürlich nichts, was eine Konkritik wäre *gg*

Mir persönlich hat das Spiel Spass gemacht, das Essen war großartig und im allgemeinen die Atmosphäre dicht. Ich persönlich habe keine OT-Blasen mitbekommen, auch keine Bläschen [außer im NSC Bereich *lach*]

Also: gerne wieder

-> Edit: -.- das kommt davon, wenn der eigene Freund nicht auf den Account achtet. Das da ^-oben stammt natürlich von Orion Guardian aka Hendrik. @ Florian: Meine multiblen Persönlichkeiten reden anders. ^^

Zuletzt bearbeitet von Vampy am Do Okt 02, 2008 01:29, insgesamt 2-mal bearbeitet

Nach oben »

profil

pn

email

Florian
Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Sa Sep 27, 2008 18:25

Titel:

zitat

Vampy hat Folgendes geschrieben:

Also, dann versuchen wir es doch mal mit ein wenig **NSC Feedback** *gg*

Multiple Persönlichkeit oder falscher Benutzer? 😊

"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

Priddi
Registrierter Benutzer





Anmeldedatum: 24.09.2006
Beiträge: 2
Wohnort: Lüneburg

Verfasst am: So Sep 28, 2008 18:23

Titel:

zitat

dann mach ich mal....

hallo Ihr alle, die Ihr mir ein tolles Wochenende beschert habt.
Herzlichen Dank dafür !!!

Negativ aufgefallen sind mir eigentlich nur drei Dinge:

1. meine Bauchweh am Samstag
von denen ich noch immer nicht weiß, ob sie von zuviel "Geilem Scheiss", zu wenig Schlaf, dem Kaffee oder einer Mischung aus allem herrühren.... 😊

2. das Samstagabend nur drei Leute und ich im Club waren,
weil alle anderen entweder im Casino, im Inn oder im Sicherheitszentrum waren... 😞

3. der Outtime-Zusammenkunft am Samstagvormittag....
vielleicht haben andere vorher was mitbekommen
aber für mich kam eine überraschende "die SL will ein OT-Treffen machen" Ansage.
Nennt mich altmodisch, aber ich finde, sowas gehört nach dem Con geklärt.
Ich weiß nicht, worum es geht und es geht mich auch nichts an.
Und mit diesen Worten will ich auch keine diesbüzügliche Diskussion lostreten.
Es geht hier lediglich um das Feedback und diesen Punkt wollte ich einfach nur loswerden.

zu 1. aber auch Mad darf mal merkwürdig sein...wobei... 😊 ...naja...

ich hoffe, ich bin niemanden aufm Schlips oder gar zu nahe getreten.
Wenn ja. Es tut mir leid !!

zu 2. so habe ich doch ein freundliches Kopfkissen bekommen,
das trotz ernster Gesichter den Ausblick genießen konnte..... 😊

Das grünrote Zeug hat endlich einen Namen. Danke Zwille/Marina.
Auch wenn der Grund der Namensvergabe der denkbar schlechteste ist 😞
Mad hätte Zwille gerne näher kennengelernt....

Danke Hack/Jan, für den spontanen Zuspruch.
Das hat mir Mut für mehr gemacht 😊

Danke Axt/Markus für die breiten Schultern beim Banküberfall.
Du hast Dir die Erdnüsse redlich verdient 😊

Danke Euch Jungs für die tollen Show-Einlagen.
Die Kämpfer und ihre Manager. Ihr wart klasse.
und....warum tragen eigentlich nicht mehr Männer Kajal....*seufzt*

Danke Paganini/Christoph für die tollen Reaktionen....
allerdings...nur Du weißt, was eigentlich los war.
Denn ich war wirklich ganz brav und harmlos, schüchtern, zurückhaltend, wohlerzogen und sensibel 😊

Danke Brain/Markus für die unermüdlichen Rettungsversuche meines Lack"rocks" am Samstag....
aber da war es schon zu spät 😞

Danke Euch Bunkerinsassen für den herzzereissenden Abschied am Sonntag *schluck*

Ich könnte noch schreiben und schreiben...
und weil ich das wußte, hats auch so lange gedauert, bis ich mich zum Schreiben aufraffen konnte.

Also nochmal: Ich danke Euch allen für das schöne Spiel, für das Spielenlassen, für das Stehenlassen des Tresens
-die Formel "vovovovovo Tresen-
war wirklich ihr Geld wert 😊 und überhaupt und sowieso !!!

ich freue mich auf ein Wiedersehen /-spielen mit Euch allen!!!
Egal ob nu in Bremen oder Osna oder sonstwo.

Britta aka Mad

noch was.....nennt mich paranoid...aber.....findet es sonst niemand auffällig, daß genau dann etwas passiert, wenn das Perverse Barkeeper-Team Konkurrenz bekommt?? 😊

...ein ganz klares vielleicht!

[Nach oben »](#)

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

Florian
Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mi Okt 01, 2008 07:30 Titel: Mein Rückblick

[zitat](#)

Moin ihr,

nach über einer Woche nun endlich mein persönlicher Rückblick auf **Resurrection Vol. Eight - Internal Affairs:**

Vorfeld des Cons

Wer die Vorbereitung des Cons hier im Forum miterlebt und meine Worte auf der SL-Ansprache gehört hat, der weiß eigentlich schon fast alles über diese Zeit. Ich habe das Vorfeld von Vol. Eight als das anstrengendste und kräftezehrendste meiner ganzen Orga-Laufbahn empfunden. Das lag nicht nur daran, daß ich mich mal wieder über die Anmeldemoral geärgert habe, vermehrt nervtötende und in Beleidigungen abdriftende Diskussionen mit bestimmten (Ex-)Teilnehmern führen mußte oder zu der abschließenden Erkenntnis gelangt bin, daß mit dem Engagement von einem oder zwei Spielern der gesamte Con steht oder fällt. Nein, mir ist klar geworden, daß ich allmählich nur noch sehr eingeschränkt dazu bereit bin, Zeit, Mühe und Herzblut in eine Sache zu stecken, die offenbar nur wenige wirklich zu interessieren scheint. Und damit meine ich nicht den Zeitraum der drei Con-Tage, sondern die Wochen davor. In denen von der Orga ganz selbstverständlich (und ja auch zu Recht) ein Höchstmaß an Vorbereitungsarbeit erwartet wird, ein stetig wachsender Anteil der übrigen Teilnehmer hingegen aber zu glauben scheint, daß ein eingeschickter Charakterbogen zwei Tage vor dem Con doch schon Engagement genug ist. Wenn es denn überhaupt soweit kommt. Es gab nämlich mal wieder Teilnehmer, die mir ernsthaft mitgeteilt haben, daß ihr ach so schwieriges und arbeitsreiches Leben ihnen nun wirklich keine Zeit mehr läßt, nach einer unterschriebenen Anmeldung und einem überwiesenen Teilnahmebeitrag auch noch so etwas Banales wie einen Charakterbogen auszufüllen. An all jene noch mal ganz herzlich: Leckt mich am Arsch! Und meldet euch bitte nie wieder für einen Resurrection-Con an! Auf Klappstühle wie euch können wir nämlich echt verzichten.

Aber natürlich gab es auch wieder Positives. Insbesondere mit den Neuzugängen (denen MIT Charakterbogen 😊) habe ich mehrheitlich gute bis sehr gute Erfahrungen gemacht. Mittlerweile kann ich wirklich behaupten: *"Zeige mir, wie du dich anmeldest und ich sage dir, ob du auf einen Resurrection-Con paßt!"*. Meine Einschätzungen waren da wohl durchweg richtig. 😊 Eine fristgemäße Anmeldung, das Einhalten von Zusagen und die Erkenntnis, daß es für eine umfassende (Zusatz-)Betreuung auch mal ein kleines Dankeschön an die Orga sein darf, helfen nämlich allen Beteiligten.

Doch wie ich einigen Stammspielern schon im Vorfeld des Cons mitgeteilt hatte: Die positiven Erlebnisse können die negativen mittlerweile nicht mehr verdrängen. Dafür sind es zu wenig positive und viel, viel zu viele negative Erfahrungen. Ich habe schlicht keine Lust mehr, mir für meine unentgeltlichen Mühen regelmäßig Arschritte verpassen zu lassen. Wenn man ständig in eine Sache investiert und am Ende für einen selbst doch nur ein großes Minus dabei herauskommt, dann wird es Zeit zu einem Ende zu kommen. Denn an eine Besserung der Verhältnisse glaube ich nicht mehr. Fünf Jahre endloser Predigten haben schließlich nichts signifikant verbessern können. Mich kotzt es nur noch an.

Das Ergebnis dieses Vorfelds von Vol. Eight war die Entscheidung, die Resurrection-Kampagne 2009 zu einem Ende zu bringen. Und nach einer längeren Pause vielleicht weiter zu machen. Oder auch nicht. Es gab sogar Phasen, wo Tanja und ich fast schon gehofft hatten, daß wir das notwendige Teilnehmer-Quorum nicht erreichen und Vol. Eight einfach absagen können. Weil uns die ganze Sache mittlerweile derart an die Substanz geht, daß unsere eigene Lebensqualität darunter leidet. Und wir es nur noch beenden wollten.

Als wir dann am Donnerstag durch eine Verkettung unglücklicher Umstände und eigene Gleichgültigkeit unseren Flug verpaßt hatten und auf dem Flughafen Wien-Schwechat saßen, sagte ich mir immer wieder: *"Laß es sein. Fahr jetzt nach Hause, sag' den Con ab, setz' dich vor deine Konsole, spiel' endlich mal GTA IV zu Ende und laß Resurrection einfach Resurrection sein."* Was schon erschreckend genug ist. Viel erschreckender finde ich aber, daß unsere Entscheidung, doch noch zusätzliche Euro 220,- auszugeben und eine zwölfstündige Bahnfahrt nach Osnabrück auf uns zu nehmen, fast ausschließlich auf der Erkenntnis beruhte, daß uns eine Absage des Cons letztendlich teurer gekommen wäre als die Mehrkosten der Fahrt. Wenn ich bedenke, daß wir noch vor fünf Jahren ganz selbstverständlich und ohne mit der Wimper zu zucken über Euro 700,- privat vorfinanziert haben, um das Projekt Resurrection überhaupt materiell an den Start bringen zu können, dann zeigt mir das, wie wenig mir diese Kampagne eigentlich noch wirklich bedeutet. Und das kann es nicht sein.

Mit dieser Grundstimmung kamen wir am Freitag morgen nach zwölf Stunden Fahrt, einmal Umsteigen in Hannover und drei Stunden Schlaf in einem stickigen Zugabteil in Osnabrück an. Nicht gerade die günstigsten Voraussetzungen für einen schönen Con.

Der Con

hat mich dann aber für viele der Ärgernisse im Vorfeld entschädigt. Was vielleicht auch daran lag, daß die Orga quasi "unbewußt" nur Rollen übernommen und Szenen gespielt bzw. für sich geplant hatte, die sie schon immer mal machen wollte und die uns mehr Spaß als sonst beschert haben. Hätten wir vielleicht schon mal sehr viel früher so machen sollen. Zumal ich den Eindruck hatte, daß wir auf diese Weise dem Bunker-Ambiente weitaus mehr behilflich waren als sonst. Die zwei Perversen zu Besuch bei Zwillie im Ostbunker und Brain als Wrestling-Star mit seinem "bösen" Gegenstück Master Blaster waren nicht nur für uns ein tolles Erlebnis, sondern zweifellos auch ein erheblicher Zugewinn für den ganzen Con. Und ich möchte fast sagen: Mehr, als es Frog, Kitty, Sergej und Hans jemals hätten sein können. Doch nicht nur diese in erster Linie persönliche Komponente hat mich meine Grundstimmung vom Freitag morgen weitgehend vergessen lassen.

Irgendwie kam es mir so vor, als hätten wir nach fünf Jahren und acht Cons, davon jetzt sechs im "Mikrokosmos Ostbunker", endlich das erreicht, was wir schon immer haben wollten: Ein auf dem Con komplett von Spielercharakteren betriebener Bunker mit gewachsenen Strukturen, herausragenden Persönlichkeiten, selbstlaufenden Geschichten und einer SL, die zwar noch hin und wieder ein paar Szenen dazu beisteuert, in erster Linie aber vor allem Mitspieler und ansonsten bestenfalls noch so etwas wie ein Moderator im Hintergrund ist. Dieses Gefühl eines wirklich reibungslos funktionierenden sozialen Gefüges, in das die SL nur noch am Rande verwickelt ist und das sie sich selbst auch mal "von außen" anschauen kann, hatte ich auf einem eigenen Con zum ersten Mal. In Anbetracht der Tatsache, daß Vol. Eight unser letzter "klassischer" Bunker-Con war, ist diese positive Erfahrung für mich die abschließende Bestätigung, daß unser **Cyberpunk-Soap**-Konzept in Vollendung funktionieren kann. Das "Bunker-Team 2.0" hat den Abschlußtest bestanden! 😊 Und mir gibt dieses Erlebnis jetzt die unbedingt erforderliche Motivation, Vol. Nine und Vol. Ten nicht nur als "Pflichtübung" zu betrachten, sondern das Staffel- und Kampagnenfinale mit voller Überzeugung und dem notwendigen Tropfen Herzblut anzugehen. Das schon mal als vorgezogenes Fazit und notwendiges Gegengewicht hinsichtlich meiner Ausführungen zum Vorfeld.

Der Freitag

war für mich ein ähnlich historisches Ereignis meiner Orga-Laufbahn wie das Con-Vorfeld. Allerdings in vollkommen gegensätzlicher Weise: Ich habe nie einen entspannenderen Con-

Auftakt erlebt. 😊 Der Time-In war angenehm früh und streßfrei, mein Auftritt als Frog, der "Pate", verlief genauso wie geplant und Lynx gab mir die Gelegenheit, irgendwann einfach abzuschalten, mich in eine Rolle fallen zu lassen und die Atmosphäre des Bunkers mal als Intime-Besucher zu erleben - der seltsamerweise auch noch eine erstaunliche

Vorzugsbehandlung genießen durfte. 😊 Ein erster Wermutstropfen war unsere verpatzte Zeitplanung bei den zwei "Außeneinsätzen", weil wir schlicht nicht damit gerechnet hatten, daß Spieler auch mal pünktlich losfahren. Aber ich denke, die Verzögerung hielt sich in Grenzen und sie war intime ja auch irgendwie schlüssig. Zwar hat hat diese Sache den Auftritt der zwei Perversen ebenso verzögert, aber die (intime erste) RealLife-Begegnung mit Zwillie, die schon angesprochene Vorzugsbehandlung und insbesondere die "Orgie" im Salon Kitty mit Lolly Pop und dem "Genossen Paßvorsteher" haben das ziemlich schnell wieder aufgewogen. Es war richtig toll, diese Orgie streng intime an- und auszuspielen und sie dann allmählich in ein entspannendes Outtime abgleiten zu lassen. (Live-)Rollenspiel ist halt was für Erwachsene - insbesondere auf Resurrection-Cons! 😊 Damit hätte dieser Freitag Abend/Samstag Morgen einer der schönsten meiner LARP-Karriere sein können. Doch leider kam ein zweiter Wermutstropfen hinzu, der zwar komplett outtime war, aber zu äußerst unschönen Szenen und nur einer Stunde Schlaf für die Orga führte.

Der Samstag

stand anfangs ganz im Zeichen der Outtime-Klärung dieses zweiten Wermutstropfens, der zumindest einen positiven Nebeneffekt hatte: Die gesamte Orga war schon um 10 Uhr im Bunker. Und wir konnten die Sache klären, auch wenn dazu eine kurze Spielunterbrechung notwendig war. Diejenigen, die wissen worum es ging und was, im wahrsten Sinne des Wortes, auf dem Spiel stand, werden verstehen warum wir so handeln mußten. Alle anderen bitte ich, das einfach zu akzeptieren und nicht weiter nachzufragen.

Auch wenn ich Zwilles Tod aufgrund dieser Umstände nur am Rande mitbekommen habe, konnte ich zumindest das zeitnahe Auffinden der Leiche einleiten, einige Fotos schießen und sowohl die verzweifelten Rettungsversuche als auch die tiefe Trauer miterleben. Ich fand die ganze Szene einfach grandios und des Abgangs einer maßgeblichen Protagonistin der Kampagne mehr als würdig. Als dann Lynx und Lupo im Bunker eintrafen, von Zwilles Tod hörten und von Hack zum letzten Geleit in den Bunker Club geführt wurden, kamen mir wirklich die Tränen. Zwillie lag dort zwar nur noch "virtuell", ich starrte also auf einen nackten Boden, aber irgendwie empfand ich das ganze als unheimlich traurig. Und ab diesem Zeitpunkt war ich auch wieder völlig im Spiel.

Als nächstes geschah dann das, was *ich* schon immer mal auf einem Con erleben wollte 😊 : Ein simpler Überfall! Keine feindliche Gang, keine Sichtec, keine Runner - sondern schlicht drei Typen, die einfach nur auf Beute aus waren und sich dafür das Sergej Dragow Shadow Deposit ausgesucht hatten. Leider habe ich den Überfall selbst nicht miterlebt, aber die Schilderungen der Beteiligten zeigen mir, daß richtig hübsche Szenen dadurch entstanden sind. Auch wenn ich auf ein längeres Spiel mit Geiselnahme und Verhandlungen gehofft hatte. Die Namen von

zweien der Räuber ließen das ja durchaus vermuten. 😊

Schließlich nahte das "Saturday Night Main Event": "The Pornster" Hulk Housemeister vs. Master Blaster, bei dem Lynx als Ringrichter fungieren mußte. Das "Vorspiel" mit "Weigh-in" am Morgen, Snake's Herausforderung und seinen "five minutes of glory" hat den Hauptkampf sehr schön eingeleitet, auch wenn ich nach dem Vorkampf durch den Schlafmangel der vorherigen

zwei Nächte derart geplättet war, daß ich den Fall Brawl am liebsten um eine Stunde vorgezogen hätte. Aber Weißer Russe kann ein sehr guter Energielieferant sein - selbst wenn mal zufällig *kein* Alkohol drin ist! 😊 Tja, deswegen auch nur "zweitbestes Bar-Team der Welt"! 😊 Beim Hauptkampf war ich dann auch wieder wach und ich muß trotz meines einen Aussetzers bei einer Szene feststellen, daß wirklich alles hervorragend geklappt hat. Ein Meilenstein in der Resurrection-Kampagne! 😊 Seit Jahren wollten wir schon so etwas wie eine "Fight Night" im Bunker stattfinden lassen - und jetzt hatte es endlich mal geklappt. Und auch noch so gut. 😊 Markus und Henning haben aber auch hart dafür trainiert - diesen persönlichen Einsatz möchte ich nochmal ausdrücklich erwähnen! Der Rest des Samstags ist in meiner Erinnerung nur noch schemenhaft vorhanden. Ich kann mich aber noch erinnern, daß Tanja irgendwann fast schon im Stehen eingeschlafen war und mir auch wieder einfiel, daß etwas Schlaf vielleicht ganz ratsam wäre. Gegen Mitternacht sind wir dann abgehauen, ins Bett gefallen und haben auf dem eigenen Con mal so richtig ausgeschlafen.

Der Sonntag

begann entsprechend ausgeruht. Wir hatten uns fest vorgenommen, Vol. Eight ohne Action-Sequenz enden zu lassen und ganz auf die Dramatik der beginnenden "Belmsk-Blockade" zu setzen. Ich hatte meine Zweifel, ob der Funke überspringen und sich tatsächlich ein Ansatz von Panik entwickeln würde - aber diese Bedenken waren wohl völlig unnötig. Von Orientierungslosigkeit über Zweifel bis zu Schicksalsergebenheit und Trotz war die ganze Bandbreite von Reaktionen quasi spürbar. Ist sicherlich auch der Tatsache geschuldet, daß dieses Ende sich in gewisser Weise intime schon vorausahnen ließ, nachdem wir endlich mal funktionierendes Internet im Bunker hatten und die entsprechenden Möglichkeiten auch genutzt haben. So konnte erst gar nicht der Eindruck eines "aufgesetzten" Endes entstehen. Und wer den Artikel in RUNNER'S RESORT am Wochenende gelesen hatte, der wußte ja, daß sich in Osnabrück irgendwas zusammenbraut - und hat das Ergebnis auch miterleben können. Nun sind Belmsk und der Bunker eingeschlossen - das Finale naht! 😊

Was mir sonst noch besonders positiv aufgefallen ist:

- Timos Engagement vor, nach und auf dem Con - um mit Frog zu sprechen: "Hätte ich Styx in dreifacher Ausführung, würde alles problemlos laufen".
- Daß der gastronomische Einsatz von Mad und Pain zwar aus Outtime-Notwendigkeit und nach Outtime-Absprache erfolgte, die Intime-Gründe aber *noch* entscheidender waren! 😊
- Besagten gastronomischen Einsatz an sich - ausgenommen Mad's Versuch, einen eigenen Cocktail zu kreieren. Mann, war das Zeug scheußlich! 😊
- Zwilles neue Currysauce, von der ich zwar Schluckauf bekommen habe, die aber trotzdem besser war als die alte.
- Die Wurst-Quiche aus der Co-Produktion von Zwillle und Leia Solo.
- Die Ordensverleihung für Frog - ich war richtig gerührt.
- Die Szene "Lynx hat Durst" am Freitag: Lynx merkt, daß ihm jeder Wunsch von den Augen abgelesen wird und verkündet bei Zwilles Wurstparadies lautstark und bewußt provozierend, daß er Durst habe. Zunächst passiert nichts. Keine Minute später schneit Styx zufällig mit zwei Getränken in das Inn, reicht sie Lynx und Lupo und sagt: "Ihr habt bestimmt Durst, oder?".
- Hacks bzw. vielmehr Jans Gesichtsausdruck als er den Namen auf dem VID eines der Bankräuber gelesen hatte.
- Daß wir einen seit Jahren bestehenden Charakterplot von Antiq zu einem Höhepunkt bringen konnten, Hendrik G. den "alten Freund" klasse gespielt hat und Marten mit der Szene und der Auswahl der Darstellers richtig zufrieden war.
- Lolly Pop und Ruby - für tolles (Zusammen-)Spiel, Wandlungsfähigkeit und zwei Nutten mit Herz! 😊
- Die Uniform und Ausrüstung des "Genossen Paßvorstehers".
- Die Black-Jack-Runden mit Lolly Pop - ich mag kurze Glücksspiele und keine langwierigen Poker-Turniere.
- Der Run des Alpha-Teams am Freitag, bei dem schlicht nicht noch mehr hätte schief laufen können - der Rekord des Tokyo-Interlab-Runs von Vol. Two ist definitiv eingestellt und das Team wurde schon "Alphatest-Team" genannt! 😊 😊
- Das Sergej Dragow Shadow Deposit - Dank an Markus und Markus!
- Daß Lynx ein gewisses Versprechen gehalten hat.

und natürlich

- Unsere drei NSCs David, Hendrik D. und Hendrik G.! Für alles und noch viel mehr! 😊

Was mir sonst noch besonders negativ aufgefallen ist:

- Die vielen Versprecher bei Charakternamen durch mich und andere: Tanja/Lupo hat sich Luna genannt, ich habe sie als Kitty bezeichnet, Marina hat in Leia-Rolle als Zwillle gesprochen und Henning/Hans hat Leia schlicht Zwillle genannt. Ok, ist eigentlich schon wieder komisch und daher nicht wirklich negativ. 😊
- Daß das SDSD nur von so wenigen Spielern genutzt wurde.
- Das SDSD-Abrechnungschao - der virtuelle 5.000-€uro-Kredit hat mir gezeigt wie Banken Krisen entstehen und wo der Take-Out der Wetten geblieben ist.
- Daß die Resurrection-Orga jetzt um ein Mitglied ärmer ist.
- Daß ich Uzis Falafel nicht mehr probiert habe.

Was ich auf diesem Con gelernt habe:

- Das Resurrection-Konzept des "Mikrokosmos Ostbunker" funktioniert - man muß dafür nur alle Intime-Verantwortung auf dem Con in vertrauensvolle und engagierte Spielerhände legen können.
- Daß man als SL in Rolle am besten Intime-Gast auf dem eigenen Con ist.
- Daß der alte Spruch "*Wenn es am Schönsten ist, dann soll man aufhören*" jetzt einen für mich unübersehbar wahren Kern hat.
- White Russian schmeckt auch ohne Wodka. Aber anders. 😊

Das Fazit

Trotz vieler Tiefen im Vorfeld und einer Tiefe vor Ort mein schönster Bunker-Con, auf dem die Orga sich viele Wünsche erfüllt hat und damit das Spiel aller Teilnehmer mehr als sonst bereichert hat. So möchte ich unsere alten Bunker-Cons in Erinnerung behalten können. Und das kann ich jetzt ja. 😊

So, wer bis hierhin durchgehalten hat, darf jetzt noch in den Genuß meiner allseits beliebten Kommentare kommen:

Götz hat Folgendes geschrieben:

Durch eine recht klar definierte Rolle ist der Charakter nicht mehr ganz so spontan zu spielen wie auf R5. Das ist etwas schade, da ich in der Spontanität von LARP einen der mir wichtigen Aspekte sehe.

Verdammt, jetzt liegen mir etwa ein Dutzend bissiger Entgegnungen auf der Zunge. Aber ich belasse es bei der simpelsten: Wie wäre es als Ausgleich mit etwas mehr Spontaneität bei der Anmeldung und den Charakterunterlagen? 🤔

Götz hat Folgendes geschrieben:

Auch gab es OT-Unstimmigkeiten bei Zwilles tot. Wann war Zwillie unrettbar, wann war sie schon tot. Das hat die Szene sehr schwierig spielbar gemacht und auch zu krassen Fehleinschätzungen geführt.

Da ich die Gefahr eines "Böllers im Kochtopf" als gebannt ansehe: Wie wäre es mit ROLLENSPIEL um das herauszufinden? Was hast du denn erwartet? Einen Zettel mit *"Dieser Charakter ist unrettbar tot"* neben Marina? Die Dynamik und Dramatik der Szene ist doch erst dadurch entstanden, daß Unklarheit herrschte! Wer versucht denn noch "Wiederbelebungen", wenn der Tod schon zweifellos feststeht? Sowas sollte sich doch wohl im Spiel ergeben. Abgesehen davon: Während dieser Szene standen ständig zwei SLs in unmittelbarer Nähe, die man auch notfalls einfach hätte befragen können, etwa mit "Fühle ich einen Puls?" oder "Atmet Zwillie noch?". Genau dafür waren wir ja unter anderem vor Ort! Also jetzt bitte nicht die eigenen Versäumnisse als SL-Fehler deklarieren, sondern einfach zugeben, daß man vielleicht auch nicht gerade eine rollenspielerische Glanzleistung abgeliefert hat.

Und zum Thema Kunstblut: Ja, das hatten wir vor, es stand dick in der Plotübersicht. Als ich die "fertige" Szene aber sah, habe ich mich dagegen entschieden. Einerseits aufgrund der simplen Erkenntnis, daß bei Zwilles *schwarzem* T-Shirt auch ein Liter von dem Zeug nicht wirklich darstellende Qualitäten gehabt hätte und andererseits aus dem viel wichtigeren Grund, daß ich die Szene einfach nicht stören wollte. Sie erschien mir dramatisch und tief genug - so wie sie war. Außerdem war ich mir sicher, daß Marina in diesem Moment Abschied von Zwillie nahm. Und das wollte ich erst recht nicht stören.

Marina hat Folgendes geschrieben:

Der Kritik von Götz, dass OT nicht klar war wann Zwillie tatsächlich unrettbar verstorben ist, kann ich voll zustimmen.

[...]

Ohne Kunstblut hat keiner der anwesenden Spieler wissen können, dass Zwillie schon in einer großen Blutlache lag als der Medic eintraf.

Schade, das hat viel von der Stimmung genommen.

Kann ich, wie gesagt, nicht ansatzweise nachvollziehen. Ich hatte als herumstehender OT-Beobachter auch keinesfalls einen solchen Eindruck bei den Beteiligten. Und abgesehen davon: Ein Stich ins Herz führt bei einem auf dem Rücken liegenden Leichnam meines Wissens in den seltensten Fällen zu einer großen Blutlache auf dem Boden. 😊

Vampy hat Folgendes geschrieben:

Offenes Ende: als ich da mit einem Mal richtig IT im Feeling und meiner Rolle drin war ... auf dieser Treppe stand mit tausend Gedanken um die weitere Zukunft ... und plötzlich von Florian hörte: "Das Ende der Fahnenstange ist erreicht;... OT!"... da dachte ich wirklich zuerst: "Wollt ihr mich verar...?!" ;P Als man mir dann hinterher auch noch sagte: "Das ist immer so!" fiel ich fast ganz vom Glauben ab. [...] Das Gefühl in der Luft zu hängen beschreibt es wohl ganz gut.

Schaust du Serien? Das Prinzip nennt sich **Cliffhanger!** 😊

Markus84 hat Folgendes geschrieben:

Dafür das dies ein Ambiente Con war, wurde soviel geboten das ich gar nicht weiß wo ich anfangen soll, normaler weise verstehe ich unter ambiente con.... rumsitzen und quatschen... aber diesmal war das anders.

Das hoffe ich doch! 😊 Kurz zur Resurrection-Definition von Ambiente-Con: Mittelpunkt des Cons ist ein soziales Gefüge, das ohne einen übergeordneten Plot oder "anschiebendes" SL-Zutun ganz selbständig funktioniert. Punkt. Das schließt aber nicht aus, daß auch mal einfach etwas "passiert". Nichts, was als "Plot" im klassischen Sinne zu verstehen ist, den es irgendwie zu "lösen" gilt, sondern eben simple Ereignisse. Ein Wrestling-Kampf, ein Mord, ein Banküberfall. Was auch immer. Auch ein einfache Party ist schon was. Halt irgendwas, das deutlich macht, daß auch noch eine Spielwelt um die Charaktere herum existiert und sie sich nicht in einem sterilen Käfig befinden. Sowas finde ich auf Ambiente-Cons ungemein wichtig. Es muß nicht viel sein, aber irgendwas sollte ab und zu "passieren".

Priddi hat Folgendes geschrieben:

3. der Outtime-Zusammenkunft am Samstagvormittag.... vielleicht haben andere vorher was mitbekommen aber für mich kam eine überraschende "die SL will ein OT-Treffen machen" Ansage. Nennt mich altmodisch, aber ich finde, sowas gehört nach dem Con geklärt.

Stelle dir Folgendes vor: Auf einem Con schlägt dich jemand. Real. Mit der Faust. Mitten ins Gesicht.

Nein, *das* ist auf Vol. Eight nicht passiert. Aber es sollte dir zeigen, daß bestimmte Dinge einfach sofort geklärt werden müssen, bevor noch mehr Schaden entsteht. Eine fünfminütige Spielunterbrechung ist da ein zu vernachlässigender Preis. Glaub' mir bitte.

Priddi hat Folgendes geschrieben:

noch was.....nennt mich paranoid...aber.....findet es sonst niemand auffällig, daß genau dann etwas passiert, wenn das Perverse Barkeeper-Team Konkurrenz bekommt?? 😏

Welche Konkurrenz? 😊 Sobald Lynx mal den Rum im Mai Tai vergißt reden wir nochmal drüber! 😊😊😊

Florian

Nach oben »

profil pn www

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

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

neues Thema

gesperrt

Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde
Gehe zu Seite 1, 2 Weiter

Seite 1 von 2

Gehe zu: Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum Los

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

Team
Impressum

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

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

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Eight - Feedback & Berichte

Gehe zu Seite [Zurück](#) 1, 2



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

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

Autor	Nachricht
Marina Registrierter Benutzer Anmeldedatum: 25.05.2005 Beiträge: 91 Wohnort: Osnabrück	Verfasst am: Mi Okt 01, 2008 10:15 Titel: zitat Genau darauf habe ich lange gefiebert - auf das Confeedback von dir, Florian. Danke dafür und für die vertraute Ausführlichkeit deines Feedbacks. Es tut gut, dass besonders von deiner Seite nicht mit Worten gespart wird. Ganz besonders warm im Bauch wird mir von folgendem Zitat: Florian hat Folgendes geschrieben: - Zwilles neue Currysauce, von der ich zwar Schluckauf bekommen habe, die aber trotzdem besser war als die alte. Das ist das schönste Lob, welches eine Frau bekommen kann - wenn man weiß, dass vergangenes Jahr meine Mama die Currysauce gemacht hat. Denn das heißt ja, dass meine eigene Currysauce besser schmeckt als die von Mama. Auch das Feedback von den anderen Spielern zu meiner Currywurst hat mich ein ums andere Mal verlegen werden lassen. Und das wo ich doch erst seit gut einem Jahr hin und wieder koche. Ganz besonders rührend war die Reaktion von Hendrik G., wie er strahlend das volle Glas restlicher Currysauce in den Händen hielt und streichelte. Solche Szenen und ähnliche haben mich über den Verlußt von Zwillie ein wenig hinweggetröstet. Es war mir eine Ehre mit Ihnen gecurrywurstet zu haben *salutiert* Nach oben » profil pn email www icq

Florian Resurrection-Orga Administrator Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien	Verfasst am: Mi Okt 01, 2008 14:25 Titel: zitat Marina hat Folgendes geschrieben: Florian hat Folgendes geschrieben: - Zwilles neue Currysauce, von der ich zwar Schluckauf bekommen habe, die aber trotzdem besser war als die alte. Das ist das schönste Lob, welches eine Frau bekommen kann - wenn man weiß, dass vergangenes Jahr meine Mama die Currysauce gemacht hat. Denn das heißt ja, dass meine eigene Currysauce besser schmeckt als die von Mama. Na, dann freue ich mich doch, eine Tochter glücklich gemacht zu haben. <i>"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."</i> Quentin Tarantino, 1994 Der geneigte LARPer ersetze 'movie' durch 'Con' und mache einfach, statt nur zu reden! Nach oben » profil pn www
--	---

Priddi Registrierter Benutzer 	Verfasst am: Mi Okt 01, 2008 18:07 Titel: Re: Mein Rückblick zitat Florian hat Folgendes geschrieben: - White Russian schmeckt auch ohne Wodka. Aber anders. Priddi hat Folgendes geschrieben: noch was.....nennt mich paranoid...aber.....findet es sonst niemand auffällig, daß genau dann etwas passiert, wenn das Perverse Barkeeper-Team Konkurrenz bekommt??
---	---

Anmeldedatum: 24.09.2006
Beiträge: 2
Wohnort: Lüneburg

Welche Konkurrenz? 😊 Sobald Lynx mal den Rum im Mai Tai vergißt reden wir nochmal drüber! 😊😊😊
Florian

BÖSES FLORIAN !!
GANZ BÖSES FLORIAN !!!!

also....Hase....ich klär das mal auf

Ynx hat einen super White Russian bekommen, weil Mad hat einen super White Russian gemixt !! Und zwar MIT Wodka.....!!!!

ABER Britta hat die falsche Wodkaflasche genommen.

Nämlich die, welche jemand mit Wasser gefüllt hatte, damit die Leute, die meinten auf einen großen Schreck hin erstmal ein paar Wodka pur kippen zu müssen, auch noch nach einigen Bechern dieser Flüssigkeit fit sind und nicht schon Samstagmittag sich hätten schlafen legen können.

Also von wegen den Wodka vergessen 😊

Allerdings könntest Du natürlich auch meinen, dass es eine kleine Rache für das Thema beim Einchecken war..... 😊😊

...ein ganz klares vielleicht!

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mi Okt 01, 2008 19:00 Titel: Re: Mein Rückblick

[zitat](#)

Priddi hat Folgendes geschrieben:

BÖSES FLORIAN !!
GANZ BÖSES FLORIAN !!!!

also....Hase....ich klär das mal auf

Ich bin gespannt ... Schnucki ... 😊

Priddi hat Folgendes geschrieben:

Ynx hat einen super White Russian bekommen, weil Mad hat einen super White Russian gemixt !! Und zwar MIT Wodka.....!!!!

ABER Britta hat die falsche Wodkaflasche genommen.

Nämlich die, welche jemand mit Wasser gefüllt hatte, damit die Leute, die meinten auf einen großen Schreck hin erstmal ein paar Wodka pur kippen zu müssen, auch noch nach einigen Bechern dieser Flüssigkeit fit sind und nicht schon Samstagmittag sich hätten schlafen legen können.

Also von wegen den Wodka vergessen 😊

Tja, da muß Mad dann wohl Igors alten selbstgebrannten Diabetiker-Wodka erwischt haben., was? 😊 Sowas passiert den Zweitplatzierten eben mal. Ich sehe, genauso wie Lynx, aber mal wohlwollend darüber hinweg. 😊😊

Priddi hat Folgendes geschrieben:

Allerdings könntest Du natürlich auch meinen, dass es eine kleine Rache für das Thema beim Einchecken war..... 😊😊

Nein. So böse wäre nicht einmal *ich* ... 😊

"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](#)

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

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

[neues Thema](#)

[gesperrt](#)

Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde
Gehe zu Seite Zurück 1, 2

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

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

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

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

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