

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Five - Feedback & Berichte

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

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

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

Autor	Nachricht
<p>Mungo Registrierter Benutzer</p> <p></p> <p>Anmeldedatum: 19.05.2005 Beiträge: 9 Wohnort: downtown B-I</p>	<p>Verfasst am: So Sep 17, 2006 17:57 Titel: Resurrection Vol. Five - Feedback & Berichte zitat</p> <p>... und es war mein dritter und geilster CON. Hey, mein Charakter ist diesmal nicht gestorben, ganz im Gegenteil. Immer was zu tun, und wenn man sich die Beine in den Bauch gestanden hat.</p> <p>meine Glückwünsche an die SL für diesen wirklich gelungenen CON.</p> <p>mein einziges kritikwürdiges Ereignis, war der späte Anfang, der aber entschuldigender weise, durch verhinderte Teilnehmer entstand. *schmunzel* andere terminliche Verzerrungen wurden spielerisch gemeistert, wenn die SL auch erst gestutzt haben mag.</p> <p>"daumen hoch" sagt. der Mungo</p> <p>regelmäßiges Versagen ist auch ein Zeichen von Zuverlässigkeit</p>
<p>Nach oben »</p>	<p>profil pn www icq</p>

<p>Paganini Inaktiver User (R.I.P.)</p> <p></p> <p>Anmeldedatum: 09.09.2006 Beiträge: 30</p>	<p>Verfasst am: So Sep 17, 2006 20:30 Titel: zitat</p> <p>Ich schliesse mich an es war ein schöner Con. Es fehlte am sonntag vor dem Time Out noch die sichtec und das wir uns alle zu boden legen sollen. Dann hättet ihr nicht so viel zum fegen gehabt. Einen Schönen WE ausklang noch Allen.</p>
<p>Nach oben »</p>	<p>profil pn</p>

<p>Gast</p>	<p>Verfasst am: So Sep 17, 2006 21:17 Titel: zitat</p> <p>Vielen Dank für dieses anstrengende und geniale Wochenende! Ich hab mich noch nie in einer Rolle derart wohl gefühlt, wie in der von Mia. Ich freu mich jetzt schon aufs nächste mal.</p> <p>Wir sehen uns bestimmt noch... bald</p>
<p>Nach oben »</p>	

<p>Anja M. Registrierter Benutzer</p> <p></p> <p>Anmeldedatum: 17.09.2006 Beiträge: 23 Wohnort: Osnabrück</p>	<p>Verfasst am: So Sep 17, 2006 21:18 Titel: zitat</p> <p>der letzte Eintrag war meiner ... sorry</p> <p>PS: meine Füße tun unheimlich weh... aber das liegt MÖGLICHERWEISE an meinen Schuhen.... möglicherweise!!!</p> <p>"Zeig ´ mir den, der des Menschen Herz erfunden hat, und dann zeig ´ mir den Galgen, wo sie ihn aufgehängt haben!"</p> <p>Zuletzt bearbeitet von Anja M. am So Sep 17, 2006 21:42, insgesamt 2-mal bearbeitet</p>
<p>Nach oben »</p>	<p>profil pn email icq</p>

<p>Timo Registrierter Benutzer</p> <p></p>	<p>Verfasst am: So Sep 17, 2006 21:25 Titel: zitat</p> <p>Ich kann mich bisher allen genannten Punkten anschließen. Mit hat der CON richtig spass gemacht, auch wenn es natürlich ein paar Kritikpunkte gegeben hat, die ich im Verlauf dieses Postings natürlich auch benennen werde.</p>
---	--



Anmeldedatum: 17.05.2005
 Beiträge: 93
 Wohnort: Bremen

Postings natürlich auch benennen werde.
 Wer meinen OT-Namen nicht kennt, ich habe das Wochenende über stYx, den Chef des Sicherheitsteams gespielt. Wem auch das nichts sagt, der, der ein Auge verloren hat 😊

Der späte Beginn des Cons hat mir persönlich nichts ausgemacht, ich hatte mich zum Zeitpunkt des "Time-IN" noch nicht einmal richtig vollständig angezogen (ja, auch wegen mir hat sich das alles verspätet, sorry). Auch war der Plot super, hat wirklich spass gemacht, eine solche Situation einmal durchzustehen.

Mir sind dennoch ein paar Dinge übel aufgestoßen, zum einen die Musik. Es ging dabei nicht um die Art der Musik, es ging einfach um die Lautstärke. Ich persönlich konnte mich bei der "Party Lautstärke" nicht länger als 10 Minuten im Club aufhalten. Wenn dann jemand durchgesetzt hatte, dass die Musik leiser gemacht wird, war es kurze Zeit später wieder genau so laut. Ebenso die Box im Treppenhaus, die glücklicherweise am Samstag um 5.00 in den Bunker verlegt wurde.

Des weiteren hat es mich am Samstag wirklich gestört, 3 Stunden gefangen zu sein und einfach nur auf Frog warten zu müssen. Intime mag das ok sein, 3 Stunden auf seinen Chef zu warten, Outtime hingegen fühlte ich mich leicht versetzt.

Das Sicherheitskonzept hat ganz gut geklappt, doch war das Sicherheitszentrum zu weit von der Bunker-Club-Tür entfernt, so dass man mindestens 3 Personen benötigte, um den Eingang am laufen zu halten. Es schränkt die Spieler (ja, das Sicherheitspersonal waren alles Spieler) doch ziemlich ein, auch wenn sie vorher wussten, was da auf sie zukommt. Dies ist meiner Meinung nach ein Problem, das man gründlich überlegen sollte, ich wäre dabei gerne behilflich.

Im großen und ganzen fand ich dennoch, es war mein bisher bester Cyberpunk CON.

Timo

PS: Wer hat meine Socken weggeschmissen?! Schwarze Socken gehen auf schwarzer Folie schonmal unter, ich weiss 😞

Zuletzt bearbeitet von Timo am Mo Sep 18, 2006 07:38, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Martin

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
 Beiträge: 5

Verfasst am: So Sep 17, 2006 22:12 Titel:

[zitat](#)

Schööööner Con 😊

Die Location gefällt mir persönlich sehr und die ganzen verschiedenen NSC Rollen .. Klasse .. nie langeweile, da immer irgendwas Neues auftaucht während man seinen persönlichen Zielen nach ging. (auch die Vielfalt der Outfits - Klasse!)

Desweiteren war es eine gelungene Abwechslung zu sehr Plot-gebundenen Cons wie man sie im Fantasy-Genere sehr oft hat - endlich mal einfach vor sich hin spielen und hoffen es kommt was Produktives oder Erheiterndes bei raus.

So genug positives - Kritik:

- Die Box gen Flur hätte ab 2-3 Uhr mal gedreht werden können *g*
- Kein Internetzugang 😞 ... wenigstens das Board hier mit dem INTIME Bereich wäre OFFLINE ganz sinnvoll gewesen.
- einige Plots konnten nicht ausgeführt werden da der NSC verschwand, kann ärgerlich sein ..
- IT OT gemixe in "Igor's Inn" war irgendwie recht oft ein Gemisch aus Spielern oder Charakteren, und da sollte man mal überlegen wie man dort mehr Klarheit schafft oder eine feste IT-Zeit festsetzt.

Nunja... mehr fällt mir dazu nicht ein. bin beim nächsten Con dabei, gerne auch früher als in 263 Tagen 😊

DANKE an SL und NSCs 🙏

42

[Nach oben »](#)

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

Marina

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 25.05.2005
 Beiträge: 91
 Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: So Sep 17, 2006 23:31 Titel:

[zitat](#)

Auch ich kann ehrlich behaupten, dass dies der beste Con war, den ich je bespielt habe! "Viel Blut, viel Blei, viel Bunker!"

Einziger Wermutstropfen: Schade fand ich, dass ich als Zwillie mehrere spannende Aktionen (Überfälle) im Bunker absolut nicht mitbekommen habe. Das kreide ich natürlich keinem Spieler (und erst recht nicht der SL) an. Die Anweisung des Sicherheitskonzeptes legt fest, dass Zwillie bei Schießereien Lunas Laden aufsucht und dort bis zur Entwarnung bleibt. Das habe ich getan und dort unter anderem von der "Endschlacht" und auch von dem angesagten Ende des Con gar nichts mitbekommen. Hätte ich als Spieler nicht von der sehr langen Warterei die Nase voll gehabt, wär ich dort oben hocken geblieben bis mich irgendwer beim Aufräumen vermisst hätte. Das Bleiben im Laden liegt an Zwillies Prinzipien, die ich entgegen meiner persönlichen Neugierde (und dem Wissen, dass ich all die Action und mehr verpasse) beibehalten habe. Selbst Schuld, kann man nun sagen. Ich habe für mich daraus mitgenommen, dass ich durch eine konsequente und charaktertreue Spielweise Spaß am Spiel verliere / verlieren kann. Das wird sich auf mein weiteres Spiel und die Darstellung des Charakters auswirken. Schade.

Timo hat Folgendes geschrieben:

Mir sind dennoch ein paar Dinge übel aufgestoßen, zum einen die Musik. Es ging dabei nicht um die Art der Musik, es ging einfach um die Lautstärke. Ich persönlich

über nicht um die Art der Musik, es ging einfach um die Lautstärke. Ich persönlich konnte mich bei der "Party Lautstärke" nicht länger als 10 Minuten im Club aufhalten. Wenn dann jemand durchgesetzt hatte, dass die Musik leiser gemacht wird, war es kurze Zeit später wieder genau so laut. Ebenso die Box im Treppenhaus, die glücklicherweise am Samstag um 5.00 in den Bunker verlegt wurde.

In diesem Punkt stimme ich Timo voll und ganz zu.

Der zwingende Plot hat mir sehr gut gefallen, dessen Umsetzung und die Häufigkeit dieser Plot-Elemente. Die Überraschungsmomente waren zeitlich sehr gut platziert (man war stets wach genug um zu reagieren) und die Aktionen darin nicht nur ein kurzer "Knall-Bumm-Effekt" (übrigens war die Film-Musik als Spannungsmacher grandios!). Das selbe gilt auch für die von mir erlebten kleinen Neben-Plots; sie waren wie aus dem Leben gegriffen und "schmeckten" nicht nach künstlicher Bespaßung.

Ein dickes Lob auch an die Thekenkräfte, die ihre Charaktere nicht nur als fleißige Arbeiterinnen gespielt, sondern einen sehr großen Teil zum Club-Ambiente beigetragen haben. Und immer hatten sie für einen durstigen oder hungrigen Runner ein Lächeln übrig. Danke, ihr seid Klasse Mädels 🙌

Martin hat Folgendes geschrieben:

IT OT gemixe in "Igor's Inn" war irgendwie recht oft ein Gemisch aus Spielern oder Charakteren, und da sollte man mal überlegen wie man dort mehr Klarheit schafft oder eine feste IT-Zeit festsetzt.

In diesem Punkt muss ich Martin aufgrund meiner Erlebnisse widersprechen: Im Gegensatz zum vorherigen Resurrection-Con waren die von mir miterlebten und gehörten OT-Gespräche im Inn von den Spielern auf ein Minimum reduziert worden und nur gelegentliche Ausrutscher. Viele Spieler haben sich beim Aufstehen sofort in ihre Rollen eingefunden und diese bis zum nächsten Schlaf beibehalten. Das war prima, es hat einen wesentlichen Teil zu der Qualität dieses Cons beigetragen.

Danke natürlich auch an die prima NSCs, die ihre Rollen herrlich gut gespielt haben und ohne die der Con nicht annähernd so schön gewesen wäre.

Auch ein Dankeschön an die Mitspieler, die bei allen Aktionen - vom Aufmischen der Kojoten bis zum Kistenschleppen - Rücksicht auf meine gesundheitliche Einschränkung genommen haben.

Und dass Lance A Lot mal wieder einen prima Auftritt hinlegten, muss ich sicherlich nicht zusätzlich erwähnen 😊

Dieser beste Con meines Lebens hat es mir sehr schwer gemacht mich wieder in der realen Welt einzuleben. Zwischen all den Charakteren und Spielern im Mikrokosmos Ostbunker habe ich mich sehr wohl gefühlt. Und nun brenne ich gierig auf das nächste Mal! 🙌

👉 und zum Schluss das Wichtigste: ein dickes **Danke** an die SL !

Marina

[Nach oben »](#)

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

Acinonyx
Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.09.2006
Beiträge: 52

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 09:16 Titel: Ganz viel Lob, ganz wenig Kritik

[zitat](#)

Hi Leute, ich poste per Copy-Paste mal eine Mail, die ich gestern an Florian geschickt haben:

Vor dem Feedback noch etwas in eigener Sache: Ich habe im Ostbunker zurückgelassen:

- weisses Dinnerjackett
- schwarzes Cocktailhemd
- ca 12 unangetastete Feuerwerkskörper "Champagnerflasche"
- 20 Nerf-Plömpel Gelb-lila

hat die wer gefunden?

So, nu zum Feedback:

1) Suuuuuuper Con. Genau so, wie es Freitag Abend zugeht, habe ich mir einen Cyberpunk-Con vorgestellt. Brutale Polizisten, für die das aber auch nur erprobte Überlebensstrategie ist und ein intime wirklich vollkommen unnötiger Charaktertod, den outtime aber NIEMAND schnell vergisst. Gegner, die nicht ungefährlich wirkten, weil sie nach dem Prinzip "Wenn sich die harten Ostpreussen davor fürchten, muss es sehr hart sein..." eingeführt wurden... Suuuuuuper-Duper-Gut gemacht...

Am Samstag war dann bei uns ein gut inszenierter Run ... das scheitern war dabei auch etwas hausgemacht [ich stand zu weit hinten und die anderen standen zu nah an ihrer Karre, als Henning das Signal gab...] - aber gerade die verbockten Runs sind ja die, die neue Story-Arcs generieren. Und ICH WILL schauen was noch von TI da ist und brauch ne gute Fahrerin für den Job - und die kenn ich jetzt...)

2) Zu meinem Charakterkonzept: "No Plan survives enemy contact". Ich hatte den Charakter eigentlich viel nüchterner geplant, aber der Spaß am Con und die Möglichkeit für ein "Love Story" war so super, dass meine große Klappe vom OT zu sehr ins IT gerutscht ist. Die "Love Story" braucht natürlich irgendwann ein total tragisches [Tschuldigung 🙄] Ende und auch deshalb würde ich IMMER zu Euren Cons kommen wollen, wenn der Termin es irgendwie zulässt - da auch ein dickes Danke an Anja AKA Mia. Ich bin zwar mit meinem eigenen Spiel etwas unzufrieden, weil ich die Rolle, die ich eigentlich spielen wollte, nicht hinbekommen habe, aber die Rolle, die draus geworden ist, war trotzdem typisch Cyberpunk...

3) Ich war im Vorfeld ja etwas zwiespältig, was Magie betrifft, aber die Darstellung war nicht aufdringlich. De facto habe ich nicht ein einziges Mal WIRKLICH die Auswirkung von Magie GESEHEN. Immer wenn der Magier irgendwas gemacht hat, hab ich ihn ne Minute später verletzt wiedergesehen...? Was MACHT der Irre den ganzen Tag ausser in der Ecke die Wand anzustarren und sich kaputt machen zu lassen???

4) Die SCs/NSCs/eSCs waren alle zwischen "hochgläubwürdig" und "gering überzogen" angesiedelt, was es sehr gut möglich machte, sie anzuspielen und das mitzunehmen, was man selber wollte...

Nach viel Suchen, auch klitzekleine Negative: Am Samstag-Nachmittag und Sonntag-Morgen häuften sich zwar etwas die OT-Blasen, aber das war für einen Wochenendcon nicht unüblich und war weniger stark ausgeprägt, als auf vielen anderen Cons. Ich glaube auch, dass es auf einem Cyberpunk Con wirklich mehr potentiell gefährliche oder missverständliche Situationen gibt, so dass man (leider) ab und zu neben Opferregel, Darstellungsprinzip und Glaubensprinzip leider doch mal ein erklärendes OT-Wort braucht...

Zur Darstellung der Drogen:

Die war mir persönlich etwas zu "nett". Wenn ich für läppische 50 Tacken, (d.h. den Gegenwert von weniger als 2 Mahlzeiten) irgendetwas einwerfe und dann von der betroffenen SL nicht mal kleine Nebenwirkungen gesagt bekomme (was sogar per Darstellungsprinzip möglich gewesen wäre), bin ich [OT] irritiert. Möglicherweise ist das Zeug von Antiq wirklich exzellent sauber, aber dann müsste es etwas teurer sein und irgendwer müsste schlechteres Zeug verticken - finde ich...

Noch ein Vorschlag für folgende Cons: Ich brauchte als neuer Spieler, sehr lange, als Henning als Putins rechte Hand ankam, um zu realisieren, dass das wohl nicht Igor vom Vorabend sein sollte. Versucht bitte, so wie bei der Signalfarbe "Grün" bei Frog noch etwas mehr Erkennungsmerkmale für die NSCs zu generieren. Das ist natürlich etwas unrealistisch, aber hilft beim hereinfinden in das Spiel als neuer und auch beim eigenen Vorbereiten durch das Lesen des Boards. Die Abwesenheit des Fellschals und der Cyborgs wäre für einen Eingeweihten wohl das Signal gewesen, aber ist (OT) echt schwierig...

Zum Schluss noch eine ganz große Bitte um Entschuldigung, dass ich sofort nach dem Con abgehauen bin und mich nur ganz oberflächlich verabschiedet habe und nicht beim Aufräumen da war. Als Erklärung nur soviel: Ich komme aus Berlin und stecke dort ca. 15-20 h pro Woche in politisches Engagement und da ist dieser Abend halt nicht ganz unwichtig gewesen. Für gute Freunde von mir hing an dieser Wahl sehr viel...

Fazit: Einer der besten Cons, auf denen ich je war.
Vielen Dank,
das Spiel mit Euch hat mir sehr gefallen...
Götz AKA der Gepard

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 10:03 Titel:

[zitat](#)

Mann, bin ich froh, dass ich für heute Urlaub genommen habe 😊
ich kann kaum aus den Augen gucken 🙄

Zitat:

Es ging dabei nicht um die Art der Musik, es ging einfach um die Lautstärke.

Ich hab die Musik gar nicht als so laut empfunden. Sorry. Da werd ich das nächste mal besser aufpassen.

Zitat:

Ein dickes Lob auch an die Thekenkräfte, die ihre Charaktere nicht nur als fleißige Arbeiterinnen gespielt, sondern einen sehr großen Teil zum Club-Ambiente beigetragen haben. Und immer hatten sie für einen durstigen oder hungrigen Runner ein Lächeln übrig. Danke, ihr seid klasse Mädels

Danke, Danke, Danke. Aber das alles so gut geklappt hat, habt ihr auch Antiq und Serge zu verdanken, die keine Mühe gescheut haben Mia, Lilly und Tatjana zu unterstützen. 😊

Zitat:

2) Zu meinem Charakterkonzept: "No Plan survives enemy contact". Ich hatte den Charakter eigentlich viel nüchterner geplant, aber der Spaß am Con und die Möglichkeit für ein "Love Story" war so super, dass meine große Klappe vom OT zu sehr ins IT gerutscht ist. Die "Love Story" braucht natürlich irgendwann ein total tragisches [Tschuldigung] Ende

Och nöööööö!!! Bitte kein tragisches Ende! Du willst doch Mia nicht zum weinen bringen 😞

Aber mal ehrlich: Das Mia so viel Verehrer haben könnte, daran hab ich vorher überhaupt keinen Gedanken verschwendet. Das muss an den Ohren liegen! 😊 Bei Lance hab ich gedacht "OK, der kann ne Abfuhr vertragen...", aber bei Sickness tats mir echt leid... wirklich!

Wegen der Munition:

Wer seine Munition vermissen sollte: wir haben alles, was wir gefunden hatten in einem schwarzen Stoffbeutel gesammelt. Da müssten auch die gelb-lila Teile drin sein (hab ich jedenfalls so in Erinnerung). Bei uns kommt so schnell nix weg. Wenn du sie vorher brauchst, kann man sie dir vielleicht zuschicken.

Jetzt mal in eigener Sache, weil ich doch öfter danach gefragt worden bin:

Ich war gar nicht so betrunken!!! Auch nach 6 Bechern Bowle, ging es mir sehr gut. Und einen Kater hab ich nach Vodka sowieso noch nie gehabt! Sonst wär es ein echt schlechter Vodka gewesen. Aber als "Ostgotin" nimmt man den Vodka quasi mit der Muttermilch auf, daher ... kein Problem...

@Marina: ich bin auf Zwilles Weblog-Tagebuch gespannt!!!

Achja: Vielen Dank für die leckeren Süßigkeiten, Candy. Ich bring dir das nächste mal auch welche mit. 😊

PS: meine Füße sind übrigens halbwegs wieder OK... Nur für die Leute, die sich über meine SCHÖNEN SCHUHE lustig gemacht haben... Es lag definitiv NICHT an meiner Fuß-Bekleidung!!!

Liebe Grüße
Anja / Mia

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

[Nach oben »](#)

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

Tanja

Resurrection-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 212

Wohnort: Wien

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 11:55 Titel: Re: Ganz viel Lob, ganz wenig Kritik

[zitat](#)

Acinonyx hat Folgendes geschrieben:

Ich habe im Ostbunker zurückgelassen:

- weisses Dinnerjackett
- schwarzes Cocktailhemd
- ca 12 unangetastete Feuerwerkskörper "Champagnerflasche"

Jackett ist da. Ist das Hemd eines mit Stehkragen? Dann ist es auch aufgetaucht. Die Feuerwerkskörper haben wir auch. Willst du die Sachen geschickt bekommen?

Acinonyx hat Folgendes geschrieben:

Zur Darstellung der Drogen:

Die war mir persönlich etwas zu "nett". Wenn ich für läppische 50 Tacken, (d.h. den Gegenwert von weniger als 2 Mahlzeiten) irgendetwas einwerfe und dann von der betroffenen SL nicht mal kleine Nebenwirkungen gesagt bekomme (was sogar per Darstellungsprinzip möglich gewesen wäre), bin ich [OT] irritiert. Möglicherweise ist das Zeug von Antiq wirklich exzellent sauber, aber dann müsste es etwas teurer sein und irgendwer müsste schlechteres Zeug verticken - finde ich...

Frag beim nächsten Mal einfach deinen Verkäufer, wie Wirkung und Nebenwirkungen aussehen. Sorry, aber wenn die SL sich mit diesem Thema befassen würde, müßten wir wohl ein 10 Mann Team haben. 😊

[Nach oben »](#)

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

Lorik

Revenant-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 19.03.2004

Beiträge: 231

Wohnort: Mainz

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 13:36 Titel:

[zitat](#)

Also, mir hat es auch (mal wieder) unglaublich gut gefallen! Vielen Dank an alle Beteiligten - es hat in meinen Augen wirklich alles gut gepasst (und einen besonderen Dank auch an die unermüdlichen Thekenkräfte!).

Auch wenn ich das ganze zum Teil noch (sowohl OT wie auch IT) verarbeiten muss, war es in meinen Augen der bisher beste Cyberpunk-Con, den ich mitgemacht habe.

Die Verzögerungen, die es gab, habe ich persönlich nicht als wirklich störend empfunden - kommt halt vor, wird auch immer in der einen oder anderen Form vorkommen - könnte auf jeden Fall schlimmer sein!

Zitat:

Zur Darstellung der Drogen:

Die war mir persönlich etwas zu "nett". Wenn ich für läppische 50 Tacken, (d.h. den Gegenwert von weniger als 2 Mahlzeiten) irgendetwas einwerfe und dann von der betroffenen SL nicht mal kleine Nebenwirkungen gesagt bekomme (was sogar per Darstellungsprinzip möglich gewesen wäre), bin ich [OT] irritiert. Möglicherweise ist das Zeug von Antiq wirklich exzellent sauber, aber dann müsste es etwas teurer sein und irgendwer müsste schlechteres Zeug verticken - finde ich...

Prinzipiell kriegt man das "billige Zeug" auch im Bunker - wenn nicht gerade von den 2 Connections, die ich so habe, einen vor ein paar Monaten gekillt und die zweite ziemlich unzuverlässig (und, viel wichtiger, am Freitag nicht von den Verfolgern der HWO über den Haufen geknallt) (ge-)worden wäre... 😡

Ich schließe mich einfach mal dem Mungo an:

Zitat:

"daumen hoch"



Jan (aka "Hack")

[Nach oben »](#)

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

Henning

Renascantum-Orga



Administrator

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 15:46 Titel:

[zitat](#)

Ja, dann schreibe ich doch auch mal was ... jedenfalls zu einigen Punkten, denn immerhin war ich einer derjenigen, die diese Party verbrochen haben ...



Anmeldedatum: 03.03.2004
 Beiträge: 683
 Wohnort: Osnabrück

1. Mir hat der Con gut gefallen - er gehörte definitiv zu den besten, die wir als Orga (Fantasy eingeschlossen) bisher auf die Beine gestellt haben.

2. Danke an unsere unermüdlichen NSC, die man auch spontan mal in jedwede absurde Rolle verfrachten kann - und die sich diese absurden Rollen auch noch begeistert selbst ausdenken.

3. Die Musiklautstärke: Sorry, Leute: aber der Bunker Club ist nun einmal genau das - ein **CLUB**. In solchen Einrichtungen - und ich spreche da aus einiger Erfahrung - ist die Musik meistens deutlich lauter als das, was ich im Schnitt im Bunker wahrgenommen habe. Wenn man Ruhe haben will, ist so ein Ort der Falsche - außerdem war es hinten um die Ecke rum deutlich ruhiger. Klar, neben der Theke standen genau die Boxen, was zu einiger Lautstärke geführt haben mag, aber so ist das im Bunker nunmal. Das mag jetzt etwas krass klingen, aber so sehe ich das. Auch in einem normalen heutigen Club ändere ich ganz sicher nicht die Lautstärke, weil ein paar Gäste oder auch das Personal das wollen - erst, wenn der Laden leergespielt wird, würde ich darüber nachdenken, aber so weit schien es mir bei Weitem nicht.

Abgesehen davon: Wenn die Musik immer wieder lauter geworden ist, wenn sie leise gestellt wurde, wird das ja vielleicht seinen Grund haben - nämlich das andere Teilnehmer die Musik gern lauter haben wollten.

Zugegeben: Die Box im Flur am Freitag abend habe ich nach dem Midnight Run einfach vergessen. Die wollte ich danach eigentlich ausschalten. Sorry. Aber auch hier gilt: Fragen??? FRAGEN!!! Wenn jemanden das Ding seit drei Uhr nachts stört, warum war sie dann bis fünf an und keiner hat mal ein Mitglied des Bunker-Teams oder auch eine SL gefragt? Ich war bis halb sechs im Bunker ...

4. Drogen: Ich habe hier gerade mal - rein zufällig - eine aktuelle "Drogenkarte" der Osnabrücker Strafverfolgungsbehörden. Demnach liegt der Preis für ein Gramm Heroin im LG-Bezirk Osnabrück z.B. bei 10-60 Euro (eine Dosis sind ca. 0,2 Gramm), bei Kokain bei 25-150 Euro und bei Extasy bei 4-14 Euro pro Gramm (ca. 1 Pille). Mit unseren IT-Drogen dürfte Extasy als synthetisches Amphetamin am ehesten vergleichbar sein - und dann ist Antiq's Zeug gut im Schnitt mit dem Gegenwert von knapp zwei Mahlzeiten. Heutzutage bekomme ich für 10 Euro in einem Imbiss (und mehr ist der Bunker-Fraß ja nun nicht) auch zweimal gut den Magen voll - und eben auch eine E-Pille.

Natürlich hat Extasy Nebenwirkungen. Die hat es aber meistens wegen der Nebenstoffe, die zum Strecken reingehauen werden. Und bei wirklich nur einmaligem Konsum machen die allerwenigstens Betäubungsmittel sofort abhängig. Direkte Nebenwirkungen liegen meistens an der Qualität - und wenn bei synthetischen Drogen der Giftmischer wirklich fähig, sorgfältig und gewissenhaft ist, kann er die auch relativ gering halten.

Wenn wir nun aber IT noch annehmen, dass es im Jahr 2101 technisch sehr viel einfacher ist als heute, synthetische Drogen mit beinahe beliebigen Effekten zu produzieren UND der Drogenmarkt in Osnabrück relativ gut erschlossen ist (schon heute ist OS durch die Nähe zu Holland im Bundesvergleich kein ausnehmend teures Pflaster - vermutlich aber kein Vergleich zu Hamburg oder Berlin), dann sind wir relativ IT-logisch bei vergleichsweise niedrigen Drogenpreisen.

Abhängigkeit muss man ohnehin immer selbst spielen - aber auch Nebenwirkungen sind allein Spieler-Entscheidung. Wenn Du einfach nur klaren, guten Korn säufst und gleichzeitig ausreichend Wasser trinkst, wirst Du vermutlich keinen Kater haben. Aber auch nur vermutlich. Warum sollten wir als SL mit Nebenwirkungen um uns werfen, wo doch gerade Nebenwirkungen allein von der körperlichen Konstitution des einzelnen abhängen? Und der Verkäufer kann die Nebenwirkungen ja auch Frage preisgeben - andernfalls obliegt es dem Spieler, wie scheiße er sich nach dem Zeug fühlt.

5. Fest IT-Zeiten, um OT-Blasen zu verhindern: Zum einen haben wir feste IT-Zeiten - von Freitag 22 Uhr bis Sonntag ca. 15 Uhr. Pausen gabs dazwischen keine, jedenfalls keine (außer ein unvermeidbares Timefreeze), die eine SL bewusst angeordnet hätte. Zum anderen kann man OT-Blasen nicht verhindern, wenn man nicht permanent eine Intime-Vollsteckungseinheit herumschicken will. Will ich auch gar nicht. Ich persönlich schaffe auch keine 24 Stunden Intime.

6. Nötige OT-Erklärungen: Ich sehe auf CP-LARPs keine gesteigerte Notwendigkeit für OT-Erklärungen als beim Fantasy-LARP. Manchmal sind sie bei beiden erforderlich, vermutlich in einem geringeren Maße, als wir es aus Bequemlichkeit realisieren.

7. Ach ja, Lovestory ... *schnüff* ... ob Sickness jemals wieder klarkommen wird? Finden Sie es heraus - bei Resurrection Vol Six!

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

Zuletzt bearbeitet von Henning am Mo Sep 18, 2006 17:51, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Timo

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.05.2005
 Beiträge: 93

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 16:40 Titel:

[zitat](#)

Henning hat Folgendes geschrieben:

3. Die Musiklautstärke: Sorry, Leute: aber der Bunker Club ist nun einmal genau das - ein **CLUB**. In solchen Einrichtungen - und ich spreche da aus einiger Erfahrung - ist die Musik meistens deutlich lauter als das, was ich im Schnitt im Bunker wahrgenommen habe. Wenn man Ruhe haben will, ist so ein Ort der Falsche - außerdem war es hinten um die Ecke rum deutlich ruhiger. Klar, neben der Theke standen genau die Boxen, was zu einiger Lautstärke geführt haben mag, aber so ist das im Bunker nunmal. Das mag jetzt etwas krass klingen, aber so sehe ich das. Auch in einem normalen heutigen Club ändere ich ganz sicher nicht die Lautstärke, weil ein paar Gäste oder auch das Personal das wollen - erst, wenn der Laden leergespielt wird, würde ich darüber nachdenken, aber so weit schien es mir bei Weitem nicht.

Wohnort: Bremen

Jedem *normalen heutigen Club* bleibe ich aus eben diesem Grund auch fern. Es mag an meinen empfindlichen (weil nicht Club - erfahrenen) Ohren liegen, dass ich bei der Musik meine eigene Sprache nicht mehr verstehe, ich mag meine Ohren aber so, wie sie sind und sehe es nicht ein, einem CP-Con fernbleiben zu müssen weil *ein normaler Club* nachgestellt werden soll. Ich habe bei einem Con leider nicht immer die Wahl, einem Club fernzubleiben. Da muss meiner Meinung nach ein wenig von der realen Darstellung abgewichen werden.

Henning hat Folgendes geschrieben:

Abgesehen davon: Wenn die Musik immer wieder lauter geworden ist, wenn sie leise gestellt wurde, wird das ja vielleicht seinen Grund haben - nämlich das andere Teilnehmer die Musik gern lauter haben wollten.

Meinst du nicht, dass für alle Teilnehmer ein Mittelweg gefunden werden kann? Ich habe zumindest keine Lust mir Ohropax in die Ohren stopfen zu müssen um den Club zu betreten. Mein Vorschlag hierzu wäre, die Boxen mehr auf die eigentliche "Tanzfläche" auszurichten.

[Nach oben »](#)

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

Anja M.
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 17:04 Titel:

[zitat](#)

Meine Fresse, jetzt schlägt euch noch um so nen paar Boxen.... 😊
Ich werde das nächstmal die Box am Eingang zur Tanzfläche hindrehen und die Musik einfach etwas anpassen. So schwer ist das ja nicht. (ich hab die Lieder, die ich nicht mochte, ja auch leiser gemacht... 😊)

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

[Nach oben »](#)

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

Florian
Resurrection-Orga
Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 17:15 Titel:

[zitat](#)

Anja M. hat Folgendes geschrieben:

Meine Fresse, jetzt schlägt euch noch um so nen paar Boxen.... 😊
Ich werde das nächstmal die Box am Eingang zur Tanzfläche hindrehen und die Musik einfach etwas anpassen. So schwer ist das ja nicht. (ich hab die Lieder, die ich nicht mochte, ja auch leiser gemacht... 😊)

Eben. Belassen wir es dabei - bevor hier noch der "Boxen-Flamewar" ausbricht. 😊 Und das lohnt sich nun wirklich nicht.

Ein ausführliches Fazit von mir folgt heute im Laufe des Tages bzw. vielmehr Abends.

"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



Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde
Gehe zu Seite 1, 2, 3 Weiter

Seite 1 von 3

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

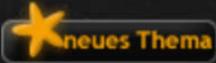
Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

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

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Five - Feedback & Berichte

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



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

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

Autor	Nachricht
<p>Mira Registrierter Benutzer</p>  <p>Anmeldedatum: 18.09.2006 Beiträge: 1</p>	<p>Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 20:31 Titel: zitat</p> <p>So, dann will ich doch auch mal meinen Senf abgeben: Mir hat es total viel Spaß gemacht!! Heute fühle ich mich allerdings noch etwas angeschlagen und muss erstmal wieder in der Realität ankommen...</p> <p>Ich hatte ja erst meine Bedenken, im Thekenteam mitzuarbeiten, aber es war sehr, sehr nett und lustig. Das lag zu einem großen Teil an meinen wunderbaren Kolleginnen und den anderen Bunker-Mitarbeitern, die uns so hilfreich und unterhaltsam zur Seite gestanden haben. Außerdem haben die Spieler uns als Personen und Charaktere behandelt und nicht als Getränkeautomaten, womit, glaube ich, das Kneipenpersonal bei anderen Cons oft zu kämpfen hat.</p> <p>Ich hab mich großartig amüsiert und bin beim nächsten mal bestimmt wieder dabei! Vielen Dank an die SL und ein Hoch auf Eure Kreativität. Mira aka Lilly</p> <p>profil pn icq</p>

<p>Antiq Registrierter User</p>  <p>Anmeldedatum: 20.09.2004 Beiträge: 367 Wohnort: Im Wunderland</p>	<p>Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 21:04 Titel: Re: Ganz viel Lob, ganz wenig Kritik zitat</p> <p>Ein erstes Feedback vom Hausmeister und "Giftmischer": Mir hat dieses Larp sehr gut gefallen, was zum einen an der dichten Cyberpunk- Atmosphäre mit einer coolen Mischung aus Sex, Drugs and rock 'n roll und zum anderen an den diesmal sehr wenigen Outtimebläschen lag. Ein großes Dankeschön an alle Mitspieler, die ihren Teil dazu beigetragen haben, daß ich wirklich 24h intime sein konnte und erst gegen Nachmittag wieder in die Realität einkehrte.</p> <p>Acinonyx hat Folgendes geschrieben:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Zur Darstellung der Drogen: Die war mir persönlich etwas zu "nett". [...] Möglicherweise ist das Zeug von Antiq wirklich exzellent sauber, aber dann müsste es etwas teurer sein und irgendwer müsste schlechteres Zeug verticken - finde ich...</p> </div> <p>Und möglicherweise hat sich sowohl Antiq bei dem "Einführungspreis" als auch die SL bei ganzen Sache was gedacht. Wir spielen eine Fortsetzungsgeschichte. Und das heißt nunmal auch, daß nicht alles gleich erklärt und offengelegt wird... 😊</p> <p>"And I will light the fuse. And I'll never lose. And I choose to survive - whatever it takes. You won't pull ahead, because I'll keep up the pace. And I will reveal my strength to the whole human race." - Muse: Survival</p> <p>Message send thru "Encrypted Secure Line (ESL)" ESL Name : Antiq ESL Key : 81165b58089049cde8efdc86d293a5fc ESL Server : esl.CCC.jackoff</p> <p>profil pn</p>
---	---

<p>Loki Registrierter Benutzer</p>  <p>Anmeldedatum: 04.03.2004 Beiträge: 43 Wohnort: Bremen</p>	<p>Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 22:08 Titel: zitat</p> <p>My two Cents:</p> <p>Geiler Con! Ich glaube, es gab noch nie so einen schönen Abgesang auf einen Charakter wie auf RE V für Slay! Dickes Danke! (Scheisse, sie hat sogar einen Song!) Und ein kleines Sorry, mit der Träne im Knopfloch, an die SL, weil ich die Steilvorlage so mies genutzt habe. Das ist mir erst nach der Hitze des Gefechtes bewusst geworden.</p> <p>Es hat wirklich alles gepasst & fast alles geklappt! Die (gewohnt) gelungenen NSC, ein sehr straighter Plot mit massig Platz für Fragen und vieles mehr! Für Pinkett hat sich dieser Con sehr gelohnt. Von einer Scheisse in die nächste gerannt. Neue Freunde und Bekannte gewonnen. Und viele kleine Intime-Missverständnisse sind auch sehr schön Intime gelöst worden! (z.B. der Dialog zwischen Kitty und Pinkett, wegen männliche Mitarbeiter von Kitty!)</p> <p>Einziges Manko, neben der vielzitierten Lautstärke, war für mich der Samstag morgen, an dem ich verzweifelt auf eine SL gewartet habe, um Pinkett Intime schicken zukönnen [eine der 10 LARP-Lügen: die SL kommt gleich!]. Falls getz kommt: "Du hättest ja auch so Intime gehen können..." - Bin ich ja auch - irgendwann. Und ich hab dafür einen sehr netten Charakter kennen gelernt! Aber sowas kennt man sonst gar nicht von Euch, liebe SL!</p> <p>In diesem Sinne - Sarah elias Pinkett</p>
--	---

[Nach oben »](#)

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

LaGa

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.05.2005
Beiträge: 55

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 22:33 Titel: GEEEEEEEEENNNNNNNIIIIIIAAAAALLL !!!

[zitat](#)

Mensch, ich finde es erschreckend und wundersam zu gleich, wenn hier Postings zu Uhrzeiten erscheinen, an denen ich noch nicht mal ans Heimfahren gedacht habe ... 😊

Mein kurzes, aber knackiges Fazit: GENIAL !!!

Mein bester CP-Con ever und somit in den letzten vier Jahren auch genreübergreifend.

Für mich hat alles gestimmt. Da ich die Gelegenheit hatte, sowohl als Gast-NSC als auch als Spieler teilzunehmen, kann ich auch für beide Seiten positive eindrücke verbuchen.

Die Ostpreußen-Aktion hat mir sehr viel Spaß gemacht, einerseits weil wir eine geniale Vorbereitung (danke SL) und Gruppendynamik innerhalb des Teams hatten und es sich somit für mich so anfühlte, als ob wir wirklich trainierte Profis mit jahrelanger Erfahrung sind. Andererseits weil aus meiner Sicht von seiten der Spieler sehr überzeugend reagiert wurde. Es gab keine - sonst so verbreiteten - Heldentaten (weil man ja als Spieler immer direkt gegen NSC-Aktionen ankämpfen muss, oder) sondern von allen ein realistisches Spiel mit realistischen Reaktionen und einem derartigen Knistern in der Luft, dass es fast hörbar war.

Mein Kurzauftritt Samstag Frühmorgens hat mit sehr viel Spaß gemacht, vor allem weil sich Florians Befürchtung, ich würde sowieso nach 2 Minuten wieder aus dem Bunker hinausgeworfen, irgendwie ins komplette Gegenteil kehrte... war schön. *"Ich komme wieder! Mit oder ohne tWiXy. A."*

Auch meine eigentlich angemeldete Rolle hat mir sehr viel Spaß gemacht. Vor allem, weil ich so ziemlich komplett andere Sachen erlebt habe, als ich erwartet hätte.

Danke, Sarah, für das geniale "Miteinander". Ich hoffe, das setzen wir fort...

Alles in allem wirklich ein dichtes Spiel mit allen, SCs, NSCs und den SL-Rollen. Die Charaktere, ihre Outfits und das Spiel war durchweg schön und stimmungsvoll. Die morgentlichen Frühstücks-Outtime-Ausrutscher (von denen ich mich nicht ausnehme, im Gegenteil. Wie Henning denke ich, es baut diesen Druck ab und erleichtert ein ansonsten konsequenteres Intime-spiel) waren im absolut erträglichen Rahmen. Ich habe das angenehme Fehlen der sonst obligatorischen paar Pappnasen sehr genossen und hoffe, mit euch allen noch viele solche Cons zu erleben.

Aber wie bereits mehrfach gesagt: **Bitte nicht erst in einem Jahr. BITTE BITTE BITTE !!!**

Einzige Kritik, die ich der SL aber auch schon gesagt habe und auch die leider verursachende Begründung erhalten habe: Die vier Stunden Warten auf Frog, die Timo, "Adam" und "Paganini" und mir schon wirklich lang wurden, obwohl wir - finde ich - in der langen Zeit trotzdem ein nettes Charakterspiel betrieben haben: "Mia, wo bleibt mein Essen...?"

Freu mich auf das nächste Mal und auf ein Wiedersehen mit euch allen.

Danke an das Bunker-Team mit ihrer unermüdlichen Freundlichkeit trotz Anschauzens "Magst du deinen Job? ... Dann mach ihn richtig...!" 😊
Danke für all die netten Anfeindungen, die das Salz in der Suppe meiner Charakterkonzeption sind. (aber nicht nur...)
Und danke für eine tolle Zeit in OS.

LaGa

P.S. Die Musik hat mich übrigens nicht gestört.

[Nach oben »](#)

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

Paganini

Inaktiver User (R.I.P.)



Anmeldedatum: 09.09.2006
Beiträge: 30

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 23:32 Titel:

[zitat](#)

Ich wollte mal eben anfragen wohin ich die Fotos schicken soll vom Con. Und das Abschiedslied für Slay, das muss aber noch mal bearbeitet werden das die Stimme besser raus kommt.

[Nach oben »](#)

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

Acinonyx

Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.09.2006
Beiträge: 52

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 23:39 Titel:

[zitat](#)

Hi Henning, hi Orga,

ich habe wie gesagt lange nach nem Punkt gesucht, wo ich persönlich etwas anderes erwartet hätte... Wenn ihr gute Gründe habt, warum ihr das so spielt, dann finde ich das gut. Offensichtlich habt ihr Euch über vieles Gedanken gemacht und da braucht ihr Euch nicht zu rechtfertigen. Ich hatte auch nicht vor, nach einem so genialen Con die Stimmung runterzuziehen. Wenn mein Beitrag also als schwere Kritik gesehen wurde, dann bitte ich, dass das nicht weiter so gesehen wird. Ich habe fast die komplette Bahnfahrt über den Con nachgedacht und darüber, wie cool er war. Da sind mir halt einzelne Sachen aufgefallen, die ich einfach anders erwartet hätte. Eure Spielwelt ist übrigens für die Menge an eigenen Ideen bemerkenswert stringent...

Henning hat Folgendes geschrieben:

4. Drogen: Ich habe hier gerade mal - rein zufällig - eine aktuelle "Drogenkarte" der Osnabrücker Strafverfolgungsbehörden. Demnach liegt der Preis für ein Gramm Heroin im LG-Bezirk Osnabrück z.B. bei 10-60 Euro (eine Dosis sind ca. 0,2 Gramm), bei Kokain bei 25-150 Euro und bei Extasy bei 4-14 Euro pro Gramm (ca. 1 Pille). Mit unseren IT-Drogen dürfte Extasy als synthetisches Amphetamin am ehesten vergleichbar sein - und dann ist Antiq's Zeug gut im Schnitt mit dem Gegenwert von knapp zwei Mahlzeiten. Heutzutage bekomme ich für 10 Euro in einem Imbiss (und mehr ist der Bunker-Fraß ja nun nicht) auch zweimal gut den Magen voll - und eben auch eine E-Pille.

OK, krass, da bin ich ja sogar im RL als Berliner schockiert, wie billig Heroin ist (das ist mir im Gegensatz zu anderen Sachen auch noch nicht vor oder in Clubs angeboten worden...) Aber OK, so hatte ich es noch nicht gesehen... Wenn man bedenkt, das heute zu tage teure Chemieanalytik (Gaschromatograph oder Massenspektrometrie etc.) schon schnell billiger werden, wird das vielleicht auch immer einfacher, die Qualität sicherzustellen... NUR: Ich war davon ausgegangen, dass nach dem Grundsatz: "Schmutziger, dreckiger, härter" einfach mal da schon ein anderer Effekt da wäre, aber vielleicht ist es gerade die vermeintliche Sicherheit, die realistischer und fieser ist...

Henning hat Folgendes geschrieben:

Abhängigkeit muss man ohnehin immer selbst spielen - aber auch Nebenwirkungen sind allein Spieler-Entscheidung. Wenn Du einfach nur klaren, guten Korn säufst und gleichzeitig ausreichend Wasser trinkst, wirst Du vermutlich keinen Kater haben. Aber auch nur vermutlich. Warum sollten wir als SL mit Nebenwirkungen um uns werfen, wo doch gerade Nebenwirkungen allein von der körperlichen Konstitution des einzelnen abhängen? Und der Verkäufer kann die Nebenwirkungen ja auch Frage preisgeben - andernfalls obliegt es dem Spieler, wie scheiße er sich nach dem Zeug fühlt.

OK, is ein Wort...

Henning hat Folgendes geschrieben:

6. Nötige OT-Erklärungen: Ich sehe auf CP-LARPs keine gesteigerte Notwendigkeit für OT-Erklärungen als beim Fantasy-LARP. Manchmal sind sie bei beiden erforderlich, vermutlich in einem geringeren Maße, als wir es aus Bequemlichkeit realisieren.

Naja, ich will mal ein Beispiel geben, bei dem ich meine, dass Cyberpunk mehr absprache braucht. Auch wenn es abgedroschen ist: Bei Fantasy-Larps spielt (IT) Sex eher eine untergeordnete Rolle. Bei Cyberpunk ist es wichtiger Bestandteil, der nicht ausgespielt wird. (Damit meine ich NICHT, dass sich nicht auch OT-Pärchen auf Fantasy-Cons finden und...). Wenn Charaktere Sex haben oder sich auch nur harmlos knuddeln und knutschen, wie in meinem Fall, hängen weitaus mehr OT-Dinge da dran und deshalb klärt man das halt OT.

Henning hat Folgendes geschrieben:

7. Ach ja, Lovestory ... *schnüff* ... ob Sickness jemals wieder klarkommen wird? Finden Sie es heraus - bei Resurrection Vol Six!

Kann man sich schon anmelden? Ich will UMBEDINGT dahin. Vielleicht kann Sickness Mia ja trösten, wenn Adam einen tragischen Abgang hatte... (Wenn ichs mir recht überlege aber besser erst auf Resurrection Vol. 12 ff. 😊)

[Nach oben »](#)

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

Acinonyx
Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.09.2006
Beiträge: 52

Verfasst am: Mo Sep 18, 2006 23:52 Titel: Re: GEEEEEEEEENNNNNNIIIIIIAAAAALLL !!! [zitat](#)

LaGa hat Folgendes geschrieben:

Aber wie bereits mehrfach gesagt: **Bitte nicht erst in einem Jahr. BITTE BITTE BITTE !!!**

100 % Zustimmung!!!

LaGa hat Folgendes geschrieben:

Einzig Kritik, die ich der SL aber auch schon gesagt habe und auch die leider verursachende Begründung erhalten habe: Die vier Stunden Warten auf Frog, die Timo, "Adam" und "Paganini" und mir schon wirklich lang wurden, obwohl wir - finde ich - in der langen Zeit trotzdem ein nettes Charakterspiel betrieben haben: "Mia, wo bleibt mein Essen...?"

Ich habe diese Szene eigentlich sehr Genossen. Ein wenig unklar blieb, ob nicht Styx doch irgendeine Waffe hatte oder zugesteckt bekommen hatte und ich habe ECHT darauf gewartet, dass Styx uns doch irgendwie übertölpelt. Ganz offen in dem Moment war supercooles

Charakterplay drin gerade weil wir etwas gemacht haben, was ziemlich Cyberpunkig ist: In einer Deadlock-Situation zu warten (Stall!.....). Und irgendwie hatten wir es ja alle verbockt, obwohl wir eigentlich Profis waren - oder??? Ich fand die leichten Provokationen zwischen Styx und mir und das psychologische Spiel ingame einfach toll. Aber ich hab ja auch schneller essen bekommen als styx. Und JA, ich habe bewusst Lance essen holen geschickt 😊

[Nach oben »](#)

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

Jens

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 18.09.2006
Beiträge: 10

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 00:11 Titel:

[zitat](#)

Hi Leute,

für mich als Jungfrau, was LARPs angeht, muß ich sagen: Ich bin immer noch total hin und weg von dem Wochenende!!!!

Klar war der verspätete Start am Freitag doof, aber in Rückblick war es für mich super, da ich so noch OT mit euch reden und bestimmte Situationen vorab schon sondieren konnte. Hätte ich gewusst wie **STRICLY IT** das Wochenende wird, hätte ich sicherlich noch mehr gefragt 😊

Das allergrößte Problem für mich war jemanden von der SL zu finden der von mir selber ausgedachte Aktionen (war schliesslich nur SC) in den Gesamtkontext bringen konnte. Da Florian - aus verständlichen Gründen - recht wenig verfügbar war, liefen viele von meinen Aktionen ins Leere bzw. in ein Dead End 😞 Hier hätte vielleicht ein IT/OT Briefkasten für Informationen an die SL geholfen!

Das war eigentlich das einzige was ich zu bekriteln hatte, alles andere Lag dann eher an mir und meine Unerfahrenheit mit LARPs. Bis auf Sonntag morgen bin ich eigentlich die ganze Zeit

lang total beschäftigt gewesen und nicht immer mit dem Hauptplot - **nochmal Danke an alle für die super Cyberpunk Stimmung!**

OT-Blasen: Nun ich habe mir größtmögliche Mühe gegeben möglichst 24h a day IT zu sein, aber manche Ereignisse verlangen dann doch die Meta Ebene und ich für meinen Teil habe eigentlich stets darauf geachtet, daß man die OT Gespräche abrupt umschaltet, wenn jemand vorbeikam. Falls jemand doch was mitbekommen hat, mega sorry - Der Newbie wusste es nicht besser..

Musik: Die Lautstärke war ok, nur die Musikvielfalt, aber lassen wir das 😊 Ansonsten hab ich mit Ohropax gepennt, daß hat geholfen (Da halfen die LAN Party Erfahrungen 😊)

Die Story: Nochmal großes Lob an die Orga!! Mit den Rums am Freitag konnten auch neue Charaktere sich in die bestehenden Gruppen integrieren und es kam direkt ein WIR Gefühl auf. Super Sache! Und dann noch die Gefangenensituation - unglaublich cooles Gefühl - vor allem durch den kalten Boden 😊

Das am Samstag bei mir Hauptplotstechnisch nicht so viel gelaufen ist, schieb ich mal auf die mangelnde Vorbereitung von mir im Vorfeld, aber man kann sich ja seine eigenen Jobs suchen. Die Einbindung der Geburtstagsparty mit Konzert war natürlich großartig. Schliesslich das Shootout mit den Coyoten, daß ich leider nur gegen Ende mitbekommen hatte, da mich die Pokerrunde festgehalten hatte, war zur rechten Zeit platziert.

Der Sonntag morgen und nachmittag war für mich irgendwie nicht so dolle, weil fast alle meine Plots im Sande verliefen und sich in Hauptplot beugen mußten. Man stand recht häufig als unbeteiligter Statist in der Gegend rum und konnte nur erahnen was da ablief. Aber auch hier konnte ich durch eine virtuelle Basketball Session und diverse andere FUN Aktionen den Tag retten.

Matrix: Sehr schade fand ich das ihr Matrix technisch mir nicht viel bieten konntet, aber dies ist ein bekanntes Problem schon in den Pen&Paper Spielen. Allerdings stimme ich Martin zu, daß ihr das nächste mal eine Offline Version des Forums oder so zur Verfügung stellt, damit man hier zumindest Informationen platzieren und bekommen kann. War wie gesagt drauf und dran in Osnabrück in nen Internetcafe zu gehen, da ich aber Ortsunkundig war(siehe mangelnde Vorbereitung) hab ich das wieder verworfen. Aber auch selbst dann wäre die Frage, ob das überhaupt jemand mitbekommen hätte ... (siehe SL Kritik oben)

Jetzt bin ich nur noch gespannt auf die Bilder 😊

Super CON - bin beim nächsten Mal auf jedenfall wieder mit von der Partie!

Danke für das super Wochenende und auf ein interessantes IT Forum Play!

Gruß
Jens

[Nach oben »](#)

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

Gast

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 09:02 Titel: Webspaces und Traffic für Bilder und so

[zitat](#)

kurze Info:

Falls Interesse besteht, kann ich Webspaces und Traffic für Bilder und etc. zur Verfügung stellen, no Prob!

Einfach ne PM schicken und dann klären wir alles weitere...

Gruß
Jens

[Nach oben »](#)

Jens

Registrierter Benutzer



Verfasst am: Di Sep 19, 2006 09:03 Titel:

[zitat](#)

Anmeldedatum: 18.09.2006
Beiträge: 10

ups.. war wohl doch noch nicht eingelogt...

Post war von mir...

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 09:34 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

Und JA, ich habe bewusst Lance essen holen geschickt

Prust Ich hab ihn ja auch extra hochgeschickt 😊

Zitat:

Vielleicht kann Sickness Mia ja trösten, wenn Adam einen tragischen Abgang hatte...
(Wenn ichs mir recht überlege aber besser erst auf Resurrection Vol. 12 ff.)

😏 Und lass dir bloß nicht einfallen früher als Vol. 12 zu verrecken! (Warst du jemals der Rache einer Frau ausgesetzt? 😊 Leg ´s nicht drauf an...)

Zitat:

Mein Kurzauftritt Samstag Frühmorgens hat mit sehr viel Spaß gemacht, vor allem weil sich Florians Befürchtung, ich würde sowieso nach 2 Minuten wieder aus dem Bunker hinausgeworfen, irgendwie ins komplette Gegenteil kehrte... war schön.
"Ich komme wieder! Mit oder ohne tWiXy. A."

Soooo Geil gewesen!!! Ich musste mir so sehr das Lachen verkneifen...[/quote]

"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](#)

Sven Halen

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 05.04.2005
Beiträge: 78
Wohnort: Stade

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 11:53 Titel:

[zitat](#)

Ich will euch nicht großartig wiederholen, drum nur ein kurzes "Ich hab sehr viel Spass gehabt". An der Stelle möchte ich mich auch gleich bei allen Damen entschuldigen, die ich begrabscht, dumm angemacht oder sonst irgendwie chauvinistisch (schreibt man das so?) behandelt habe. 😊

Aber ich hatte dabei einen Riesenspass!

Sven aka Lance

[Nach oben »](#)

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

Sven Halen

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 05.04.2005
Beiträge: 78
Wohnort: Stade

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 11:56 Titel:

[zitat](#)

Anja M. hat Folgendes geschrieben:

Zitat:

Und JA, ich habe bewusst Lance essen holen geschickt

Prust Ich hab ihn ja auch extra hochgeschickt 😊

...ich bin Musiker und kein Kellner, Jim.

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Verfasst am: Di Sep 19, 2006 12:55 Titel:

[zitat](#)

Sven Halen hat Folgendes geschrieben:

Ich will euch nicht großartig wiederholen, drum nur ein kurzes "Ich hab sehr viel Spass gehabt". An der Stelle möchte ich mich auch gleich bei allen Damen entschuldigen, die ich begrabscht, dumm angemacht oder sonst irgendwie chauvinistisch (schreibt man das so?) behandelt habe. 😊

Aber ich hatte dabei einen Riesenspass!

Sven aka Lance

Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

☺ Ich würd dir das aber niiiee übel nehmen. Ich hoffe, du hast dich durch meine Abfuhr nicht beleidigt gefühlt. ☺ Ich hab auch versucht nett zu sein. Ich habs versucht!

chauvinistisch.... gibt es dieses Wort überhaupt? Aber wenn, dann hast du wohl das "t" vergessen...

Aber sei beruhigt: mir hat es auch Spaß gemacht ☺

"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](#)

Martin

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 5

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 17:21 Titel:

[zitat](#)

Chauvinismus ist eine extreme Parteilichkeit für die eigene Gruppe, vor allem dann, wenn mit der Parteilichkeit Schädigungsabsicht und Hass gegenüber einer rivalisierenden Gruppe (Nationalität, Rasse, Geschlecht, Religion etc.) verbunden ist.

danke wikipedia ☺

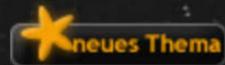
42

[Nach oben »](#)

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

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

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



Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde
[Gehe zu Seite Zurück 1, 2, 3 Weiter](#)

Seite 2 von 3

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. Five - Feedback & Berichte

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

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

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

Autor	Nachricht
Gast	<p>Verfasst am: Di Sep 19, 2006 19:14 Titel: zitat</p> <p>ich weiß doch, was Chauvinismus ist...</p>
Nach oben »	

Hauke
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 19:54 Titel: Meine 2 ct... [zitat](#)

Wo fange ich bloß an?

Am besten in der chronologischen Reihenfolge:

Freitag abend:

Ich fand es nicht schlimm, daß der Con erst mit Verspätung losgegangen ist, so hatte man Gelegenheit, die Mitspieler zu beschnuppern und sich "in Stimmung" zu versetzen. Mir war am Freitag eigentlich gar nicht nach Larp zumute, da ich noch auf einer arbeitsreichen Woche und dem Frust darüber herumgekaut habe, daß die Prof C- Truppe nicht dabei war.

Ich fand den Einstieg noch ein bißchen schleppend. Da gab es ein neues Sicherheitskonzept, daß auch IT noch taufisch war und weder Frog noch Sergej waren am ersten Abend anwesend. Doch dieser Anfangsfrust wurde durch die Heimatschutz-Aktion mit einem Mal weggeblasen. Die war vom Timing, der Musik, der Ausrüstung und der Special Effects einfach klasse. Ich habe kurz überlegt, ob ich was in die Wege leiten soll, mich aber dagegen entschieden. Nämlich aus einem IT-Grund. Serge nahm nämlich an, daß sich die "SichTec" Igor geschnappt hat und es die Russenmafia war, die ihnen auf den Fersen war. Auch wenn das für mich wenig Sinn machte. So habe ich auch nach der ersten Erwähnung des Namens die Zeit mit Denken verbracht und erst da geschnallt, daß ich auf dem Holzweg war. Da kam so ein bißchen das "Wer-ist-das-jetzt-eigentlich"- Problem auf. Ich bin nun schon lange dabei und erkenne trotzdem nicht jeden Charakter sofort. Insofern schließe ich mich da dem Wunsch nach mehr "Grün" zur besseren Unterscheidung gerne an.

Der Samstag bot dann Gelegenheit, zu intensivem Charakterspiel, weil ich bei keinem einzigen Run dabei war. Für Serge in Ordnung, Hauke hätte gerne einen Run gehabt, aber so blieb das Pokerspiel und die sehr stylische Geburtstagsparty, die ich sehr gelungen fand. Die Ehrengäste waren extrem stylisch und die Musik stimmungsvoll. OT fand ich beides super gruselig 😊

Mit dem Sonntag morgen hat der Con sich dann aber in meine persönlichen Top 5 gebracht. Ich habe es noch nie erlebt, daß ich so motiviert und aufgepuscht einen Con verlassen habe. Das war der zweite Hammer dieses Cons.

Was mir ansonsten gut gefallen hat:

- * Die - in meiner Wahrnehmung - minimalen OT-Blasen.
- * Die unproblematischen und sympatischen Thekenkräfte. Ich hab noch nie ein "Tavernenteam" erlebt, daß soviel Spaß an seiner Arbeit hatte. Das war ansteckend 😊
- * Die DUSCHE. Der Traum des Conduchschers nach 3. Resurrections ohne Dusche direkt im Bunker ist in Erfüllung gegangen.
- * Die Mitspieler, bei denen ich keinen Unterschied zwischen SC/eSC/NSC ausgemacht habe.

Ich bin begeistert und brenne auf eine Fortsetzung, IT-Spiel und den ganzen Rest 😊

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](#)

nefelheim
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.08.2004

Verfasst am: Mi Sep 20, 2006 00:39 Titel: [zitat](#)

Tja, bei so viel Lobhudelei kann ich mich eigentlich nur anschließen 😊
Mir persönlich haben mal wieder alle meine NSC Rolle super gefallen, obwol sich Boris recht früh mir seiner Frau zurückgezogen hat, aber der alte Slug wollte noch ein bisschen Band-Spaß erleben, dafür kam dann die Russendisco zu spät... Egal, persönliches Fehl-Timing. Ich warte gespannt darauf, welche Rollen die SL nächstes Jahr für mich bereit hält. Ich bin auf alle Fälle wieder dabei und werde Mira auch rechtzeitig bescheid geben 😊
Ach ja, Tanja... die Rolle über die wir kurz gesprochen haben will ich auf alle Fälle! *FREU* Koste es, was es will! Und vielleicht ein paar Stunden *frei* zwischendurch um das ein oder andere Versprechen einzulösen 😊

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mi Sep 20, 2006 03:20 Titel: Mein Fazit

[zitat](#)

So, nachdem sich gestern Nacht unsere Netzverbindung verabschiedet hatte und gleichzeitig mein schon halbfertiger Text verloren ging, hier jetzt mit gut 24stündiger Verspätung Florians persönliches Fazit:

Resurrection Vol. Five - Midnight Run (SL-interner Titel: **Assault on East Street 65** 😊) war unser erster Con mit "Hauptplot", also einem Ereignis, das alle Teilnehmer einbinden sollte und dem man auch nicht "entkommen" konnte ... nunja, im günstigsten Fall - aber dazu später. Der Plot ist natürlich (wie fast alles bei uns 😊) geklaut: Die Idee kam mir vor gut einem Jahr nach dem Schauen des französischen Spielfilms **Nid de Guepes** (deutscher Titel: **Das tödliche Wespennest**), den ich [hier](#) schon mal vorgestellt hatte, und der seinerseits eine Mischung aus Remake und Hommage von/an John Carpenter's **Assault on Precinct 13** (deutscher Titel: **Assault - Anschlag bei Nacht** bzw. **Das Ende**) ist. Dramaturgisch haben wir uns an beiden orientiert, von *Nid de Guepes* stammt die Story (dort soll ein albanischer Mafiaboss von einer französischen Spezialeinheit überführt werden), von *Assault on Precinct 13* insbesondere die **Musik**. Wer John Carpenters Klassiker (lief vor etwa einem Vierteljahr wieder auf den dritten Programmen) noch nicht kennt, sollte dies dringend nachholen - aber auch das französische Remake ist sehr zu empfehlen! Soviel also zur Vorgeschichte des Cons.

FREITAG

Unser verzögertster Time-In seit Resurrection Vol. One. Lag in diesem Fall aber an nicht vorhersehbaren oder irgendwie abwendbaren Faktoren: Wenn sechs Spieler (also ein Viertel aller Spieler), die alle "neu" bei uns sind, noch fehlen (aufgrund von Autopanne oder berufsbedingter später Abfahrt), dann ist es halt eine Ermessensfrage, ob man sie die SL-Ansprache verpassen läßt, schon mal intime geht und die Gefahr in Kauf nimmt, daß durch die verspätete Ankunft das Spiel der anderen erheblich gestört wird, oder doch noch etwas wartet. Ich habe mich für Letzteres entschieden und damit zumindest noch die Vierergruppe in den Genuß des Time-Ins gebracht. Der tatsächlich für Mitternacht geplante Midnight Run verschob sich dadurch natürlich etwas - wir hätten ihn vor der Ankunft *aller* Spieler ohnehin nicht starten können.

Aber: Er hat, bis auf ein paar Koordinationsschwierigkeiten (die aber offenbar niemandem so aufgefallen sind 😊), wunderbar funktioniert. Wir hatten befürchtet, daß es schon beim Sturm der Ostpreußen auf den Bunker zum Shootout kommen könnte und uns daher schon vorher eine sehr **LAUTE** und verbal-aggressive Vorgehensweise zurechtgelegt - verbunden mit den amtsanmaßenden "Sichtec!"-Rufen und dem entsprechenden Mitspiel aller Beteiligten lief es intime aber weitgehend ohne Probleme ab. Obwohl ich mir da nicht wirklich sicher bin - irgendwann habe ich nämlich mein eigenes Geschrei nicht mehr gehört oder gar verstanden.

😊 Unter diesem Helm sieht und hört man mit Sturmhaube ohnehin schon nur noch die Hälfte. Ich fand die "Geiselsituation" der Ostbunker-Bewohner und -Besucher jedenfalls sehr schön, obwohl ich aufgrund der Personendurchsuchungen und der damit verbundenen Leerlauf-Zeit schon befürchtet hatte, sie dauere *zu* lange. Aber es scheint sich ja im Rahmen gehalten zu haben. Die "Knalleffekte" und die musikalische Untermalung waren perfekt abgestimmt und für mich einer von zwei "Magic Moments" dieses Cons. Es kommt nicht oft vor, daß man als SL in Rolle erstere Position *völlig* vergißt, *nur noch* letztere wahrnimmt und tatsächlich *vollkommen* intime ist. Also auch für mich: Ganz großes Kino! 😊

Ich war auch positiv überrascht, daß Slays Tod seine Wirkung wohl nicht verfehlt hat: Allen Anwesenden war augenscheinlich klar, daß ein Verhandeln mit den Angreifern zwecklos ist. Und wir hatten durchaus damit gerechnet, daß irgendwer auf die an sich recht logische Schlußfolgerung "*Geben wir ihnen den Gefangenen, dann haben wir unsere Ruhe*" kommen könnte. Schön, daß es nach dem angenommenen Angebot, zusammen gegen den Gegner vorzugehen, nicht dazu gekommen ist und die Geschichte zuende gespielt bzw. erzählt werden konnte.

Beim gemeinsamen Sturm auf die unbekanntes Angreifer kam es leider anfangs wieder zur typischen LARP-Problematik des "*Spieler trauen sich nicht so richtig, geben niemandem das Kommando und zögern oder gehen unkoordiniert vor*", aber das legte sich im weiteren Verlauf zumindest teilweise recht erheblich. Natürlich hätten die Ostpreußen (es war übrigens der **Heimatschutz** Ostpreußen und **nicht** die *Heimatwehr*; letztere ist aktuell die dortige Regierungspartei - siehe Beschreibung des Landes auf unserer HP) schlüssigerweise das Kommando übernehmen können, aber 1. haben uns die meisten intime sowieso nicht getraut und/oder waren sauer, daß wir sie überhaupt in die ganze Sache hineingezogen haben, 2. hatten wir intime natürlich durchaus das Interesse, lebend aus der ganzen Sache heraus zu kommen und daher erstmal den lokalen Abschaum (der ja offenbar auch noch für RUSSEN arbeitet) vorzuschicken, und 3. wollten wir das ganze natürlich auch nicht gänzlich in Kino ausarten lassen, sondern an diesem Punkt alle Anwesenden aktiv in den weiteren Verlauf der Handlung einbinden. Und es war schön, daß nahezu der gesamte Ostbunker endlich mal mit all seinen Möglichkeiten für ein taktisches Feuergefecht (und nicht nur wildes Herumballern) genutzt werden konnte: Beim Sturm auf Ebene 2 (Igor's Inn) fand ich das (leider nicht ganz geglückte 😊) "*Deckungsfeuer geben und vorrücken*"-Manöver richtig gut und es hat mir (outtime) gezeigt, wofür man automatische Waffen eigentlich am besten (bzw. ausschließlich) verwenden sollte.

Die Eroberung der obersten Ebene (Ausgang zum Dach) folgte dann auch recht schnell und nach dem Ausschalten des Störsenders verzogen sich die verbliebenen Angreifer auf dem Dach, die Ostpreußen konnten abziehen und die Bunkerbewohner wieder zum Tagesgeschäft zurückkehren. Schade, daß wir das Dach doch nicht bekommen hatten - so war eine "Telling-Szene" ("*Ihr seht jetzt, wie ...*") leider unvermeidbar, aber doch erträglich.

Der wirkliche Wermutstropfen vom Freitag ist aber die Tatsache, daß sich zu Beginn des Plots insgesamt sechs Spieler außerhalb des Ostbunkers aufhielten. Vier Spieler konnten wir noch durch ein kurzzeitiges (und akzeptables) Flackern im Intime-Raum-Zeit-Kontinuum hereinlotsen, aber Valentin (Sebastian) und Hack (Jan) blieben leider bis zum Schluß draußen.

Nochmal mein persönliches Bedauern dafür 😊, aber es hatte bei der SL-Ansprache schon seinen Grund, daß ich explizit darauf hingewiesen hatte, den Ostbunker bei Nacht nur in Ausnahmefällen (vorzugsweise in Begleitung bzw. mit Wissen der SL) zu verlassen. Intime hatten Valentin und Hack wohl verdammtes Glück, aber outtime finde ich es einfach nur ärgerlich. Zumal ihr beiden die einzigen gewesen seid, die aufgrund ihrer erhaltenen Gerüchte gewußt hätten, wer der Kriegsverbrecher Viktor Majakowskoje ist. Als ich im Bunker alle Anwesenden fragte, ob sie wüßten, wen wir da im Gepäck haben und keine Antwort kam, dachte ich mir erstmal nichts dabei. Aber als Slay starb und ich Hack nirgendwo ausmachen konnte, war mir klar, daß etwas schiefgelaufen war. Wie gesagt: Sorry! Aber zu diesem Zeitpunkt war es leider nicht mehr zu ändern.

SAMSTAG

Tja, der Samstag ... 😊 ... sagen wir es so: Es ist am Mittag/Nachmittag so ziemlich alles daneben gegangen, was konnte. Sollte es in diesem Zeitraum zu Wartezeiten gekommen sein, so sind sie darauf zurückzuführen. Das ist nicht schön, kommt aber leider vor. Und führte an diesem Tag bei mir (trotz des sehr schönen Freitags) zu einem inneren "Wir hatten schon weit bessere Cons"-Gefühl, das ich stellenweise auch nicht gerade zu verbergen versucht habe. An sich nicht schön, dann auch noch die Stimmung anderer herunterziehen ... hiermit eine Entschuldigung an alle, bei denen das möglicherweise der Fall war.

Wir haben ... nein ... ICH habe einen entscheidenden Fehler gemacht, indem ich von meiner eigenen (vor Vol. Four aufgestellten und erfolgreichen), goldenen Resurrection-Regel "Spiele ausschließlich Frog und sei im Bunker - für alles andere sind Tanja, Markus und Henning da!" abgewichen bin. Das mag jetzt den einen oder anderen verwundern, aber genau so ist unsere Orga strukturiert: Ich mache nahezu die gesamte Vorfeld-Arbeit für das Szenario, bin auf dem Con der "Mann mit dem Plan" und überlasse das Ausführen von (Außen-)Plots meiner Mit-SL. Mit der Entscheidung, am Samstag Mittag selbst an einem Plot teilzunehmen, geriet unsere Gesamtplanung ins Wanken und brach schließlich zusammen. Besonders ärgert mich dabei, daß diese Plot-Rolle eigentlich jeder andere genauso gut hätte spielen können und ich das nur gemacht habe, weil ich diese Figur im vorbereitenden Spiel per Telefon (ja, auch sowas machen wir!) dargestellt habe. Wie auch immer - um es mit meinem Lieblings-Comic und entsprechend schön politisch unkorrekt auszudrücken: "Der Führer gehört in den Bonker!" 😊 Und genau da werde ich beim nächsten mal auch wieder sein!

Als sehr gelungen empfand ich dagegen den Samstag abend, also Sergejs Geburtstagsparty mit seinen Gästen (und natürlich auch dem "unerwarteten" Igor), dem Auftritt von LANCE-A-LOT (inklusive "Tribute to Slay") und natürlich der "Russendisko" danach. Das ist auch etwas, das zu unserem Spielkonzept einfach dazu gehört: Intime-Party ohne Plot oder sonstige Störungen mit Möglichkeiten zum freien Charakterspiel abseits von Runs und Schießereien. Mein persönlicher Dank geht an die Bunker-Team-Spieler, die sich wirklich alle ein originelles Geburtstagsgeschenk ausgedacht haben, und an all diejenigen, die mit Sergej und Frog in der Russendisko abgetanzt haben! 😊 Es war intime wie outtime ganz großartig! 😊

SONNTAG

Für mich der krönende Abschluß. Schön waren die "Audienzen", die Sergej im Beisein von Frog verschiedenen Charakteren gegeben hat und die für den weiteren Verlauf der Kampagne sicherlich noch von Bedeutung sein werden. Unsere eigentliche Abschlußszene "Sergej erschießt Jewgenij" wurde schließlich eher zu einer Einleitung der (übrigens gänzlich improvisierten) Folgeereignisse. Einer davon ist mein zweiter "Magic Moment" dieses Cons: Die Besprechung des Bunker-Teams über die Zukunft desselben. Bei Sergejs "Ich habe einen Traum ..."-Rede, aber auch bei den Äußerungen der anderen Teammitglieder, standen mir tatsächlich ein paar Tränen in den Augen. Solche Szenen kann man einfach nicht planen und das ist auch irgendwie gut so. Der kurzen Abschlußschießerei haftete zwar ein wenig "Endschlacht-Charakter" an, der vorhergehende Versuch der Sicherheitskräfte, die Eindringlinge gewaltlos aufzuhalten und die gleichzeitige Belagerungssituation im Bunker Club waren aber sehr stimmungsvoll und mal was anderes.

Insgesamt war es schön, daß wir wirklich noch bis zum recht späten nachmittag gespielt haben und damit tatsächlich ein Drei-Tage-Con herauskam. Erlebe ich leider viel zu selten - wir scheinen diese Sonntagsproblematik offenbar endgültig überwunden zu haben. 😊

Was mir sonst noch positiv aufgefallen ist:

- Die größtenteils sehr schönen Outfits - besonders sind mir da die Klamotten von Mottek, Pinkett, Antiq (hundertmal besser als das alte!), Mia, Bostoc, Hiko und Diviana in Erinnerung. Auch die Körperpanzerung und der Helm unseres männlichen Kuppel-Opfers war sehr stylisch! Mehr von alledem, bitte!
- Das Theken-Team: Ich finde es immer schön, wenn auch die fälschlicherweise als "lästig" oder "unangenehm" empfundene Intime-Aufgabe der Bar-Betreuung als das aufgenommen wird, was sie eigentlich ist: Eine der schönsten Möglichkeiten zum Charakterspiel! Daher spare ich mir hier jetzt auch den üblichen Dank an die Thekenkräfte für ihre Arbeit - denn dies würde das Vorurteil nur bestätigen. Vielmehr danke ich euch für das tolle Spiel und den Spaß, den ihr auch anderen damit bereitet habt!
- Die im Gegensatz zum letzten Mal überwältigend gute Anmeldemoral - nahezu alles war vollständig und fristgerecht da! Ich hoffe, es lag nicht nur an meinen ständigen Drohungen ... 😊
- Die Szene im von schwarzer Plane abgedeckten Büro und der spontane "Aufbau-Job" im Vorfeld.
- Natürlich: Unsere NSCs! Ohne euch wäre alles nichts geworden!
- Unser auch Outtime-Gelddinge erledigender Bunker-Sicherheitschef Styx (Timo).
- Meine spontane Dichtung von Sergejs Lied "Im Ostbunker brennt noch Licht" beim Abbauen und Aufräumen:
"Ich hock' in meinem Bonker
hier in Osnabrück,
hab' den Jewegenij erschossen,
jetzt gibt's kein Zurück."
- Keine Kontakte mit der realen Polizei ... mir ist jedenfalls nichts bekannt.

Was mir sonst noch negativ aufgefallen ist:

- Das Chaos durch zahlreiche, z.T. sehr kurzfristige, NSC-Absagen. Da machen wir einmal etwas, wofür wir recht viele NSCs brauchen und dann sowas. Zum Glück war der ebenso kurzfristige "Ersatz" mehr als gut! 😊
- Serges Sex Shop. Mehr als den Tisch und Sitzgelegenheiten gab es nicht und das vermittelte nicht gerade den Eindruck eines Geschäftslokals. Führte leider dazu, daß der Raum nicht als Laden wahrgenommen und daher anderweitig genutzt wurde. Mehr Einrichtung und regelmäßige Casino-Stunden würden bestimmt Wunder wirken und auch die dritte Ebene des Bunkers mehr ins Spiel integrieren.
- Die Musik im Club. Nein, nicht ob gut oder schlecht, zu laut oder zu leise oder sonstwas. Eher die ernsthafte Annahme, daß sich eine Diskussion darüber wirklich lohnt. Wen etwas stört, der möge es bitte vor Ort, vorzugsweise intime, entsprechend äußern und damit für Abhilfe sorgen
- habe ich so schließlich auch als Frog und nicht etwa Florian gemacht. Ansonsten gilt: Geschmäcker sind eben verschieden.
- Die Matrix - unser ungeliebtes Kind. Dieses Mal de facto leider nicht bespielbar gewesen. War blöd, werden wir ändern.
- Unser mal wieder erheblich geschrumpfter Vorrat an Munition. Bitte achtet darauf, nicht nur eure eigene Munition nach einem Gefecht einzusammeln, sondern ALLES, was ihr an Munition seht bzw. findet! Ich war doch ziemlich überrascht, am Freitag morgen noch Dutzende NERF-Därnel im Transpohaus zu finden. 😊 Und: Konzentriert eure Munition! Alle nicht

Popper im Treppenhais zu finden. 😊 Und: Kennzeichnet eure Munition bitte! Alle nicht gekennzeichneten Pöppel gehören der Orga und sind KEIN Selbstbedienungsvorrat!
- Daß mal wieder (wie bei **allen** Cons vorher auch!) strahlender Sonnenschein und sommerliche Temperaturen herrschten ... und es (mal wieder!) ausgerechnet am nächsten Tag zumindest bewölkt war ... wann kriegen wir endlich mal dieses Regenwetter?
- Daß ich Hennings Auftritt als "Göntherrrr" verpaßt habe ... verdammt auch! 😊

FAZIT:

Ein aus meiner Sicht (trotz des Samstag Nachmittags) sehr gelungener Con, für den wir als SL/Orga offenbar den richtigen Rahmen geboten haben. Denn viel mehr (mal abgesehen vom bislang einmaligen Hauptplot) haben wir eigentlich nicht gemacht - alles weitere lag bei euch! Und ihr habt diesen Rahmen genutzt. Ja, genau so funktionieren unsere Cons. 😊 Ob es nun der beste Con war, vermag ich nicht wirklich zu sagen - aber wer es so sieht, den werde ich auch nicht daran hindern wollen. 😊

EDIT: Korrektur von Tippfehlern und noch etwas unter "Positives".

"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!

Zuletzt bearbeitet von Florian am Mi Sep 20, 2006 16:15, insgesamt 5-mal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Mi Sep 20, 2006 05:10 Titel: Antworten & Kommentare

[zitat](#)

Meine Antworten und Kommentare:

Timo hat Folgendes geschrieben:

Das Sicherheitskonzept hat ganz gut geklappt, doch war das Sicherheitszentrum zu weit von der Bunker-Club-Tür entfernt, so dass man mindestens 3 Personen benötigte, um den Eingang am laufen zu halten.

Wie du ja weißt, war das ganze anders geplant ... nämlich um genau **diese** Problematik nicht aufkommen zu lassen. Aber der Tisch war halt definitiv zu groß ... mal schauen, wie wir das beim nächsten Mal machen ... habe da schon vage Ideen ...

Timo hat Folgendes geschrieben:

Es schränkt die Spieler (ja, das Sicherheitspersonal waren alles Spieler) doch ziemlich ein, auch wenn sie vorher wussten, was da auf sie zukommt.

Hm ... also wenn man vorher wußte, was auf einen zukommt, wußte man ja auch, daß man eine gewisse Zeit dort gebunden sein wird, mithin also eine gewisse selbst gewählte bzw. akzeptierte "Einschränkung" stattfinden wird. Wo war dann das Problem? Wenn man so etwas nicht machen will, sollte man es doch **vorher** sagen (da man ja weiß, was auf einen zukommt) und nicht hinterher, oder? Zumal das Intime-Sicherheitskonzept bewußt outtime spielbar gehalten ist ... es spricht ja prinzipiell nichts gegen lediglich einstündige Schichten. Abgesehen davon ist das Sicherheitspersonal schon in etwa mit den Thekenkräften vergleichbar: Klar, es gibt bestimmte (Outtime-)Pflichten zu erledigen, aber die Positionen bieten dafür sehr viel mehr Raum für Spiel als so manche "nicht eingeschränkte" Rollen, die eben nicht automatisch mit jedem in Kontakt kommen. Ich *persönlich* empfinde "Einschränkung", oder nennen wir es mal besser *Einbindung*, sogar als positiv - wenn jemand anderes mal einen CP-Con macht und Sicherheits- oder Thekenkräfte benötigt: Sprech mich an! Auf eigenen Veranstaltungen darf bzw. kann ich das ja nicht machen ... 😊

Martin hat Folgendes geschrieben:

- Kein Internetzugang 😊 ... wenigstens das Board hier mit dem INTIME bereich wäre OFFLINE ganz sinnvoll gewesen.

Einen Internetzugang gibt es im Ostbunker zwar, aber ... naja ... so einfach ist das nicht. Den Vorschlag mit der Offline-Version nehme ich gerne auf ... allerdings kann man dem Informationsdefizit natürlich am besten im Vorfeld des Cons entgegenreten. 😊 Aber klar, allein zum "Nachschlagen" ist es schon sinnvoll.

Loki hat Folgendes geschrieben:

Falls getz kommt: "Du hättest ja auch so Intime gehen können..." - Bin ich ja auch - irgendwann.

Warum nicht **sofort**? Zum Intime-Gehen brauchst du doch keine SL! Geld und Gerüchte hättest du dir auch danach abholen können.

LaGa hat Folgendes geschrieben:

und hoffe, mit euch allen noch viele solche Cons zu erleben.

Aber wie bereits mehrfach gesagt: **Bitte nicht erst in einem**

Jahr. BITTE BITTE BITTE !!!

Der nächste Con wird aller Voraussicht nach tatsächlich schon sehr viel früher stattfinden, allerdings ... ach, lest einfach die in kürze erscheinende Vorankündigung in diesem Forum. Allerdings: Mehr als zwei Resurrection-Cons im Jahr halte ich momentan nicht für realistisch und irgendwie auch nicht sinnvoll. Wir machen lieber zwei gut durchdachte und stimmige Veranstaltungen als austauschbare "Massenproduktionen". Das gehört eben auch zu unserem Konzept. Und letztlich ist die Terminplanung beim Ostbunker nicht ganz so einfach: Es gibt im Jahr momentan nur zwei Termine die wir drei oder mehr Monate im voraus buchen können. Für alle anderen Termine liegt dieser Zeitraum bei vier bis acht Wochen - für eine Conplanung definitiv zu kurzfristig.

Aber es gäbe natürlich eine simple Möglichkeit, die Frequenz von Cyberpunk-LARPs zu erhöhen (dir war doch hoffentlich klar, daß ich damit kommen würde, oder? 😊): Man überläßt das nicht nur der Resurrection-Orga, sondern veranstaltet selber welche!

Deckhead_OT hat Folgendes geschrieben:

Das allergrößte Problem für mich war jemanden von der SL zu finden der von mir selber ausgedachte Aktionen (war schliesslich nur SC) in den Gesamtkontext bringen konnte. Da Florian - aus verständlichen Gründen - recht wenig verfügbar war, liefen viele von meinen Aktionen ins Leere bzw. in ein Dead End 😞 Hier hätte vielleicht ein IT/OT Briefkasten für Informationen an die SL geholfen!

Es gibt natürlich noch drei weitere SLs - ich muß es nicht unbedingt sein. Und abgesehen vom Samstag nachmittag war eigentlich immer jemand von uns verfügbar. Wenn du allerdings auf eine Aktion am Sonntag anspielst, lag das nicht an der SL, sondern daran, daß ein anderer Charakter die Sache nicht weiter verfolgt hat. Oder meinst du etwas anderes - dann melde dich am besten per PN oder Mail!

Deckhead_OT hat Folgendes geschrieben:

Matrix: Sehr schade fand ich das ihr Matrix technisch mir nicht viel bieten konntet, aber dies ist ein bekanntes Problem schon in den Pen&Paper Spielen.

Naja, in erster Linie war das unsere Nachlässigkeit bzw. fehlende Priorität in Sachen Matrix-Vorbereitung ... 😞 ... aber du hast in gewisser Weise schon Recht: Decken bzw. Netruns sind halt Sachen für Einzelgänger und daher für ein Rollenspiel, das ja hauptsächlich von Interaktion lebt, nicht gerade sehr förderlich. Vielleicht behandeln wir es deshalb etwas (zu) stiefmütterlich.

Davon abgesehen ist es halt immer besser, keine Charakterklassen (*den Decker, den Straßensamurai* etc.) zu spielen, sondern eben *Charaktere*, die nicht per Definition auf bestimmte "Tätigkeiten" festgelegt, sondern in ihrer Spiel- und Darstellbarkeit entsprechend flexibel und entwicklungsfähig sind. Und Deckhead hat sich als "Inneneinrichter" und "Raumpfleger" doch recht gut gemacht, oder? 😊

Hauke hat Folgendes geschrieben:

Der Samstag bot dann Gelegenheit, zu intensivem Charakterspiel, weil ich bei keinem einzigen Run dabei war. Für Serge in Ordnung, Hauke hätte gerne einen Run gehabt,

Du spielst doch aber Serge und nicht Hauke ... oder? Und ersterer mag ja viele Qualitäten haben ... aber Runs ... ich weiß ja nicht. Falls du da anderer Meinung bist: Vorfeld-Spiel im Intime-Board wirkt Wunder! 🤔

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

Quentin Tarantino, 1994

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

[Nach oben »](#)

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

Lorik

Revenant-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 19.03.2004
Beiträge: 231
Wohnort: Mainz

Verfasst am: Mi Sep 20, 2006 15:46 Titel:

[zitat](#)

Noch ein kurzer Kommentar von mir:

Zitat:

Der wirkliche Wermutstropfen vom Freitag ist aber die Tatsache, daß sich zu Beginn des Plots insgesamt sechs Spieler außerhalb des Ostbunkers aufhielten. Vier Spieler konnten wir noch durch ein kurzzeitiges (und akzeptables) Flackern im Intime-Raum-Zeit-Kontinuum hereinlotsen, aber Valentin (Sebastian) und Hack (Jan) blieben leider bis zum Schluß draußen. Nochmal mein persönliches Bedauern dafür, aber es hatte bei der SL-Ansprache schon seinen Grund, daß ich explizit darauf hingewiesen hatte, den Ostbunker bei Nacht nur in Ausnahmefällen (vorzugsweise in Begleitung bzw. mit Wissen der SL) zu verlassen. Intime hatten Valentin und Hack wohl verdammtes Glück, aber outtime finde ich es einfach nur ärgerlich. Zumal ihr beiden die einzigen gewesen seid, die aufgrund ihrer erhaltenen Gerüchte gewußt hätten, wer der Kriegsverbrecher Viktor Majakowskoje ist. Als ich im Bunker alle Anwesenden fragte, ob sie wüßten, wen wir da im Gepäck haben und keine Antwort kam, dachte ich mir erstmal nichts dabei. Aber als Slay starb und ich Hack nirgendwo ausmachen konnte, war mir klar, daß etwas schiefgelaufen war. Wie gesagt: Sorry! Aber zu diesem Zeitpunkt war es leider nicht mehr zu ändern.

Also, wie ich ja schon sagte, die "Schuld" liegt eh' bei Sebastian und mir - wobei wir nun wirklich nicht damit gerechnet hatten, dass in den 5 - 10 Minuten, die wir unsere White Russians auslüften wollten, plötzlich die 'Schlacht um Helms Bunker' entbrennt (und uns deshalb auch einfach nicht abgemeldet hatten - 5 Minuten, und wir waren ja in Sichtweite...).

Ich persönlich sehe die Sache als nicht wirklich dramatisch an (obwohl "mittendrin statt nur dabei" natürlich immer schöner ist 😊), denn:

Mir fällt momentan ehrlich nichts ein, was sonst in Hack so ein Gefühl von Hilflosigkeit hätte hervorrufen können wie die Nachricht von Slays Tod (und dem Wissen, nicht dagewesen zu sein) - das kann selbst einen hartgesottenen Ganger aus der Bahn werfen. Mal sehen, was sich daraus noch entwickelt...

(Außerdem, nachdem ich mögliche IT-Reaktionen auf Slays Tod in Gedanken durchgespielt habe, möchte ich anmerken, dass ein Hack, der sich eine Klinikpackung Speedy Pops eingeworfen hat sicherlich recht...dekorativ gewirkt hätte, die Wahrscheinlichkeit, dass man am Ende dann ZWEI tote Ostratten aus dem Bunker hätte karren müssen aber sicher sehr hoch gewesen wäre.)

Jan

[Nach oben »](#)

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

Antiq

Registrierter User



Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

Verfasst am: Fr Sep 22, 2006 19:02 Titel: Re: Mein Fazit

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Die größtenteils sehr schönen Outfits - besonders sind mir da die Klamotten von Mottek, Pinkett, Antiq (hundertmal besser als das alte!), Mia, Bostoc, Hiko und Diviana in Erinnerung. Auch die Körperpanzerung und der Helm unseres männlichen Kuppelei-Opfers war sehr stylish! Mehr von alledem, bitte!

Ich hab mir auch besser gefallen. 😊 Was sich doch für Veränderungen mit einem grellbuntem Hemd, Haargel und einer Schweißbrille erzeugen lassen. Und das beste: es hat fast nichts gekostet.

@ Plot: **Assault - Anschlag bei Nacht** kann auch ich empfehlen. Schön fand ich es, dass der Plot aber so eigenständig war, dass ich ihn nicht gleich erkannt habe. Ich fand es gut, dass diese Midnightrum- Geschichte auch Gelegenheit für Charakterspiel gab (erschien mir sogar wichtiger als der Shot-out) und ich zwischen Wut und Trauer schwanken konnte. Und dass mir bei meinem "Privat-Plot" vor Aufregung die Hände zitterten, sagt wohl alles über seine Qualität. 😊

@ SL- Abwesenheit: Ich hätte kaum gedacht, dass ich das irgendwann mal schreiben würde... aber ich hab eigentlich nicht eine SL, sondern nur Sergej, Kitty und Frog vermisst. Ist schon toll, wenn man für seine eigenen Geschichten zwar andere Mitspieler, aber nicht noch den SL-Segen braucht. Diese selbständige Spiel kann ich jedem Spieler nur ans Herz legen. Auch ich hab im Ostbunker als "Fremder" angefangen und mich binnen dreier Larps ins "innere Team" vorgespielt. Anders würde ich es nicht mehr wollen. Und ich denke, dass jeder Charakter dazu die Möglichkeit hat. Mit den vielen kleinen Charakteraktionen wie dem Stiften von Liebe zwischen Mia und Adam (es fing mit einer einfachen Bemerkung von Adam an, dass Mia hübsch sei, es war eigentlich nur ein Spruch...) hatte ich soviel zu tun, dass der "Hauptplot" für mich nur eine stimmungsvolle Rahmenhandlung war. So möchte ich es, so habe ich es bekommen.

@ Intime- Dichte: Wenn ich mich an vorangegangene RES erinnere, ist wiederum eine deutliche Steigerung zu vermerken. Vielleicht noch ein Wort zum späten Intime. Es wäre möglicherweise den Versuch wert, dem Bunkerteam und ihren Gästen bei nächsten Mal einfach Zeit zu geben, sich kennen zu lernen und erste Deals zum Laufen zu bringen. Gäste, die dann später eintreffen, sind dann weniger problematisch. Insbesondere dann nicht, wenn sie bereits in Intime-Klamotten auftauchen (kurzes, ersten Überwerfen des Runnermantels, Kitschhemdes usw. im NSC-Raum?).

@ Mitspieler: Ich spiele gerne mit Euch allen wieder. Falls Ihr Euch von mir auch beim nächsten Mal unter Drogen setzen, angraben, verkuppeln, anpöbeln, vollschwätzen lassen und mich bei meiner persönlichen Suche unterstützen wollt.

"And I will light the fuse. And I'll never lose. And I choose to survive - whatever it takes. You won't pull ahead, because I'll keep up the pace. And I will reveal my strength to the whole human race." - Muse: Survival

Message send thru "Encrypted Secure Line (ESL)"

ESL Name : Antiq

ESL Key : 81165b58089049cde8efdc86d293a5fc

ESL Server : esl.CCC.jackoff

[Nach oben »](#)

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

LaGa

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.05.2005
Beiträge: 55

Verfasst am: Fr Sep 22, 2006 19:16 Titel: Re: Mein Fazit

[zitat](#)

Antiq hat Folgendes geschrieben:

... aber ich hab eigentlich nicht eine SL, sondern nur Sergej, Kitty und Frog vermisst. Ist schon toll, wenn man für seine eigenen Geschichten zwar andere Mitspieler, aber nicht noch den SL-Segen braucht.

Danke für diese Formulierung, sie lag irgendwo in meinem Kopf, aber kam nicht so rüber in meinem Conbericht.

Aber genau das denke ich auch. SL war für uns nicht notwendig, nur der von der leider verhinderten SL dargestellte Charakter.

Zitat:

Mit den vielen kleinen Charakteraktionen hatte ich soviel zu tun, dass der

Mit den vielen kleinen Charakteraktionen ... hatte ich soviel zu tun, dass der "Hauptplot" für mich nur eine stimmungsvolle Rahmenhandlung war. So möchte ich es, so habe ich es bekommen.

Nochmal danke. Das spricht mir noch mehr aus der Seele.

Bis denne, LaGa

[Nach oben »](#)

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

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](#), [3](#)

Seite 3 von 3

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](#)

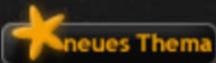
Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

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

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Five - Magic Moments

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



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

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

Autor	Nachricht
Henning Renascentum-Orga Administrator Anmeldedatum: 03.03.2004 Beiträge: 683 Wohnort: Osnabrück	<p>Verfasst am: Di Sep 19, 2006 18:08 Titel: Resurrection Vol. Five - Magic Moments zitat</p> <p>Hallo!</p> <p>Während es im Feedback-Thread ja mehr um eine OT-Gesamtanalyse geht, soll dieser Thread dafür da sein, die persönlichen Lieblingsmomente und -situationen - so man sie preisgeben will - zu präsentieren. Ist bestimmt für jeden von uns a) lustig und b) eine nette Erinnerung!</p> <p>Ich fange dann mal an:</p> <ul style="list-style-type: none">- Der Moment, als Pinkett sich von Sickness ein Autogramm auf ihre Bluse hat geben lassen. Da gebe ich mein erstes Autogramm und nicht mal mit meinem richtigen Namen ...- Mein Kurzauftritt als Neo-Nazi "Göntherrrr". Es war geradezu herrlich absurd mit einem schnarrenden Adolf-Akzent über "Bolschewästen, Motantän ... und ... DE JOOODN" zu wettern. Leider konnten weder Sebastian noch ich wirklich an uns halten ... <p>gut geklaut ist besser als schlecht selbst gemacht: Minds are like Parachutes. They work the best when open, but closed they make the most impact.</p> <p>Nach oben » profil pn email aim</p>

Hauke Registrierter Benutzer Anmeldedatum: 27.02.2004 Beiträge: 804 Wohnort: Hamburg	<p>Verfasst am: Di Sep 19, 2006 18:56 Titel: zitat</p> <p>Mein "Magic Moment":</p> <p>Als die "Itaker" und die Coyoten unten im Bunker rumgeballert haben, während Serge die Pokerrunde weiterspielen ließ. Hatte was von Nero. Eine Seite, die ich bei Serge eigentlich nie gedacht hätte.</p> <p>Wir sind hier, um die anderen Helden abzumelden.</p> <p>"You have to realize that someday you 'll die until you know that you 're useless." #Fight Club#</p> <p>Nach oben » profil pn email www aim icq</p>
---	--

Mungo Registrierter Benutzer Anmeldedatum: 19.05.2005 Beiträge: 9 Wohnort: downtown B-I	<p>Verfasst am: Di Sep 19, 2006 18:57 Titel: zitat</p> <p>magic moments .. wow .. ja .. ich glaube in Res 5 war ingesammt mehr magic drin als in allen anderen Resurrection CONs IN- wie auch OUT-time.</p> <p>my Favourites Magic Moments are:</p> <p>als ich den Bunker zum ersten mal als Mottek betreten habe, ich hatte erwartet von den Ostratten wie immer fertig gemacht zu werden, wie man sie halt kennt, doch Aggro und Hack haben mich herzlichst empfangen (wenn man bei denen von herzlich reden kann) als ich meinen Namen verkündete und meine Absichten. Da war mir klar .. hey ich bin wer und kein unbekannter Journalist der am WE sterben wird.</p> <p>an sich gab es extrem viele momente die knisterne Magie in sich hatten, vor allem wenn ich mit Charakteren Gespräche hatte, die ich vorher für extrem abgedreht und seltsam fand. Uzi zum Beispiel habe ich bis dato für ein seltsames Mysterium gehalten dem man besser aus dem Weg geht (in- wie out-time). Da ich so viele Kontakte hatte als Security (engl.) in einem von Russen geführten Bunker, war mir die extrem mieserabe Bezahlung schon fast egal, meine Fresse hab ich nen Geld nebenher gemacht, und ich habe meine Vorgesetzten belogen um meine Mitarbeiter zu schützen.</p> <p>der MIDnight Run am Freitag war keine Magie, nein das war gutes altes Heavy Metal pur, Adrenalin pur. Etwas mehr Speed und einige hätten wohl zur Toilette gemusst.</p> <p>Wie ein Wunder kam es mir vor am Sonntag beim Time-OUT .. hey .. was war das? Ich lebe noch, bei so viel Action, ich war immer mitten drin, an forderster Front und ich hatte nicht einen Schuß abbekommen, nein ich hatte sogar Schmerzen auf mich genommen um jemanden zu helfen und ich lebe noch. *kopfschüttel* ich hatte so viel erreicht an diesem Wochenende, (fast) jeder kannte Mottek im guten und ich lebe noch.</p>
--	--

ja ich danke dieser Veranstaltung für einige der magischsten Momente in Motteks und teilweise auch meinem Leben.

regelmäßiges Versagen ist auch ein Zeichen von Zuverlässigkeit

Zuletzt bearbeitet von Mungo am Di Sep 19, 2006 19:38, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Marina

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 25.05.2005
Beiträge: 91
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 19:24 Titel:

[zitat](#)

Mein liebster Magic-Moment unsere Szene beim Coyoten-Keller: der Magier saß in seinem schwarzen Mantel und der Augennarbe vor der Hauswand am Boden und verzauberte gerade Sickness (wir anderen standen quasi im Kreis drum herum) als eine Frau in der Blüte ihrer Wechseljahre an der angrenzenden Straße entlang lief und bissig "Na? Schwarze Messe?!" rüber bellte. Ich hätte schreien können vor lachen, wären wir nicht Intime gewesen 😊

Sehr "magic" in der Twilight-Zone zwischen noch Intime und schon Outtime am Sonntag Nachmittag: Verwirrt stolper ich als Zwillie in den Club und werde von "Serge" ungewöhnlich herzlich begrüßt: er schüttelt mir die Hand und gratuliert mir, dass ich das Wochenende überlebt habe. "Das habe ich dir nicht zugetraut".

Die Filmmusik für den Midnight-Run hat der Stimmung ebenfalls eine knisterne magische Spannung gegeben. Sehr klasse! (kann mir den wer zumailen?)

Und irgendwie "magic" war für Zwillie auch der vielsagende Blick, mit dem Slug den zugeworfenen Mr. Green eingesteckt hat während er "Den werde ich dann mal aufheben" sagte. Das war der perfekte Anstoß für eine spontane Lovestory! Danke, Slug 😊

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 19:46 Titel:

[zitat](#)

Magic Moments...

Da ich ja nun Thekenkraft war und von den meisten Runs so gut wie gar nix mitbekommen habe (was ich persönlich auch nicht schlimm finde), bestehen meine Magic Moments eher aus ganz kleinen Ereignissen:

1. Das Süßigkeiten naschen mit Candy
2. Das Philosophieren mit Serge und Antiq
3. Dass meine Bowle getrunken wurde (hauptsächlich von mir, aber das macht ja nix 😊)
4. Die unmoralischen Angebote von Lance zu den unmöglichsten Zeiten 😊
5. Am Freitag abend eine Lokalrunde geben zu dürfen
6. Meinen ersten White Russian gemixt zu haben (Danke für die Lehrstunde)
7. Tratschen mit Zwillie
8. Antiq's Träume deuten (sehr geil)
9. Meinen ersten Magier getroffen zu haben (der war aber ganz schön düster)
10. Einfach nur Mia sein zu können und quasi in Unterwäsche herumlaufen zu dürfen (ohne, wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses, von der Sittenpolizei eingebuchtet zu werden)

Achja:

11. und natürlich Mia's Date...
"Und was machen wir jetzt?" - "Keine Ahnung..." (die ganze Geschichte wurde übrigens von Zwillie angeleiert... Du Kupplerin! Es hat aber einen riesen Spaß gemacht!!!)

Vielen Dank an alle, die an meinen magischen Momenten mitgewirkt haben.

(Irgendwie werd ich ständig rausgeworfen... muss an meinem Rechner liegen, im Büro passiert mir das nicht...)

Gruß
Anja / Mia

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

[Nach oben »](#)

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

Lance L'Etoile

Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.07.2004
Beiträge: 196

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 20:50 Titel:

[zitat](#)

Anonymous hat Folgendes geschrieben:

Achja:
11. und natürlich Mia's Date...
"Und was machen wir jetzt?" - "Keine Ahnung..." (die ganze Geschichte wurde übrigens von Zwillie angeleiert... Du Kupplerin! Es hat aber einen riesen Spaß gemacht!!!)

...ach, Zwillie hat mir die Tour vermasselt! Aberisch gebe nischt auf, Cheri!

Fledder Rocks!

[Nach oben »](#)

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

Zwillie

Inaktiver User (R.I.P.)



Verfasst am: Di Sep 19, 2006 20:53 Titel:

[zitat](#)

Lance L'Etoile hat Folgendes geschrieben:



Anmeldedatum: 15.05.2005
Beiträge: 252

...ach, Zwille hat mir die Tour vermasselt! Aberisch gebe nischt auf, Cheri!

Warum musste ich jetzt spontan an den Skunk und die Katze von Warner Bros. denken ("ooh, mon amour!")

Und um es mit Antiqs Worten zu sagen: ich hab den beiden nur einen Schubs in die richtige Richtung gegeben.



Kopf hoch.. nicht die Hände!

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 21:23 Titel:

[zitat](#)

Zwille hat Folgendes geschrieben:

Lance L'Etoile hat Folgendes geschrieben:

...ach, Zwille hat mir die Tour vermasselt! Aberisch gebe nischt auf, Cheri!

Warum musste ich jetzt spontan an den Skunk und die Katze von Warner Bros. denken ("ooh, mon amour!")

Und um es mit Antiqs Worten zu sagen: ich hab den beiden nur einen Schubs in die richtige Richtung gegeben.



@zwille: das Stinktief kenn ich auch... wie hieß denn das noch gleich? Francois?

@lance: ich freu mich drauf! 😊

"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](#)

Henning

Renascantum-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 03.03.2004
Beiträge: 683
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 21:40 Titel:

[zitat](#)

Anja M. hat Folgendes geschrieben:

Zwille hat Folgendes geschrieben:

Lance L'Etoile hat Folgendes geschrieben:

...ach, Zwille hat mir die Tour vermasselt! Aberisch gebe nischt auf, Cheri!

Warum musste ich jetzt spontan an den Skunk und die Katze von Warner Bros. denken ("ooh, mon amour!")
Und um es mit Antiqs Worten zu sagen: ich hab den beiden nur einen Schubs in die richtige Richtung gegeben.



@zwille: das Stinktief kenn ich auch... wie hieß denn das noch gleich? Francois?

@lance: ich freu mich drauf! 😊

Wenn der arme Sickness das hier lesen könnte ... *schnüff* 😊

gut geklaut ist besser als schlecht selbst gemacht:

Minds are like Parachutes. They work the best when open, but closed they make the most impact.

[Nach oben »](#)

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

Mia Kestner

Thekenelfe



Anmeldedatum: 14.08.2006
Beiträge: 76
Wohnort: SVZO

Verfasst am: Di Sep 19, 2006 21:50 Titel:

[zitat](#)

Henning hat Folgendes geschrieben:

Anja M. hat Folgendes geschrieben:

Zwille hat Folgendes geschrieben:

Lance L'Etoile hat Folgendes geschrieben:

...ach, Zwille hat mir die Tour vermasselt! Aberisch gebe nischt auf, Cheri!

Warum musste ich jetzt spontan an den Skunk und die Katze von Warner Bros. denken ("ooh, mon amour!")

Und um es mit Antias Worten zu sagen: ich hab den beiden

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

[Nach oben »](#)

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

Marina

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 25.05.2005
Beiträge: 91
Wohnort: Osnabrück

[Nach oben »](#)

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

Verfasst am: Mi Sep 20, 2006 09:18 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

in dem er erfahren könnte, dass ausgerechnet seine Gang-Chummerin Zwillie für seinen tief sitzenden Herzschmerz verantwortlich ist ...

also wenn zwillie das gewusst hätte.. Aber weder sie noch ich hatten davon was mitbekommen. Also bleibt mir nur mit schuldbewußter Mine und zittriger Stimme zu sagen "Aber ich hatte doch keine Ahnung!"

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. Five - Magic Moments

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

 [neues Thema](#)
 [gesperrt](#)

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

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

Autor	Nachricht
<p>Lorik Revenant-Orga  Moderator </p> <p>Anmeldedatum: 19.03.2004 Beiträge: 231 Wohnort: Mainz</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Mi Sep 20, 2006 16:14 Titel: zitat</p> <p>Mir fällt es gar nicht so leicht, einzelne "Magic Moments" aufzuzählen, da ich Resurrection 5 insgesamt als sehr stimmungsvoll empfunden habe...</p> <p>Mal sehen...</p> <p>Da wäre z.B., nachdem die "Belagerung" des Bunkers am Freitag aufgehoben war (die Valentin und Hack ja "von außen" - siehe Feedback-Thread - mitbekommen hatten), der Moment, als Lance zu mir sagte "ich habe eine schlechte Nachricht für dich..."</p> <p>Sowohl IT als auch OT war die Rückfahrt vom Ausflug zu den Kojoten - IT, als ich (den Wagen fahrend und noch voll mit Antiqs "Mr. Red") mein blutiges Shirt bemerkte und Sickness fragte "Blutest du jetzt schon bis hier rüber oder bin ich das?", als Antwort bekam "Nö, das bist wohl Du" und von Zwillie auf dem Rücksitz ein "Könntest du BITTE schneller fahren?" kam...hehe... -OT, als Henning die Abkürzung hinter dem Bahnhof nahm und wir, "höchstverdächtig" gekleidet und ziemlich (kunst)blutig in Armeslänge Abstand an drei Polizeibullys vorbeifahren... 😊</p> <p>"Knockin' on heaven's door" von LANCE-A-LOT im Andenken an Slay (als mir Slug dann noch die Hand auf die Schulter legte...). Echt ein Hammer!</p> <p>Gab sicherlich noch mehr, aber das fällt mir momentan so ein...</p> <p>Jan</p> <p>profil pn</p>

Acinonyx
Inaktiver User


Anmeldedatum: 11.09.2006
Beiträge: 52

Verfasst am: Mi Sep 20, 2006 18:09 Titel: [zitat](#)

Anja M. hat Folgendes geschrieben:

Achja:
11. und natürlich Mia´s Date...
"Und was machen wir jetzt?" - "Keine Ahnung..." (die ganze Geschichte wurde übrigens von Zwillie angeleiert... Du Kupplerin! Es hat aber einen riesen Spaß gemacht!!!)
Gruß
Anja / Mia

1) Ja, das war ein absoluter "magic moment".
Vielleicht sollte ich noch erwähnen, dass es da sogar noch nen "magic moment" gab, der da dran hing: Adam wäre auch ohne das verkuppeln scharf auf Mia gewesen und hatte das auch schon mehrmals gesagt. Insofern hat Zwillie wirklich nur etwas geschupst. Und übrigens habe ich schon die erste Andeutung in der Runde geschnallt gehabt. Als Zwillie sagte, dass einer in der Runde gut bei Mia angekommen sei, deutete sie leicht mit dem Kopf zu mir, was aber mehrere nicht gesehen haben, woraufhin mehrere in der Runde eitel fragten: "IIIIICH?" und Zwillie immer sagen musste: "Nee, Du doch nicht...".
Das war schon echt klasse... 😊
Definitiv ein "Magic Moment".

2) Dann war für mich ein "magic moment" die erste Schießerei gegen die Super-Russen-Soldaten (die ich einfach mal "Speznaz" taufe). Als ich meinen Kopf - ohne Helm - aus der Deckung steckte und drei Schuss Nerfplömpel innerhalb von 1 Sekunde zwischen Ohrläppchen und Schulter durchfliegen... Puh, war das knapp...

3) Dann natürlich die "Plasma-Geschichte". Die Chummer rennen an uns vorbei, knallen ihre Waffen auf den Tisch und rennen rein. Ich sag noch:
"So, so, die Jugend von heute trägt in Osnabrück Plasma-Waffen". Worauf styx auf den Tisch guckt und große(s) Auge(n) kriegt. Ich darf sie in den Schrank räumen. Das mach ich ja schon ECHT vorsichtig und beim Ablegen im Schrank merke ich, dass eine von beiden undicht ist und ich nen dünnen Film Wasser auf Zeige- und Mittelfinger habe...
Magic and HOT moment...

4) Last but not least. Das Hoken der Bowle: Ich hatte nicht geschnallt, das die Bowle auf dem "Ehrentisch" steht und hatte Mia versprochen Bowle zu holen. Also renn ich hin, bitte wirklich höflich darum Bowle holen zu dürfen und merke, dass ich kein Gefäß haben, ich renne zur Bar, wobei mich der halbe Laden beobachtet, hole einen Becher, gieße mit mit Erlaubnis von Sergej Bowle ein. Ich bin also endlich fertig, ohne eine ZU großen Faux-Pas begangen zu haben und will gerade gehen als mich Lilly bittet noch mehr für sie zu holen. Schluck, war das peinlich...!

Das waren meine besten sozialen und kämpferischen Momente und die besten Missgeschicke (über die man ja am liebsten tratscht...)

Grüße,
Götz

[Nach oben »](#)

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

Martin

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 5

Verfasst am: Mi Sep 20, 2006 18:53 Titel:

[zitat](#)

hm.....

Also am lustigsten blieb mir die erste Schalcht in Erinnerung wo ich blind um die Ecke schoss und ein zaghaftes "au" aus dem dunklen kam, wer auch immer da stand - das klang ulkig 😊 Insgesamt haben die Schiessereien etwas aufregendes gehabt, irgendwann waren die Geschosse so real... es pfeifte einem alles um die ohren und man sah zu sich niemals in eine schussbahn zu begeben (ausser in die der komischen heimatschutz truppen)

Magic Misstake Nr.1 war die Nachricht das ich intime irgendwie 500euro in Müll geworfen hab die dann jemand anders outtime fand... waren auchnoch jene die ich mir im keller bei der Heileraktion verdient habe *schnüff*

42

[Nach oben »](#)

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

Anja M.

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 23
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Do Sep 21, 2006 08:45 Titel:

[zitat](#)

Acinonyx hat Folgendes geschrieben:

1) Ja, das war ein absoluter "magic moment".
Vielleicht sollte ich noch erwähnen, dass es da sogar noch nen "magic moment" gab, der da dran hing: Adam wäre auch ohne das verkuppeln scharf auf Mia gewesen und hatte das auch schon mehrmals gesagt. Insofern hat Zwillie wirklich nur etwas geschupst. Und übrigens habe ich schon die erste Andeutung in der Runde geschnallt gehabt. Als Zwillie sagte, dass einer in der Runde gut bei Mia angekommen sei, deutete sie leicht mit dem Kopf zu mir, was aber mehrere nicht gesehen haben, woraufhin mehrere in der Runde eitel fragten: "IIIIICH?" und Zwillie immer sagen musste: "Nee, Du doch nicht...". Das war schon echt klasse... 😊
Definitiv ein "Magic Moment".

Grüße,
Götz

Hahaha... 😊 Da kann ich aber auch noch was zu erzählen...

Zwillie und Antiq haben Mia ja erzählt, dass ein gewisser Adam voll auf sie stehen würde. Blöderweise wusste Mia nur nicht, wer dieser Kerl überhaupt ist und auch die "sehr klaren" Beschreibungen von den anderen "Er trägt heute ein weißes Jackett" haben nicht viel genützt. Als dann Adam an der Theke Mia um ein Date gebeten hatte und sie auch noch "Ja" gesagt hatte, wusste sie also nicht mal mit wem sie sich da gerade verabredet hatte. 😊
Aber zum Glück standen ja Zwillie und Slug da. Mia fragt also Slug "Du, sag mal, wer war das denn da gerade?" - "Ich kanns dir sagen, was krieg ich denn dafür?" Mia drückt ihm also 20 Euro in die Hand. "Teil dir das mit Zwillie!" zwillie sagt darauf hin "Na, das war doch DER Adam!" Mia geht ein Licht auf und freut sich und Slug meint "Ach, DER war das!" Wusste also selbst nicht mal bescheid, aber erstmal Geld abknöpfen. Mias Reaktion: "Slug, du Schweinepriester!"

Sehr Geil!!!

"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](#)

Pinkett

Registrierter User



Anmeldedatum: 02.09.2006
Beiträge: 13

Verfasst am: Do Sep 21, 2006 21:14 Titel:

[zitat](#)

Ich schreib hier mal rein, obwohl ich hier noch als Pinkett und nicht als Sarah eingeloggt bin.

Pinketts Magic Moments waren eher Momente, in denen ihr der Arsch auf Grundeis ging:

1) Als Bostoc und Co. ihren "Chief" styx nach oben geleitet hatten und Serge kurz darauf sagte: "Herzlichen Grlückwunsch, dann bist du jetzt wohl der leitende Security Officer!"

2) Als Frog ihr das Angebot machte für ihn zu arbeiten, quasi einen kleinen Austausch, da

Pinkett doch einen Herrn für Entspannung suchte und Lance eine Dame.

und 3) - DER Magic Moment - als am Sonntag nachmittag die Russen in der Bude standen und mit styx diskutierten. Bostoc schickte mich nach oben, damit ich nach den anderen gucke. Und als ich dann oben bin, höre ich Schüsse, viele Schüsse! In diesem Moment dachte ich bloß: "Oh, Gott! SIE haben sie alle erschossen! Die Russen haben sie einfach nieder gemacht! Mia, Antiq und Bostoc" Ich renne mit gezogener Knarre nach unten und stürme in den Raum rein, völlig hektisch. Um mich herum nur Leichen, als jemand zu mir meint: "Hey, alles in Ordnung!" Und als ich hoch schaue, steht Bostoc da und grinst.

war schon cool.

es gibt immer ein Problem

[Nach oben »](#)

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

LaGa

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.05.2005
Beiträge: 55

Verfasst am: Fr Sep 22, 2006 12:49 Titel:

[zitat](#)

Auch für mich gab's einige "Magic Moments":

- Das Gefühl, Freitag nacht so ziemlich alleine in den Bunker zu stürmen (wir waren zu viert, aber die 3. + 4. Etage habe ich alleine gesäubert) und nur durch verbale Aktion die Kontrolle zu übernehmen, obwohl ich überhaupt nicht wußte, wie das Bunkervolk so drauf ist (war mein erster Con im Bunker, auch wenn ich schon häufiger mit/bei euch gespielt habe).

- Genial waren auch durchweg alle Reaktionen auf den Auftritt von Anatol. Ich musste mir das breite Grinsen echt verkneifen. Von Hacks: "Ich hab ne Wette gewonnen. Die anderen haben behauptet, dass es dich gar nicht gibt." über Zwilles genervtes Wiederaufstehen müssen bis hin zu Antiqs kopfschüttelnden Weggehen mit verzweifelt-hysterischem Gesichtsausdruck... Danke dafür! Ihr habt mir ein "Wiederkommen wollen" wirklich versüßt.

- Die erst fragenden, dann erkennenden Blicke einiger Leute auf Bostocs blutverspritztes Gesicht und Hände, nachdem ich dankend eine Versorgung abgelehnt hatte mit den Worten: "Keine Sorge, es ist nicht mein Blut."

- Ein starker Moment für mich war auch die Aufklärung der irrtümlichen Verdächtigung von Genocide, nachdem wir ihn unter Waffengewalt festgenommen und durchsucht hatten und dann erst ein leises "aber ich hab doch die Box unterm Kopfkissen versteckt" von Pinkett kam. Die dann folgende Entschuldigung mit Handreichen an den Mann, dem ich vorher noch praktisch die Waffe an den Kopf gehalten hatte, war mehr als nur Rollenspiel. Das schieß Gefühl von "Mist gebaut haben" war absolut echt.

- Schön war auch die Alarm-Übung am Sonntag, zu der ich entgegen einer Order von Sergej und Frog als Unterstützung der Glaubhaftigkeit eine Automatik gegen eine Wand im Bunkereingang leergeschossen habe. Danach an den verdutzten Posten vorbeizustolzieren und die Gesichter zu sehen, und die Ansage über Funk: "Vielen Dank für die Teilnahme an unserer Alarm-Übung - Die Übung ist beendet." hat auch Spaß gemacht.

- Genial fand ich Styx' Monolog für die Russen am Sonntag. "...und dann haben wir auch noch eine Plasma-Kontamination... blablabla". Geil! Sorry für mein sch"§%& Rollenspiel, denn ich musste dauern kichern und die Russen haben sich noch mehr verarscht gefühlt.

- Stilles, aber starkes Highlight war die Knüpfung zarter Bande zu Pinkett. Zwei hartgekochte Eier erkennen ihren Kern unter der Schale... Stichwort: Nonstop-Kino. Hat Sauspaß gemacht und die Klotzkopf-Rolle von Bostoc ganz schön zum Wanken gebracht. Ein so dermaßen zerstörtes Charakterkonzept nach nur einem Tag Spiel heißt schon was...

Grundsätzlich war dieser Con aber von Beginn bis weit nach seinem Ende ein Magic Moment für mich. Danke euch allen.

LaGa

[Nach oben »](#)

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

LaGa

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 20.05.2005
Beiträge: 55

Verfasst am: Fr Sep 22, 2006 12:53 Titel:

[zitat](#)

Pinkett hat Folgendes geschrieben:

...als jemand zu mir meint: "Hey, alles in Ordnung!" Und als ich hoch schaue, steht Bostoc da und grinst.

Hab ich wirklich gegrinst?

L.

[Nach oben »](#)

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

Antiq

Registrierter User



Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

Verfasst am: Fr Sep 22, 2006 19:15 Titel:

[zitat](#)

My magic moments:

- "Porno ist auferstanden!": Gleich am Freitag, als im Inn ein Erwachsenenfilm eingelegt wurde.

- "Sich-Tec! Auf den Boden!": Kuschen, mit den Zähnen knirschen und dann einen lauten machen. Das hat Spaß gemacht. Und der Heimatschutz hat einem legendären Hostage Rescue Team alle Ehre gemacht.

- "Mia auf Bowle (in Antiqs Armen)": Ob betrunken oder nicht. Ist sie nicht ein Engel, der zu uns Sündern herabgestiegen ist?

- "Wenn Dir der White Russian nicht paßt, kannst Du von hier verschwinden!" "Aber draußen ist Ausgangssperre!" "Ist das mein Problem?" Antiq stutzt Vendetta zurecht, dem Lilis

Mixerqualitäten nicht passen. Ich wollte schon immer mal eine (realistische) schlechtgelaute Cyberpunk-Barschlampe spielen.

- "Ich habe einen Traum! Und den lasse ich mir nicht wegnehmen!" - Sergejs Geständnis hat Antiq die Tränen der Rührung in die Augen getrieben. Danach war klar, dass Antiq bleiben würde.

- "Knockin´ on heaven´s door": Sehr kitschig. Aber passend. Es kam von Herzen. Muss ich sagen, dass ich einen dicken Kloß im Hals hatte? Hoffentlich singt auch einer für Antiq, wenn er mal abtritt...

"And I will light the fuse. And I'll never lose. And I choose to survive - whatever it takes. You won't pull ahead, because I'll keep up the pace. And I will reveal my strength to the whole human race." - Muse: Survival

Message send thru "Encrypted Secure Line (ESL)"
ESL Name : Antiq
ESL Key : 81165b58089049cde8efdc86d293a5fc
ESL Server : esl.CCC.jackoff

[Nach oben »](#)

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

Slug

Inaktiver User



Anmeldedatum: 22.09.2004
Beiträge: 23
Wohnort: Neues Heim!

Verfasst am: Sa Sep 23, 2006 14:24 Titel:

[zitat](#)

kurze ergänzung:

Zitat:

Aber zum Glück standen ja Zwille und Slug da. Mia fragt also Slug "Du, sag mal, wer war das denn da gerade?" - "Ich kanns dir sagen, was krieg ich denn dafür?" Mia drückt ihm also 20 Euro in die Hand.

zwille: ich kann dir auch sagen wer es war. slug: ja, danke! versau mich doch das geschäft! aber wir können halbe halbe machen 😊 und jetzt kannst du es ruhig sagen.

Zitat:

zwille sagt darauf hin "Na, das war doch DER Adam!" Mia geht ein Licht auf und freut sich und Slug meint "Ach, DER war das!" Wusste also selbst nicht mal bescheid, aber erstmal Geld abknöpfen. Mias Reaktion: "Slug, du Schweinepriester!"



du hättest die info übrigens auch nicht nur durch bares erhalten 😊 aber vielleicht ein andern mal 😊

Die einzige Spur von Wahrheit auf einem Grabstein ist die Verwitterung.

[Nach oben »](#)

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

Martin

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 17.09.2006
Beiträge: 5

Verfasst am: Sa Sep 23, 2006 15:48 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

- "Porno ist auferstanden!": Gleich am Freitag, als im Inn ein Erwachsenenfilm eingelegt wurde.

Hatte ich ganz vergessen das fand ich auch klasse 😊 [intime natürlich 😊]

Schade das irgendwer das ausgeschaltet hat, den fürs Ambiente eines Cyberpunk Larps wars klasse! wer hatn das eigentlich ausgestellt.. böse böse

42

[Nach oben »](#)

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

Henning

Renascentum-Orga



Administrator

Anmeldedatum: 03.03.2004
Beiträge: 683
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Sa Sep 23, 2006 16:15 Titel:

[zitat](#)

Martin hat Folgendes geschrieben:

Schade das irgendwer das ausgeschaltet hat, den fürs Ambiente eines Cyberpunk Larps wars klasse! wer hatn das eigentlich ausgestellt.. böse böse

Das war vermutlich jemand, der angenommen hat, irgendwann könnte ein gewisser Ex-Pate überraschend hereinschneien und bei dem Anblick des Unterhaltungsprogramms jemanden den Fernseher in Einzelteilen verspeisen lassen ... 😊

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

[Nach oben »](#)

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

Hauke

Registrierter Benutzer



Verfasst am: So Sep 24, 2006 12:59 Titel:

[zitat](#)

Henning hat Folgendes geschrieben:



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Das war vermutlich jemand, der angenommen hat, irgendwann könnte ein gewisser Ex-Pate überraschend hereinschneien und bei dem Anblick des Unterhaltungsprogramms jemanden den Fernseher in Einzelteilen verspeisen lassen ... 😊

Dafür gab es ja den "IGOR"-Knopf (Ausschalter am Fernseher). Wir haben sogar überlegt, ob wir Schießtraining machen, daß wir das Ding mit einem gezielten Schuß ausschalten können 😊

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](#)

Henning

Renascentum-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 03.03.2004
Beiträge: 683
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: So Sep 24, 2006 17:18 Titel:

[zitat](#)

Hier nun die Musik zum Magic Moment No. 1 ... *g*

Resurrection - Midnight Run

(zum Abspeichern rechts klicken und "Ziel speichern unter" oder sowas wählen)

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

[Nach oben »](#)

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

Gast

Verfasst am: So Sep 24, 2006 21:06 Titel:

[zitat](#)

Slug hat Folgendes geschrieben:

kurze ergänzung:

Zitat:

Aber zum Glück standen ja Zwillie und Slug da. Mia fragt also Slug "Du, sag mal, wer war das denn da gerade?" - "Ich kanns dir sagen, was krieg ich denn dafür?" Mia drückt ihm also 20 Euro in die Hand.

zwillie: ich kann dir auch sagen wer es war. slug: ja, danke! versau mich doch das geschäft! aber wir können halbe halbe machen 😊 und jetzt kannst du es ruhig sagen.

Zitat:

zwillie sagt darauf hin "Na, das war doch DER Adam!" Mia geht ein Licht auf und freut sich und Slug meint "Ach, DER war das!" Wusste also selbst nicht mal bescheid, aber erstmal Geld abknöpfen. Mias Reaktion: "Slug, du Schweinepriester!"



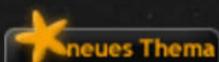
du hättest die info übrigens auch nicht nur durch bares erhalten 😊 aber vielleicht ein andern mal 😊

Also.... Moment..... Später hast du ja auch noch einen Kuss auf die Stirn bekommen (eher auf das Kopftuch) und mehr war die Info ja wohl nicht wert, oder????!!!

[Nach oben »](#)

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

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



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

Seite 2 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

