

Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection XIV - Shockwave Riders: Feedback & Berichte

[Resurrection/Revenant & Renascentum Foren-Übersicht](#) » [Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#)[Vorheriges Thema anzeigen](#) :: [Nächstes Thema anzeigen](#)

Autor	Nachricht
Bruder Marten Renascentum-Orga  Moderator  Anmeldedatum: 01.03.2004 Beiträge: 568	 Verfasst am: Di Jun 30, 2015 21:03 Titel: Resurrection XIV – Shockwave Riders: Feedback & Berichte zitat Resurrection XIV – Shockwave Riders <i>Cyberpunk-LARP vom 26. bis 28. Juni 2015 in Osnabrück</i> <i>Homepage:</i> http://www.cyberpunk-larp.de/cons.html Veranstalter: Verein für Liverollenspielorganisation und -support (LarpOS) e.V. Teilnehmer: 6 Spieler, 4 SL Art: Run- & Spieler-Con Locations: diverse Parkplätze, eine Privatwohnung, zwei Büros, ein Bauernhof und ein Waldgebiet. Ich war: SC (JIT) Verpflegung: Für die Spieler war Selbstverpflegung angesagt, was dank Supermärkten und Fast-Food-Restaurants ausgezeichnet geklappt hat. Und zum Abschluss des LARPs hat die Orga noch eine kleine Feier springen lassen. Herzlichen Dank dafür. Unterbringung: Die Unterbringung der Spieler erfolgte – bis auf einen Heimschläfer und einen Orga-Gast – im Hotel ibis Styles Osnabrück, das seinem Namen alle Ehre machte und geschäftsmäßig-kühlem Ambiente punkte. Der Frühstück war schmackhaft, das Personal hat sich durch unser seltsames Auftreten nicht aus der Fassung bringen lassen, die Zimmer waren sauer, das Bett groß, aber für meinen Geschmack etwas zu hart und das Badezimmer war ebenfalls absolut in Ordnung. Und dazu gab es noch kostenloses WLAN auf dem Zimmer. Insgesamt eine gute Wahl und aufgrund der Änderung im Spielkonzept sogar im Conpreis inbegriffen. Was kann man als Spieler mehr erwarten? Eben. Nichts. Locations: Neben den Hotelzimmern spielte die Handlung hauptsächlich in einer Privatwohnung, deren schickes und geschmackvoll eingerichtetes Wohnzimmer wie geschaffen für die Einsatzzentrale unseres „Schmitts“ war. Daneben wurde auf das Büro eines bereits bekannten Anwalts mit Verbindung in die Schatten zurückgegriffen und auf eine Büro-Location, von der ich nicht sagen kann, wer dort eigentlich sein Quartier hat. So oder so passten alle Spielstätten gut in die Geschichte und haben das ihre dazu beigetragen, die Welt glaubhaft zu machen. Ein besonderes Highlight waren die Location im Wald- und Wiesengebiet von Osnabrück, samt Bauernhof, genauer gesagt dem dortigen Pferdestall. Für stadtgewöhnte Runner natürlich ein Alptraum eigener Art, zumal das ganze intime nahe der verstrahlten Zone lag. Und neben einem Kanal wurden dann auch noch ein Parkplatz bespielt, auf dem ich schon im Jahr 2012 (nicht schon 2011 wie gedacht), eine denkwürdige Szene spielen durfte. Ich komm bald nicht mehr ohne ihn aus. 😊 Ausstattung: Obwohl der Kostümcheck dieses Mal ausgefallen ist, habe ich wenig an den Kostümen auszusetzen. An denen der Orga ohnehin nicht. Und soweit bei meinen Mitspielern und mir noch Luft nach oben war, lag das einfach daran, dass bis auf zwei Charaktere alle anderen Rollen erst für das Larp entwickelt wurden. Ich war mit meinem Outfit bei der Zusammenstellung nur mäßig zufrieden, dann aber doch überrascht, dass es es regelmäßig den Spiegel-Test bestanden hat und zahlreiche Unbeteiligte mich mit Augen voller Verwunderung ansahen. Die Kommentare wurden selbstverständlich mit dem gleichen Gefühl des Unverständnisses beantwortet... a la: „Das trägt mann heutzutage doch so...?!“ Plot: Nachdem etwas Gras über die dramatischen Ereignisse der Veranstaltungen der letzten Jahre gewachsen ist, wird eine bunte Schar von Spezialisten angeheuert, um ein neues Team von Runner zu bilden. Der erste Auftrag – sozusagen der Einstiegstest – zwingt sie zu einem Ausflug in den Wald, wo sie sich mit einer Gang mit dem klangvollen Namen „Zonis“ samt dem intellektuellen Niveau ebensolcher, einen eigenartigem Wildschwein-Schamanen und eine Bande von Bio-Drogen-Produzenten mit der Attitüde von verstrahlten Hippie herumplagen. Und draußen wird es langsam dunkel... so richtig dunkel... nicht bloß staddunkel. Um nächsten Tag beginnt der eigentliche Auftrag mit der Jagd auf einen Drohnenprototyp, der einigen Verschwörungstheoretikern in die Hände gefallen ist und dringend gebracht wird, um ein hoch-geheimes und gut geschütztes Treffen von Konzernern zu überwachen, an denen Herr Schmitt ein besonderes Interesse hat. Die Kontaktaufnahme mit den Chemtrail-Anhängern verlangt den Runner noch mehr Verhaltensgeschick ab als die Waldschräte vom Vorabend und zwingt sie zu einer hektischen Schnitzeljagd durch die Stadt Osnabrück – und das bei gesperrtem Stadtzentrum. Als die Runner Mr. Drohne endlich in die Finger kriegen, gilt es mithilfe von einigermaßen vagen Positionsangaben und Vorort-Bildern den Ort des Treffens zu bestimmen, dort einen Hinterhalt zu legen und ein paar aussagekräftige Bilder zu machen. Freilich ohne entdeckt zu werden, was für alle Beteiligten zu einer kleinen Nervenprobe wird. Und das die Ziele des Spiels nicht nur die Spieler, sondern auch die Organisatoren betreffen, ist ein Thema, das in der nächsten Episode aufgegriffen wird.

Und als die Zielpersonen schließlich abotografiert und identifiziert, enthüllt Herr Schmitt den Runnern, dass eine der Personen am Abend von einer privaten Pokerrunde entführt werden soll – ohne dass es Zeugen dafür gibt. Und so endet die bisherige Kette von diplomatischen Mission mit handfesten Wetwork. Doch recht unerwartet nimmt sich die Zielperson mithilfe eines implementierten Giftzahns ziemlich Agentenfilm-mäßig das Leben – sollte hinter dem Ganzen doch mehr stecken als das Ausschalten eines illoyalen Angestellten? Und wenn ja, wem haben Herr Schmitt und seine Shockwave Riders auf die Füße getreten? Etwa dem großen Unbekannten, von dem die Schattengemeinschaft wispert, er, sie oder es stecke hinter allem, was in Osnabrück in den letzten zehn Jahren passiert sei?

Fortsetzung folgt...

Highs:

- * Der Umstand, dass sämtliche Aufträge – zumindest in meiner Wahrnehmung – mehrere gleichberechtigte Lösungsmöglichkeiten hatten, von den beiden letzten einmal abgesehen. Bei der Überwachungsgeschichte stimmten aber alle Aspekte der Durchführung und Vorgaben sowie vor allem der Umstand, dass wir ausreichend Zeit zur Vorbereitung hatten. Die Entführungsgeschichte hätte aber ohne den grimmigen Ton und ohne Blut und Kugeln viel von ihrer emotionalen Wucht verloren. Und wann diskutieren Runner sonst vor einem Run ernsthaft und abgeklärt die Frage, ob jemand ein Problem mit Gewalt gegen Unbeteiligte hat? Das war ein beachtlicher Rollenspiel-Moment. Ich hatte dieses Mal echt weiche Knie vor dem Run, weil mir bewusst wurde, was diese Geschehnisse für meine Figur bedeuten würden.
- * Das Spiel mit meinem Auftraggeber im Hintergrund: Ich fand diese Ebene klasse, zumal sie mir bisher auf Larps aufgrund meines Charakterkonzepts fehlte. Es war nicht nur neu und erfrischend, sondern auch eine Herausforderung, den Zielen meiner „Fraktion“ gerecht zu werden und gleichzeitig alles zu unternehmen, um für das Team das Optimum herauszuholen.
- * Das Zusammenspiel als entstehendes Team hat mir das Gefühl gegeben, dass jeder Charakter – selbst die beiden Nachzügler – nicht nur seinen Moment hatte, sondern auch einen fortwährenden Grund in dieser Gruppe zu sein. Das war von Seiten der Orga gut organisiert. Und daher betrübt mich mein erster Kritikpunkt umso mehr...

Lows:

- * Ich verstehe nicht, warum sich so wenige Interessenten für dieses Larp-Konzept gefunden haben. Vielleicht ist das Interesse an Cyberpunk wirklich erlahmt. Aber wer auch nur für fünf Euros mit dem Genre liebäugelt, hat sehenden Auges eine wunderbare Gelegenheit verpasst, zu einem Zeitpunkt mitzumachen, an dem alle Zeichen auf Neustart stehen. Die Orga hat mir einen Charakter angeboten, der auf meiner vagen Idee basierte, mal einen Ermittler zu spielen und mich dabei so in die Handlung eingebunden wurde, dass es mir quasi unmöglich war, mich auch nur für fünf Minuten zu langweilen. Und dabei habe ich das Charakterkonzept der Orga erst einmal für ein ganzes Jahr rumliegen lassen, bis ich mich pünktlich zum Larp zu einem „Ja“ bequemt habe. Ich denke, diese Mühe hätte sich die Orga mit jedem neuen Spieler/ jeder neuen Spielerin gleichermaßen gemacht. Das ist eine große Stärke dieser Orga. Charaktere, die bloß zufällig in der Stadt sind, mögen weniger gut funktionieren. Aber wer sich nur ein bisschen mit dem Hintergrund beschäftigt und dann eine Idee an die Orga heranträgt, wird feststellen, wie reizvoll und belohnend diese Vorgehensweise ist. Weil sie nämlich sämtliche Schwierigkeiten umschifft, die handlungsorientiertes Larp manches Mal mit sich bringt. Vielleicht kann mir da noch mal jemand Gründen nennen, die mich klarer sehen lassen. Und der Orga wird’s auch helfen...
- * Ich habe die Aufregung unseres Herrn Schmitts nach dem letzten Auftrag nicht so ganz nachvollziehen können. Natürlich ist Vorsicht der bessere Teil der Tapferkeit. Aber seinen Ausführungen darüber, dass die Gegenseite nun von uns konkret (?) weiß, konnte ich angesichts des Umstandes, dass wir kaum verwertbare Spuren hinterlassen hatten, nicht ganz folgen. Aber vielleicht haben die gespielten Schmerzmittel auch meine Wahrnehmung vernebelt. Oder Herr Schmitt ist extrem übervorsichtig bis ängstlich. Ist aber Klagen auf hohem Niveau. Denn ansonsten fand ich Plot und Welt Darstellung ziemlich makellos.

Dank an:

- * Florian, Tanja, Markus G. und Henning für die Planung, Inszenierung und Durchführung dieses Larps, das in der Vorbereitung aufgrund der geringen Teilnehmerzahl etwas Geburtsschwierigkeiten hatte. Unter Berücksichtigung dessen kann sich das Wiedergeborene wirklich sehen lassen. Und ihr wart gleichzeitig noch eine coole Springer-Armee. 😊
- * Marcus W. für die Rückkehr in die Schatten und einen Newbie, der wunderbar in die Geschichte passte, sowie für Rollenspiel, das nicht nur auf kleinen Charaktermomenten basierte, sondern auch Platz für die Frage ließ, was die Schatten eigentlich aus einem Menschen machen. Für eine Geschichte, die vom Anfang einer Karriere in den Schatten erzählt, ein wichtiger Teil der Erzählung.
- * Jan, David, Christoph und Alex für die Einzelaspekte, welche die Shockwave Riders zu einer hochgradig interessanten Ansammlung von Figuren gemacht hat. Ich sehe da viel Potential für das Charakter-basierte Spiel, dass ich an dieser Veranstaltungsreihe zu schätzen gelernt habe.

Für's Leben gelernt:

- * Wenn mensch Kiwis viertelt, können sie auch ohne Löffel gegessen werden. Wer hätte das gedacht?
- * Packe vor Deinem letzten Auftrag stets Deine Koffer. Denn Du kommst nicht in Dein Versteck zurück. Falls doch, ziehst Du sowieso am nächsten Tag aus Vorsicht um.

Fazit: Pilotfolge mit Bravour gemeistert. Ich gebe grünes Licht für eine ganze Staffel.

Und wie stehen meine geschätzten Mitspieler dazu? Wollte Ihr Verlängerung? Oder doch lieber Maoam?

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

Nach oben »

profil

pn

email

Beiträge der letzten Zeit anzeigen:

Alle Beiträge ▾

Die ältesten zuerst ▾

Los

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

neues Thema

antworten

Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde

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.

[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