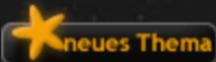


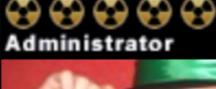
Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Ten - Feedback & Berichte



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

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

Autor	Nachricht
<p>Florian Resurrection-Orga</p> <p>   Administrator </p>  <p>Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien</p> <p>Nach oben »</p>	<p>  Verfasst am: So Sep 20, 2009 20:00 Titel: Resurrection Vol. Ten - Feedback & Berichte zitat </p> <hr/> <p>Moin ihr,</p> <p>hier ist der Platz für Feedback und Berichte zu unserem Kampagnenfinale Resurrection Vol. Ten - Judgment Day.</p> <p>Einen Rückblick von mir gibt es, wie gewohnt, in kürze nach der Ankunft in Wien.</p> <p> profil pn www </p>

<p>Götz Registrierter Benutzer</p> <p>  </p> <p>Anmeldedatum: 14.08.2006 Beiträge: 31 Wohnort: Megaplex Berlin-Potsdam</p>	<p>  Verfasst am: Mo Sep 21, 2009 13:16 Titel: zitat </p> <hr/> <p>Dann starte ich einfach mal:</p> <p>Ich beschränke mich zu 90% auf ein Feedback zu diesem Con, auch wenn ich den einen oder anderen Rückblick auf die ganze Kampagne geben möchte.</p> <p>Einleitende Worte: Der zehnte und vorerst letzte Con war einer der intensivsten, die ich erlebt hatte, nur auf Resurrection 5 und einem einzigen Fantasy-Con eines anderen LARP-Vereins habe ich so intensive Stimmung erlebt. Es ging um typische Motive aus dem Cyberpunk: Klar war, dass nur ein Bruchteil der Anwesenden als freie und unverletzte Männer und Frauen aus dem Bunker entkommen können und es stellte sich für jeden die Frage: "Kann ich einer der glücklichen sein und um welchen Preis?". Es wurde viel verraten und hintergangen. Drei bzw. vier der wichtigsten Figuren entgingen der Gefangennahme durch Selbstmord und das alleine machte die Stimmung extrem bedrückend.</p> <p>Ich möchte jetzt erst einmal eine Mail einfügen, die ich noch gestern an die Orga geschrieben habe:</p> <p>"Da ich jetzt auf dem Flughafen festhänge und meine Maschine eine Stunde Verspätung hat, schon mal an Euch als Orga nochmal ein großes Danke. Ich bin traurig, dass die Geschichte der Familie, der Bunkerbewohner und Shawns zuende ist. Aber eher in der Art wie man am Ende eines Buches traurig ist, dass man es zuende gelesen hat. Aber auch ein bisschen von der Verstörung des Endes von z.B. 1984. Ein gänsehaut- und schauererregendes "Wie krass ist das denn?". Das Ende war definitiv einer der emotional ansprechendsten Cons, die ich erleben durfte."</p> <p>Am nächsten Morgen hat sich an der Einschätzung des Cons nicht viel geändert. Was sehr gut war ist, dass dieser Con eben auch in der "Dramaturgie" ein ganz deutliches Ende hatte und dass alle Spieler am Ende noch einmal zusammen OT die Sache abschließen konnte. Ich habe diese Nacht hervorragend geschlafen und weiss nicht, ob ich das getan hätte, wenn man am Samstag und Sonntag nicht gemeinsam von der "Staffel Resurrection" Abstand gewonnen hätte.</p> <p>Adam/Shawn hat sich in diessen sechs Cons stark vom Startkonzept verändert. Aber das sehe ich als etwas Gutes. Teile der Anlage der Charaktere spielten auf unterschiedlichen Cons unterschiedlich wichtige Rollen. Aber einfach alles an dem Konzept wurde irgendwann einmal in den Vordergrund gerückt und das manchmal durch Impulse der Orga und öfter durch Rollenspiel anderer Spieler.</p> <p>Was besonders schön war, ist, dass die Orga wirklich jedem Spieler die Möglichkeit offen gelassen hat, ob ihn sein Schicksal in Form von Haft, von persönlichen Dämonen, Isolation/Einsamkeit oder Tod einholt. Aber da Cyberpunk nunmal ein Genre düsterer tragischer Helden ist, hat jeder Charakter seine eigene Tragik bekommen.</p> <p>Besser als die Abschlußbemerkung des Antagonisten "So sehen Sieger aus!" Hätte man es nicht darstellen können. Diese Bemerkung bezog sich auf den Charakter, der als Einziger mit einem Mehr an Reichtum, Macht und Möglichkeiten aus dem Con gegangen ist, bei dem man aber weiss, dass der Charakter innerlich gebrochen ist und die Spielerin hing auch "Wie ein Schluck Wasser in der Kurve". Krasser hätte der Unterschied zwischen äußerem Sieg und innerer Niederlage nicht dargestellt werden können.</p> <p>Obwohl der Spielstil und Anspruch der Spieler ganz sicher sehr unterschiedlich war, waren alle Spieler ausnahmslos sehr erfahrene Spieler, die ihre Rolle bis ins letzte ausfüllen konnten. Sicherlich hätte die Spieler auch wenig erfahrene Spieler mit integriert, aber es hat das Spiel enorm erleichtert, dass man jederzeit wusste, dass der Gegenüber auf eigene Spielangebote intensiv reagieren würde. Man wusste auch ganz genau, welche Spieler man wie ansprechen</p>
--	---

intensiv reagieren würde. Man sollte auch ganz genau, welche Spieler man wie anspielen konnte, damit intensivste Szenen entstehen können.

Aus der Kampagne werde ich vor allem meinen Ersten (Res. 5) und diesen letzten Teil stark in Erinnerung halten. Wobei jeder Con dazwischen immernoch für sich allein stehend noch ein hervorragender Con gewesen wäre.

Abschließend kann ich sagen: Die Cons der Resurrection-Orga sind nicht vorragig interessant für Spieler, die Helden in schimmernder Rüstung ohne düstere Seiten spielen wollen, der als "Guter" am Ende gewinnt. Aber dafür gibt es wohl genug andere Cons. Wer einen Con mit erfahrenen Spielern erleben will, deren Charakter ganz sicher ein wenig weiss und ein wenig schwarz und gaaaanz viel grau dazwischen haben, bei denen Plots unter viel Mitarbeit der Spieler entstehen und weiterentwickelt werden, der ist bei der Resurrection-Orga hervorragend aufgehoben.

[Nach oben »](#)

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

Bruder Marten
Renascentum-Orga
Moderator



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Verfasst am: Mo Sep 21, 2009 17:51 Titel: All good things must come to an end!

[zitat](#)

Ich orientiere mich mal ein bißchen an einem Rezensionskonzept, weil ich meinen Bericht auch bei Larper.ning.con einstellen möchte.

Unterbringung/Verpflegung:

Szenariobedingt bestand das Essen neben den genre-üblichen Mikrowellengerichten dieses Mal aus Konserven, sehr haltbarem Brot und überaus leckeren Gerichten aus Kichererbsen, die eine Mitspielerin gekocht hatte.

Die Unterbringung erfolgte für alle Teilnehmer im Ostbunker, der mit einer notwendigen, aber recht lauten Lüftung im Schlafsaal den Einsatz von Ohrstöpseln empfehlenswert macht. Auf die auswärtige Unterbringung in Privatwohnungen oder Hotelzimmern wurde aufgrund der besonderen Intimesituation verzichtet.

Im Ostbunker stehen neben mengenmäßig ausreichenden und sauberen Toiletten auf jeder Etage auch eine Dusche zur Verfügung, die aufgrund des übersichtlichen Teilnehmerkreises absolut ausreichend war. Zudem gab es mehrere Waschgelegenheiten.

Insgesamt unterstützte die Unterbringung und Nahrungsversorgung das Ambiente wieder auf nahezu perfekte Weise, ohne dass es Grund zu klagen gab. Insbesondere das Essen war zum Teil unerwartet wohlschmeckend. Ich kann die Kichererbsengerichte gar nicht genug loben. Und Pumpnickel mit Dosenmettwurst ist ein Genuss, den ich so schnell nicht vergessen werde.

Location:

Der Ostbunker ist bzw war ein Geschenk an jede Orga, die ein Schatten-Etablissement simulieren will. Es gibt insgesamt drei sehr gut bespielbare Etagen, auf welchen ein „Bunker-Club“ samt Bar, Tanzfläche und Sitzgruppe, ein „Good Nite Inn“ samt Küche und Schlafgelegenheiten und „Kitty´s Salon“ samt gemütlicher Kuschelecke und abgetrenntem Doppelbett eingerichtet wurden. Da das Gebäude sowohl außen als auch innen großzügig mit Graffiti verschönert wurde und über dicke Stahltüren verfügt, kam jeder Zeit ein entsprechendes Bunkergefühl auf. Aus der Sicht eines Cyberpunk-Larpers ist es allerdings bedauerlich, dass der Betreiber inzwischen mit einigen Renovierungen begonnen hat, die das Gebäude zwar insgesamt ansprechender machen werden, seinem besonderen Charme für diese spezielle Art von Veranstaltung aber wohl auf Dauer abträglich sein werden. Der besonderen Philosophie der Orga folgend befanden sich die einzelnen Bereiche des Bunkers im Verantwortungsbereich der Teilnehmer, dessen Charaktere diese auch im Spiel betrieben, so dass hier für eine optimale Darstellung gesorgt war. Mir hat es als Betreiber des „Good Nite Inn“ sehr viel Vergnügen bereitet, nahezu freie Hand bei der Umsetzung zu haben. So konnte ich dieses Geschäft ganz nach dem Geschmack meiner Figur einrichten und mit besonderem, unverwechselbarem Flair einrichten. Mein besonderes Engagement hat sich über die diversen Larps, in denen ich der Betreiber war, mehr als nur ausgezahlt und ich hoffe, meinen Mitspielern eine Location mit Wiedererkennungswert geliefert zu haben. Für eine Larp-Reihe wie Resurrection war es auf jeden Fall die richtige Entscheidung, dass die Orga ansonsten mit der Organisation nicht Beauftragte die Konzeptumsetzung in die Hand gegeben hat.

Plot & Mitspieler:

Die spannungsgeladene Geschichte, die auf Vol Nine ihren Anfang genommen hatte, wurde zum einem (vorläufigen?) Ende geführt: Der von der RVA, einer kommunistischen Terrorvereinigung besetzte Stadtteil Belm-Schinkel, der zuvor von Sichtec und Friedensrat mit Mauer und Stacheldraht abgeriegelt wurde, wurde im Verlauf des Spielgeschehens zunächst sturmreif geschossen und dann wieder unter das „Recht“ und die „Ordnung“ des Zusammenschlusses von Gangstersyndikat und Konzernrat gezwungen. Die im Bunker eingeschlossene Führungsspitze der Schattenwelt steht vor der schwierigen Entscheidung, wie sie mit der nahezu aussichtslosen Lage umgehen soll. Nicht allen steht die Option offen, sich zu ergeben, aber manche würden gerne in ein neues, vielleicht besseres Leben fliehen und müssen dafür gefährliche Bündnisse eingehen. Einige zelebrieren nach einer letzten, rauschvollen Feier den eigenen Untergang, lang getrennte Liebende finden wieder zusammen und werden doch durch den Tod brutal getrennt, Freunde werden verkauft und verraten, ein langjähriger Verräter erhält zwar eine stattliche Belohnung in Form von Macht und Reichtum, stürzt aber ins Unglück und schließlich endet die Ära des Ostbunkers...

Der Plot war filmreif und durch und durch dramatisch. Das war zum einen dem Umstand geschuldet, dass (fast) nur lange gespielte Charaktere anwesend waren, deren stets individuell, gut durchdachten und dem Genre angemessenen Geschichten und Taten innerhalb der etwa eintägigen Geschehens zu ausschließlich hochgradig bewegenden Enden geführt wurden. Zum anderen war die Umsetzung durch alle Teilnehmer so bewegend, dass jeder Mitspieler durch emotionale Höhen und Tiefen ging. Die ohnehin schon hohe Qualität des Spiels auf vergangenen Veranstaltungen wurde von allen noch einmal überboten. Es ist eine Sache, erfolgreiche Runner glaubwürdig zu verkörpern. Es ist etwas völlig anderes, ungleich schwierigeres, den Zusammenbruch einer Gemeinschaft glaubwürdig und mitreißend darzustellen. Die Simulation der Situation außerhalb des Bunkers, welche durch den trickreichen Einsatz von Geräuschen wie Sprechchören, Feuergefechten, Hubschraubern und Bomben über eine Lautsprecheranlage erfolgte, war dicht und absolut glaubwürdig. Ich habe mich mehrfach instinktiv geduckt und die Wände mit der Einbildung berührt, dass diese leicht schwanken würden. Von Stunde zu Stunde langten die Nerven blanker.

Insofern war es nicht nur absolut verträglich, dass das Larp einige Stunden vor dem geplanten Ende zum Abschluss gebracht wurde, sondern auch gut für uns Spieler. Ich hätte auch nicht länger im Ungewissen warten können (und wollen). Denn die Konflikte, welche die Orga kunstvoll für alle Beteiligten erdacht hatten, waren in einem schauerlichen Gewaltakt eskaliert und die bevorstehende Erstürmung des Bunkers schließlich nur noch eine Frage der Zeit. Und nachdem etliche Charaktere letzte Nachrichten an Freunde verfasst hatten, die letzten

nachdem einige Charaktere letzte Nachrichten an Freunde verfasst hatten, die letzten Vorkehrungen getroffen und ein mehr als verzweifelter Fluchtplan gefasst worden war (den glaubwürdig umzusetzen uns Spielern wahrscheinlich nicht möglich gewesen wäre), wurde – wiederum durch den Einsatz der Anlage – die Landung eines Sichtec-Hubschraubers so glaubwürdig umgesetzt, dass die nachfolgende Erstürmung und Niederwerfung des Bunkers ein wirklicher Höhepunkt wurde. Nicht nur, weil die Spielercharaktere ausnahmsweise einmal verloren haben, was ja ansonsten so gut wie nie vorkommt, sondern weil dabei eine Geschichte so von der Inszenierung umgesetzt wurde, dass man als Mitspieler dafür nur Dankbarkeit empfinden kann.

Fazit: ES WAR GROSSES KINO. Punkt.

Für die Leser dieses Forums noch ein paar Worte:

Persönliches:

Danke an Hendrik G. für die Bewältigung einer anspruchsvollen Rolle. Du bist mein Larper des Jahres. Ich für meinen Teil habe nämlich festgestellt, dass romantische Liebesszenen eine wahre Herausforderung sind. Ich hoffe, Dir hat es soviel Spaß gemacht wie mir. Die unglaublich bewegende Szene, als Jakob und Daniel auf Kitty´s Sofa gemeinsame Pläne für die Zukunft machen und sich gegenseitig versprechen, die Fehler der Vergangenheit ruhen und es nun beide besser zu machen, wird lange, lange Zeit zu meinen Larp-Lieblingsszenen gehören. Und als Jakob von Faustin ermordet wurde, durchströmte mich zunächst einfach nur der Gedanke „Das ist jetzt nicht passiert! So darf es doch nicht enden!“ Sowas habe ich in der Intensität nur bei Resurrection erlebt. Ich möchte dieses intensive Spielgefühl zwar nicht ständig durchleben müssen. Aber es war so toll, dass er- und durchleben zu können. Insofern: Nochmal ein tief empfundenes DANKE SCHÖN!

Danke an Markus, Florian und Tanja für ihre Orga und Spielleitertätigkeit. Ich habe nicht nur auf diesen Larps eine Menge über gutes „Larpen“ gelernt, sondern auch unglaublich viel Spaß gehabt. Es war mir eine Ehre, bei Euch und mit Euch spielen zu dürfen. Und sowohl die „Familienszene“ als auch die wirklich film- oder buchreife Abschiedsszene haben mir Gänsehaut verursacht. Armer Stachanow, armer Frog und arme, arme Kitty.

Danke an Henning für die Bereicherung meines Charakters um einige Macken, die ich hoffentlich noch werde ausspielen können. Danke für den großartigen Technik-Support. Und Danke für Hans. Genau DEN Hans.

Danke an Sarah und Carmen für Euren tränenreichen und emotionalen Einsatz als Lollipop und Ruby und dafür, dass ihr Antiq einen kleinen Grund gegeben habt weiterzuleben. Es war einfach schön, mit Euch zu weinen und schließlich zu überleben.

Danke an Jan, Timo und Götz für drei Kameraden Hack, Styx und Adam, die Antiq nie vergessen wird. Ihr wart toll. Und Ihr vergebt mir hoffentlich, dass ich nicht noch mehr mit Euch gespielt habe.

Danke an Christoph für Paganinis Abschiedskonzert. Auch wenn ich es leider nur hören, aber nicht sehen konnte. Aber es war einfach so schlüssig für diesen Charakter, das ich mich dafür nur verneigen kann. Viele, viele Larper können sich daran mal ein Beispiel nehmen, wie der Tod eines Charakters unvergesslich wird.

Danke an Hendrik D. für´s Kommen, Mitspielen, Witzemachen, Sterben und und und. Hoffentlich hattest Du nicht das Gefühl, ein Außenseiter unter den Spielern des Bunkerteams zu sein. Denn von meinem Herzen her, gehörst Du dazu. 😊

Danke an Alex für den Charakter Uzi. Ich weiß, wie schwer es ist, den Verräter zu spielen. Du hast es sehr, sehr lange gemacht und Du hast es so gut gemacht. Ich blicke gern auf unsere gemeinsamen Szenen zurück.

An alle: Danke für dieses Finale. Ihr wart... nun ja: Einfach Spitze!

Kritik:

Ich habe nichts als Lob für die übrig, die dabei waren.

Um so bedauerlicher finde ich es, dass etliche Mitspieler der Kampagne dieses Finale versäumt haben. Sicher mag mancher einen guten Grund gehabt haben, wie etwa schlicht und ergreifend keine Zeit aufgrund anderer drängender Verpflichtungen. Aber alle anderen haben schlicht und ergreifend einen grandiosen Con verpasst und die absolut einmalige Gelegenheit, einen neuen Charakter quasi mit einem lauten BÄNG! ins Spiel einzuführen und eine originelle Hintergrundgeschichte und Begründung für den Weg eines „einfachen“ Menschen in die Schatten zu finden. Denn der Aspekt der Nachfolge musste leider mangels Masse komplett ausgeblendet werden.

Und nicht nur das finde ich traurig. Die Orga hat sich auch die Mühe gemacht und etliche tolle Charakterkonzepte entworfen, die auch für Figuren getaugt hätten, die nach RES 10 hätten bespielt werden können. Welche Orga macht das schon? Eben. Das hätten ruhig einige von Euch honorieren können. Die Begründung, dass im Finale neue Figuren nicht funktionieren zählt, nämlich eben aufgrund dieses deutlichen Angebotes nicht. Und es gibt ja auch noch Revenant-Larps.

Hätte. Hätte. Hätte. Diese verpasste Gelegenheit ist genauso bedauerlich wie der Umstand, dass Ihr bei der Abschlussparty und der Neuausrichtung der Kampagne nicht anwesend wart. Schade für Euch. Hoffe aber sehr, den einen oder anderen von Euch auf einem zukünftigen Larp wiederzusehen. Denn ein endgültige Abschied wäre noch bedauerlicher als ein versäumtes Großereignis.

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

[Nach oben »](#)

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

Lorik

Revenant-Orga



Moderator



Verfasst am: Do Sep 24, 2009 02:51 Titel:

[zitat](#)

Resurrection 10 – Judgement Day.

Der zehnte und letzte Con der Resurrection-Kampagne, die ich – mit ein und demselben Charakter – von Anfang bis Ende miterleben durfte. Und was für ein Abschluss das war!

Mir ging es im Vorfeld – im Prinzip seit dem Ende von Resurrection 9 im letzten September –



Anmeldedatum: 19.03.2004
Beiträge: 231
Wohnort: Mainz

wie den meisten meiner Mitspieler: Ich habe dem „Ende“ mit einem weinenden und einem lachenden Auge entgegengesehen. Natürlich wollte ich wissen, wie die Geschichte endet – sowohl für meinen Charakter als auch für den gesamten bespielten Mikrokosmos des Ostbunker-Komplexes, in dem sich die Handlung der letzten sechs Jahre und zehn Veranstaltungen mehrheitlich abgespielt hat. Andererseits ging es mir wie mit dem letzten Kapitel eines guten Buches – besser gesagt eines verdammt guten und verdammt dicken Buches: Ich wünschte, ich könnte noch etwas länger darin lesen!

In-Time-Situation im Vorfeld:

Im letzten Herbst ordnete der Osnabrücker Friedensrat die Blockade des Distriktes Belmschinkel durch die Sichtec AG Bremen-Niedersachsen an, um die hier herrschende RVA in die Knie zu zwingen und das Gebiet zu „befreien“. Im Sommer spitzte sich die Lage für die hier Eingeschlossenen noch weiter zu, als nach den Neuwahlen plötzlich nahezu all unsere alten „Freunde“ ganz offiziell im Friedensrat saßen – und dann am 24. August die Stürmung und 'Befriedung' des Distriktes binnen 30 Tagen angeordnet wurde.

Insofern unterschied sich das 'Einstimmen' auf den Con für mich von dem bei früheren Veranstaltungen, denn es war abzusehen, dass die Geschichte zumindest für meinen Charakter kein „gutes“ Ende nehmen konnte.

Die Intensität des Spiels war, meinem Empfinden nach, sehr hoch – zum einem dem Umstand zu verdanken, dass viele erfahrene Spieler – und Charaktere mit einer gemeinsamen „Vergangenheit“ – zusammengekommen sind, zum anderen der Tatsache, dass es für uns alle das „letzte Mal“ in dieser Konstellation sein würde...

Zum Plot:

Die Sichtec begann am Freitag abend damit, den Distrikt sturmreif zu schießen; damit saßen die Charaktere im wahrsten Sinne des Wortes im Ostbunker fest (das große Finale nahm somit die Form eines Kammerspiels an). Verstärkt wurde die düstere Atmosphäre durch den wirklich genial-zermürbenden „Soundtrack“, der über eine Soundanlage eingespielt wurde: Feuergefechte, Granateinschläge, Sprechchöre, Schreie und Helikoptergeräusche, die alle so gedämpft und undeutlich klangen wie man sie durch die Stahlbetonwände eines Bunkers auch erwarten würde.

Die Eingeschlossenen, darunter einige „Große Nummern“ der Osnabrücker Schattenwelt, müssen die Ausweglosigkeit der Lage langsam aber sicher erkennen und sich ihrer verbliebenen Optionen bewußt werden. Für einige gibt es keine Möglichkeit, mit heiler Haut davonzukommen; andere schmieden Fluchtpläne und wollen mit Hilfe eines zweifelhaften Schleusers dem Unvermeidlichen entgehen. Nach einem letzten rauschenden Fest wählen am nächsten Morgen nach einer ebenso bewegenden wie bedrückenden Abschiedsszene drei den Tod von eigener Hand als letzten Ausweg.

Liebende finden noch einmal – beziehungsweise endlich – zueinander; werden letztendlich aber durch einen gewaltsamen Tod oder Verhaftung auseinandergerissen. Die letzten Stunden verbringen die meisten Überlebenden mit dem schmieden aussichtsloser Fluchtpläne oder der Erkenntnis der Hoffnungslosigkeit der eigenen Lage.

Gegen abend folgt dann nach der – wiederum beeindruckend akustisch umgesetzten – Landung eines Sichtec-Helikopters auf dem Bunkerdach (für mich bzw. meinen Charakter ein geradezu bedrückendes déjà-vu - mit genau so einem Sichtec-„Stunt“ hatte die Geschichte seines Aufstiegs vor sechs Jahren begonnen...) die Erstürmung und Sicherung des Ostbunkers durch ein Sichtec-Einsatzkommando. Es gibt einen Abgang mit Stil und Knalleffekt; andere gehen langen Haftstrafen im Hochsicherheitstrakt entgegen; wieder andere scheinen mit ein bis zwei blauen Augen davonzukommen zu können. Aber selbst die eine Person, die alle anderen verkauft hat wird wohl nicht glücklich damit werden...

Und damit endet das Kapitel „Ostbunker“.

Marten hat recht, da kann ich nur zustimmen: GANZ GROSSES KINO. Hier hat einfach alles gestimmt. Der Plot war filmreif, von der Orga so konstruiert und umgesetzt, dass für jeden der Beteiligten 'etwas dabei' war (soweit mein Eindruck), und das tolle (Zusammen-)Spiel aller Beteiligten hat die Geschichte so abgerundet und ihr eine Intensität verliehen, wie man sie sich nur wünschen, aber nicht erwarten kann. Obwohl die Spieler „verloren“ haben – oder besser, WEIL die Spieler verloren haben (und sogar 'sehenden Auges' in den Untergang marschiert sind) hat dieses Ende einen weit größeren Eindruck bei mir hinterlassen als jedes „Hollywood-Happy-End“. Und das ist eine gute Erkenntnis, die man mitnehmen sollte: Es kommt weniger darauf an, WAS für eine Geschichte man erzählt, sondern vielmehr WIE man sie erzählt. Auch wenn ich, wie andere, dieses intensive Spielgefühl nicht *ständig* durchleiden möchte... 😊

Kritik habe auch ich keine anzubringen. Stattdessen eine große Tüte voll Dank:

...an Florian, Tanja und Markus für dieses grandiose Finale einer großartigen Kampagne. Danke!

...an Henning für – da kann ich Marten nur zustimmen – genau den Hans. Wir waren Profis – bis zum Schluß. Und auch für die 'barbarische' Soundanlage!

...an Sarah und Carmen für die 'Mädels' aus Kittys Salon. Es war schön, auch in diesen „letzten Stunden“ mit euch zu spielen. Und dass Lollipop und Ruby davongekommen sind, ist zumindest ein Trost...

...an Christoph für Paganinis 'Abschiedskonzert' – was für ein Abgang! Und auch danke dafür, das Kopfgeld für Hack nicht einkassiert zu haben...

...an Marten und Hendrik G. für noch mehr 'zwischenmenschliche Dramatik' und einen Hoffnungsschimmer – auch wenn es am Ende nicht hat sein sollen...

...an Timo und Götz für ein letztes Zusammensein mit alten Kameraden – die nie ganz mit offenen Karten gespielt haben.

...an Hendrik D. fürs 'mit von der Partie sein' – die Abschiedsparty und der 'Ärger' am nächsten Tag wären sonst nicht die gleichen gewesen...

...ein extragroßes Dankeschön an Alex: für die Möglichkeit, meinem Charakter auch in seinen letzten 24 Stunden noch mehr Tiefe geben zu können. Ich wusste bis zuletzt nicht genau, was ich tun würde... Und am Ende von der einzigen anderen Person, die die Geschichte von Anfang bis Ende miterlebt hat verraten worden zu sein hat durchaus etwas Episches... 😊

...und abschließend nochmal an *alle* Beteiligten zusammen. Ich kann mir niemanden vorstellen, mit dem ich das 'Ende' lieber durchgestanden hätte. Ladies and Gentlemen, es war mir eine Ehre und ein Vergnügen!

Zu guter Letzt möchte ich noch ein paar Worte zur Resurrection-Kampagne loswerden.

Lang ist's her...

RES I war mein erster Kontakt mit dem Genre 'Cyberpunk-LARP' – damals noch als NSC, aber schon mit der Spielfigur, die ich dann über zehn Veranstaltungen hinweg verkörpert habe. Seitdem hat sich einiges getan. Ich habe im Laufe der Kampagne einiges über LARP dazugelernt; mein Spielverständnis und meine Ansprüche an ein „gutes Spiel“ haben sich – zum positiven, wie ich finde – verändert. Auch wenn ich mich zu Anfang erstmal mit dem Konzept anfreunden musste – sehr viele „Grauschattierungen“, wenig „schwarz“ und noch weniger „weiß“ – möchte ich es heute nicht mehr missen...

Natürlich gab es Höhen und Tiefen – wobei sich die Tiefen, so wie ich sie wahrgenommen habe, nie aus dem Inhaltlichen ergeben haben, sondern aus dem 'Umfeld' – Mitspieler/innen, die ein anderes Spielverständnis hatten und dies auf höchst unprofessionelle Art und Weise zum Ausdruck gebracht haben – oder die Orga/SL schlicht und ergreifend im Stich gelassen haben.

Ich bin froh, dass die Geschichte, die mit der Kampagne erzählt wurde dennoch zu einem Abschluß gekommen ist – auch wenn es zwischenzeitlich nicht so aussah. Danke, dass ihr trotzdem weitergemacht habt! Und dass es andererseits 'Verrückte' gibt, die sogar aus Wales zu Resurrection-Veranstaltungen anreisen sagt – finde ich – eine Menge aus.

Es war eine tolle Zeit – und ich freue mich schon auf einen Neubeginn!

Abschließend möchte ich hier Marten zitieren; ich hätte es nicht besser ausdrücken können (darum versuche ich es auch gar nicht erst) und habe dem nichts hinzuzufügen:

Zitat:

Um so bedauerlicher finde ich es, dass etliche Mitspieler der Kampagne dieses Finale versäumt haben. Sicher mag mancher einen guten Grund gehabt haben, wie etwa schlicht und ergreifend keine Zeit aufgrund anderer drängender Verpflichtungen. Aber alle anderen haben schlicht und ergreifend einen grandiosen Con verpasst und die absolut einmalige Gelegenheit, einen neuen Charakter quasi mit einem lauten BÄNG! ins Spiel einzuführen und eine originelle Hintergrundgeschichte und Begründung für den Weg eines „einfachen“ Menschen in die Schatten zu finden. Denn der Aspekt der Nachfolge musste leider mangels Masse komplett ausgeblendet werden.

Und nicht nur das finde ich traurig. Die Orga hat sich auch die Mühe gemacht und etliche tolle Charakterkonzepte entworfen, die auch für Figuren getaugt hätten, die nach RES 10 hätten bespielt werden können. Welche Orga macht das schon? Eben. Das hätten ruhig einige von Euch honorieren können. Die Begründung, dass im Finale neue Figuren nicht funktionieren zählt, nämlich eben aufgrund dieses deutlichen Angebotes nicht. Und es gibt ja auch noch Revanant-Larps.

Hätte. Hätte. Hätte. Diese verpasste Gelegenheit ist genauso bedauerlich wie der Umstand, dass Ihr bei der Abschlussparty und der Neuausrichtung der Kampagne nicht anwesend wart. Schade für Euch. Hoffe aber sehr, den einen oder anderen von Euch auf einem zukünftigen Larp wiederzusehen. Denn ein endgültige Abschied wäre noch bedauerlicher als ein versäumtes Großereignis.

"I'm not evil - just chaotic!"

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Fr Sep 25, 2009 08:00 Titel: Mein Abschluß

[zitat](#)

Moin ihr,

der Vorhang ist gefallen, das Buch geschlossen, der Abspann zuende. Der letzte Theaterblitz ist gezündet, der finale Plot geschrieben, das Licht im Ostbunker ein letztes Mal gelöscht. Mit **Resurrection Volume Ten - Judgment Day** ist unsere Cyberpunk-LARP-Kampagne beendet. Mein Mitleid gilt all jenen, die an diesem Kampagnenfinale, aus welchen Gründen auch immer, nicht teilnehmen konnten oder wollten. Und meine Dankbarkeit all jenen, die uns als Orga buchstäblich "bis zur letzten Stunde" mit ihrer Teilnahme, ihrem Spiel, ihren Ideen, ihrem Engagement oder schlicht ihrem Geld unterstützt haben. **"Der Untergang"** des Ostbunkers und seiner seit Vol. One durchgängig bespielten sechsjährigen Geschichte war so dramatisch und ergreifend, wie ich es mir erträumt, aber nicht ernsthaft zu hoffen gewagt hatte. Eine Ära ist zuende gegangen. Und ich schaue mit einem lachenden und einem doch leicht wehmütigen Auge auf zehn Resurrection-Cons zurück:

Von unseren noch sehr "klassischen" Erstlingswerken *Vol. One - Gangunder* und *Vol. Two - Unfinished Business* im Ostbunker über den ersten Player-versus-Player-Con *Vol. Three - Escape from Osnabrück* und den Anfang des Mikrokosmos Ostbunker auf *Vol. Four - Street Life* bis zum actiongeladenen Finale der ersten Con-Staffel *Vol. Five - Midnight Run*. Vom Experiment *Vol. Six - Goodfellas* ohne SL und NSC in gediegener Hotel-Atmosphäre über den "verflixten siebten Con" *Vol. Seven - Grand Slam* und unseren "Mikrokosmos 2.0" *Vol. Eight - Internal Affairs* mit Wrestling-Kampf bis zum "Heist-Con" *Vol. Nine - Frog's Seven*, der Einleitung des Finales. Spontan kommen mir wieder Erinnerungen in den Sinn, gute wie schlechte, witzige wie traurige, epische wie banale. Ich bin versucht, einige Anekdoten zum besten zu geben und ein wenig in der Vergangenheit zu schwelgen. Aber das würde dem "Gesamtkunstwerk" Resurrection nicht gerecht werden und den Blick vom Ganzen ablenken. Daher tue ich lieber das, was ich jedem Leser ebenfalls empfehle: Noch einmal **all die Fotos und all das Feedback der vergangenen Veranstaltungen** durchschauen, die Erinnerungen auffrischen und darüber lächeln, nachdenken oder sie einfach nur nochmal wirken lassen.

Sechs Jahre Resurrection. Sie waren nie einfach. Wer LARPs organisiert oder sogar eine fortlaufende Kampagne plant, der sollte keinen Ruhm erwarten, sondern eher, wie es ein großer Staatsmann mal so treffend formulierte, "Blut, Mühsal, Tränen und Schweiß". Und ihm sollte bewußt sein, daß in seinen Ohren die Schreie der passiven Konsumenten und Nörgler immer lauter und eindringlicher klingen werden als die Worte der aktiven Mitgestalter und Kritiker. Wer aber darüber den Blick für das Wesentliche nicht verliert, Durchhaltevermögen beweist und seinen eigenen Ansprüchen immer treu bleibt, der wird irgendwann genauso zufrieden auf das Ende der Reise blicken, wie ich es heute bin. Ich möchte mich bei allen Mitspielern bedanken, die mich über diese Jahre begleitet haben. Ihr Florian

Ergebnis seiner Arbeit zurückblicken können wie ich es jetzt tun kann. Ja, es hat sich gelohnt. Trotz alledem. Oder gerade deswegen.

Ich danke an dieser Stelle all jenen, die sich im Laufe der Jahre am Projekt Resurrection beteiligt haben, sei es als Ideengeber, Teilnehmer oder Mitgestalter. Jeder von ihnen hat seinen Beitrag für das Ganze geleistet, auch wenn er noch so klein zu sein scheint.

Im besonderen bedanke ich mich bei

Tanja Herrmann, meiner Ehefrau, mit der ich das Projekt Resurrection 2002 zusammen entwickelt habe und die mich in allen Hochs und Tiefs der Kampagne immer selbstlos mit Rat und Tat unterstützt hat. Nur wegen Dir habe ich nie den Mut verloren und immer wieder durchgehalten. Wenn ich der Kopf des Projekts war, dann warst du das Herz. Danke für Frogs Ehefrau Kitty, Tomcats Luna, die "Queen of Dosenbier" Niki und Hirkens "rechte Hand" Lena Odenthal.

Markus Goldmeier, der 2005 im Zuge von Vol. Three zur Orga stieß und seit 2003 bzw. Vol. One mit der Figur des "technischen Überwachers" Brain für das stets wiederkehrende und unnachahmliche "Maskottchen" des Projekts gesorgt hat. Danke für Frogs unvergessene Männerfreundschaft Sergej Nikolajewitsch Dragow, Starbuck, die großartige Maria und das Sergej Dragow Shadow Deposit. Und insbesondere Danke für alles andere in schweren Zeiten.

Henning Bahr, der von 2004 (Vol. Two) bis 2008 (Vol. Eight) zur Orga gehörte, mir auch davor wie danach immer wieder hilfreich und mitgestaltend zur Seite stand und ohne den das Projekt Resurrection wohl allzu häufig ohne Musik hätte auskommen müssen. Danke für den Pornofeind und Resurrection-(Cy)Borg Igor Malenkov, Frogs Chummer und treuen Adjutanten Hans, den verdrohten Sickness, Dr. Crueger, Kalle und natürlich "Göntherr".

Jan Leitner, der auf allen Cons von Vol. One bis Vol. Ten immer die Rolle des Ostratten-Chefs und späteren Familienoffiziers bzw. Volkskommissars **Hack** verkörpert hat und auf Vol. Four trotz Krankheit und Absage doch noch auf mein Bitten hin erschienen ist. Danke für dein Engagement, deine Verlässlichkeit und deinen Gleichmut.

Timo Klecker, der von Vol. Three bis Vol. Ten dabei war und seit Vol. Four die Rolle des Türstehers, Sicherheitschefs, Geschäftsführers und späteren Familienoffiziers bzw. Abschnittsbevollmächtigten der Volkspolizei **Styx** verkörpert hat. Danke für dein Engagement, die regelmäßige Verwaltung der OT-Getränkegelder und natürlich das Projekt Revenant.

Alexandra Kraus, die auf allen Cons von Vol. One bis Vol. Ten mit Ausnahme von Vol. Six die Rolle der **Uzi** verkörperte, Ex-Agentin des Mossad und seit Vol. One "deniable operative" von Vizedirektor Hirken. Danke für die sechsjährige Rolle der geplagten Verräterin, das viele Mailspiel, den Waffenschmuggel auf Vol. Seven und den Zwille-Mord auf Vol. Eight.

Marten Alter, der von Vol. Two bis Vol. Ten mit Ausnahme von Vol. Six die Rolle des Hausmeisters und späteren Inn-Managers **Antiq** verkörperte. Danke für das GoodNite Inn, Antiqs Geschichte in zwölf Teilen, die Boys des Monats und den orgainternen "running gag", daß Antiq es immer wieder im letzten Moment geschafft hat, nicht in die Familie aufgenommen zu werden.

Allen, die durch die Übernahme von OT-Pflichten wie NSC-Teilnahme, Theke, Küche, Sicherheitszentrum und Auf- bzw. Abbau dafür gesorgt haben, daß wir stets streßfrei eine glaubwürdige Spielwelt simulieren konnten. An dieser Stelle auch noch einmal Dank an Markus Braun für die Betreuung dieses Forums, ohne das ich all dies hier gar nicht schreiben könnte.

Die Kampagne um den Ostbunker ist nun zu einem Ende gekommen. Doch das Projekt Resurrection kann und wird weiter machen - wenn ihr es weiterhin wollt und unterstützt.

So, nach all den abschließenden Worten fällt es mir nicht leicht, noch ein separates Con-Feedback zu schreiben. Aber da ich ja gerade eben etwas von Durchhaltevermögen und eigenen Ansprüchen geschrieben habe, kann ich mich jetzt wohl schlecht davor drücken. Daher in gewohnter Weise, aber etwas kürzer als sonst:

Vorfeld des Cons

Der grundsätzliche Plan für Vol. Ten stand bereits unmittelbar nach Vol. Eight weitgehend fest und wurde von uns seitdem laufend präzisiert. Es entstand schnell die Idee, sich dramaturgisch am Film **Der Untergang** zu orientieren und das Grundmotiv der im Bunker eingeschlossenen Führung einer untergehenden Ära sowie einzelne Szenen daraus zu übernehmen. Und so entstanden die letzte rauschende Party der "Frau Führer", die Freitode der Führung und die individuell auf einige Charakterhintergründe zugeschnittenen Fluchtmöglichkeiten aus dem "Führerbunker" mittels Verrat. Es fiel mir allerdings deutlich schwerer als sonst, all diese Szenen in ein "flüssiges" Gesamtkonzept zu gießen, so daß die Plotübersicht nicht nur die längste aller Resurrection-Cons wurde, sondern die Arbeit daran auch eine gefühlte Ewigkeit gedauert hat. Irgendwie liegt es mir wohl nicht wirklich, ein Finale zu inszenieren. Aber vielleicht lag es auch nur daran, daß ich das Ende unbedingt in Perfektion über die Bühne bringen wollte. Die geringe Teilnehmerzahl tat dann ein übriges zur Demotivation bei und wurde natürlich auch zu einem finanziellen Problem. Nur die Bereitschaft vieler Teilnehmer zur Zahlung eines erhöhten Teilnahmebeitrags hat den Con überhaupt noch möglich gemacht.

Daher nochmal ein ausdrücklicher Dank an alle Spender! Insgesamt war das Vorfeld aber vergleichsweise entspannt, zumal wir uns quasi "auf der Zielgeraden" befanden und im Zweifel immer wieder gegenseitig mit "Durchhalten, ist ja das letzte Mal" motivieren konnten. 😊

Der Con

war wohl der kürzeste in der ganzen Resurrection-Kampagne. Time-In war nach meiner Erinnerung Freitag gegen 22 Uhr, Time-Out am Samstag gegen 18 Uhr. Also gerade mal 20 Stunden Spielzeit abzüglich Schlaf. Dennoch habe ich Vol. Ten als deutlich länger empfunden. Auf jeden Fall nicht als zu kurz. Die zeitliche Abfolge der Szenen und Ereignisse schien mir auch insgesamt weder zu kurz noch zu lang zu sein. Es traten weder der Dramatik abträgliche Überschneidungen noch allzu lange Leerlaufzeiten auf.

Die geringe Teilnehmerzahl erschien mir trotz gegenteiliger Befürchtungen in der Planungsphase absolut passend zu sein. Ich schätze, daß auch nur wenige Teilnehmer mehr der Atmosphäre eher abträglich gewesen wären.

Herausfordernd war für uns die Darstellung der beginnenden Räumung von Belmsk, die wir mit entsprechend gedämpften Hintergrundgeräuschen über eine Anlage im Treppenhaus simulieren wollten. Bis zum tatsächlichen Einsatz des Effekts vor Ort waren wir uns nicht sicher, ob es vom Klang her wirklich funktionieren würde. Aber offenbar hat es großartig geklappt. 😊

Der Freitag

begann mit dem Beginn besagter Räumung und der Schließung des Ostbunkers, nachdem kurz zuvor noch drei "Flüchtlinge" dort eingetroffen waren: Der Schleuser und Menschenhändler

Feodor Faustin, der Zuhälter Danilo Lebedew und ein "Jakob Wassermann", der das sichere Leben außerhalb der Blockade zugunsten seiner alten Liebe im Bunker aufgegeben hatte. Das Wiedersehen der Liebenden gestaltete sich jedoch alles andere als einfach und konnte nur mittels einer improvisierten "Konfrontationstherapie" zu einem wenigstens vorläufig glücklichen Ausgang gebracht werden. Im Ostbunker war mittlerweile allen Eingeschlossenen klar, daß es nun zu Ende gehen würde. Zwar wurde im Rahmen der "Betriebskampfgruppe Ostbunker" die Verteidigung geprobt, allerdings eher aus Pflichtgefühl denn aus der Überzeugung heraus, wirklich noch etwas ausrichten zu können. Lediglich der musterhafte Genosse Stachanow glaubte weiterhin unbeirrt an den Sieg des Sozialismus, während draußen bereits Kämpfe und Unruhen tobten und die Ordnung des "Bezirksdistrikts Belm-Schinkel" der Roten Volksarmee (RVA) wie ein Kartenhaus zusammenbrach. Die Dragow-Familie versammelte sich ein letztes Mal, um im Angesicht des Untergangs ihre Angelegenheiten zu regeln und als "letzte Ehre" zwei neue Soldaten aufzunehmen. Einige Bunker-Bewohner wandten sich an Faustin, der anbot, sie gegen Bezahlung vor längerer Haft zu bewahren. Anderen Bewohnern boten sich sehr individuelle Möglichkeiten, dem Tod oder der Gefangennahme zu entgehen. Manche nahmen diese Möglichkeiten wahr, andere nicht. Als die anfangs noch vorhandene Verteidigungsbereitschaft immer mehr einem "Es ist doch eh alles verloren"-Gefühl wich, wurde auf die Initiative von Frogs Frau Kitty noch ein letztes Mal eine rauschende Party gefeiert, in der man sein eigenes Schicksal, das früherer Chummer und Weggefährten sowie die Geschichte des Ostbunkers noch ein letztes Mal Revue passieren ließ.

Der Samstag

umfaßte den endgültigen und unvermeidbaren Untergang des Ostbunkers. Es erscheint mir wenig sinnvoll, darüber einen detaillierten OT-Bericht zu verfassen, da ich die entsprechende Stimmung wohl ohnehin nicht wirklich wiedergeben könnte. Daher überlasse ich das den Con-Bildern und den IT-Berichten derjenigen Charaktere, die davongekommen sind und sich in den nächsten Tagen oder Wochen in RUNNER'S RESORT dazu äußern können und hoffentlich auch werden. Wenn sie endlich wieder in Freiheit sind.

Nach dem Time-Out am Abend folgte dann die geplante OT-Party, bei der man den Con und die Kampagne noch einmal gemeinsam besprechen, begießen und belobigen konnte. 😊

Was mir besonders positiv aufgefallen ist:

- Die allgemein gelungene "Untergangsstimmung" während des gesamten Cons.
- Das ungemein dichte Charakterspiel und die gelungene Darstellung einer tragischen Schicksalsgemeinschaft.
- Die Szenen zwischen Frog und Antiq auf der letzten Familiensitzung und beim Abschied.
- Die "letzte Party" am Freitag, die besser funktioniert hat, als wir das jemals erwartet hätten. Es war ein Genuß, wie IT noch einmal Ereignisse und Figuren der Kampagne im Angesicht des Untergangs thematisiert und begossen wurden. Und das alles mit Zarah Leanders "Davon Geht Die Welt Nicht Unter" und "Ich Weiß, Es Wird Einmal Ein Wunder Geschehn" sowie Edith Piafs "Non, Je Ne Regrette Rien" im Hintergrund! 😊
- Eigentlich alle Szenen am Samstag - ich wüßte gar nicht, wo ich anfangen oder aufhören sollte. Wahrscheinlich schreibe ich auch deswegen nichts dazu. 😊
- Hennings bzw. Hans' "Blausäurekapseln".
- Die OT-Party am Samstag. Es war schön, ausnahmsweise mal nicht zwischen Tür und Angel bei Abbau und Abreise, sondern in entspannter Atmosphäre, mit viel Zeit und in großer Runde OT quatschen und Feedback austauschen zu können.
- Daß Tanja und Markus über 60 gute und sehr stimmungsgeladene Fotos gemacht haben. Und ich alle noch heute online stellen werde. 😊

Was mir besonders negativ aufgefallen ist:

- Nichts. Wirklich absolut gar nichts.

Was ich auf diesem Con gelernt habe:

- Ich weiß jetzt, was der Satz "Man muß dabei gewesen sein" in letzter Konsequenz bedeuten kann: Wahrscheinlich wird kein Feedback und kein Bericht alle oder auch nur einen Großteil der Ereignisse dieses Kampagnenfinals wirklich angemessen wiedergeben können.
- Ich habe meinen Frieden mit französischen Chansons geschlossen.

Das Fazit

Ich schließe mich Marten an: GANZ GROSSES KINO. Und das besonders Schöne daran ist: Ich habe das Drehbuch geschrieben, den Soundtrack zusammengestellt, Regie geführt und zwei Hauptrollen gespielt. Da ist er dann doch endlich, der Ruhm für den LARP-Organisator. Kann es einen besseren Abschluß geben? 😊

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

Verfasst am: Fr Sep 25, 2009 23:30 Titel: Nachtrag: Con-Fotos

[zitat](#)

Nachtrag: Wie angekündigt sind die [Con-Fotos](#) noch heute online gegangen! 😊

Zwar in der buchstäblich letzten Stunde, aber das paßt ja zum Con. 😊

[Nach oben »](#)

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

Bruder Marten

Renascentum-Orga



Moderator



Verfasst am: Sa Sep 26, 2009 02:19 Titel: Re: Mein Abschluß

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

- Die "letzte Party" am Freitag, die besser funktioniert hat, als wir das jemals erwartet hätten. Es war ein Genuß, wie IT noch einmal Ereignisse und Figuren der Kampagne im Angesicht des Untergangs thematisiert und begossen wurden. Und das alles mit Zarah Leanders "Davon Geht Die Welt Nicht Unter" und "Ich Weiß, Es Wird Einmal Ein Wunder Geschehn" sowie Edith Piafs "Non, Je Ne Regrette Rien" im Hintergrund! 😊



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Die musikalische Untermalung hab ich ja ganz vergessen! Die hat mir eine Gänsehaut verursacht. Vielleicht deshalb weil sie auch für mich als Spieler immer Sinnbild einer vergangenen Epoche war... so wie eben jetzt auch die des Ostbunkers vergangen ist. Vielleicht auch weil Bunker und Chansons sehr gut zusammenpassen - siehe Fallout 3 oder Bioshock. Und "Sag mir, wo die Blumen sind?" war als Abschlusssong der Hammer!

Und ja, mir hat es unglaublich berührt, daß Frog und Antiq in ihren letzten Stunden zu ehrlichem gegenseitigen Respekt für den anderen fanden. Und ihre Geschichte trotzdem ein trauriges Ende fand.

Vielleicht noch das: Finale sind immer schwierig. Es bleiben immer Fragen offen. Es fallen immer Handlungsfäden unter den Tisch. Liebgewonnene Charaktere kommen zu kurz. Es stellt sich selten hundertprozentige Zufriedenheit ein. Das gehört wohl irgendwie dazu. Aber dieses Finale kommt dem Optimum sehr nahe. Ich habe schon einigen Leuten davon erzählt, und alle waren beeindruckt, daß Spieler einer sechs Jahre langen Kampagne die "Niederlage" ihrer Charaktere mit solcher Hingabe gespielt haben und als einen spielerischen "Sieg" empfinden. Das sagt viel über die Qualität der Kampagne, ihrer Mitspieler, das Drehbuch und die Entwicklung des Ganzen aus. Die ich im übrigen nicht missen möchte, da ich den Weg als sehr lehrreich empfunden habe.

Und jetzt gehe ich Fotos gucken...

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

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mo Sep 28, 2009 15:39 Titel:

[zitat](#)

Hallo ihr Lieben,
Ich konnte leider doch nicht dabei sein.

Dennoch möchte auch ich mich auf diesem Wege bei der Orga bedanken für die wunderbaren 4 Cons, auf denen ich dabei sein konnte.

Ich hab das Con-Wochenende daheim gesessen und geheult. Doch ich hoffe, dass Judgement Day nicht der letzte Con der Orga war, auch wenn die Kampagne jetzt zu Ende ist.

Beste Grüße
Anja

"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](#)

Markus

Resurrection-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 12.03.2004
Beiträge: 198
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mo Sep 28, 2009 20:28 Titel: Feedback

[zitat](#)

Es ist vorbei.
Endlich.
Schon?
Geschafft.
Schade.
Gut so!

Und das Ende... das war nochmal richtig gut.

Man soll ja angeblich aufhören, wenns am schönsten ist. Wir wussten schon recht lange, dass es (vorerst) zu Ende gehen wird. Darum haben wir es uns noch mal so gestaltet, dass es am schönsten war.

Ich habe das Gefühl, dass wir wirklich wo angekommen sind. Nicht nur am Ende einer Kampagne. Beim Spiel ohne SL. Ohne NSCs. Letztere hätten wir eigentlich nur ganz am Ende benötigt. Und vielleicht für das große Pathos. Selten wurde so herzergreifend gestorben.

Mir ist auch aufgefallen: Niemand hat nach dem Con irgendwann - weder persönlich noch im Feedback - das Thema "Outtimeblasen" erwähnt. Weil es auch überhaupt keinen Grund gab, welche zu erzeugen. Wir waren sowas von *drin*. 😊

Ansonsten hat mich gefreut, dass alles, was wir uns im Vorfeld ausgedacht haben, so gut geklappt hat - besser als wir dachten! Meine Erwartungen an ein Finale wurden übertroffen!

Das Einzige, was mich im Nachhinein ein wenig ärgert: Dass wir Vol. Ten nicht als Selbstversorger-Con veranstaltet haben; weil die Spieler bezüglich der Versorgung richtig schöne Ideen (z. B. Kichererbsengerichte und aus Coladosen gebastelte Minikocher) hatten. Das wäre bestimmt ausbaubar (und somit spielförderlich) gewesen.

Ein dickes Dankeschön an alle Beteiligten. Das war echt groß. Mein besonderer Dank geht an Tanja und Florian - dafür, dass ihr mich nach Volume Two eingeladen habt, als Orga/SL mitzuwirken. Es war eine sehr gute Entscheidung, "Ja" zu sagen! 😊

Denn eigentlich spielen wir uns selber.
Johann Wolfgang von Goethe

Zuletzt bearbeitet von Markus am Mi Sep 30, 2009 09:34, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Christoph

Verfasst am: Di Sep 29, 2009 00:12 Titel:

[zitat](#)

Revenant-Orga



Moderator

Anmeldedatum: 15.04.2008
Beiträge: 78
Wohnort: Delmenhorst

Das Staffel-Finale ist zu Ende ohne die Worte: Fortsetzung Folgt.

6 Con's in Osnabrück wo ich mit dabei war, dabei miterlebt habe wie sich dieses schöne Spiel aufgebaut hat.

Ich danke schon mal der Orga, den NSC's und allen Spieler die mitgemacht haben und das nicht nur bei dem guten Finale.

Aber es war ein super düsteres und hervorragendes gelungenes Finale. Von der Musikuntermalung bis zum essen und dem warten wann sie uns hohlen würden. Alles passte zur Stimmung der einkesselten im Ostbunker.

Es waren sehr viele schöne Szenen auf diesem Con, aber das beeindruckenste war der abschied von Frog, der Tot von Jakob und dem Genossen Stachanow mit Antiq's Reaktion und dem Nachspiel von Ruby und Lollypop. Es tut mir etwas weh das ich nun Paganini ins Grab legen darf, aber es hat gepasst das er sein letztes Konzert noch gegeben hat.

beeindrucken

Einen grossen Dank an Tanja, Florain und Markus, ihr habt es wieder Toll hin bekommen uns in diesem Mikrokosmos Ostbunker zu verzaubern. Und ich hoffe das es 2011 genauso Gut weiter geht.

An Marten, Timo, Sarah, Götz, Jan, Alex, Hennig, beide Hendrik's und Carmen, es war wie immer super mit Euch zu spielen. Mir tun alle Leid die bei diesem Finale nicht dabei gewesen waren.

Auf ein Baldiges wiedersehen in Bremen und dann hoffentlich 2011 auch wieder in Osnabrück. Und last das Forum nicht einschlafen.

[Nach oben »](#)

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

Timo

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.05.2005
Beiträge: 93
Wohnort: Bremen

Verfasst am: Di Sep 29, 2009 20:06 Titel:

[zitat](#)

Ressurrection Vol 10

Ein Finale, das den Namen wirklich verdient hat.

Vieles wurde schon gesagt, das alles noch einmal aufzuzählen erspare ich mir an dieser Stelle. Ich möchte mich im Folgenden auf die wirklich herausstehenden Gründe nennen, die diesen Con für mich unvergesslich gemacht haben und mir als Orga und SL eine Messlatte gelegt haben, die ich immer mit einem eigenen Con anstreben werde.

Die Atmosphäre im Bunker war genial, alle wussten, dass es irgendwie zu Ende geht und eigentlich nichts mehr dagegen getan werden kann. Durch die Geräuschkulisse wurde die Stimmung so real, dass es einfach nicht zu Outtimeblasen kommen konnte.

Die Versorgung mit Lebensmitteln, die wirklich zur Situation passten war klasse. Man hat festgestellt, wir diese Dinge wirklich schmecken. Ich für meinen Teil habe noch nie Leberwurst aus einem Glas oder hartes Brot gegessen. Ein Selbstversorger-Con wäre aber wirklich klasse gewesen 😊

Grandios waren die Szenen mit Frog und die nicht zu verkennende Anlehnung an den Film „Der Untergang“. Im Prinzip wurde alles getan um die richtige Atmosphäre zu schaffen. Auch wenn man es mir wohl nicht angemerkt hat, habe ich zu großen Teilen nicht mehr als Timo gedacht und gehandelt sondern war wirklich Styx.

Ich möchte an dieser Stelle allen Beteiligten noch einmal meinen Dank aussprechen, ihr wart alle klasse. Es hat mir wirklich viel Spaß gemacht.

Bitte macht weiter!

Styx'll be back!

Timo

[Nach oben »](#)

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

Orion Guardian

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 03.09.2008
Beiträge: 82

Verfasst am: Mi Okt 07, 2009 19:56 Titel:

[zitat](#)

So, nun, mit etwas Verspätung, auch Feedback von mir. Ich wollte eigentlich schon am Sonntag nach dem Con was geschrieben haben, aber hielt es für unpassend lorian das Recht auf die Threaderstellung zu nehmen. Und daraufhin habe ich die ganze Sache erstmal ein wenig ruhen lassen um es jetzt, nach fast 3 Wochen, wieder aufzugreifen.

Zum ersten: Ich fühlt mich nicht wirklich als Außenseiter, auch wenn es natürlich offenkundig war, dass ich IT kein Zugehörigkeitsgefühl entwickeln konnte wie es in Bremen anhand von 'Lucky' geschehen ist, den ich auf den bisherigen Cons als NSC (fast) ausschliesslich dargestellt habe und ab dem nächsten als Spieler verkörpern werde. [In diesem Zusammenhang möchte ich mich im vorneherein entschuldigen, wenn meine Vorstellung von Lucky sich nicht 100% mit deiner Vorstellung deckt Florian ^^, aber das kann sie sowieso nie]

Aber stattdessen gab es ein entsprechendes OT-Zugehörigkeitsgefühl und zumindest das Wissen, zum Spiel etwas beigetragen zu haben. In diesem Zusammenhang hoffe ich, dass ihr mit meiner Schauspielerischen Leistung in 8-10 zufrieden wart.

Ich war ja auf allen 3 Cons aus eigener Entscheidung und mit Absicht NSC und nicht SC, aus wechselnden Gründen. Auf 10 war ich primär dabei um zu sehen 'wie es endet' und im Endeffekt habe ich mit der zugewiesenen Rolle mindestens genausoviel Spass gehabt wie ich es mit einem eigenen Charakter hätte haben können. Insbesondere weil die Übernahme mit nem SC net gescheitert wäre *lach*

Aber zurück zum Con: Ich hatte nachdem ich wieder zu Hause war das Gefühl, das ich habe, wenn ich ein gutes Buch zuende gelesen habe und ich weiß es gibt keine Fortsetzung. Es ist eien Art Trauer gemischt mit dem Gefühl etwas beendet zu haben. Es war ein sehr stimmungsvoller Con und so wie ein gutes Buch irgendwann zuende sein muss, so ist es gut, dass die Kampagne einen so tollen Schluss gefunden hat.

Ich war, wie immer, zufrieden mit den Absprachen im Hintergrund (diesmal für mich als NSC weniger als sonst) so wie ich es jedesmal war und man merkte dass der ganze Con gut durchdacht war. Und das hat sich bezahlt gemacht. Darum von meiner Seite natürlich ein

durchdacht war. Und das hat sich bezahlt gemacht. Darum von meiner Seite natürlich ein dickes Lob an die Orga.

Aber ohne die Spieler wäre natürlich jegliche Stimmung und jegliche Planung umsonst. Ich hatte auch als NSC durchaus das Gefühl dass alles den Bach runter geht und das die Stimmung langsam aber sicher immer weiter sinkt. Die Stimmung der Spieler hat sozusagen angesteckt. Auch ein dickes Lob an alle beteiligten Spieler von mir.

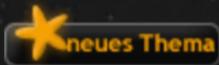
Ich werde niemanden direkt ansprechen, sonst fühlen sich die nicht genannten Benachteiligt, aber mir hat das SNC-Dasein auf 8-10 sehr viel Spaß gemacht und wenn ich früher eingesteigen wäre hätte ich mich vielleicht sogar zum Spieler gemausert. Aber als solcher werdet ihr mich ja in Bremen sehen. Ich bin gespannt ob und was für andere Conkonzepte so alles aus den Orgaköpfen 2011 zu uns herüberschweben. Und fand der Abschluss der Resurrection-Kampagne ist gut gelungen!

[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

Seite 1 von 1

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

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

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

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

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