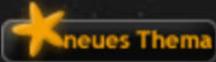


Du bist nicht eingeloggt.

Resurrection Vol. Two - Feedback



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

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

Autor	Nachricht
Florian Resurrection-Orga  Administrator  Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien	<p>Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 01:11 Titel: Resurrection Vol. Two - Feedback zitat</p> <p>Moin,</p> <p>unglaublich aber wahr - ich bin immer noch wach, auch wenn ich beim Aufräumen (um 20h waren wir fertig) kurzzeitig im NSC-Raum eingeschlafen war... 😊</p> <p>Einiges Feedback haben wir ja schon auf dem Con bekommen, würden uns aber über weitere Meinungen und auch Conberichte an dieser Stelle sehr freuen.</p> <p>Noch einmal vielen Dank an alle Teilnehmer, mir selbst hat der Con, trotz einer durchschnittlichen Schlafzeit von drei bis vier Stunden pro Nacht, sehr viel Spaß gemacht!</p> <p>Mehr von mir zu "Unfinished Business", Untertitel: "Pleiten, Pech und Polizei" 😊, dann später!</p> <p><i>"If you want to make a movie, make it. Don't wait for a grant, don't wait for the perfect circumstances, just make it."</i></p> <p style="text-align: right;">Quentin Tarantino, 1994</p> <p>Der geneigte LARPer ersetze 'movie' durch 'Con' und mache einfach, statt nur zu reden!</p> <p>profil pn www</p>

Lance L'Etoile Inaktiver User  Anmeldedatum: 11.07.2004 Beiträge: 196	<p>Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 08:59 Titel: zitat</p> <p>Was mich angeht, ich gehörte wohl zu denjenigen Fantasy LARPern, die nicht wussten, wie sie ein Cyberpunk LARP einzustufen hatten. Ich hatte zugegebener Maßen bedenken, dass das Ganze ein wenig, nun ja, seltsam werden könnte. Da ich aber Shadowrun sehr schätze, wollte ichs doch mal probieren und kann sagen, dass alle Bedenken in Rauch aufgegangen sind.</p> <p>Ich fands klasse.</p> <p>Klasse bedeutet für mich in erster Linie viel Intime und wenig Outtime Blasen. Zugegeben, in meinem Fall kann das damit zutun haben, dass ich diesen Scheiß Akzent kaum losgeworden bin.</p> <p>Ich hätte mir nur gewünscht, an mehr Runs beteiligt gewesen zu sein, was ja aber an meinem Charakter lag, der eher Ambiente Chara als Runner im eigentlichen Sinne ist. Bis jetzt zumindest.</p> <p>Ich fand es einfach cool, sich Intime in der Stadt frei mit dem Auto bewegen zu können und eine der vielen Locations zu bespielen. schade nur, dass wir in den Tokyo Interlabs Laden nicht reingekommen sind...</p> <p>Aber wenigstens musste ich mich nicht ärgern, nicht mit reingegangen zu sein.</p> <p>Nicht nur Lance, sondern auch Sven hat an Erfahrung gewonnen, ich habe nämlich die Scheu verloren, vor Leuten zu spielen... Vielen Dank für das nette Feedback!</p> <p>Ich bin beim nächsten mal auf jeden Fall wieder dabei, schade nur, dass es noch nicht nächstes Wochenende ist...</p> <p>Sven</p> <p>Fledder Rocks!</p> <p>profil pn icq</p>
---	---

Hack Inaktiver User  Anmeldedatum: 04.05.2004 Beiträge: 183	<p>Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 11:25 Titel: zitat</p> <p>Moin!</p> <p>Ich kann mich Sven da nur anschliessen, es hat mir richtig Spass gemacht! "Full-Time-Ganger" kann durchaus abwechslungsreich sein...da haben sich doch mehr Interaktionsmöglichkeiten ergeben als ich gedacht hätte (aber das mit den "Runs" sollten wir Ostratten wohl doch noch ein wenig üben... 😊).</p> <p>Zitat:</p> <p>Ich fand es einfach cool, sich Intime in der Stadt frei mit dem Auto bewegen zu können und eine der vielen Locations zu bespielen. schade nur, dass wir in den Tokyo Interlabs Laden nicht reingekommen sind...</p>
---	--

Na ja, seien wir beide lieber froh, dass wir da RAUSgekommen sind, das zeichnet doch einen überlebensfähigen (zukünftigen) Runner aus, oder?

Ach ja, Sven: OT hat mir Deine Musik natürlich wesentlich besser gefallen als IT!
Für eine detaillierte Analyse muss ich den Con noch etwas verarbeiten (negatives werde ich aber auch dann nicht anzumerken haben. Die Polizisten waren ja auch alle ganz nett, und für die etwas schleppende (hüstel) Informationsweitergabe bei der Osnabrücker Polizei kann die SL ja nun wirklich nichts:D), daher erstmal nur ein Dankeschön und Grüße an alle Beteiligten, war ein klasse Wochenende!

Jan

Tomas "Hack" Lundmark

Volkskommissar der Sonderverwaltungszone Ostbunker des Bezirksdistrikts Belm-Schinkel

Message send thru "Encrypted Secure Line (ESL)"

ESL Name : Hack

ESL Key : 6d94f591c21a67be128caadfdcea60b6

ESL Server : esl.CCC.osna

[Nach oben »](#)

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

Guldor

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.08.2004
Beiträge: 49

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 14:47 Titel:

[zitat](#)

Mir hat der Con auch ne Menge Spaß bereitet. War mal was ganz anderes als ein Fantasy-Con (was bestimmt keine Kritik an den Erbländen sein soll.).

Besonders das lustige Herumgefahren mit den Autos zu verschiedenen Locations war echt der Hammer und mal ein dickes Lob an die SL das die Wartezeiten für den großen Organisationsaufwand so gering waren und das auch immer ne SL vor Ort war hat mich beeindruckt.

Gut fand ich auch das der Tokyo Interlabs Run zwar schiefgelaufen ist, aber das ganze dann eben auch von der SL konsequent durchgezogen worden ist. Und das er schief gelaufen ist ist nu kein Wunder, wobei ich aber sagen muß das für mich, der als Nsc der da auf der Spielerseite mitlief, nicht alles ganz so unlogisch erschien was wir taten. 😞

Zum Thema Nsc : Mein Dedektiv "fühlte" sich nach ein paar Stunden Spielzeit fast wie ein SC an, und ich musste mich auch kein Stück eingeschränkt fühlen und auch wenn das jetzt nach Schleimerei klingt: Ich habe auf anderen Cons nie so viel Spaß mit den Nsc gehabt, da man bei euch einfach bei Festrollen unheimlich viel Freiheiten hat.

Ich muß mich wohl für Kalupke entschuldigen, aber an die Originalvorlage Ditsche bin ich leider kein Stück ran gekommen. Ich hoffe zumindest der Char war etwas kurzweilig.

Im Großen und Ganzen ziehe ich ein sehr positives Fazit und bei der nächsten Resurrectioncon bin ich, wenn möglich, wieder dabei (vielleicht sogar als Sc)

Grüße Dominik

[Nach oben »](#)

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

Serge

Inaktiver User

Anmeldedatum: 21.08.2004
Beiträge: 185

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 15:54 Titel:

[zitat](#)

Hmm. Mal meine ersten Eindrücke aus Sicht von Serge:

- * Mein Laden sah cool aus.
 - * Hat Spaß gemacht, mit den SC,eSC,ENSC und NSC zu spielen und ihnen den "Musterkoffer" zu zeigen.
 - * Meine beiden "Kolleginnen" waren klasse.
 - * Der spontane Pornoplot war cool. Danke für die Steilvorlage.
 - * Daß die SL meinen Vorschlag, den "Pinkelberg-Report" zu machen, durchgezogen hat und die NSC/ENSC einfach Kino geboten haben.
- DANKE! Und ein dickes Lob an alle Beteiligten.

Fazit: Serge spiele ich gerne wieder...

Serge Le Chevert

[Nach oben »](#)

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

Someday

Inaktiver User (R.I.P.)



Anmeldedatum: 16.07.2004
Beiträge: 44

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 15:58 Titel:

[zitat](#)

Und Someday:

Hmm. War als "Entspannungsrolle" ausgelegt und wurde als solche nicht gebraucht, da ich mit Serge bestens klar kam. Someday wird sich wohl auf das Forum beschränken, außer, es ergibt sich da noch was. Serge ist einfach die bessere Springerrolle... 😞

[Nach oben »](#)

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

Antiq

Registrierter User



Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 18:45 Titel:

[zitat](#)

Alles in allem hat mir der Con sehr viel Spaß gemacht, was insbesondere den im Bunker beheimateten Gesellen wie den Ostratten, Brain, Serge, Lance und Luna zu verdanken ist, mit denen man echt gute Geschäfte machen kann und die allesamt so herrlich bodenständig-authentisch sind, daß es cool werden wird, zu einem Teil dieser Subkultur zu werden. Mit ihnen war es kein Problem, immer hübsch intime zu bleiben. Insgesamt hat mir die halbkrimielle Atmosphäre richtig gut gefallen, es war die Unterwelt, aber sie hatte nicht die überzüchtigte Gangsterattitüde schlechter Hollywoodproduktionen, sondern blieb immer einigermaßen glaubwürdig. Ich hätte nie gedacht, auf welcher unterschiedlichen Weise man sein Geld verdienen kann.

Der Freitag lief ein bißchen schleppend an, aber so konnte ich mich wenigstens langsam in

Wohnort: Im Wunderland

meine Rolle einspielen, um den Samstag in vollen Zügen genießen zu können.

Komme beim nächsten Mal gerne wieder und verspreche den Hippies, mit ihnen über´s Karma zu quatschen.

Und was Tokyo Interlab angeht: Nach dem, was ich so alles gehört habe, war die Ostratten noch am besten vorbereitet. Warum zwingt man eigentlich Uzi, die Tür zu öffnen, wenn sie das eigentlich gar nicht kann? Ich war doch als ElektroMech ausgewiesen...

[Nach oben »](#)

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

Guldor

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.08.2004
Beiträge: 49

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 19:05 Titel:

[zitat](#)

Uzi wurde nicht gezwungen, sondern vorgeschickt, da sie sagte sie wäre dort schon drin gewesen und kenne sich gut mit den Sicherheitsvorkehrungen aus. Hoffe das trägt ein wenig zur Klärung bei.

[Nach oben »](#)

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

Tom

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 30.08.2004
Beiträge: 57
Wohnort: Köln

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 19:28 Titel:

[zitat](#)

So, auch ich muss sagen das mir das Spiel sehr viel Spass gemacht hat. Ach wenn ich nur Freitag Abend da war, war das was ich mitbekommen habe eine wundervoll "authentische" Underdog-Kneipen-Athmosphäre die man in vollen Zügen geniessen konnte.

Die Locations ebenso wie die Spieler, Mitspieler, Nichtspieler und wasweissichnicht-Spieler waren absolut überzeugend und passend. Selten habe ich so konsequentes InTime gesehen und so schön gespielte Rollen.

Ich hoffe das sich das noch lange hält... 😊

Auf jeden Fall freue ich mich darauf wieder mit den Menschen von und um Ressurrection zu spielen. In welcher Funktion auch immer! 😊

Lieber Paranoid als ganz allein...

[Nach oben »](#)

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

Hauke

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 19:37 Titel:

[zitat](#)

Tom hat Folgendes geschrieben:

Ich hoffe das sich das noch lange hält... 😊

Es sah auch sehr hübsch aus, wie Du an dieser Tür gefummelt hast. Du wärst auch als besoffener Konzernpinkel durchgegangen. Aber diese Runner, die da aufgereiht im Gebüsch saßen, sahen einfach zum Schreien komisch aus. Da habe ich glatt zu lange gebraucht, um auf die Idee zu kommen, daß meine Waffe nicht geladen war. Aber der Infight war dafür cool und das Ringen um das Funkgerät. Wie im Film. *freu*

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](#)

Tom

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 30.08.2004
Beiträge: 57
Wohnort: Köln

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 20:32 Titel:

[zitat](#)

Vielleicht hätte ich mein Jacket anbehalten sollen. 😊
Ihr wart einfach zu flott auf eurer Runde. Nie wieder ein Run ohne Erkundungsphase...
Aber zumindest sind WIR wieder ohne Probleme rausgekommen.
😊

Lieber Paranoid als ganz allein...

[Nach oben »](#)

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

Antiq

Registrierter User



Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 20:51 Titel:

[zitat](#)

Guldor hat Folgendes geschrieben:

Uzi wurde nicht gezwungen, sondern vorgeschickt, da sie sagte sie wäre dort schon drin gewesen und kenne sich gut mit den Sicherheitsvorkehrungen aus.

Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

Hoffe das trägt ein wenig zur Klärung bei.

Hmm, bei mir hörte sich das etwas anders an. Aber was soll 's... die Alte hat eh zuviel Probleme, als daß ich noch mal mit ihr auf 'n Run gehe. Hast Du die finsternen Typen gesehen, die durch Igors Blut gestapft sind, bloß um sie abzuholen? Echt schaurig.

[Nach oben »](#)

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

dr.ignaz
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 28.04.2004
Beiträge: 88

Verfasst am: Di Sep 21, 2004 13:33 Titel:

[zitat](#)

ich fand den com im ganzen sehr gut!
naja mit den schlafplätzen war mir schon klar, dass es sich nicht um ein luxushotel handelt - immer wenn die geräte leiser wurden, konnte man das schnarchen besser hören =)

das essen war bestens! sogar ohne chips konnte man dort mit den guten fertiggerichten bestens auskommen.

die plots waren (bei dem letzen war ich nicht dabei) in ordnung und haben spaß gemacht.

nun darf man gespannt auf die bilder warten =)

als verbesserungsvorschlag:

wie im fantasy haben viele nsc's (auch spieler) keine angst vorm sterben.

wenn 5 schwer bewaffnete kriminelle vor einem stehen ist es normalerweise das letzte was einem einfällt, den helden zu spielen um einen zu verletzen.

mich würde es mal wieder freuen wenn alle beteiligten ein wenig mehr an dem leben des chars liegen würde. klar die untoten zombie armee o.ä. nicht.

das es zwischendurch einfach mal reicht mit 5 leuten einbrechen und die bewohner einfach zu bedrohen oder zu verhandeln.

das ganze gilt analog auch für's fantasy (die mit messern bewaffneten räuber, die schwer gepanzerte und gut ausgestatte ritter angreifen und bis zum letzten atemzug kämpfen)

beim nächsten con werde ich (wenn nix dazwischenkommt) wieder dabei sein !

[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

Seite 1 von 1

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

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

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

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

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

Du bist nicht eingeloggt.

[Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished Business

Gehe zu Seite [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) [Weiter](#)



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

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

Autor	Nachricht
<p>Hauke Registrierter Benutzer</p> <p> </p>  <p>Anmeldedatum: 27.02.2004 Beiträge: 804 Wohnort: Hamburg</p>	<p> Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 17:04 Titel: [Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished Business zitat </p> <hr/> <p>Resurrection Vol.2 – Unfinished Business</p> <p>Cyberpunk-LARP vom 17. bis 19. September 2004 in Osnabrück</p> <p>Homepage: http://resurrection.erblande.de</p> <p>Veranstalter: Resurrection Orga mit Unterstützung des LarpOS e.V. i.G.</p> <p>Spielleitung: Henning Bahr, Florian Herrmann und Tanja Herzog</p> <p>Teilnehmer: 12 SC, 6 eSC und 6 NSC sowie ein Rudel ENSC...</p> <p>Location: Der "Ostbunker", ein Jugendtreff in einem Bunker aus dem zweiten Weltkrieg, diverse Privatwohnungen, das HTW-Gebäude der Uni und die Mülldeponie Piesberg und eine Brücke am Stichkanal, kurz hinter dem Ruderclub. Außerdem ein Parkplatz im Hasepark und eine Studiwohnanlage.</p> <p>Vorgeschichte: Eigentlich sollte der Con schon im April stattfinden, aber er mußte verschoben werden...</p> <p>Ich war: NSC</p> <p>Unterbringung/Verpflegung: Essen, daß einen eigentlich zur Verzweiflung treibt: Fertiggerichte aus der Mikrowelle. Ließen sich vermeiden, der Borschtsch (keine Ahnung, wie man den schreibt), war nicht nur stylish, sondern auch wohl schmeckend. Ich war bei der SL in einer Privatwohnung untergebracht, was bedeutete, daß ich ebenso viel oder besser gesagt wenig Schlaf bekommen habe. Im Bunker nervte eine Lüftung, die ausgeschaltet werden mußte und ein komisches Zischgeräusch unbekannter Herkunft. Leider waren Schlaf- und Fundusraum im selben Raum, was den Schlafkomfort für die NSC ebenfalls ein wenig einschränkte. Allerdings gab es einen Duschshuttleservice für alle, die wollten.</p> <p>Insgesamt die beste Unterbringung, die ich neben dem conZern auf einem Cyberpunk-Larp hatte, aber in etwa auf dem "Komfort"-Level eines unterdurchschnittlichen Fantasy-Larps.</p> <p>Locations: Alle sehr cyberpunkig bzw. passend. Insbesondere die Wohnanlage und die Mülldeponie waren klasse, der Ostbunker sieht ja aus, als wäre er extra für Cyberpunk-Larps gemacht worden. Doppeldäumen! Leider (?) gab es an allen Location Zuschauer, was Resurrection Vol.2 zu dem wohl polizeiaktivsten Con macht, auf dem ich war. Drei Mal rückte sie an, um Spieler oder NSC zu kontrollieren. Leider hat es wohl mit der Kommunikation innerhalb der Polizei nicht so gut geklappt, denn der Con war extra angemeldet worden. Aber dafür gab es meines Wissen nur Ermahnungen und interessierte Fragen.</p> <p>Plot: Diverse. Eigentlich zu viele, um sie zu nennen, deshalb nehme ich mir mal vier vor. Einen Hauptplot gab es nicht und die Welt wurde auch nicht gerettet. Dafür gab es eine NSC-killen-NSC-und-SC-stehen-überrascht-daneben-Aktion, bei besagter Mülldeponie, die IT ein Kontrollpunkt war, bei dem ein Anschlag durchgeführt wurde. Dann einen Run auf Tokyo-Interlabs, der gründlich daneben ging, als bereits an der Tür Sicherheitsalarm ausgelöst wurde. Und schließlich noch die SC, die unbedingt einen "Erwachsenen"-Film mit Brain, einem ehemaligen Junkie drehen wollten. Und schließlich noch das NSC-Kino "Pinkelberg Report". Neben einer ganzen Reihe von persönlichen Charakterplots, die sich einige Spieler durch Mailspiel im Vorfeld "erspielt" hatten, gab es eine ganze Reihe von zusätzlichen Runs, was die Spieler nicht davon abhielt, ihre eigenen Geschichten einzubringen (die Pornoproduktion, die leider scheiterte, wenn sie die drei Jungs mit Sprengstoff spielen mußte). Davon motiviert, begannen auch die NSC, ihre eigene Story zu spielen, in dem sich sich mit den Geschehnissen des Pinkelberg-Report gegenseitig bespaßten. Als Springer-NSC war ich im permanten Einsatz, Langeweile kam nicht auf und genug Ruhephasen blieben auch. Die IT-Dichte war pänomänal, OT-Blasen quasi nicht vorhanden. Das Outfit (Gewandung paßt ja nicht) war durchgehend stylish, OT natürlich bisweilen gewagt (die Bordsteinschwalben und somanche anderen Frauen)bis schrecklich (Brain, der Hausmeister und Ex-Penner). Schwarz war nicht die dominierende Farbe und auch Fecktarn hiet sich angenehm zurück.</p> <p>Zusammenfassung: Wenig Schlaf, viel Spaß. Eine große Steigerung gegenüber dem ersten Con und der beste Cyberpunk-Con, auf dem ich bisher war, weil die Mischung aus Crime, Drugs und Sex bestens aufging. Nur einige wenige Kritikpunkte:</p> <p>Kritik: Es gab auch ein paar Dinge, die mich angesaugt haben. Ganz oben:</p>

Der zweite Versuch der Runner, bei Tokyo-Interlab einzusteigen. Mir ist unverständlich, warum das sein mußte und die SL da nicht deutlicher "Nein" gesagt hat. 3 SC waren von der Sichteck verhaftet wurden und mußten im OT im Wagen sitzen bleiben und der zweite Versuch lief noch deletantischer ab, als der erste. Die Runner standen zeitweise auf dem ordentlich beleuchteten Parkplatz herum und waren besten von der einzelnen Sichteck-Streife zu sehen. Als dann nach fünf Minuten erneut Sicherheitsalarm gegeben wurde, saß die Runner in der Falle. Da fehlten dann leider die nötigen NSC, um die folgende Szene (Aufmarsch der gesamten Nachtbesetzung der Sichteck AG, schließlich waren die Runner in der höchsten Sicherheitszone!!) glaubwürdig darzustellen. Entsprechend groß war das Chaos und der Con für eine halbe Stunde in einer OT-Blase. Dies führte auch zu weiterem Durcheinander, weil die zuvor verhafteten einfach zwischen die anderen rutschten und somit Fragen aufkamen, die sich ansonsten nie gestellt hätten. Außerdem hätte die Sichteck vielleicht herausfinden können, was die Runner da wollten. Der absolute Tiefpunkt des Con, weil hier die ansonsten dichte und schöne Darstellung völlig aus dem Ruder lief. Zum Glück reagierte die SL danach um einiges überlegter und brachte die Spieler wieder ins Spiel zurück. Die nahmen den Ball zusammen mit den NSC auch wieder auf und so ging der Con munter weiter.

Die zweite Szene, die mir bitter aufstieß, betraf ein Feuergefecht zwischen Personenschützern und einem Runnerteam. Die Runner gerieten in arge Zeitnot, eine Sichteck-Einsatztruppe näherte sich und sie stürmten zum letzten Schlagabtausch. In diesem Feuergefecht wurde einer der gepanzerten Personenschützer von einer Schrotladung am Kopf getroffen und blieb verduzt stehen, spielte dann aber weiter, woraufhin der Schütze eine wilde Diskussion startete, der Personenschützer müßte doch tot sein, blah,blah. Meine erste Regeldiskussion auf einem DKWDDK-Con. Völlig unnötig und spielspaßzerstörend, da damit der gesamte Drive aus der Szene genommen wurde. Das war mir völlig unverständlich, vielleicht muß die SL in Zukunft noch viel deutlicher auf die Spielphilosophie der Resurrectionscons hinweisen.

Was ich aus diesem Con gelernt habe:

* Schlaf laßt sich durch Dutschen kompensieren.

* Osnabrücker sind wachsame Bürger, die Polizei zum Glück so entspannt wie bei Studidemos



Fazit:

Trotz der zwei langen und ausführlichen Kritikpunkte ein sehr gelungener Cyberpunk-Con, wenn nicht sogar der beste, auf dem ich bisher war. Das lag an den tollen Spielern, bei denen man Neulinge nicht von alten Hasen unterscheiden konnte und die zum Teil viele eigene Ideen in das Geschehen brachten, den motivierten NSC, die auch untereinander IT blieben und NSC-Kino machten. Dazu noch die geniale Idee der Event-NSC wie den VfL-Fussifans, der Putzfrau und dem Studenten. Auch die SL war wesentlich präsenter als beim ersten Mal, aufwohl häufig in Rolle unterwegs.

Wäre das Chaos beim TI-Run nicht gewesen, hätte ich mich viel zu mecken. Allenfalls an der Unterbringungsqualität sollte vielleicht noch gedreht werden.

Das dieser Con die Aufmerksamkeit der Polizei auf sich gelenkt hat, lag wohl auch eher an dem guten Wetter, daß "Zeugen" selbst an die abgelegensten Orte lockte und aufmerksame Bürger, die Spieler für Sprayer oder sonst was hieten.

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](#)

Antiq

Registrierter User



Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

Verfasst am: Mo Sep 20, 2004 19:12 Titel: Re: [Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished Business

[zitat](#)

Trian hat Folgendes geschrieben:

Es gab auch ein paar Dinge, die mich angesaugt haben. Der zweite Versuch der Runner, bei Tokyo-Interlab einzusteigen. Mir ist unverständlich, warum das sein mußte und die SL da nicht deutlicher "Nein" gesagt hat.

Je länger ich über den Plot und seine Ausführung nachdenke, umso schlechter wird das Ganze. Mir ist echt schleierhaft, wie eine Orga/ SL, die ansonsten richtig gute Arbeit leistet, so viele Fehler innerhalb so kurzer Zeit machen kann. Das fing damit an, daß ein Mitglieder der SL noch vier weitere Mitspieler auf den Run mitgenommen und somit outtime den Eindruck erweckt hat, der Run würde genug für alle Anwesenden an Spielmöglichkeiten bieten. Da fast alle Mitspieler auf dem Parkplatz anwesend waren, ist es mir zunächst unbegreiflich, warum der Run durch einen solchen kleinen Fehler wie das Treten in die erste Lichtschranke gleich scheitern mußte. Ein bißchen Kulanz hätte aufgrund des hohen Aufgebots echt nicht geschadet (Der erste Patzer des Tages ist frei...).

Warum wir uns dann mit einem Mal Hubschrauber imaginieren sollten, wo doch das Darstellungsprinzip eigentlich klare Vorgaben gibt, habe ich auch nicht gerafft. Und warum nur zwei Polizisten zur Simulierung einer Hundertschaft? Hätte man da keine Spieler fragen können? Z.B. die überflüssige Leibwache des Netzreporters?

Und warum stempelt man fünf Mitspieler zu solchen zweiter Klasse ab und läßt sich einfach ohne weitere Erklärung in einer (auch später) unaufgeklärten Outtimeblase schweben? Obwohl sowohl outtime wie intime ausreichend Gründe dafür sprechen, einfach der Regel zu folgen, daß man ein laufendes Spiel nicht unterbricht? Daß der zweite Run stattgefunden hat, hat Sichteck und TokyoInterlab zu Dellitanten werden lassen, die das Auftauchen einer Privatarmee nicht beunruhigt, die Hauptverdächtige nicht befragt usw. und statt einer rollenspielerisch interessanten Aktion gab ´s nur eine Fließbandbefragung. Die paßt zwar nach dem zweiten Anlauf, aber nicht bei einem Runner, der gleich beim ersten Mal geschnappt wurde...

Sorry Leute, aber das war weit unter dem sonstigen Niveau der ganzen Veranstaltung. Bitte genau Pannanalyse betreiben und nie wieder falsch machen. Ich formuliere nämlich solche harsche Kritik nur ungern. Aber es muß sein (und gleich nach dem Larp wollte ich es nicht bringen, weil ´s nicht meiner Stimmung entsprach). ☹

Dafür unvergessen: Die Pornofilm-Übergabe.

Ein einfacher Plot, der mit Abwandlungen auch beim vierten Mal noch munden wird. Ein einsamer Parkplatz, auf dem es unerwartete Zeugen gibt (dieses Mal ungeplant), ein paar Ganger unter Drogen (so sei Ihr jedenfalls rübergekommen) und eine Lösung, die echt intelligent war. Und Rollenspiel vom feinsten! Bitte, bitte beim nächsten Mal mehr davon! Vor allen Dingen hatten alle Beteiligten eine persönliche Motivation und die Situation hatte exakt die richtige Mischung aus Tarentino und Gibson.

Schade, daß das nicht gefilmt wurde. Könnte ein Klassiker werden. 😊

Ansonsten kann ich Trians Anmerkungen nix hinzufügen, außer das intime super passende Essen (Soy-Fraß at it's best) nochmal ausdrücklich zu loben und die schwierigen Schlafbedingungen zu monieren. Aber letztere sind eigentlich kein Hinderungsgrund, beim nächsten Mal wiederzukommen.

Insbesondere deshalb nicht, weil 's viele schöne offene Enden gab (danke dafür, liebe SL!) und ich jede Menge Ideen habe, wie ich Kohle scheffeln kann...

Wann war noch gleich RES 3? Hoffentlich irgendwann nach Juli 05, damit meine Prüfung vorbei ist... 😊

[Nach oben »](#)

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

Henning

Renascentum-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 03.03.2004

Beiträge: 683

Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Di Sep 21, 2004 10:16 Titel: Re: [Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished Business

[zitat](#)

Antiq hat Folgendes geschrieben:

Da fast alle Mitspieler auf dem Parkplatz anwesend waren, ist es mir zunächst unbegreiflich, warum der Run durch einen solchen kleinen Fehler wie das Treten in die erste Lichtschranke gleich scheitern mußte. Ein bißchen Kulanz hätte aufgrund des hohen Aufgebots echt nicht geschadet (Der erste Patzer des Tages ist frei...).

Als SL vor Ort ein paar Sachen dazu:

1. Es war mein erster Einsatz als hauptverantwortliche Cyberpunk-SL bei einem Run. Das ganze ist zwar nicht grundsätzlich, aber in den Feinheiten anders als Fantasy-LARP.

2. Die Lichtschranke. Ich habe an dieser Stelle einige Sekunden überlegt, ob ich etwas mache, weil ich es auch so schade fand. Aber dann überlegte ich folgendes: Wir sagen auch im Fantasy-LARP, daß Aktionen bei uns auch schiefgehen können. Und es war nicht so, daß die Lichtschranke (die sich gleich am ersten Geländer direkt neben der Laterne befand) berührt oder im letzten Moment gesehen wurde. Sie wurde erst bemerkt, als der zur Darstellung verwendete Wollfaden mit einem vernehmlichen "Knack" gerissen ist und der Spielerin um die Beine baumelte. Wäre die Schranke nur touchiert worden, hätte ich vermutlich nichts gesagt. Da es sich aber gerade um eine Spielerin und einen Charakter handelte, die in dem Gebäude in- wie outtime schonmal drin war und ich gerade deshalb (weil gerade vor einem Jahr Runner eingedrungen waren) die Sicherheitsvorkehrungen verändert und verschärft hatte, habe ich mich für einen frühzeitigen Alarm entschieden.

Zitat:

Warum wir uns dann mit einem Mal Hubschrauber imaginieren sollten, wo doch das Darstellungsprinzip eigentlich klare Vorgaben gibt, habe ich auch nicht gerafft. Und warum nur zwei Polizisten zur Simulierung einer Hundertschaft?

Schön, daß es wenigstens einem auffällt. Als "Erfinder" dieser Prinzipien habe ich mir auch darüber Gedanken gemacht und muß feststellen, daß im Cyberpunk-Genre aufgrund der technischen Möglichkeiten und der im Hintergrund festgelegten Welt-Eigenschaften das Darstellungsprinzip in solchen Extremsituationen auf seine Grenzen stößt, denn:

a) Grundsätzlich: Wir haben keine Möglichkeiten, das, was eigentlich passieren muß, um die Welt stimmig zu halten, darzustellen. Wenn wir aber hier nicht die "Suspension of Disbelief" nutzen, sind Runs auf Konzerneinrichtungen in Zukunft nicht mehr möglich, weil diese aufgrund der Weltlogik in Klasse-A-Sicherheitsbereichen liegen müssen, in denen wiederum eine Sichtech-Zugriffszeit von weniger als drei bis vier Minuten (in Fällen "angespannter Sicherheitslage" sogar weniger) in meinen Augen wenig sinnbringend ist.

b) Situationsbezogen: Ich habe beim besten Willen nicht damit gerechnet, daß die Sache insgesamt SO schiefgeht. Selbst der zweite Ansatz hatte aus meiner Sicht eine ähnliche Erfolgswahrscheinlichkeit wie der erste. Daher habe ich auch nicht gedacht, daß wir mehr Sichtech brauchen, zumal zwei unserer NSC wegen Erschöpfung im Bunker geblieben sind und auch keinen Einsatz mehr machen wollten (und ich denke, daß es uns als Orga auch auszeichnet, daß wir unseren NSC diese Freiräume lassen).

Abgesehen davon habe ich auch nicht damit gerechnet, daß sich ein gutes Dutzend schwerbewaffneter Runner von zwei Sichtech-Männern SO lange aufhalten läßt und auch bei dem Ruf "Ihr hört Sirenen näherkommen" nicht sofort die Flucht nach vorn antritt. Ich habe keine Ahnung, wie die Planungsbesprechung vor dem Run abgelaufen ist, aber ein gemeinsames Kommando für "Rückzug" und "Sturmangriff" scheint es nicht gegeben zu haben - ebensowenig wie Leute, die als Rückversicherung die beiden Bullen einfach hätten umholzen können

Was die grundsätzliche Frage angeht:

Ich habe kein Problem damit, auf Runs zu verzichten, die möglicherweise undarstellbare Konsequenzen nach sich ziehen, und nur noch Bunker-Spiel und Low-Level-Runs wie Pornoübergabe, Koffer-Wiederbesorgen, Attentate in ländlicher Umgebung und Non-Management-Extraktionen zu machen. Ich glaube aber, daß das Einsteigen in Hochsicherheitsbereiche einen erheblichen Reiz des Genres ausmacht, so daß sicher nicht jeder dieser Ansicht ist.

Folglich befürchte ich, daß wir in solchen Extremfällen auf "Suspension of Disbelief" und ein Übergewicht des Spielleiterprinzips solange nicht verzichten können, bis wir uns einen Schwenkkran mit Effektbarke leisten können ... (das schlimme ist, daß mir gerade eine Idee kommt, wie man das substituieren kann ...)

Zitat:

Und warum stempelt man fünf Mitspieler zu solchen zweiter Klasse ab und läßt sich einfach ohne weitere Erklärung in einer (auch später) unaufgeklärten Outtimeblase schweben? Obwohl sowohl outtime wie intime ausreichend Gründe dafür sprechen,

einfach der Regel zu folgen, daß man ein laufendes Spiel nicht unterbricht? Daß der zweite Run stattgefunden hat, hat Sictec und TokyoInterlab zu Dellitanten werden lassen, die das Auftauchen einer Privatarmee nicht beunruhigt, die Hauptverdächtige nicht befragt usw. usf. Und statt einer rollenspielerisch interessanten Aktion gab 's nur eine Fließbandbefragung. Die paßt zwar nach dem zweiten Anlauf, aber nicht bei einem Runer, der gleich beim ersten Mal geschnappt wurde...

Eigentlich sollte Euch mitgeteilt werden, daß Ihr von der Sichteck abtransprotiert und bis auf weiteres in Gewahrsam genommen werdet. Bezüglich der Befragung bestand ebenfalls ein NSC-Problem: Ich hätte Euch gern in ein Verhör gesteckt - das Problem war nur, daß ich eine solche Situation nicht einkalkuliert hatte. Hier habe ich jetzt eine weitere Erfahrung gemacht, die dazu führen wird, daß soetwas nicht nochmal passiert.

Denn eines stelle ich auch nach Deinen Worten als klassischen SL-Fehler fest, der mir nicht nochmal passieren wird (auf einem Fantasy-Con stand ich noch nie in so einer Situation): Ich habe einer Mehrzahl von Spielern gestattet, eine unangenehme Wartezeit nicht auszuspielen, aber dafür wenige andere Spieler benachteiligt, die für diese Verzögerung nicht konnten. Es aus der Nachschau wäre die richtigere und gerechtere Entscheidung gewesen, den Spielern, die nochmal reinwollten zu sagen: "Ja, das könnt ihr machen - spielt es aus. Wir brauchen die Zeit kurz für Eure Mitspieler, die gefangengenommen wurden." So viel Solidarität hätten wir einfordern sollen und müssen. Wenn die Bereitschaft zu warten nicht dagewesen wäre, hätten die betreffenden Spieler zum Bunker zurückfahren können - da war ja auch noch was los. Diejenigen, die warten, hätte man mit der Sichteckstreife beschäftigen können, während die anderen befragt worden wären.

Das wäre sicher die bessere Möglichkeit gewesen. Eine (nach meiner Ansicht) SL-Fehlentscheidung. Ich habe diese Möglichkeit im voraus nicht gesehen und war vielleicht in der Situation etwas überfordert, weil sie meinen Planungshorizont völlig hat zusammenbrechen lassen (wer rechnet schon damit, daß sie gleich die erste Schranke reißen und dann auch noch zufällig die Streife gerade direkt neben dem Parkplatz steht).

Diese Fehlentscheidung tut mir leid. Ich stelle nach zwei Nächten Schlaf darüber fest, daß ich als SL da schon erheblich durchdachter und besonnener in Krisen bzw unvorhergesehenen Situationen reagiert habe.

Aber es beruhigt mich, daß das den Eindruck nicht so sehr getrübt hat ...

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



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Verfasst am: Di Sep 21, 2004 12:33 Titel: Re: [Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished

[zitat](#)

Business

Henning hat Folgendes geschrieben:

(wer rechnet schon damit, daß sie gleich die erste Schranke reißen und dann auch noch zufällig die Streife gerade direkt neben dem Parkplatz steht)

Beim zweiten Mal kam sicherlich auch meine hervorragende Kenntnis des Geländes dazu. Der Treppenabsatz, in dem sich die Spieler befanden, war die perfekte Falle, aus der es kaum ein Entkommen gab.

Zum Thema Runs gegen Konzerneinrichtungen:
Das möchte ich nicht missen. Aber vielleicht sollte man dann in Zukunft entweder die Zahl der Runner begrenzen (Mehr als fünf Mann fallen sofort auf, schließlich standen da 15 Leute rum. Ein kleine Privatarmee...) oder jeden verfügbaren NSC als Wachmannschaft oder Sichteck auffahren. Vielleicht ist das auch was für das Event-NSC-Konzept, daß ich im übrigen rattengeil fand. Die Bunkerbar wurde durch die VfL-Fans erst stimmig, mal abgesehen davon, daß es bestimmt eine gute Werbung war und Leute einfach mal reinschnuppern konnten. Außerdem gab es so Leute, die Kohle in die Taschen meiner "Kolleginnen" gespült haben.

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](#)

Tom

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 30.08.2004
Beiträge: 57
Wohnort: Köln

Verfasst am: Di Sep 21, 2004 16:31 Titel:

[zitat](#)

Kolleginnen? Ich hör immer Kolleginnen. Verdammt, ich wusste ich hab was verpasst...
grummel



Lieber Paranoid als ganz allein...

[Nach oben »](#)

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

Serge

Verfasst am: Di Sep 21, 2004 20:14 Titel:

[zitat](#)

Inaktiver User

Anmeldedatum: 21.08.2004
Beiträge: 185

Tom hat Folgendes geschrieben:

Kolleginnen? Ich hör immer Kolleginnen. Verdammt, ich wusste ich hab was verpasst...

Keine Panik, man! Ich habe genug Sachen im Angebot, die Dich trösten können. Schau einfach mal im Shop vorbei...

Serge Le Chevert

[Nach oben »](#)

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

Lance L'Etoile
Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.07.2004
Beiträge: 196

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 08:38 Titel:

[zitat](#)

Blödsinn, Serge.... das Teil ist viel zu klein!

Aber um zum Topic zurückzukommen... der Run gegen Tokyo Interlabs hat glaub ich auf alle Fantasy LARPer den Eindruck der obligatorischen Endschlacht gemacht, bei der man einfach dabei sein will... ich zumindest. Der Reiz besteht nunmal -Outtime- in den Außen Locations. Das ist natürlich -Intime- dämlich, weil sich viele ohne wirklichen Grund in Gefahr bringen und so letztendlich auch den Run.

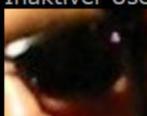
Aber was soll man machen?

Fledder Rocks!

[Nach oben »](#)

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

Hack
Inaktiver User



Anmeldedatum: 04.05.2004
Beiträge: 183

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 11:51 Titel:

[zitat](#)

Ich bin auch der Meinung, unsere SL sollte wegen des Runs nicht in tiefe Depression verfallen; das Ding war von der Spielerseite her ziemlich konfus vorbereitet (keine Zeichen-/Befehlsabsprachen, keine "Befehlsstruktur", soweit ich das überblicken konnte, und das herarbeiten an den Interlab-Komplex als "Privatarmee" war...hüstel... nicht gerade Filigranarbeit. Da ich outtime vier Passanten erklären musste, das "das alles nur Spiel ist" und wir keineswegs irgendwelche terroristischen Aktionen geplant haben können wir eigentlich IT noch froh sein, dass zu dem Zeitpunkt nicht schon eine Sichtec-Hundertschaft aufmarschiert ist, weil (IT) eine Rentnerin vom Fenster aus was bemerkt und gleich mal telefoniert hat...).

Und wenn diese Problematik schon einem einfachen Ganger auffällt, kann man sich ungefähr ausmalen, unter was für einem Stern diese Unternehmung stand (einem Roten, har, har...). Rückendeckung im Sinne von "Rückendeckung, die die Strasse im Auge behält" gab es zwar, da die aber aus dem leichtbewaffneten Lance und dem nicht ganz so leichtbewaffneten Hack (der aber aus eigener Erfahrung weiss, dass die schwergepanzerten Jungs von der Sichtec absolut keinen Spass verstehen - siehe den "Vizedirektor"-Zwischenfall im Ostbunker vor einem Jahr) bestand, kann man wohl keinen (großen) Vorwurf machen, dass die beiden sich nicht auf einen eins-zu-eins-Shootout mit Kevlarpanzerung und Automatikwummen eingelassen haben...(und Feigheit lass' ich mir nicht vorwerfen - am abend vorher bin ich schliesslich noch mit 'nem Baseballschläger auf bewaffnete Konzernwachen losgegangen...aber das ist halt der Unterschied - Konzernner sind - in Hacks Augen - lange nicht so übel wie die Sichtec-Bullen 😊).

Der zweite Versuch war in meinen Augen eine echt dumme Idee...aber auch die muss es geben. Allerdings kann ich OT-Begründungen wie "wir hatten das Gefühl, dass die SL erwartete, dass wir es noch einmal probieren sollen" nicht ganz nachvollziehen; entweder ich gehe noch einmal rein, weil ich es IT tun will oder muss (warum auch immer), oder ich lasse es, weil ich es IT für eine Scheissidee halte. Natürlich ist es für jede SL ärgerlich (egal ob LARP oder P&P), wenn man viel Planungsaufwand für nichts betrieben hat, aber hey! so ist das Leben (als Spielleiter)!

Dass für die Darstellung der nachrückenden Sichtec-Verstärkung und insbesondere des Helikopters 😊 dann die OT-Ressourcen fehlten ist meiner Meinung nach nicht so dramatisch; ich zumindest hatte nach Rücksprache mit der SL keine Probleme, mir den Zirkus bildlich vorzustellen...

Tomas "Hack" Lundmark

Volkskommissar der Sonderverwaltungszone Ostbunker des Bezirksdistrikts Belm-Schinkel

Message send thru "Encrypted Secure Line (ESL)"

ESL Name : Hack

ESL Key : 6d94f591c21a67be128caafdcea60b6

ESL Server : esl.CCC.osna

[Nach oben »](#)

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

Markus
Resurrection-Orga

Moderator



Anmeldedatum: 12.03.2004
Beiträge: 198
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 11:52 Titel:

[zitat](#)

Lance L'Etoile hat Folgendes geschrieben:

Aber was soll man machen?

Einsehen, dass Fantasy- und Cyberpunk-LARP völlig verschiedene Sportarten sind? 😊

[Nach oben »](#)

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

venicius

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.06.2004
Beiträge: 419

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 12:34 Titel:

[zitat](#)

Ich möchte dazu sagen, dass ich den gesamten Con für überaus gut vorbereitet und geplant halte. Auf persönliche Plots ist umfassend eingegangen worden und aus allen IT-Handlungen sind logische IT-Konsequenzen resultiert.

In diesem Sinne finde ich es auch nicht tragisch oder fehlerhaft, wenn der letzte Run in der Samstag Nacht schiefgegangen ist. Wenn man sich schlecht vorbereitet und Fehler (die nunmal passieren können) macht, sollte auch auf Realismus Wert geletgt werden. Wenn alles klappen würde, was man IT anstellt, nur damit der Plot durchgezogen wird, oder die Spieler sich als Helden fühlen können, würde das ganze nur halb so viel Spaß machen.

Schließlich will man (ich zumindest) nichts geschenkt bekommen und kein Powergaming betreiben -> "Ist nur ein Spiel, also lasst uns gewinnen!"
Sondern -> "Ist nur ein Spiel, also kann man auch mal verlieren!"

Sorry Leute, dass ich euch in diesen schlecht vorbereiteten Run reingezogen habe... Mein größter Fehler war dabei wohl, dass ich mir das Gelände/Gebäude nicht auch OT vorher angesehen habe. Ich hatte der SL zwar mitgeteilt, dass ich es mal auskundschaftete und die Sicherheitsvorkehrungen inspiziere und mir das Ergebnis mitteilen lassen, hatte OT aber keine Ahnung, wie es dort wirklich aussieht. Daher konnte ich auch nicht wirklich planen, wie man am besten vorgehen könnte.

Diesen Fehler werde ich beim nächsten Mal sicherlich nicht wiederholen. Sollte ich mal wieder in eine Situation geraten, in der ich eine Führungsposition einnehme, werde ich mir einen genaueren Plan zur Vorgehensweise machen und auch eine Kommandostruktur und -hierarchie einrichten. Genug Zeit dafür wäre IT, wie OT gewesen.

Das ist im Moment auch der einzige Kritikpunkt, den ich anzubringen habe: Die SL hätte darauf bestehen sollen, dass ich mir das ganze OT ansehe, um einen wirklichen Eindruck zu bekommen.

Ausserdem muss ich sagen, dass ich den ganzen Run, hätte ich IT gut und konsequent gespielt, angesichts der großen Zahl der Beteiligten und Eingeweihten, sicherlich hätte abblasen (oder zumindest meine Beteiligung minimieren) müssen. Aber das wollte ich weder der SL (wegen ihres sicherlich erheblichen Aufwands zur Vorbereitung) noch den beteiligten Spielern antun, obwohl die anderen Spieler das vielleicht dann auch ohne mich durchgezogen hätten...!?
(Übrigens hatte auch ich diesen Run als eine dem Fantasy-LARP entsprechende Endschlacht eingeschätzt, auf die man m. E. im Cyberpunk auch gut verzichten kann).

Zu meiner Entschuldigung: Es war mein erster Cyberpunk-Con und das war bei Weitem nicht der einzige Fehler, den ich gemacht habe. Aber ich glaube inzwischen zu wissen, wie´s läuft und habe einiges gelernt. Beim nächsten Mal (das es mit Sicherheit geben wird), wird von meiner Seite wohl einiges anders laufen.

Fazit:

- Mit der Leistung der SL bin ich vollkommen zufrieden
- Ich entschuldige meine Fehler mit mangelnder Erfahrung
- Dank an alle für das tolle und gelungene WE

[Nach oben »](#)

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

dr.ignaz

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 28.04.2004
Beiträge: 88

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 12:40 Titel:

[zitat](#)

auch wenn ich bei dem run nicht dabei war -

ich glaube nicht das du dich entschuldigen musst =)
es stand jedem frei nicht an der schlacht teilzunehmen und jeder kannte das risiko.

danke nochmal an die freundliche gesellschaft während des runs, ich kenne den namen nur nicht aber sie sollte schon wissen wer gemeint ist =).

€:nachtrag

[Nach oben »](#)

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

Hack

Inaktiver User



Anmeldedatum: 04.05.2004
Beiträge: 183

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 12:47 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

ich glaube nicht das du dich entschuldigen musst =)
es stand jedem frei nicht an der schlacht teilzunehmen und jeder kannte das risiko.

Sehe ich genauso!

Tomas "Hack" Lundmark

Volkskommissar der Sonderverwaltungszone Ostbunker des Bezirksdistrikts Belm-Schinkel

Message send thru "Encrypted Secure Line (ESL)"

ESL Name : Hack

ESL Key : 6d94f591c21a67be128caafdcea60b6

ESL Server : esl.CCC.osna

[Nach oben »](#)

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

Antiq

Registrierter User



Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 13:46 Titel:

[zitat](#)

Ich hatte und habe auch kein Problem damit, daß und wenn ein Run schiefgeht - im Gegenteil. Das Ausspielen negativer Folgen seines Handelns gehört für mich ebenso zum Rollenspiel dazu

Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

wie die Party nach einem erfolgreichen Lauf. Und wenn jemand in meinen Augen versagt, lasse ich das seinen Charakter spüren und mehr nicht. Bei Uzi z.B. wird Antiq in Zukunft etwas vorsichtiger sein. Aber auch daraus ergeben sich schöne Spielsituationen... mir hat's Spaß gemacht, sie zur Rede zu stellen, Alex hoffentlich auch.

Mich freut, daß Henning als SL seine Fehler erkannt hat - was anderes hätte ich auch nicht erwartet. Wenn man aus Fehler lernt (oder sich drum bemüht), darf man meinetwegen soviel machen, wie man will. Das gilt nicht nur für SLs, sondern auch für Spieler.

Und ich denke, daß es durchaus überlegenswert ist, ob man tatsächlich einen Run gegen hochgesicherte Konzernanlagen spielt. Das ist schon beim P&P nicht unproblematisch. Vielleicht wäre es besser, solche Aktionen auf das Eindringen in irgendwelche Außenanlagen zu beschränken und nicht auf gleich das Hauptquartier zu nehmen.

Es ist nämlich zwar grundsätzlich möglich, Folgen einfach zu beschreiben. Mitunter ist das auch im Fantasy-Larp angezeigt, weshalb ich die Unterschiede zwischen den Gattungen weniger in Spielmechanismen, sondern im Verhalten der Spielfiguren sehe. Aber man erreicht nicht immer alle Spieler damit, weil es keine unmittelbare Sinneswahrnehmung ist.

Ich für meinen Teil mag eher Geschichten, die viel Raum für Charakterspiel liefern und gleichzeitig nicht übermäßige Vorbereitung und 100% professionelles Verhalten verlangen, um zu funktionieren. Das läßt sich nämlich während 48 Stunden nicht simulieren.

[Nach oben »](#)

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

Markus

Resurrection-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 12.03.2004
Beiträge: 198
Wohnort: Osnabrück

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 15:38 Titel:

[zitat](#)

Moin!

Ich denke nicht, dass es grundsätzlich ein Problem ist, auf Cyberpunk-LARPs einen professionellen Zugriff auf eine gesicherte Einrichtung durchzuführen.

Der entscheidende Punkt, der das Ganze unter Betrachtung eines Fantasy-Plot m. E. nach zu einer völlig anderen Sportart macht, ist die potenzierte Anzahl der Möglichkeiten. Die Welt ist nunmal viel unbeschränkter, da man sich vieles nicht ausdenken oder in historischen Berichten nachlesen (und mehr oder weniger auswendig lernen) muss sondern automatisch weiß, da die Cyberpunk-Welt nunmal auf der unsrigen heutigen basiert.

In Konsequenz dessen kann und muss man sich als Spieler, der einigermaßen professionell rüberkommen will, viel intensiver und auch schon im Vorfeld des Cons auf seine Intime-Tätigkeit bzw. seine Pläne vorbereiten.

Im Falle eines Runs wie bei Tokyo Interlab wäre das auf Seite des/der Anführer(s) tatsächlich Ausspionieren des Geländes, Versuche Infos über die Sicherheitssysteme, Wachwechsel etc. herauszubekommen sowie eine sorgfältige Auswahl der potentiellen Mit-Runner. Auf Seiten der professionellen Runner sind das neben der erlernten Fertigkeiten "auf dem Papier" (Umgang mit Waffen, Technik etc.) Übung im Bereich "Guerilla-Kampf" - also Anpirschen in urbaner Umgebung, taktisches Verhalten bei Feuergefechten uswuf. ...

Ich sehe bei dem Run daher kein generelles Versagen auf Seiten der SL sondern vor allem Kurzsichtigkeit und schlechte Vorbereitung auf Seiten der Spieler.

Mir wäre das bestimmt genau so passiert (nicht nur als Brain), da auch ich absoluter Neuling als Cyberpunk-Live-Spieler war.

Als erfahrener Fantasy-LARPer vergisst man vielleicht schnell, dass man einen Scheiß weiß... 😊 Zum Darstellungsprinzip ist in diesem Fall ja bereits alles gesagt - darum is' jetzt auch gut gewesen! 😊

Markus

[Nach oben »](#)

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

dr.ignaz

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 28.04.2004
Beiträge: 88

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 18:26 Titel:

[zitat](#)

zudem fehlen einem auch viele Möglichkeiten, da man auf die "zivilbevölkerung" Rücksicht nehmen muss.

klar könnte ich nen wurfhaken über ne mauer werfen und hochklettern, wenn sowas aber jemand sieht und die freundlichen grünen ruft

aber da liegt dann wohl im cyberpunk larp der clou, es dennoch zu schaffen =)

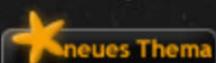
vielleicht ist es ja auch möglich weiter ab von der zivilisation zu spielen, so dass man mehr Möglichkeiten hat.

[Nach oben »](#)

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

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

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



Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde
[Gehe zu Seite 1, 2, 3, 4, 5 Weiter](#)

Seite 1 von 5

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

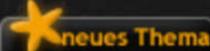
Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

Powered by phpBB © 2001, 2002 phpBB Group

Du bist nicht eingeloggt.

[Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished Business

Gehe zu Seite [Zurück](#) [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) [Weiter](#)




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

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

Autor	Nachricht
<p>Hauke Registrierter Benutzer</p> <p>   </p>  <p>Anmeldedatum: 27.02.2004 Beiträge: 804 Wohnort: Hamburg</p> <p>Nach oben »</p>	<p>  Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 19:14 Titel: zitat </p> <hr/> <p>dr.ignaz hat Folgendes geschrieben:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>vielleicht ist es ja auch möglich weiter ab von der zivilisation zu spielen, so dass man mehr möglichkeiten hat.</p> </div> <p>Hmm. Nur wo? Nachdem am WE an so gut wie allen Lokations "Zivilisten" aufgetaucht sind, egal wo die lagen (Müllkippe Piesberg, Stichkanal), hilft nur Aufklärung und ein vorheriger Anruf bei der Polizei, damit die die Passanten beruhigen können (gibt ja auch genug Fantasy-Larps, auf denen Grün-Weiß mitmachen wollte).</p> <p>Das nicht alles geht, was man sich verstellen kann, liegt in der Natur der Sache. Dann spiele ich halt P&P. Dafür bekomme ich aber nicht das Gefühl, was es bedeutet selbst im Dunkeln "auf einem Run" zu sein oder in einer Bar abzuhängen und ordentlich Party zu machen.</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> profil pn email www aim icq </p>

<p>dr.ignaz Registrierter Benutzer</p> <p>   </p> <p>Anmeldedatum: 28.04.2004 Beiträge: 88</p> <p>Nach oben »</p>	<p>  Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 19:18 Titel: zitat </p> <hr/> <p>jo eine solche location zu finden dürfte wirklich sehr schwer werden.</p> <p>aber wie ich sagte, man muss so natürlich während eines con's einfach doppelt aufpassen =)</p> <p> profil pn </p>
---	---

<p>Don Registrierter Benutzer</p> <p>   </p>  <p>Anmeldedatum: 06.09.2004 Beiträge: 4 Wohnort: Erlangen</p>	<p>  Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 20:43 Titel: zitat </p> <hr/> <p>Jetzt, da ich mich auch einigermaßen aklimatisiert habe (wär hätte gedacht, dass ein Live-Rollenspiel so anstrengend werden kann!! 😊), werd ich jetzt auch mal die Geschehnisse aus meiner Sicht schildern. Wir, als Cyberpunk LARP und allgemein LARP Neulinge, wußten ja überhaupt nicht, was da auf uns zukommt. Daher hab ich auch sehr sehr viel gelernt in den 2,5 Tagen.</p> <p>Am Freitag hat's schon angefangen. Da packt man grad schön seine Sachen ins Motel und auf einmal wird man von einem völlig ausgebrannten Hausmeister angelabert. Fließender Spielbeginn? Ich wußte auf einmal, was ich mir darunter vorstellen konnte. (Um gleich mal mein erstes Lob anzubringen: "Brain" war einfach klasse. Markus, Du hast es drauf, und allein wegen Dir hätte sich die Fahrt nach Osn schon gelohnt!! 😊)</p> <p>Aber zurück zum Thema: Der Freitag ging ja mehr oder weniger ruhig an, was mich natürlich nicht gestört hat, da wir intime sowieso Zeit brauchten, um unser Umfeld etwas abzutasten. Der Coyoten Überfall in der Nacht kam dann doch etwas überraschend, aber gerade das hat die Sache interessant gemacht. Gerade auf dem Weg ins Bett und dann doch noch 'ne kleine Schießerei, Cyberpunk-Paranoia pur.</p> <p>Die ganze Baratmospähre war stimmig, es hat einfach Spaß gemacht sich in diesem Umfeld zu bewegen und mit SCs sowie NSCs zu interagieren. Last but Least die Geister Aktion in der Nacht bildete den Höhepunkt des Abends. Hennings Darbietung und sein Kostüm, die ganze Stimmung mit dem völlig vernebelten Raum gepaart mit tollen Lichteffekten... einfach göttlich (hab aber bis heute nicht ganz gerafft was es mit Dr. Krueger und nächtlichen Geisterbesuchen auf sich hatte, aber die Darstellung an sich hat schon gereicht 😊)</p> <p>Der Samstag ging dann um einiges rasanter an. Unser "Pulp Fiction-Plot" mit Igers Koffer ist hier wohl besonders hervorzuheben. Da stürmt man angespannt bis zum geht nicht mehr die Wohnung und auf einmal sitzen die Kuriere, die man schwer bewaffnet erwartet hatte, mit Burgern von Big Kahuna am Tisch. Von "Schaut Igor aus wie eine Hure?... Warum fickst Du ihn dann wie eine Hure?" bis "ist das nicht dieser hawaiianische Burgerladen" war dann wirklich alles vertreten. Und eigentlich hätte ichs gleich wissen sollen, dass die Ähnlichkeiten unverkennbar sind, aber ich hab mir dann doch verkniffen den "Spruch aus der Bibel, den ich halb auswendig kenn" aufzusagen 😊</p> <p>Auch hier hat sich die SL wirklich viel Zeit für uns genommen & das Spiel mit den NSC hat wirklich Spaß gemacht (auch wenn wir uns mal wieder in Osnâ€! mit Verlaub... scheiß Straßenführung... verfahren hatten). Der eigentlich Clou war ja, dass wir den besagten Koffer gar nicht zu Igor bringen, sondern für uns behalten wollten (was die Sache um einiges verkomplizierte & der SL sowie den NSCs ganz schön Zeit raubte). Das war aber eines der</p>
--	--

treffenden Beispiele dafür, dass wir wirklich (fast) 100% Spielfreiheit genossen haben und die Möglichkeit hatten unsere „eigenen“ Plots aufzubauen und durchzuziehen (dickes Lob an die Spielleitung!!). Nicht zu vergessen war bei der Aktion auch der fabelhafte Lance, den wir leider "ficken" mussten, aber ich outtime wirklich n schlechtes Gewissen hatte, weil Sven einfach so toll gespielt hat (Gitarre & seine Rolle!!) und es immer ein Spaß war, ihn um einen zu haben (Wie war das mit "mein Manager wollte es so und natürlich stehen die Frauen auf den Dialekt" 😊)

Was noch zu nennen ist, ist die Pornoaktion. Hinter der ganzen Sache stand, dass unser Team unbedingt in Igors Computerraum einbrechen wollte, da wir uns Daten über die Russenmafia erhofften (hatte noch ne persönliche Sache mit denen offen, obwohl wir sie ja schon mit den 25 Creds an Drogen, die in Igors Koffer waren, über den Tisch gezogen hatten). Dafür brauchte man natürlich den richtigen Darsteller um reinzukommen (den Hausmeister Brain) und ein passendes leichtes Mädchen (was um einiges schwieriger zu besetzen war als die männliche Hauptrolle 😊). Auch wenn die Aktion, wegen Tokio Interlabs und der daraus resultierenden Verhaftung, nie stattgefunden hat, war das Spiel drumrum mit allen Beteiligten einfach nur lustig (angefangen mit Serge, der sogar den Produzenten spielen wollte, über Niki, die „Pink Lady“, die 2 Edelhuren, bis Brain und natürlich Igor, vor dem wir Alles verheimlichen mussten! ein Porno in seinem Ostbunker, unvorstellbar, in seinem Matrixraum, wohl lebensgefährlich).

Über den weiteren Abend ist ja schon viel geschrieben worden und daher versuch ich mich mal kurz zu fassen. Eine der Sachen, die ich als absoluter Neuling auf diesem Con gelernt habe ist, dass alles schief läuft, wenn man seinem Charakter untreu wird. Ich für meinen Teil bin auch nur aus dem Grund (nach dem ersten Alarm) nochmal bei Tokio Interlabs rein, weil ich dachte, Florian wollte es so. Ich weiß nicht genau, ob das wirklich der Fall war, mir kam es eben so vor und darum ist unsere Gruppe nochmal eingestiegen. Ein fataler Fehler, den man niemals gemacht hätte, wenn man konsequent intime geblieben wäre (zumindest mein Char steigt in kein Konzernhauptquartier ein, wenn 5 Minuten davor 16 schwer bewaffnete Runner vor einer Sichtec Streife davongelaufen sind!). Mein Resümee daraus: Die SL ist gar nicht, bzw. nur bedingt an dem Desaster Schuld, da man, wenn man konsequent gespielt hätte, einfach nicht mehr reingegangen wäre.

Der Sonntag begann dann ja mit Knast für 3 (von 4) von uns und somit unter erschwerten Bedingungen. Und hier komme ich auch noch zu einem kleinen Kritikpunkt: Wir waren völlig blank, Igor hat uns aus dem Knast geholt, weil wir ihm 25 Cred versprochen hatten und einer von uns (JC und später SpezNutz) war ständige Geisel bis wir Igor seine Kohle zurückgezahlt hatten. Also was machen? Als anständiger Bürger von nebenan: Igor Kohle zurückgeben und zusammen nen White Russian trinken (übrigens rechne ich nur noch in White Russians, hehe). Aber was tun als Runner? Sprengstoff und Knarren besorgen, das als Geisel genommene Teammitglied irgendwie raushauen und mit den 25 Creds in Drogen und keinen Schulden bei Igor abhauen. Gesagt, getan. Da standen wir also zu Dritt im Treppenhaus des Ostbunkers, Lexx hatte den Sprengstoff (als Rückversicherung) schon griffbereit unter seinem Trenchcoat und Don!naja, sollte Igor einfach die Knarre an den Kopf halten. Da hatte sich natürlich ein kleiner Fehler eingeschlichen. Ich gebe zu, man hätte Igor gleich mit dem Sprengstoff bedrohen sollen, aber spielt es eine Rolle, bei einem abgehalfterten russischen Barkeeper, der seine besten Tage nur noch in schwarz-weiß anschauen kann? Ja, spielt es, denn Igor hatte Don (mir) schon die Augäpfel herausgerissen, bevor ich auch nur die Knarre ziehen konnte und dann ging auch bald der Sprengsatz hoch... Also wir hatten anscheinend übersehen, dass Igor ein Nahkampfspezialist, Ex-Geheimdienstler, oder sowas Ähnliches war. Auf der einen Seite, einfach nicht genug Infos über Igor eingesammelt, auf der anderen Seite, hätte das auch nur irgendjemand im Entferntesten geahnt? Hmm.. meine Kritik an der ganzen Sache beschränkt sich aber vor allem darauf, dass man doch etwas Milde hätte walten lassen können. Selbst wenn Igor so ein Nahkampfgenie ist, mußte das wirklich ausgespielt werden in der Situation? Wäre es nicht viel schöneres Spiel für alle Beteiligten gewesen, wenn wir da mit 1000 Knarren an den Köpfen rausmarschiert wären? Zumal das Alles mit der SL abgesprochen war! ich hätte überhaupt kein Problem damit gehabt, wenn uns die AKV wegen der 10 Creds am Vorabend auf der Flucht raus aus Osnabrück plattgemacht hätte. Das war (intime) kalkuliertes Risiko und wir hätten (outtime) noch einen schönen Abschluss mit der Flucht aus dem Ostbunker gehabt. Aber auf diese Art über den Jordan zu gehen, fand ich ehrlich gesagt, etwas ernüchternd und vor allem unnötig! will hier keine große Diskussion anfangen, aber etwas liegt mir schon im Magen, da ich schon an meinem Char hing.

Abschließend ist zu sagen, dass das ganze Wochenende einfach spitze war. Cyberpunk pur, tolle Spielorte, dichte Atmosphäre überall. Das Interagieren mit Spielern und NSCs war so wie ich es mir erhofft hatte, nämlich durch und durch realistisch. Ich hab selbst gemerkt, dass mich das Wochenende geschlaucht hat und es schwer war immer 100% in seiner Rolle zu bleiben. Ehrlich gesagt, denke ich nicht, dass ich so toll gespielt habe, aber ich hab mir Mühe gegeben und das nächste Mal wird's besser 😊 War ja wirklich das erste Mal LARP und das Wichtigste für mich war zu lernen. Und das habe ich zur Genüge!

Danke an alle SC, NSC und die SL für das tolle Wochenende!

Euer Ralph (aka Don) von den Nürnberger-Neulingen

[Nach oben »](#)

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

Antiq

Registrierter User



Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

Verfasst am: Mi Sep 22, 2004 22:14 Titel:

[zitat](#)

Neulinge? 😊

Auch wenn das mit dem Sprengstoff eine ziemlich riskante Aktion war, so hab ich Euch ansonsten null angemerkt, daß dies Euch erstes Larp war. Euer Habitus, Eure Klamotten und Eure Sprache paßten hundertprozentig. Hoffe sehr, daß Ihr beim nächsten Mal wieder dabei seid.

(Und hoffentlich beschränkt sich unsere Charakterinteraktion dann nicht nur darauf, daß ich die Leiche Deines Charakters entsorge... 😊)

Zuletzt bearbeitet von Antiq am Do Sep 23, 2004 11:10, insgesamt einmal bearbeitet

[Nach oben »](#)

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

Lance L'Etoile

Inaktiver User



Verfasst am: Do Sep 23, 2004 10:44 Titel:

[zitat](#)

da kann ich mich Antiqs Meinung nur anschließen. Ihr saht mir echt so aus, als ob ihr sowas schön öfter gemacht habt. Eurer Outfit war echt cool (Datenbuchsen, Cyberhand und Klamotten) und ihr habt mich auch intime sehr gut über'n Tisch gezogen. Ich dachte mir schon, dass mit euch was nicht stimmt, als ihr nicht wolltet, dass wir in einem Auto fahren. "Wir treffen uns dann da." hat mich etwas nachdenklich gemacht. Dann noch die falsche Hausnummer... Ich war echt am überlegen, ob ich probieren sollte, euch zu verfolgen, aber das



Anmeldedatum: 11.07.2004
Beiträge: 196

hielt ich in einem blauen Beetle für wenig aussichtsreich. Ich bin dann nochmal die Strasse abgefahren und dann zum Bunker zurückgekehrt. Da hab ich Igor erzählt, dass ihr mich wohl "gefickt" habt und hab noch versucht, einen anderen Decker zu finden, der mir die richtige Adresse rausfinden kann. War leider keiner da, also hab ich zumindest die Ostratten Hack & Slay beauftragt, mir evtl. behilflich zu werden, wenn es darum geht, euch mein "Missgefallen" auszudrücken.... 100 EUR pro Kniescheibe fand ich einen fairen Preis.

Aber dann hattet ihr eine halbwegs plausible Story und seid mit mir nochmal zurück zur Wohnung gefahren, was ihr sehr gut ausgespielt habt. Ich hab nicht gemerkt, dass alles nur Show war, um mich zu verarschen. Hat echt Spass gemacht! Echt Schade, dass ihr zum Schluss euer Gesicht und andere Körperteile verloren habt...

Sven

Fledder Rocks!

[Nach oben »](#)

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

venicius

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.06.2004
Beiträge: 419

Verfasst am: Do Sep 23, 2004 12:31 Titel:

[zitat](#)

Don hat Folgendes geschrieben:

ich hätte überhaupt kein Problem damit gehabt, wenn uns die AKV wegen der 10 Creds am Vorabend auf der Flucht raus aus Osnabrück plattgemacht hätte.

Das wäre dann allerdings wohl die "Rote Volksarmee (RVA)" gewesen, nicht die "Anti-Konzern-Vereinigung (AKV)". Die AKV wird in OS wohl kaum Fuß fassen können, da ihre Initiatoren (ich) auch von der RVA gejagt werden.

(Nur um Missverständnisse auszuschließen).

[Nach oben »](#)

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

venicius

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.06.2004
Beiträge: 419

Verfasst am: Do Sep 23, 2004 12:38 Titel:

[zitat](#)

Markus hat Folgendes geschrieben:

Im Falle eines Runs wie bei Tokyo Interlab wäre das auf Seite des/der Anführer(s) tatsächlich Ausspionieren des Geländes, Versuche Infos über die Sicherheitssysteme, Wachwechsel etc. herauszubekommen sowie eine sorgfältige Auswahl der potentiellen Mit-Runner. Auf Seiten der professionellen Runner sind das neben der erlernten Fertigkeiten "auf dem Papier" (Umgang mit Waffen, Technik etc.) Übung im Bereich "Guerilla-Kampf" - also Anpirschen in urbaner Umgebung, taktisches Verhalten bei Feuergefechten uswuf. ... Ich sehe bei dem Run daher kein generelles Versagen auf Seiten der SL sondern vor allem Kurzsichtigkeit und schlechte Vorbereitung auf Seiten der Spieler.

Hey, ich hab doch schon gesagt, dass das auch (vor Allem) mein Fehler war. Und fürs nächste Mal weiß ich Bescheid, da wird 's mit Sicherheit ne bessere Planung geben, verlass dich drauf. Man muss doch erstamtl wissen, wie son Cyberpunk-Run abläuft und was man alles für die Vorbereitung bedenekn muss.

War vielleicht etwas ungünstg, beim ersten Cyberpunk-Con so ne Rolle zu spielen. Aber dass Red Star noch ein Frischling ist hätte den meisten eigentlich klar sein können. Wer sich dann trotzdem anschließt, hat selbst Schuld.

Also: Beim nächsten Mal wird alles besser!

[Nach oben »](#)

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

Lance L'Etoile

Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.07.2004
Beiträge: 196

Verfasst am: Do Sep 23, 2004 13:23 Titel:

[zitat](#)

heißt das, du bist beim nächsten Mal wieder als Red Star dabei?

Fledder Rocks!

[Nach oben »](#)

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

Antiq

Registrierter User



Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

Verfasst am: Do Sep 23, 2004 13:55 Titel:

[zitat](#)

venicius hat Folgendes geschrieben:

War vielleicht etwas ungünstg, beim ersten Cyberpunk-Con so ne Rolle zu spielen. Aber dass Red Star noch ein Frischling ist hätte den meisten eigentlich klar sein können. Wer sich dann trotzdem anschließt, hat selbst Schuld.

Da ich selber noch ein Anfänger bin, hatte ich damit null Problem, daß der Run schiefgelaufen ist. Wir sind halt verhaftet worden. Na und? Toyko Interlab und SichTec haben uns laufen lassen und einen Scheiß gegen uns in der Hand. Von mir kriegen die nix und in den Knast geht es auch nicht. Ganz sicher. Ich leg mich halt nicht mehr einfach so mit denen an, das hab ich jetzt gelernt. Und solange man das noch kann, ist alles in Ordnung.

Tobias

Gast

Verfasst am: Do Sep 23, 2004 15:13 Titel:

[zitat](#)

Hi,
kurz ein bisschen feedback von mir:

es hätte am letzten we ein sehr schönes con sein können wennn da nicht der Samstag-nachmittag gewesen wäre. ich will mich nicht gross verlieren wie es dazu zustande kam und ob und wenn ja welche mitschuld wir als spieler/charaktere wir möglicherweise mittragen weil wir den plot nicht verstanden haben. tatsache ist, dass wir über 4 stunden am äussersten ende von ösnabrück im gebüsch nahe eines ruderclubs gewartet und einen hinerhalt gelegt haben. das macht 10 min spass ist bis zu einer std gut erträglich aber spätestens nach 1 ½ stunden hätte die sl irgendwie lenkend eingreifen (plot ändern, abrechen den „Holzhammer“ anwenden usw.) sollen. sowas kann ich leider nur als katastrophale orga/sl leistung bezeichnen, denn irgendwas hätte die sl (welche ja wusste, dass wir um 12:00 zum Ruderclub aufgebrochen waren) definitiv unternehmen müssen. thomas und andi waren irgendwann kurz davor ot abzureisen. uns allen vieren war einfach spätestens ab 15:00 gänzlich die lust am spielen vergangen (dass uns die polizei besucht hat, die sl uns um 12:00 mit den worten „dann beeilt euch mal“ am bunker verabschiedet hat und wir ot vom gelände des ruderclubs verjagt wurden macht da schon kaum mehr was aus..). der plot lief dann um 16:45 (sorry, dass wir inzwischen so unmotiviert waren) und gegen 19:30 sind wir, nachdem wir ot etwas gegessen hatten, mit neuen charakteren wieder it gegangen. leider fehlte für mich ein positives gegenhighlight, welches diesen nachmittag wieder wett gemacht hätte

zu Samstag-nacht sag ich nix mehr (is schon genug debattiert worden). ich fands nicht ganz so schlecht allerdings bin auch ich kein freund von imaginären hubschraubern und maschinengewehrsalven.

Kämpfe habe ich nur zwei miterlebt und muss wohl ziemlich Pech gehabt haben. denn beide waren leider sehr schlecht. kein häuserkampf sondern jeweils kampf gegen sichtech-mitarbeiter auf offenem feld (hirken und t.interlab plot). die sichtechs waren jeweils mit vollautomatischen wummen ausgestattet. in beiden fällen war der kampf unschön und in beiden fällen ist auch nicht ein einziger der gegner trotz mehrfacher treffer umgefallen (ausnahme natürlich floâ€™s kanal-sturz-stunt). trauriger höhepunkt war ein „lucky shot“ mit meiner schrotflinte ins gesicht einer sichtech beamtin von der brücke aus. marion hat noch laut IT geschrien „der ist das gehirn weggeflogen!“. als ich dann unter die brücke kam war von verwundung keine spur – statdessen hat sie auf mich gefeuert. sorry, an meiner stelle, dass ich mich zu einem ot „das kann doch echt nicht sein, dass du noch stehst“ habe hinreissen lassen. martens kommentar darauf „du kannst was du darstellen kannst“ als antwort habe ich allerdings auch nicht kapiert?!?!? aber wie oben geschrieben war bei uns die stimmung ot vor dem kampf eh schon auf 0 (kein adrenalin und kein „drive“) so, dass mir das eigentlich in diesem fall schon egal war. sorry an die nscs, dass wir nicht mehr in der lage waren motivierter an die scene ranzugehen. gut gefallen hat mir der ring-plot. klein schnell und unkompliziert. hat viel spass gemacht. ansonsten positiv:

dass der schlafrum diesmal it war

dass es alternatives essen gab

dass es deutlich mehr plots als beim vorgänger gab

mit so vielen teilnehmern in der bar und einem hintergrund-plot war der einstieg am Freitag für mich sehr leicht

die ganzen newbies haben sehr gut gespielt

die sl-leistung auf dem con war bis auf den hirkenplot (wobei die vorbereitung gut war) und die tokyo interlab scene gut

brain hat einfach supergenial gespielt – respekt!

insgesamt muss man auf jeden fall sagen, dass das con um Welten besser war als Resurrection

1

lieben gruss

tobi

[Nach oben »](#)**Hauke**

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 27.02.2004

Beiträge: 804

Wohnort: Hamburg

Verfasst am: Do Sep 23, 2004 15:41 Titel:

[zitat](#)**Tobias hat Folgendes geschrieben:**

trauriger höhepunkt war ein „lucky shot“ mit meiner schrotflinte ins gesicht einer sichtech beamtin von der brücke aus. marion hat noch laut IT geschrien „der ist das gehirn weggeflogen!“. als ich dann unter die brücke kam war von verwundung keine spur – statdessen hat sie auf mich gefeuert. sorry, an meiner stelle, dass ich mich zu einem ot „das kann doch echt nicht sein, dass du noch stehst“ habe hinreissen lassen.

Hmm. Ein echter Fall von unterschiedlicher Wahrnehmung. Als einer der NSC unter der Brücke habe ich den Schuß anders wahrgenommen. Ging eher auf den Helm bzw. die Schulter. Auf alle Fälle blieb die gute perplex stehen.

So einen Treffer hält m.E. ein Sichtec-Mitarbeiter aber aus, zumal ich (als zweiter Sichtec-Mann) IT und OT meine Kollegin aus der Schußbahn gezerrt und ihr IT Erste Hilfe verabreicht habe (in Form eines "Muntermachers"). So "lucky" war der Schuß nicht, wenn Du den Schrotenschuß von oben von der Brücke meinst. Wie gesagt, es blieb uns da unten genug Zeit für Gegenmaßnahmen. Ansonsten wissen wir ja, wie leicht man die Nerftreffer nicht mitbekommt. Und unter diesen Stahlhelmen (echte Polizeihelme aus den 70er) bekommt man davon erst recht nix mehr mit.

Zitat:

martens kommentar darauf „du kannst was du darstellen kannst“ als antwort habe ich allerdings auch nicht kapiert?!?!?

Du meinst sicherlich mich, Hauke, und nicht Marten (der war nämlich SC und nicht dabei). Ich dachte eigentlich, Du hättest den Treffer während des Kampfes unten unter der Brücke erzielt. Es ging mir nur darum, die völlig überflüssige Regeldiskussion zu unterbinden, wo wir nach "Wir-Können,-was-wir-darstellen-können-spielen". So war nämlich der gerade wieder aufkommende "Drive" der Szene (und den gab es) für mich (und ich denke auch für alle

anderen) völlig im Arsch, nachdem wir vorher versucht haben, die Szene doch noch zu machen. Außerdem hätte der NSC ja auch den Kopftreffer ignorieren können, aber sei es drum.

Wäre wahrscheinlich besser gewesen, diesen Run Run sein zu lassen. Das die Stimmung schon so schlecht war, wußte ich nicht. Zu dem "Orgaversagen" habe ich mich ja schon auf dem Con geäußert. Es gab eine "goldene Brücke" im Plot, von der ich als NSC gedacht hätte, daß Ihr sie nehmt, zumal wenn Ihr Euch IT und OT vor Ort null auskennt. Wenn sich dann nämlich Leute stumpf verfahren, geht jeder Plot baden.

Aber schön, daß Du trotzdem noch auf Deine Kosten gekommen bist.

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](#)

Guldor

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 09.08.2004
Beiträge: 49

Verfasst am: Do Sep 23, 2004 17:10 Titel:

[zitat](#)

Hey Don ich war echt überrascht das ihr Neulinge in Sachen LARP wart. Es hat echt Bock gehabt mit meinem Dedektiv an eurem Run teilzunehmen und ihr wart die ganze Zeit völlig Intime, die Disziplin würde ich mir selber wünschen. Nur um Gottes Willen geht nicht so brutal vor! Die Armen Hippies 😞 😊

Gruß Dominik

Wär schön euch mal wieder auf ner Con zu sehen auch wenns für euch ne weite Strecke ist.

[Nach oben »](#)

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

Gast

Verfasst am: Fr Sep 24, 2004 00:19 Titel:

[zitat](#)

Zitat:

Hmm. Ein echter Fall von unterschiedlicher Wahrnehmung. Als einer der NSC unter der Brücke habe ich den Schuß anders wahrgenommen. Ging eher auf den Helm bzw. die Schulter. Auf alle Fälle blieb die gute perplex stehen.

sie hatte ihr helmvisier fatalerweise nach oben geklappt und der ball plumpste exakt auf ihre nase. da lege ich meine hand für ins feuer. ich stand ja direkt über ihr.

aber is eh egal - wie sich in einem kurzen gespräch mit ihr nach dem kampf herausstellte hatte sie was kämpfe betrifft ohnehin keiner aufgeklärt bzw. wusste sie A nix vom Trefferauspielen und B nix davon, dass die gelben Bälle Schrotmuni sind.

Dass ihr motiviert wart und wir nur so lapidar an die sache rangehen können tut mir leid. wie gesagt bei uns war die stimmung nach 4 Stunden Warterei gleich null!

gruss und gute nacht
Tobias

[Nach oben »](#)

Antiq

Registrierter User



Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

Verfasst am: Fr Sep 24, 2004 14:12 Titel:

[zitat](#)



Ich habe auch ein bißchen lange auf die Fortführung meines Plots warten müssen, mich währenddessen aber glänzend selbst unterhalten. Weshalb ich ein bißchen Schwierigkeiten damit habe, die Verantwortung für entstehende Langeweile überhaupt bei der SL zu suchen. Von der wissen Eure Charaktere doch intime nichts. Also hätte doch nichts dagegen gesprochen, nach einiger Wartezeit den Run eigenständig für gescheitert zu erklären. Warum sich bei sowas von anderen abhängig machen? Insbesondere dann, wenn man sie aufgrund bekannter technischer Probleme nicht erreichen kann. Wäre doch auch intime nur allzu gut zu begründen gewesen. Und da Ihr auch outtime keine Lust mehr auf den Plot hattet, war doch ein Verharren auch aus diesem Grund unnötig.

[Nach oben »](#)

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

Don

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 06.09.2004
Beiträge: 4
Wohnort: Erlangen

Verfasst am: Fr Sep 24, 2004 15:40 Titel:

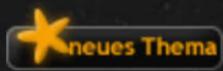
[zitat](#)

Danke für die Blumen, freut mich, dass wir so gut angekommen sind! 😊 Und da der nächste Con ja wahrscheinlich erst in einem Jahr ist, kann man sich wirklich überlegen, ob man nicht doch hinfährt (so 6 Stunden haben wir schon gebraucht...)! Bin grad sowieso dabei mir über einen neuen Charakter den Kopf zu zerbrechen (will ja nicht alle gekauften Sachen gleich wieder bei ebay abstoßen)...

Oder kommt Don doch nochmal wieder?!? Ohne Augen, als lebender Toter, wandelt durch Osnabrück, erschreckt kleine Kinder an Halloween und nimmt blutige Rache an Igor? Das und viel mehr erfahrt ihr, wenn es wieder heißt: ... jetzt fällt mir nix mehr ein 😊

[Nach oben »](#)

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



Seite 2 von 5

Gehe zu:

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

[Team](#)

[Impressum](#)

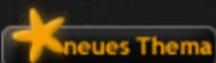
Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

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

Du bist nicht eingeloggt.

[Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished Business

Gehe zu Seite [Zurück](#) [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) [Weiter](#)



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

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

Autor	Nachricht
<p>Antiq Registrierter User</p>  <p>Anmeldedatum: 20.09.2004 Beiträge: 367 Wohnort: Im Wunderland</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Sa Sep 25, 2004 15:21 Titel: zitat</p> <p>Don hat Folgendes geschrieben:</p> <p>Oder kommt Don doch nochmal wieder?!? Ohne Augen, als lebender Toter, wandelt durch Osnabrück, erschreckt kleine Kinder an Halloween und nimmt blutige Rache an Igor?</p> <p>☺ Könnt übel werden, wenn er nicht nur Rache, sondern auch sein Geld von Lance und mir zurückhaben will. Hoffen wir, daß seltsame Kometen einen Bogen um die Erde machen...</p> <p>profil pn</p>
<p>Lance L'Etoile Inaktiver User</p>  <p>Anmeldedatum: 11.07.2004 Beiträge: 196</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Sa Sep 25, 2004 16:23 Titel: zitat</p> <p>na toll... reiss mich ruhig mit rein, Antiq.</p> <p>Fledder Rocks!</p> <p>profil pn icq</p>
<p>Florian Resurrection-Orga</p>  <p>Administrator</p> <p>Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Sa Sep 25, 2004 18:44 Titel: Etwas Geduld noch... zitat</p> <p>Moin,</p> <p>SL-Conbericht und Photos sind in Arbeit, habt noch etwas Geduld!</p> <p>Die Zeit, die Zeit... ☺</p> <p>EDIT: Nebenbei - hat noch jemand außer mir Photos gemacht?</p> <p><i>"If you want to make a movie, make it. Don't wait for a grant, don't wait for the perfect circumstances, just make it."</i></p> <p style="text-align: right;">Quentin Tarantino, 1994</p> <p>Der geneigte LARPer ersetze 'movie' durch 'Con' und mache einfach, statt nur zu reden!</p> <p>profil pn www</p>
<p>Lance L'Etoile Inaktiver User</p>  <p>Anmeldedatum: 11.07.2004 Beiträge: 196</p> <p>Nach oben »</p>	<p>Verfasst am: Mo Sep 27, 2004 12:01 Titel: zitat</p> <p>Fertig werden !</p> <p>profil pn icq</p>

Gast

Verfasst am: Do Sep 30, 2004 19:21 Titel: [zitat](#)

Hiho,

wann gibt's denn die Bilder ? ? ?

Bin gespannt wie ein Flitzebogen. Will sehen, wie es bei euch war, wenn ich schon nicht selber kommen konnte *grummel* ☹

Bis denne, NEEDS ...

Nächstes Mal muss es klappen ... bestimmt !

[Nach oben »](#)

Lance L'Etoile

Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.07.2004
Beiträge: 196

Verfasst am: Mi Okt 06, 2004 14:43 Titel: [zitat](#)

wat is getz midde Bilders?

[Nach oben »](#)

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

dr.ignaz

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 28.04.2004
Beiträge: 88

Verfasst am: Di Okt 19, 2004 21:43 Titel: [zitat](#)

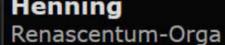
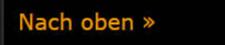
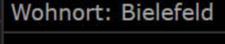
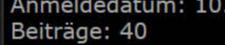
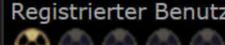
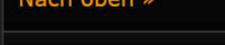
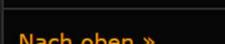
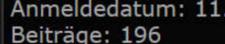
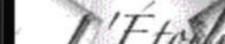
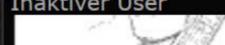
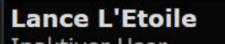
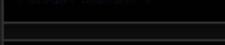
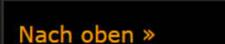
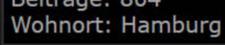
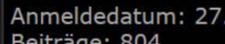
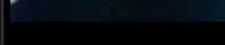
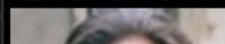
footooooss videeoooss und bunte knallbonbons =)

[Nach oben »](#)

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

Hauke

Registrierter Benutzer



Verfasst am: So Okt 31, 2004 16:05 Titel: [zitat](#)

Lance L'Etoile hat Folgendes geschrieben:

wat is getz midde Bilders?

Das wösste ich auch gerne...

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](#)

Lance L'Etoile

Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.07.2004
Beiträge: 196

Verfasst am: Fr Nov 12, 2004 12:42 Titel: [zitat](#)

Was macht denn das Projekt "Fotos" ???

Fledder Rocks!

[Nach oben »](#)

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

Veronique

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 10.06.2004
Beiträge: 40
Wohnort: Bielefeld

Verfasst am: Fr Nov 12, 2004 18:22 Titel: [zitat](#)

Projekt Film und Fotos? hmm also ich hab die Hoffnung aufgegeben, daß sich irgendwann mal ein paar Runner finden, die sich trauen diese heiße Ware an sich zu bringen und zu veröffentlichen.... ☺

[Nach oben »](#)

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

Henning

Renascantum-Orga

Verfasst am: Fr Nov 12, 2004 18:32 Titel: [zitat](#)



Anmeldedatum: 03.03.2004
Beiträge: 683
Wohnort: Osnabrück

[Nach oben »](#)

Zumindest für das Projekt "Film" muß ich mir noch eine wirklich gute Bearbeitungssoftware besorgen. Hat da jemand einen Freeware-Tip?

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.

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

Hauke

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

[Nach oben »](#)

Verfasst am: Fr Nov 12, 2004 18:56 Titel:

[zitat](#)

Henning hat Folgendes geschrieben:

Zumindest für das Projekt "Film" muß ich mir noch eine wirklich gute Bearbeitungssoftware besorgen. Hat da jemand einen Freeware-Tip?

Hmm. Freeware gibt es da eher weniger, außer man betrachtet edonkey als Freewareverteiler 😊

Allerdings gibt es von Microsoft den Movie Maker 2.0, der wohl durchaus geeignet ist. Aber vielleicht ist auch den den kostenpflichtigen Programme was dabei. Hier ein Testbericht von chip.de: http://www.chip.de/artikel/c_artikel_11300951.html und der **Testsieger** bei Amazon...

Ich frage noch mal in meinem WHV-Bekanntenkreis nach, da gibt es glaube ich auch jemanden, der gerade an einem Video sitzt.

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#

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

dr.ignaz

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 28.04.2004
Beiträge: 88

[Nach oben »](#)

Verfasst am: Fr Nov 12, 2004 19:08 Titel:

[zitat](#)

schauen sie genau auf das rote licht

blitz

es hat nie einen con gegeben! es gibt keine bilder!
das waren keine außerirdischen.

=)

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

Lance L'Etoile

Inaktiver User



Anmeldedatum: 11.07.2004
Beiträge: 196

[Nach oben »](#)

Verfasst am: Mo Nov 15, 2004 09:39 Titel:

[zitat](#)

@Henning
ich hab iMovie auf dem Rechner. Wenn du willst, können wir das auch zusammen in Angriff nehmen.

Sven

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

Antiq

Registrierter User



Anmeldedatum: 20.09.2004
Beiträge: 367
Wohnort: Im Wunderland

[Nach oben »](#)

Verfasst am: Mi Nov 24, 2004 13:48 Titel:

[zitat](#)

Daß der Film noch dauert, kann ich ja verstehen. Aber daß es noch keine Bilder gibt, ist echt traurig. Da ist jede Begründung bloß eine Ausrede. 😊

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



Gehe zu:

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

[Team](#)

[Impressum](#)

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

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

Du bist nicht eingeloggt.

[Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished BusinessGehe zu Seite [Zurück](#) [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) [Weiter](#)[Resurrection/Revenant & Renascentum Foren-Übersicht](#) » [Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#)[Vorheriges Thema anzeigen](#) :: [Nächstes Thema anzeigen](#)

Autor	Nachricht
-------	-----------

Florian

Resurrection-Orga

**Administrator**

Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

Verfasst am: Sa Dez 18, 2004 20:47 Titel: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht [zitat](#)

Moin,

nach **VIEL** zu langer, **LANGER** Zeit (tatsächlich ja schon fast ein Vierteljahr) hier nun ENDLICH mein versprochener Conbericht.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Ich **ENTSCHULDIGE** mich hiermit bei Mit-SL, NSCs, ENSCs, eSCs, SCs und allen Interessierten, daß ich sowohl diesen Bericht als auch die Photos nicht schon längst hinkommen habe. Hiermit neige ich mein Haupt in Scham, krieche zu Kreuze, gehe nach Canossa und erbitte demütigst Vergebung!

Ich spare mir jetzt eine Auflistung der Gründe, aber die Tatsache, daß ich sogar meine Teilnahme am lang erwarteten Higher Riscx VI absagen mußte, mag illustrieren, wie gewichtig diese Gründe waren.

Ich hoffe, daß ihr alle noch Interesse an diesem Bericht habt und mir trotz meines langen Schweigens nicht übermäßig böse seid. Wir alle haben nunmal (leider, leider 😞) auch noch ein Leben jenseits des Cyberpunk-LARPs; und in meinem speziellen Fall hat dieses Leben leider eine frühere Erfüllung meines Versprechens verhindert.

Insofern kann ich nur um euer Verständnis bitten und mein Versprechen **JETZT** einlösen:

Bericht, Feedback und Anmerkungen zu RESURRECTION Volume Two - Unfinished Business

ALLGEMEIN hat mir der Con als SL um Längen besser gefallen als der Vorgänger, was natürlich einerseits an der größeren Teilnehmerzahl mit entsprechend mehr Spiel- und Plotmöglichkeiten, andererseits aber auch an einigen Änderungen am Gesamtkonzept gelegen hat:

Das **eSC-Konzept** hat sich bspw. definitiv bewährt: Es hat gezeigt, daß Festrollen (sofern sie nicht unbedingt in einer vorher bestimmten Art und Weise agieren müssen) am besten mit diesem Konzept dargestellt werden können - die Spieler legen einfach mehr "Herzblut" in ihre Rollen, als wenn sie einfach "nur" NSCs mit Plotwissen gewesen wären. Womit ich natürlich keinesfalls sagen möchte, daß unsere NSCs ihre jeweiligen Rollen nicht gut dargestellt hätten - im Gegenteil! Aber insbesondere im Fall der "Ostratten" hat man gemerkt, daß bei einer intime fest gefügten Gruppe einfach eine stringenter Darstellung erreicht werden kann, wenn sich die Teilnehmer nicht auch noch nebenbei Gedanken über "In einer halben Stunde muß ich noch Konzernwache spielen" oder "Die SL braucht mich heute noch bei der Vorbereitung an Location XY" machen müssen, sondern sich ganz auf ihre Rolle und eine gänzlich freie Teilnahme am Spiel konzentrieren können. Daß die "Nahezu-eSC-Rollen" der NSCs so super angekommen sind (spontan fallen mir da der Privatdetektiv, die Hippies oder die "Dittsches" vom Wohnwagenpark ein), zeigt mir, daß dieses Konzept in einem gewissen Maße auch problemlos mit NSCs zu machen ist - selbst WENN es um plotrelevante Dinge (wie z.B. beim Privatdetektiv in bezug auf Tokyo Interlab - aber dazu später mehr) geht!

Auch das Konzept der **Event-NSCs** (an dieser Stelle noch einmal Dank an Henning für die Idee) war für mich ein "So-sollte-es-sein-Erlebnis" auf dem Con: Es hat mir gezeigt, daß sich mit ein paar "nicht-plotrelevanten" Rollen viel mehr Cyberpunk-Stimmung erzeugen läßt als mit einem noch so aufwendig inszenierten Run. Außerdem ist es natürlich für jeden Interessierten eine kostengünstige Möglichkeit, mal einfach "hineinzuschnuppern" und bei Gefallen auch spontan eine "normale" NSC-Rolle zu übernehmen (was ja auch passiert ist). Sowohl die VfL-Fans als auch der unvergeßliche Joschka Piepenbrock sind mir hier noch besonders im Gedächtnis geblieben (zum angekündigten "Piepenbrock-Report": Er wird kommen, aber HellCat hatte Gründe, daß das bislang nicht geklappt hat - warum, könnt ihr in Kürze in "Runner's Resort" nachlesen).

Alle **NSCs, ESCs, eSCs und SCs** haben ein super Spiel geboten und insbesondere von den "Neulingen" war ich sehr beeindruckt. Ihr alle habt dazu beigetragen, daß Resurrection Vol. Two ein so toller Con geworden ist und ich mich an so manche Szene noch jetzt erinnern kann, als wäre es erst letztes Wochenende gewesen! 😊 Ich glaube, solche lang anhaltenden Erinnerungen und Szenen, die man sich immer wieder erzählt, machen einen guten Con aus.

Was mir sonst noch positiv aufgefallen ist:

- Das Intime-Mail- und Intime-Forum-Spiel, das nicht nur den einen oder anderen Plot stimmungsvoll vorbereiten half, sondern schon im Vorfeld für "Lust auf Mehr" gesorgt hat. An dieser Stelle möchte ich dann doch einmal einen Extra-Dank an Alex aussprechen, ohne deren Spiel im Vorfeld Resurrection-Cons einfach nicht das wären, was sie sind! 😊 Auch die Einführung so manchen Charakters in "Runner's Resort" fand ich sehr schön - was wäre das Intime-Forum ohne den Dauerkonflikt Lance vs. Red Star gewesen! 😊 Irgendwie macht das Intime-Spiel im Vorfeld zumindest mir den Einstieg in das Spiel einfach leichter und

sorgt, als positiver Nebeneffekt, auch für ein glaubwürdiges Spiel zwischen den Cons. Ich möchte es nicht missen und werde es auch weiterhin als untrennbaren Teil unseres Spiels betrachten und nutzen (auch wenn ich es, aus den eingangs erwähnten Gründen, in den letzten drei Monaten sträflich vernachlässigt habe 😞 ...aber das wird schon wieder! 😊).

- Die durchgängig sehr atmosphärisch dichte Stimmung im Ostbunker: Sex, Drugs & Runs!

- Die Outfits waren durchgehend sehr passend - von "Normalo-Trashig" bis zu "Cyberpunk-Extravagant" war so ziemlich alles vertreten. Besonders die Outfits der "Karlsruher", die Cyberhand von Don und den schier unerschöpflichen Klamotten-Fundus unserer Bielefelder NSCs "für jede Gelegenheit" möchte ich nochmal ausdrücklich erwähnen. Flecktarn war angenehm selten vertreten (und wo es auftauchte, paßte es auch irgendwie) und was so alles an Accessoires auftauchte, war schon sehr klasse. Mehr davon! 😊

- Die Zusammenarbeit der SL: Besonderer Dank an Henning als sprudelnder Quell von Plot-Ideen und an Tanja als Verwaltungs- und Finanzmanagerin! 😊 Wir haben das verdammt gut hingekriegt!

Leider war ich nicht bei sehr vielen **Plots und Szenarien** dabei, aber meine persönlichen Highlights waren:

- Mein spektakulärer Wasser-Stunt beim Anschlag auf Vizedirektor Hirken, für den wir zwei Tage vorher noch vor Ort geprobt hatten und der mich aus meiner Müdigkeit am Samstag nachmittag gerissen hat...so ein Sprung ins kalte Wasser hat was für sich (ist komplett auf Video).

- Der "Ring-Plot" (Runner sollen einen wertvollen Ring beschaffen und treffen in der Wohnung auf ein Mitglied des Osnabrücker Friedensrates und dessen Affäre beim...ähm...Liebesakt - die Eifersuchtsszene und der Leibwächter im Nebenraum kamen auch noch dazu...), ist ebenfalls komplett auf Video.

- Der Piepenbrock-Report (Der Student und Millionenerbe Joschka Piepenbrock bei seiner "wissenschaftlichen Milieustudie" im Ostbunker), natürlich auch komplett auf Video.

- Das Verhör von SpezNutz und Red Star durch die Rote Volksarmee (RVA) - danke für das Feedback! Offenbar habe ich den "Tschekisten" ganz gut hingekriegt...und ja, mir liegen wohl solche Rollen... 😊

Und wo ich gerade beim Thema Plots & Szenarien bin, komme ich auch gleich zu den Punkten, die ein etwas...nun..."gemischtes" Feedback erzeugt haben.

Hierzu möchte ich ein paar grundsätzliche Anmerkungen machen, damit keine Mißverständnisse entstehen und mein diesbezüglicher Anspruch deutlich wird:

Egal ob ich als SL, NSC oder SC an einem Con teilnehme - mit Kritik, Lob, Selbstkritik und natürlich Eigenlob 😊 bin ich in jedem Falle sehr, sehr vorsichtig, da ich dabei stets folgende Prämissen im Hinterkopf habe:

Für das Gelingen eines ganzen Cons oder einzelnen Plots ist NIEMALS nur eine "Partei" der Teilnehmer verantwortlich. Wenn etwas nicht klappt, suche ich zunächst nicht nach dem "Schuldigen", sondern nach der Ursache oder vielmehr DEN URSACHEN für das ganze - genauso wenig, wie ich sagen kann und will "Die SL/NSCs/Spieler hat/haben hauptverantwortlich und alleine diesen Plot verpatzt", kann ich guten Gewissens behaupten "Die SL/NSCs/Spieler haben hauptverantwortlich und alleine diesen Plot zu einem Erfolg gemacht". So ist es nicht und so kann es eigentlich auch nicht sein.

Nach meiner festen Überzeugung entsteht ein für alle attraktives Spiel durch das gemeinsame Wirken ALLER Teilnehmer. Dabei fällt vielleicht der einen oder anderen "Partei" eine bestimmte Verantwortlichkeit für den Gesamtverlauf der Handlung zu, die GESAMTVERANTWORTUNG aber tragen letztendlich ALLE.

Ja, ich halte nicht viel von Con-Kritiken in der Art von "Da hat die SL Scheiße gebaut", "Die NSCs waren einfach nur schießwütig" oder "Die Spieler waren so doof, daß sie nicht mal den einfachsten Plot durchblickt haben" - was nicht heißt, das mir so etwas nicht auch schon mal über die Lippen gegangen oder aus der Feder geflossen ist.

Nein, ich halte ebensowenig etwas davon, Kritik gänzlich auszusparen und lediglich ein "Alles war toll" als Feedback zu akzeptieren - was natürlich nicht heißt, daß ich nicht im Stillen darauf hoffen würde.

Richtig, ich halte nur nichts von einer "Konsumentenhaltung" irgendeiner "Partei" von Teilnehmern. Weder erwarte ich als SL von "den" Spielern, daß sie bitteschön brav meinen Plot-Lösungs-Vorstellungen zu folgen haben, noch warte ich als Spieler darauf, daß mich "die" SL doch gefälligst in die richtige Richtung zu lenken hat.

Ich gebe als SL eine Szenario-Möglichkeit für Spieler vor oder nehme als Spieler eine Szenario-Möglichkeit der SL auf - was letztendlich daraus wird, liegt im ersteren wie letzteren Fall bei ALLEN Beteiligten.

DAS ist für mich Rollenspiel im allgemeinen und Live-Rollenspiel im besonderen!

Diese Überzeugung möchte ich anhand der drei "gemischt" beurteilten Plots deutlich machen:

Der Tokyo-Interlab-Run am Samstag abend

Vorweg: Dies war ein "Open-End"-Szenario, das nicht zwangsläufig zu diesem Run hätte führen müssen. Durch NSCs und über eSCs wurden Gerüchte über eine Versuchsreihe bei Tokyo Interlab verbreitet, die bei verschiedenen NSCs, eSCs und SCs zu den unterschiedlichsten Handlungen hätten führen können. Daß schließlich eine Gruppe von über einem Dutzend Personen mit verschiedensten Zielsetzungen dort einsteigen wollte, war nicht geplant, aber als mögliche Variante durchaus einkalkuliert. Die SL hat aber weder auf diese Variante hingearbeitet, noch sie zu verhindern versucht. Erst als die Handlungsweise aller Beteiligten feststand, haben wir anhand dieser Situation den Fortgang der Ereignisse aufgenommen und entsprechend mitgespielt.

Zum Ablauf: Nachdem klar war, was die Spieler vor hatten, habe ich in meiner Rolle als HellCat (oder doch nur seinem Mitarbeiter? 😊) Kontakt zu dem "Teamleiter" Red Star geknüpft und gebeten, mit ein paar Personenschützern mitzukommen. Dies hat die Truppe zugegebenermaßen noch um fünf Teilnehmer erhöht.

🔍 *Frage: Habe ich als SL "falsch" gehandelt, weil ich das Team noch vorsätzlich vergrößert habe oder haben die Spieler "falsch" gehandelt, weil sie diese durchaus riskante*

habe oder haben die Spieler "falsch" gehandelt, weil sie diese durchaus risikoreiche Vergrößerung nicht verhindert haben?

Nachdem wir am Gebäude angekommen waren, der erste Versuch schiefging und einige Spieler verhaftet wurden, gab es von einigen der "Entkommenen" den Wunsch, einen zweiten Versuch zu starten, der schließlich auch sofort (nach imaginärer Intime-Wartezeit) durchgeführt wurde. Den "Verhafteten" war dadurch natürlich das weitere Spiel unmöglich, was sie später auch kritisierten - sie verblieben im Outtime.

? *Frage: Was wäre "richtiger" gewesen? Die Spieler am zweiten Versuch vorläufig zu hindern und ihnen eine lange Wartezeit zuzumuten oder das weitere Ausspielen der "Verhafteten" außer acht zu lassen? Beides zusammen war jedenfalls nicht möglich.*

Einige der Sichtec-NSCs meinten, die SL hätte "konsequenter" sein und den zweiten Versuch logischerweise durch die bereits gewarnte Konzernsicherheit oder Sichtec unterbinden müssen.

? *Frage: Was wäre die für alle Teilnehmer "bessere" Alternative gewesen? Das grundsätzliche Verhindern eines vielleicht doch noch machbaren Runs oder Konsequenz im Sinne eines logischen Sichtec- und Verhafteten-Spiels?*

Als auch der zweite Versuch daneben ging, wurde das Auftauchen eines massiven Sichtec-Aufgebotes durch SL-Zurufe dargestellt. Imaginäre Helikopter und Maschinengewehre seien aber keine adäquate Darstellung, hieß es später.

? *Frage: Wollen wir nun die logische Konsequenz eines Sichtec-Einsatzes dieser Größenordnung oder wären drei NSCs als Sichtec-Kommando akzeptiert worden?*

Ich sage es ganz ehrlich: Keine der vorgenannten Fragen will oder kann ich auch nur eindeutig beantworten. Die Handlungen aller Beteiligten haben den weiteren Fortgang der Ereignisse beeinflusst und wo Entscheidungen zu treffen waren, wurden sie gefällt - von SL, Spielern, aber auch NSCs. Punkt.

Wer mir die Fragen guten Gewissens eindeutig beantworten kann, möge dies tun, BITTE!

Natürlich mag die Entscheidung meines Charakters, selbst mit hineinzugehen und noch vier Mitspielern etwas Action zu ermöglichen, meine Entscheidung. Aber es hätte ebenso die Entscheidung des Teams geben können, dies einfach abzulehnen.

Natürlich mag die Entscheidung meines Charakters, einen zweiten Versuch zu starten, als SL-Entscheidung gewertet worden sein, daß es jetzt "weiter geht". Aber hätte nicht jeder Spieler die Freiheit gehabt, einfach "Nein" zu sagen? Auch gegen eine mögliche Entscheidung der SL? Und ich hätte die Kritik nicht hören wollen, wenn wir als SL definitiv entschieden hätten, daß wir erst das Spiel von Sichtec und Verhafteten durchziehen und die Mehrheit der Teilnehmer buchstäblich für eine Stunde oder länger im Regen stehen lassen müssen! Sicher, es wäre im Nachhinein die "gerechtere" Entscheidung gewesen, aber Unzufriedenheit hätte sie zweifellos ebenfalls ausgelöst.

Und natürlich hätten wir auch brachial konsequent sein und den Run durch das Abriegeln des Geländes für gescheitert erklären können. Aber sowohl wir als auch die Spieler haben uns die Möglichkeit eines zweiten Versuchs offen gelassen, der dann auch wahrgenommen wurde - obwohl man auch einen anderen Weg, den Abbruch der Aktion, hätte wählen können.

In jedem Einzelfall wurden Entscheidungen gefällt - entweder nur von SL oder nur von Spielern, stellenweise aber auch gemeinsam. Daß diese Entscheidungen z.T. nicht mehr als das "kleinere Übel" waren, sehe ich ein. Aber die Alternativen wären in der Wahrnehmung der Beteiligten bestimmt nicht besser gewesen.

Fazit: Ja, dieser Run hätte besser laufen können und ich nehme die vorgebrachte Kritik ernsthaft zur Kenntnis. Aber ich gebe diese Kritik ebenso an alle Beteiligten zurück und stelle die vorgenannten Fragen. Zur Problematik "Suspension of Disbelief" hat Henning bereits ausführlich Stellung bezogen und ich teile seine Auffassung.

Der Anschlag auf Vizedirektor Hirken am Samstag nachmittag

Der Plot mit meinem größten persönlichen Einsatz... 😊 ...und einer umfassenden Vorbereitung durch Intime-Mail-Spiel.

Geplant war, daß das angeheuerte Killerkommando im Vorfeld des eigentlichen Anschlags das Bereitschaftsfahrzeug Hirkens observiert. Dies wurde durch einen Informanten auch im Vorfeld als einzig sichere Alternative genannt, um den Zielort Hirkens zu bestimmen. Ausdrücklich ausgeschlossen war die Möglichkeit eines vorher gelegten Hinterhaltes, da weder die genaue Fahrtroute noch das endgültige Fahrtziel Hirkens bekannt waren.

Unglücklicherweise entschieden sich die Spieler genau für letztere Variante und begaben sich zu einem der möglichen Fahrtziele (das im übrigen das falsche war) und warteten dort. Dabei hatten wir eine so schöne Observation mit absurdesten Spekulationsmöglichkeiten seitens der Spieler vorbereitet...

Jedenfalls war für die Spieler eine längere Zeit des Wartens angesagt, da wir den Anschlag aufgrund eines anderen laufenden Plots mit entsprechender SL- und NSC-Einbindung nicht "vorverlegen" konnten - was ja auch nur eine "Notlösung" gewesen wäre. Eine Info an die Spieler in der Art von "Ihr wartet noch ein paar Stunden, aber nichts passiert" hätte den Plot komplett gekillt, also entschied ich mich für folgende Alternative: Der Informant wandte sich an den Auftraggeber des Killerkommandos, daß Hirkens Zeitplan sich geändert hätte und der Auftraggeber übernahm die Sache dann persönlich. Schließlich fand der Anschlag, wenn auch etwas anders als im Vorfeld geplant, noch statt.

Und wieder frage ich nach den Ursachen: Hätten die Spieler die zwei mehr als goldenen Brücken "Observiert!" und "Kein Hinterhalt!" nicht erkennen müssen? Oder hätte ich die Wartezeit der Spieler von 2 1/2 Stunden zeitiger beenden und den Plot scheitern lassen müssen?

In diesem Fall: Sowohl als auch. Ich hätte früher reagieren und die Spieler den deutlichen "Hint" erkennen müssen. Aber ich hole nur ungern den "Holzhammer" raus und es ist nun mal gelaufen, wie es gelaufen ist.

Und ich konnte schließlich doch, von Kugeln getroffen, dramatisch ins Wasser fallen! 😊

Fazit: Beide Seiten hätten hier besonnener reagieren müssen. Aber ich denke, daß weder SL

noch Spieler hier wirklich "versagt" haben - beide waren nur zu blöde, um das Offensichtliche zu erkennen: Die SL nicht, daß die Spieler anders als die SL dachten und die Spieler nicht, daß sie intime mit ihrer Einschätzung der Situation offenbar völlig falsch lagen. Aber die lange Wartezeit tut mir trotzdem leid!

Der Anschlag auf Igor am Sonntag nachmittag

Nach dem gescheiterten Run auf Tokyo Interlab am Vortag (s.o.) hatten viele der Verhafteten Igor's Hilfe in Anspruch genommen, der großzügig die geforderten Sicherheitsleistungen zur vorläufigen Freilassung (auch "Kautions" genannt) bezahlte - natürlich unter der Voraussetzung von Rückzahlung oder entsprechenden "Gefälligkeiten" (nein, NICHTS sexuelles - ihr kennt doch Igor, oder? 😊).

Drei Runner (Don, JC und LEXX) faßten daraufhin den Plan, ihren von Igor als Fauspfand festgehaltenen Chummer (SpezNutz) zu befreien, sich damit von ihrer Schuld freizustellen und Igor ggf. über die Klinge springen zu lassen (irgendwie hat sich der Plan wohl mehrmals geändert, so genau weiß ich das nicht mehr).

Igor wurde dann auch unter einem Vorwand vor den Bunker Club in das Treppenhaus gelockt und als Geisel genommen, was dieser natürlich nicht begrüßte, sich wehrte, Don ausschaltete und...ja...plötzlich zündete ein anderer Angreifer (ich glaube, LEXX) eine Bombe und...Schluß.

Ergebnis: Don tot, die anderen beiden fast bzw. so gut wie tot, Igor schwer verletzt.

Von der SL zu hart gespielt?

Nein, ich denke nicht.

Ein Charaktertod ist nie schön, ich spreche da aus eigener Erfahrung. Insbesondere ist es ärgerlich, wenn der Charaktertod nur aufgrund von Umständen passiert, auf die der Charakter eigentlich keinen Einfluß hat. Die von uns verwendete "Opferregel" läßt nicht umsonst einen sehr großen Interpretationsspielraum zu, hat aber auch ihre Grenzen.

Daher kurz zur Erklärung: Im Vorfeld dieser Aktion kamen die drei Spieler zu mir und erklärten, was sie vor hatten. Ich sagte ihnen daraufhin, zugegeben auch aufgrund der Tatsache, daß sie noch Spielanfänger waren, daß sie ihre Charaktere damit in erhebliche Lebensgefahr bringen würden. Dennoch setzten sie ihren Plan um.

Ich fand das sehr...mutig, aber ungeschoren würden sie garantiert nicht davonkommen, wenn sie Igor, den designierten Paten von Belm-Schinkel, und ehemaligen Angehörigen der legendären russischen Spezialeinheit Spetsnaz (WAS für eine Ironie... 😊) angreifen würden.

So geschah es auch und ich halte den Ablauf der Ereignisse auch heute noch für richtig, denn

1. Der Angriff auf Igor war nicht zwingend erforderlich, ihr hättet ja, wie alle anderen auch, eure Schuld einfach abtragen können - inklusive eures "Beschisses" in einer anderen Sache... 😊 Hätte bestimmt SEHR lange gedauert, wäre aber sicher gewesen!

2. Das Zünden der Bombe machte absolut keinen Sinn, es sei denn, ihr hättet bereits von Anfang an suizidale Absichten - denn nachdem der Entführungsversuch fehlgeschlagen war, hatte der Sprengsatz als Druckmittel keinen Zweck mehr. Warum, um alles in der Welt, habt ihr ihn überhaupt gezündet?

3. Was hätte es euch genutzt, wenn alles geklappt hätte? Die Osnabrücker Russenmafia hätte euch bis aufs Blut gejagt und sehr weit wärt ihr bestimmt nicht gekommen.

4. Daß ihr Igor unterschätzt habt, war nicht nur für euch, sondern auch für (fast) alle anderen Teilnehmer so vorgesehen - es ist nicht immer alles so, wie es scheint... 😊

Fazit: Ihr habt mit dem Feuer gespielt und euch MÄCHTIG verbrannt, obwohl es nicht unbedingt nötig gewesen wäre - so ist das Leben...oder auch der Tod. Ihr habt hoch gepokert und zumindest Don hat haushoch verloren.

Aber die jetzige Situation bietet sicher erheblich mehr Spielmöglichkeiten als eine Jagd durch die Osnabrücker Russenmafia - hättet ihr nämlich Erfolg gehabt, wären wahrscheinlich ALLE eure Charaktere für das Spiel in Osnabrück untauglich bzw. in kürze tot gewesen.

Ralph kann ich nur sagen: Ich weiß, daß ein Charaktertod nicht unbedingt das Gelbe vom Ei ist, aber irgendwann akzeptiert man es und findet es vielleicht noch schade, aber trotzdem irgendwie passend...glaub mir! 😊

So, noch ein Grund, warum ich die negative Seite an Con-Kritik nicht so mag, ist: Sie ist immer deutlich länger als die positive Seite... 😊

Deswegen nochmal zum Abschluß: Der Con hat mir verdammt viel Spaß gemacht, aus meinem SL-Charakter ist mein neuer SC entstanden (den ich auf HR VI nun leider noch nicht spielen konnte, aber das wird bestimmt noch mal was) und ich bin am Sonntag mit dem Gefühl "Das ist alles verdammt gut gelaufen" ins Bett gegangen.

Vielen Dank nochmal an alle Teilnehmer!

Hoffentlich sehen wir uns alle bei Resurrection Vol. Three wieder - es würde mich sehr freuen!

Ach ja...ähm...die Fotos... 😊

Die Mehrheit wird aus Videostandbildern bestehen, die mittlerweile abfotografiert sind und nur noch in eine sinnvolle Reihenfolge gebracht bzw. qualitativ verbessert werden müssen - aber vor Weihnachten schaffe ich das bestimmt noch!!! 😊 Bezüglich des Videos kann ich eine solche Aussage leider nicht treffen, aber ich bemühe mich!

Und ich hoffe, ihr tragt mir meine...ähm...Verspätung nicht zu sehr nach - JETZT bin ich jedenfalls wieder da!!! 😊

In diesem Sinne

Florian

"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."

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

[Nach oben »](#)

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

Hauke

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Verfasst am: So Dez 19, 2004 14:52 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Für das Gelingen eines ganzen Cons oder einzelnen Plots ist NIEMALS nur eine "Partei" der Teilnehmer verantwortlich. Wenn etwas nicht klappt, suche ich zunächst nicht nach dem "Schuldigen", sondern nach der Ursache oder vielmehr DEN URSACHEN für das ganze - genauso wenig, wie ich sagen kann und will "Die SL/NSCs/Spieler hat/haben hauptverantwortlich und alleine diesen Plot verpatzt", kann ich guten Gewissens behaupten "Die SL/NSCs/Spieler haben hauptverantwortlich und alleine diesen Plot zu einem Erfolg gemacht". So ist es nicht und so kann es eigentlich auch nicht sein.

Hmm. Ja, das Beschuldigen fällt natürlich leicht, während die eigene Nase zuweilen nicht im Blick ist.

Ich habe jetzt, wo die Zeit auch eine gewisse Distanz zu den Ereignissen geschaffen hat, das Gefühl, daß wir (das Veranstalter-LarpOS-Wir) deutlicher hätten sagen sollen, nach welchen Regeln wir spielen. Ich glaube, da war das Omega-System zu präsent. Schließlich macht bei uns eine Schrotflinte ja nicht 2 Schaden, sondern Schaden, wie es der Darstellung entspricht.

Da ist sicherlich ein Gewöhnungsprozeß wichtig. Nur weil wie Spieler bereits ohne Probleme mit dem System zu recht kommen, heißt das ja nicht, daß es allen so geht.

Aber man darf schließlich auch jeder Fehler machen, solange man ihn nicht ein zweites Mal macht.

Auch wenn ich mich wiederhole: Ich fand Resurrection Vol.2 war ein sehr guter Con mit hohem Spaßfaktor. Sicherlich gab es einige weniger schöne Szenen, aber das positive überwiegt deutlich.

Wir sind hier, um die anderen Helden abzumelden.

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

[Nach oben »](#)

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

Bruder Marten

Renascentum-Orga



Moderator



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Verfasst am: So Dez 19, 2004 15:26 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

? Frage: Was wäre "richtiger" gewesen? Die Spieler am zweiten Versuch vorläufig zu hindern und ihnen eine lange Wartezeit zuzumuten oder das weitere Ausspielen der "Verhafteten" außer acht zu lassen? Beides zusammen war jedenfalls nicht möglich.

Wer mir die Fragen guten Gewissens eindeutig beantworten kann, möge dies tun, BITTE!
Florian

Die Frage kann ich mit gutem Gewissen beantworten:

Im Sinne einer realistisch simulierten Spielwelt war es falsch, die Verhafteten nicht nur warten zu lassen, sondern sie auch erst nach den übrigen Verhafteten zu verhören. Damit wurde die ganze Situation zu einem einzigen Intimekuddelmuddel.

Die Verhörscene wirkte dadurch zusätzlich komplett unrealistisch, da dem Verhörenden schon Fakten bekannt waren, die er eigentlich noch gar nicht wissen konnte - es sei denn, SichTec hat die Gefangenden tatsächlich erstmal durch die Gegend kutschiert.

Zeitsprünge sind zudem immer bedenklich, weil sie die natürliche Wahrnehmung des Spielers in einer Weise stören, die nur mit genügend Hintergrundinformation zu kompensieren ist. Die hat wohl keiner der zunächst Verhafteten bekommen.

Daher finde ich, daß man solche Krisenlagen durch ein konsequentes Intimeweiterspielen lösen kann.

1. Die Verhafteten werden gleich verhört. Oder man sagt ihnen wenigstens, daß man sie für eine Stunde in eine Zelle sperrt und eben nicht verhört. Das sollte dann aber ausgespielt werden. Denn eine von der SL konstruierte Outtimeblase ist mit keinem Spielprinzip vereinbar.
2. Die Entkommenden warten ab. Und haben ausreichend Zeit, den Plan zu überdenken. Eventuell haben dann auch noch andere Mitspieler die Möglichkeit, in den Plot einzusteigen oder das Vorgehen wird optimiert. Ich ahne, daß dies beim zweiten Versuch nicht gegeben war.

In meinen Augen ist das Scheitern des Plot aus meiner ganz persönlichen Perspektive allein Sache der SL gewesen; sorry, aber es ist so. Damit meine ich weniger den Umstand, daß gleich an der ersten Tür Alarm ausgelöst wurde (darüber hätte man allerdings auch angesichts der Teilnehmerzahl hinwegsehen können), sondern eben den Umstand, daß das Spiel nach dem ersten Anlauf für mich ins Outtime abstürzte. Und in meinen Augen hat eine Minderheit immer dann das Recht vor einer Mehrheit bespielt zu werden, wenn die Spielwelt, die wir alle gemeinsam simulieren, zwingend erfordert, daß bestimmte Dinge auf eine bestimmte Weise passieren.

Und das war einfach nicht der Fall. Und die Konsequenz war abzusehen und wurde von NSC und SC- Seite auch so kommuniziert. Den Bock hat die SL damit sehenden Augens geschossen. Ich wäre i.ü. dankbar dafür, zu erfahren, was mit meinem Charakter in der Stunde im Outtime passiert ist.

Zum Thema Charaktertod:

Zum Thema Charakterbau.

Die Opferregel gilt ohne Ausnahme in meinem Verständnis. Ich hätte absolut kein Problem damit gehabt, wenn Don in dem Augenblick, in welchem ihn Antiq (mein Charakter) und Lance in die Hase schmeissen wollen, wieder zu Bewußtsein gekommen wäre. Obwohl eine Bombe vor seiner Brust hochgegangen ist. Egal wie zwingend eine bestimmte Aktion erscheint, wenn ein Mitspieler etwas anderes spielt, ist es halt so.

Es muß bloß gespielt werden. Das Spiel funktioniert nur über Simulation, was eben nicht irgendwie gespielt wird, führt zu Fragen und Unklarheit.

Mit dieser Einstellung läßt sich auch ein scheinbares Mitspielerversagen kompensieren, weil NSCs nicht da auftauchen, wo man sie vermutet. Es passiert halt gerade wirklich so, also reagiert man darauf. Das ist immer möglich, solange man im Intime bleibt.

Von der Aktion am Samstag abgesehen, war der Con so toll, daß ich schon jetzt ein Anmeldeformular für die Fortsetzung unterschreiben würde (vorausgesetzt, er liegt zeitlich günstig) 😊 .

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

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

Verfasst am: Mo Dez 20, 2004 16:25 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Bruder Tandor hat Folgendes geschrieben:

Die Frage kann ich mit gutem Gewissen beantworten:

Im Sinne einer realistisch simulierten Spielwelt war es falsch, die Verhafteten nicht nur warten zu lassen, sondern sie auch erst nach den übrigen Verhafteten zu verhören. Damit wurde die ganze Situation zu einem einzigen Intimekuddelmuddel.

Die Verhörszene wirkte dadurch zusätzlich komplett unrealistisch, da dem Verhörenden schon Fakten bekannt waren, die er eigentlich noch gar nicht wissen konnte - es sei denn, SichTec hat die Gefangenden tatsächlich erstmal durch die Gegend kutschiert.

Zeitsprünge sind zudem immer bedenklich, weil sie die natürliche Wahrnehmung des Spielers in einer Weise stören, die nur mit genügend Hintergrundinformation zu kompensieren ist. Die hat wohl keiner der zunächst Verhafteten bekommen.

Daher finde ich, daß man solche Krisenlagen durch ein konsequentes Intimeweiterspielen lösen kann.

1. Die Verhafteten werden gleich verhört. Oder man sagt ihnen wenigstens, daß man sie für eine Stunde in eine Zelle sperrt und eben nicht verhört. Das sollte dann aber ausgespielt werden. Denn eine von der SL konstruierte Outtimeblase ist mit keinem Spielprinzip vereinbar.
2. Die Entkommenden warten ab. Und haben ausreichend Zeit, den Plan zu überdenken. Eventuell haben dann auch noch andere Mitspieler die Möglichkeit, in den Plot einzusteigen oder das Vorgehen wird optimiert. Ich ahne, daß dies beim zweiten Versuch nicht gegeben war.

Und da sind sie wieder, meine beiden Lieblingsbegriffe "realistisch simulierte Spielwelt" und "konsequentes Intime"... 😊

Aber inwiefern kann man "realistisch simulieren" oder "konsequent intime" bleiben, wenn man weiß, daß wir ja tatsächlich nur ein paar Freaks sind, die mit ihrem seltsamen Hobby ein Wochenende gemeinsam Spaß haben wollen?

Ein Beispiel: Hätte ich als SL den Anspruch einer "realistischen Simulation" und eines ach so "konsequentes Intime" gehabt, hätte ich bspw. diejenigen Spieler, die beim Plot "Anschlag auf Vizedirektor Hirken" (siehe meinen Bericht oben) intime nunmal leider falsch gehandelt hatten, noch bis spät in die Nacht auf ihr Anschlagziel warten lassen müssen. Aber da ich nunmal wußte, daß da drei Teilnehmer unseres Cons wahrscheinlich allmählich des Wartens leid werden, habe ich das getan, was in einem gewissen Rahmen JEDER Teilnehmer eines Cons machen kann: Die Intime-Realität einfach soweit verändert, daß sie zwar sinnvoll bleibt, aber gleichzeitig die Outtime-Bedürfnisse der Teilnehmer berücksichtigt. Genauso hätten auch die Spieler "ihre" Realität festlegen und sagen können "Der Hirken kommt nicht mehr, wir haben Scheiße gebaut und brechen die Aktion ab", aber dies geschah nun einmal nicht, weil ALLE, SL wie Spieler, wußten, daß wir (outtime) noch diesen Anschlag spielen wollten und ihre Charaktere entsprechend haben handeln lassen.

Auch hier lag eine "Krisenlage" vor - aber hätte sie durch "konsequentes Intime" im Sinne eines schönen und für alle befriedigenden Zusammenspiels gelöst werden können? Hätte ich sagen müssen "Tja, haben sie halt Pech gehabt und warten eben noch stundenlang vergebens"? Wäre DAS "richtiger" gewesen???

Aber zurück zum Tokyo-Interlab-Run.

Die "Verhafteten" waren also im "Outtime" und hatten seitens der SL keine Informationen darüber bekommen, wie es mit ihnen weitergeht.

Waren ihnen damit gänzlich alle Möglichkeiten eines weiteren Spiels genommen?

Warum haben die Verhafteten dann nicht einfach "ihre" Intime-Realität selbst in die Hand genommen und einfach in dem ihnen möglichen Rahmen weitergespielt? Warum habt ihr euch nicht einfach gesagt "Wir sind verhaftet, sitzen wahrscheinlich gemeinsam in einem Gefangenentransport und sprechen schon mal ab, was wir den Bullen so erzählen wollen" und es getan? Wenn ihr dann später an die SL herangetreten und dieses Spiel so mitgeteilt hättet, hätte damit weitergespielt werden müssen, denn ihr hättet ein "Vakuum" in der "Intime-Realität" selbst sinnvoll gefüllt.

Und ein solches gemeinsames Gestalten der "Intime-Realität" erwarte ich von jedem Teilnehmer, kein konsumierendes "Sagt mir, was ist, damit ich spielen kann".

Wenn mir niemand sagt, was ist, spiele ich selbst, was offenbar zu sein scheint. Und ich erwarte dann, daß alle anderen Teilnehmer dieses Spiel auch aufnehmen - sofern alles in einem

das weitere Zusammenspiel fordernden Rahmen bleibt.

Nach meiner festen Überzeugung gibt es keine "Intime-Realität". Es gibt nur die Realität, die wir uns ALLE im Spiel schaffen. Und in genau dieser Kooperation des gemeinsamen Gestaltens liegt meiner Auffassung nach der Reiz des (Live-)Rollenspiels.

Kein Spieler und keine SL allein kann diese Realität in gänze und lückenlos darstellen - es verbleiben, oft allein schon aus den Outtime-Umständen (Anzahl der Teilnehmer, technische Möglichkeiten etc.) immer "weiße Flecken", die dann jeder nach seinen Möglichkeiten ausfüllen kann, darf und soll!

Bruder Tandor hat Folgendes geschrieben:

In meinen Augen ist das Scheitern des Plot aus meiner ganz persönlichen Perspektive allein Sache der SL gewesen; sorry, aber es ist so. Damit meine ich weniger den Umstand, daß gleich an der ersten Tür Alarm ausgelöst wurde (darüber hätte man allerdings auch angesichts der Teilnehmerzahl hinwegsehen können), sondern eben den Umstand, daß das Spiel nach dem ersten Anlauf für mich ins Outtime abstürzte. Und in meinen Augen hat eine Minderheit immer dann das Recht vor einer Mehrheit bespielt zu werden, wenn die Spielwelt, die wir alle gemeinsam simulieren, zwingend erfordert, daß bestimmte Dinge auf eine bestimmte Weise passieren. Und das war einfach nicht der Fall. Und die Konsequenz war abzusehen und wurde von NSC und SC- Seite auch so kommuniziert. Den Bock hat die SL damit sehenden Augens geschossen. Ich wäre i.ü. dankbar dafür, zu erfahren, was mit meinem Charakter in der Stunde im Outtime passiert ist.

Dann, Marten, komme ich leider nicht umhin, DIR genau jene Konsumentenhandlung vor Augen zu halten, die ich oben dargelegt habe.

DU hättest es selbst in der Hand gehabt, auch ohne das Eingreifen der SL sinnvoll weiterzuspielen und ein Outtime zu verhindern - was du nicht getan hast.

DU hast aber für dich entschieden, auf die Vorgabe eines weiteren Spielrahmens durch die SL zu warten - was deine freie Entscheidung war.

Und DU stellst deine Perspektive als die entscheidende im Sinne der "Intime-Realität" dar und läßt dabei möglicherweise sowohl die Outtime-Situation der anderen Spieler als auch die der SL ein wenig außer acht.

Es kann nicht um "Rechte" von "Mehrheiten" oder "Minderheiten" gehen, sondern ausschließlich um ein Berücksichtigen möglichst vieler Bedürfnisse der Teilnehmer.

Klar, man kann das ganze jetzt auch umdrehen und sagen "Hätten wir erst die Verhafteten verhört, wären die Entkommenen genauso in der Pflicht zur weiteren Gestaltung ihres Spiels gewesen". Ja, dem ist zweifellos so.

Aber warum wäre dies der "richtigere" Weg gewesen? Nur, weil DEINE Definition der "Intime-Realität" es gezwungenermaßen so hätte geschehen lassen müssen? Oder weil DU es lieber so gespielt hättest? Ihr wurdet nicht sofort verhört und damit war die Spielrealität festgelegt - warum hast DU sie nicht in deinem Sinne weiter (mit-)gestaltet, sondern dich auf die Position des Konsumenten zurückgezogen?

Und warum fühlst du dich auch jetzt nicht dazu berufen, die Erlebnisse deines Charakters in dieser Stunde des Sichtec-Gewahrsams selbst zu bestimmen? Ob Antiq nun mit einem Sichtec-Mitarbeiter eine spontane Affäre in der Einzelzelle des Sichtec-Transporters hatte oder einfach nur schweigend dagesessen hat - vieles ist denkbar, sinnvoll, spielfördernd oder einfach nur zeitfüllend.

Aber warum willst du dies unbedingt von der SL festgelegt haben?

Ich kann das gerne tun, würde mich aber viel mehr über eine kreative Idee deinerseits freuen - ehrlich!

Je mehr ich darüber nachdenke, umso sinnleerer erscheinen mir diese "In meinen Augen ist das Scheitern des Plots aus meiner ganz persönlichen Perspektive allein Sache der SL gewesen"-Con-Kritiken.

Und zwar unabhängig davon, ob ich nun SL, Spieler oder sonstwas bin. Ich habe nicht den Anspruch, über "Leistungen" und "Versagen" von jemandem zu richten - egal, welcher "Teilnehmer-Partei" er nun angehört.

In meinen Augen veranstalten wir hier keine Wettbewerbe oder Lernziel-Prüfungen und verteilen auch keine Kopfnoten. Wenn etwas nicht so klappt, wie wir das alle gerne hätten, warum müssen wir uns dann immer einen "Schuldigen" suchen und können nicht einfach anhand der Umstände diskutieren, WAS nicht geklappt hat. Warum muß es immer dieses anklagende "WER hat Schuld" sein?

Sollte ich in der Vergangenheit selbst Con-Kritiken dieser Art verfaßt haben, so erkenne ich jetzt, daß sie falsch waren.

Ich werde niemanden mehr beurteilen.

Sondern nur noch für mich feststellen, ob mir Con und Plots gefallen haben oder nicht.

Und nicht von meiner Sicht der Dinge auf die "Qualität" des ganzen Cons oder Plots schließen.

Also nur noch Conberichte schreiben, die tatsächlich nur berichten, Positives deutlich hervorheben und Negatives zwar als Problem, nicht aber als Schuldfrage irgend eines Teilnehmers formulieren.

Nur eines werde ich weiterhin tun: Jeden an diese Prämissen meines Anspruches an einen Con und die Kritik danach erinnern!

Auch dir, Marten, gebe ich an der konkreten Spielsituation keine "Schuld" - deine Handlungen waren nicht schlechter oder "ursächlicher" als die aller anderen Teilnehmer.

Aber sie waren auch nicht besser und können insbesondere nicht losgelöst vom Gesamtzusammenhang, nämlich einer für alle Teilnehmer unbefriedigenden Spielsituation, betrachtet werden.

Nur in diesem Zusammenhang bitte ich meinen Vorhalt der "Konsumentenhaltung" zu verstehen - niemand hat "mehr" oder ein "mehr begründetes" Recht auf Spiel als irgend ein anderer Teilnehmer.

Bruder Tandor hat Folgendes geschrieben:

Zum Thema Charaktertod:
Die Opferregel gilt ohne Ausnahme in meinem Verständnis. Ich hätte absolut kein Problem damit gehabt, wenn Don in dem Augenblick, in welchem ihn Antiq (mein Charakter) und Lance in die Hase schmeissen wollen, wieder zu Bewußtsein gekommen wäre. Obwohl eine Bombe vor seiner Brust hochgegangen ist. Egal wie zwingend eine bestimmte Aktion erscheint, wenn ein Mitspieler etwas anderes spielt, ist es halt so.

Es muß bloß gespielt werden. Das Spiel funktioniert nur über Simulation, was eben nicht irgendwie gespielt wird, führt zu Fragen und Unklarheit.
Mit dieser Einstellung läßt sich auch ein scheinbares Mitspielerversagen kompensieren, weil NSCs nicht da auftauchen, wo man sie vermutet. Es passiert halt gerade wirklich so, also reagiert man darauf. Das ist immer möglich, solange man im Intime bleibt.

Ja, da hast du zweifellos recht. Aber selbst die Opferregel wird durch andere Spielprinzipien mitbestimmt und z.T. auch eingeschränkt, wie den Spielempfehlungen zu entnehmen ist.

Wenn mein Charakter von zehn Schüssen getroffen wird und ich für mich selbst entscheide, daß ich, wenn auch schwer verletzt, überlebt habe, muß ich mir darüber bewußt sein, daß ich damit möglicherweise in ein Prinzip eingreife, das ein anderer Mitspieler gerade für sich in Anspruch nimmt.

Wenn mich also die zehn Nerf-Pöppel treffen muß ich neben meinem Opferprinzip auch gleichzeitig das Darstellungsprinzip des "Schützen" beachten und dann einen für beide Seiten akzeptablen Weg finden. In diesem Fall wahrscheinlich meinen Charaktertod. Aber es kann und wird da, je nach Situation, natürlich auch noch andere Möglichkeiten geben.

Keines unserer Spielprinzipien steht für sich alleine da - alle regulieren sich gegenseitig und stellen keine abschließend gültige Wahrheit dar. Deswegen heißen sie ja auch **SPIELEMPFEHLUNGEN!**

Aber mir ging es bei Dons Tod gar nicht um eine regeltechnische Begründung, daß es so zu sein hat, wie es ist, sondern daß ich den Ausgang der Handlung als bestes Ergebnis der konkreten Spielsituation auffasse.

Nicht mehr, nicht weniger.

Wäre Don wieder aufgestanden, hätte ich damit leben können und müssen.

Aber ich hätte es nicht als schöne Spielsituation empfinden müssen.

Bruder Tandor hat Folgendes geschrieben:

Von der Aktion am Samstag abend abgesehen, war der Con so toll, daß ich schon jetzt ein Anmeldeformular für die Fortsetzung unterschreiben würde (vorausgesetzt, er liegt zeitlich günstig) 😊 .

Das freut mich und wir arbeiten daran! 😊

Daß dir die Aktion am Samstag abend nicht gefallen hat, tut mir leid.

Aber bitte suche nicht nach Schuldigen, sondern beurteile die Situation, in der du auch dein eigenes Zutun nicht außer acht lassen solltest.

Viele Grüße

Florian

"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](#)

Hauke

Registrierter Benutzer



Verfasst am: Di Dez 21, 2004 02:04 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Warum haben die Verhafteten dann nicht einfach "ihre" Intime-Realität selbst in die Hand genommen und einfach in dem ihnen möglichen Rahmen weitergespielt? Warum habt ihr euch nicht einfach gesagt "Wir sind verhaftet, sitzen wahrscheinlich gemeinsam in einem Gefangenentransport und sprechen schon mal ab, was wir den Bullen so erzählen wollen" und es getan? Wenn ihr dann später an die SL herantretet und dieses Spiel so mitgeteilt hättet, hätte damit weitergespielt werden müssen, denn ihr hättet ein "Vakuum" in der "Intime-Realität" selbst sinnvoll gefüllt

Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Hmm. Genau darin liegt der Hund begraben. Ich hätte als SichTec-Bulle sehr gerne diese Realität mit Leben gefüllt, denn ein stundenlanges Rumsitzen in einem Auto findet da sicherlich nicht statt. Diese Spielmöglichkeit wurde durch die SL nicht gegeben, da wir als NSC für den zeitlich später stattfindenden Run gebraucht wurden. Das hat mich geärgert, entsprechend schlecht war meine spielerische Leistung im folgenden.

Im Gegensatz zum Hirken-Run nämlich, wo ALLE an der Aktion beteiligten Personen, ob SL, NSC, SC, eSC oder was auch immer GEMEINSAM an der Darstellung teilgenommen haben, wurde beim Tokyo-Interlab-Run den Verhafteten die Interaktionsmöglichkeit genommen. Wir haben natürlich Spiel auf dem Weg zum Auto betrieben und hätten es noch fortgesetzt. Nur wie etwas spielen, wenn die nötigen Mitspieler abgezogen werden? Die Bullen haben sich doch nicht plötzlich in Luft aufgelöst, oder?

Ich möchte eigentlich nicht zu sehr auf dieser einzelnen Aktion rumreiten, aber sie ist ein gutes Beispiel dafür, was wir eigentlich nicht wollten. Denn die Darstellung der Spieler wurde durch die SL beschränkt, was unsere Regeln eigentlich gerade nicht wollen.

Dieser Punkt ist mir wichtig. Ich habe mich als NSC nämlich als Gehilfe der SL verstanden und mich deshalb so verhalten, daß ich als SichTec-Streife eine Stunde später wieder ums Gebäude Streife gegangen bin. Aber eigentlich hätte ich am Wagen bleiben sollen und das Spiel mit meinen Verhafteten fortsetzen sollen! Darstellungsprinzip und so.

Soll ich da in Zukunft eine solche SL-Anweisung ignorieren, falls es nochmal zu einer solchen Situation kommen sollte? Schließlich bin ich aus laufendem Spiel abgerufen worden!

Ich ärgere mich nämlich ziemlich über den Murks, den ich bei diesem Run gebaut habe. Meine darstellerische Leistung nach der Verhaftung war einfach nur noch mies. Aber ansonsten hätte ich eine SL-Anweisung missachten müssen.

Ich hatte einfach das Gefühl, daß der zweite Anlauf unbedingt gemacht werden mußte. Vielleicht wäre da eine ruhige SL-NSC-Besprechung unter den Beteiligten besser gewesen, als die Sache über die Funken zu besprechen.

Zumal dieser Run einfach in keinem Verhältnis zu dem ansonsten fabelhaften Ablauf und gemeinsamem Spiel stand, so wie ich es ansonsten empfunden habe. Selbst beim Hirken-Run wurde mir erst nach dem Run wirklich klar, wie problematisch die Situation war.

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](#)

Don
Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 06.09.2004
Beiträge: 4
Wohnort: Erlangen

Verfasst am: Di Dez 21, 2004 02:21 Titel:

[zitat](#)

Also dann auch nochmal ein Nachtrag von mir:
ich muss zugeben, dass die Bombenaktion unseres Teams wirklich riskant war, aber schließlich spielen wir ja Cyberpunk (und mein übliches Motto: "No risk, no risk" zählt da nicht wirklich 😊). Wenn die Aktion nicht so abrupt beendet worden wäre, wäre es sicher auch rollenspielerisch noch wirklich cyberpunkig geworden (wollte nicht jeder schon mal mit einem Dutzend Knarren am Kopf aus einem Russenbunker laufen, um darauf mit einem Auto zu fliehen, dessen Kofferraum mit geklauten Russendrogen vollgestopft ist? 😊).
Ist jedenfalls nicht so gelaufen und schade drum, aber was soll man machen. Auch wenn mein Charakter als einziger gestorben ist, bedauere ich die Aktion keinesfalls und fand das Ganze (von der Idee her jedenfalls...) konsequent gespielt. Zum Abschluss noch eine Bemerkung zur Bombe: da Lexx ja leider von, ich glaube Hacks, (oder H[e]cks?) Kugeln durchsiebt wurde, ist ihm der Zünder aus der Hand gefallen...und rumms, da ging alles hoch. Also keine absichtliche Handlung. Und selbst wenn es eine gewesen wäre, wer würde es ihm verübeln? Keiner unseres Teams hat sich bei der Vorbesprechung ernsthaft Hoffnungen gemacht bei einem Scheitern der Bombendrohung aus dem Laden noch lebend rauszukommen. Alles auf eine Karte setzen, das ist für mich Cyberpunk (natürlich haben wir uns ...leider... gute Chancen ausgerechnet 😊).
Fazit zum Con: Ich fand es hat tierrisch Spaß gemacht und es war einfach mal ein Erlebnis ein Wochenende lang in die Welt von Cyberpunk einzutauchen! Daumen hoch an alle Beteiligten und lässt es sich irgendwie zeitlich vereinbaren, bin ich sofort wieder dabei! 😊

[Nach oben »](#)

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

Serge
Inaktiver User

Anmeldedatum: 21.08.2004
Beiträge: 185

Verfasst am: Di Dez 21, 2004 02:24 Titel:

[zitat](#)

Don hat Folgendes geschrieben:

Daumen hoch an alle Beteiligten und lässt es sich irgendwie zeitlich vereinbaren, bin ich sofort wieder dabei! 😊

Hey man, das höre ich gerne. Ich habe da ein paar Jobs mit Zukunft im Programm. 😊

Serge Le Chevert

[Nach oben »](#)

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

Florian
Resurrection-Orga



Administrator

Verfasst am: Di Dez 21, 2004 13:15 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Trian hat Folgendes geschrieben:

Hmm. Genau darin liegt der Hund begraben. Ich hätte als SichTec-Bulle sehr gerne diese Realität mit Leben gefüllt, denn ein stundenlanges Rumsitzen in einem Auto findet da sicherlich nicht statt. Diese Spielmöglichkeit wurde durch die SL nicht gegeben, da wir als NSC für den zeitlich später stattfindenden Run gebraucht wurden. Das hat mich geärgert, entsprechend schlecht war meine spielerische Leistung im folgenden.

Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Du gibst mit dem Satz "Diese Spielmöglichkeit wurde durch die SL nicht gegeben, da wir als NSC für den zeitlich später stattfindenden Run gebraucht wurden" die Antwort selber, nur mit dem Unterschied, daß du zwar den Aspekt der Outtime-Notwendigkeit "NSCs werden noch gebraucht" richtig als Ursache erkennst, aber einerseits mal wieder gleich einen Schuldigen benennst ("die" SL) und andererseits verkennst, daß ein Spiel der SCs auch OHNE euch NSCs möglich gewesen wäre!

Als NSC unterliegt man nun einmal notwendigerweise der Beschränkung begrenzter Handlungsmöglichkeiten, insbesondere wenn man mal wieder als "Wache" auf den Alarm warten muß. Das ist einfach so und wird sich leider nur wenig ändern lassen - obwohl wir immer versuchen, auch ein Intime-Spiel von Cops und Wachen untereinander zu ermöglichen.

Ich verstehe einfach nicht, warum es für ein Weiterspiel der "Verhafteten" unbedingt anwesender NSCs bedurft hätte - ich meine, welcher Sichtec-Cop betreut schon persönlich irgendwelche aufgegriffenen Punks? 😊

Trian hat Folgendes geschrieben:

Im Gegensatz zum Hirken-Run nämlich, wo ALLE an der Aktion beteiligten Personen, ob SL, NSC, SC, eSC oder was auch immer GEMEINSAM an der Darstellung teilgenommen haben, wurde beim Tokyo-Interlab-Run den Verhafteten die Interaktionsmöglichkeit genommen. Wir haben natürlich Spiel auf dem Weg zum Auto betrieben und hätten es noch fortgesetzt. Nur wie etwas spielen, wenn die nötigen Mitspieler abgezogen werden? Die Bullen haben sich doch nicht plötzlich in Luft aufgelöst, oder?

Nein, das wohl nicht - aber wenn ich mir die Situation "Verhaftete sitzen im Transport" vorstelle, werden die Sichtec-Cops wohl kaum neben ihnen hocken und Händchen halten, oder?

Und Hirken-Plot und Tokyo-Interlab hatten einen entscheidenden Unterschied: Bei ersterem mußten keine NSCs "auf Abruf" bereit stehen, sondern sie konnten von Anfang an ganz an der Handlung teilnehmen. Dies ist bei einem Szenario wie Tokyo Interlab, wo auf einen durch die Spieler ausgelösten Alarm reagiert werden mußte (oder zumindest von Anfang an die Möglichkeit einkalkuliert war), einfach nicht möglich.

Ich meine, Konzernwachen und -personal im Gebäudeinnern haben auch und sogar vergeblich auf die Spieler gewartet. Hat die SL das Spiel dieser Teilnehmer jetzt auch schuldhaft eingeschränkt, weil sie nicht für die Anknüpfung der Spieler und damit weitere Interaktionsmöglichkeiten gesorgt hat???

Trian hat Folgendes geschrieben:

Ich möchte eigentlich nicht zu sehr auf dieser einzelnen Aktion rumreiten, aber sie ist ein gutes Beispiel dafür, was wir eigentlich nicht wollten. Denn die Darstellung der Spieler wurde durch die SL beschränkt, was unsere Regeln eigentlich gerade nicht wollen.

Nein, das Spiel aller wurde durch die Gesamtsituation beeinflusst. Und daß wir gegenseitig unser Spiel beeinflussen liegt nun mal in der Natur eines Live-RollenSPIELS! Warum das Beeinflussen immer gleich als "Spieleinschränkung" definiert wird, ist mir schleierhaft.

Aber "Spieleinschränkung" rangiert wahrscheinlich kurz hinter anderen Reizbegriffen wie "realistisch simulierte Spielwelt" und "konsequentes Intime"... 😊

Trian hat Folgendes geschrieben:

Dieser Punkt ist mir wichtig. Ich habe mich als NSC nämlich als Gehilfe der SL verstanden und mich deshalb so verhalten, daß ich als Sichtec-Streife eine Stunde später wieder ums Gebäude Streife gegangen bin. Aber eigentlich hätte ich am Wagen bleiben sollen und das Spiel mit meinen Verhafteten fortsetzen sollen! Darstellungsprinzip und so.
Soll ich da in Zukunft eine solche SL-Anweisung ignorieren, falls es nochmal zu einer solchen Situation kommen sollte? Schließlich bin ich aus laufendem Spiel abgerufen worden!
Ich ärgere mich nämlich ziemlich über den Murks, den ich bei diesem Run gebaut habe. Meine darstellerische Leistung nach der Verhaftung war einfach nur noch mies. Aber ansonsten hätte ich eine SL-Anweisung missachten müssen.

Hauke, ganz ehrlich, jetzt vermischst du Äpfel mit Birnen - nämlich den Anspruch einer "Intime-Konsequenz" mit dem Verhältnis SL-NSC!

Alles Spiel wird immer durch die Outtime-Umstände beeinflusst und das Verhältnis SL-NSC gehört nun einmal untrennbar dazu. Wenn du dieses Verhältnis auflösen möchtest, wird es in Zukunft nur noch "Ambiente-Cons" im Ostbunker geben können, da ein zielgerichteter Einsatz von NSCs durch die SL nicht mehr möglich ist - man könnte ja einfach "Nein" sagen, oder?

Auch eine durchaus überlegenswerte Variante, aber an der Problematik des Themas leider meilenweit vorbei!

Trian hat Folgendes geschrieben:

Ich hatte einfach das Gefühl, daß der zweite Anlauf unbedingt gemacht werden mußte. Vielleicht wäre da eine ruhige SL-NSC-Besprechung unter den Beteiligten besser gewesen, als die Sache über die Funken zu besprechen.

Zumal dieser Run einfach in keinem Verhältnis zu dem ansonsten fabelhaften

Zunächst dieser Run einfach in keinem Verhältnis zu dem ansonsten tabellarischen Ablauf und gemeinsamem Spiel stand, so wie ich es ansonsten empfunden habe. Selbst beim Hirken-Run wurde mir erst nach dem Run wirklich klar, wie problematisch die Situation war.

Und da ist sie wieder, die individuelle Wahrnehmung mit dem Anspruch einer Beurteilung der Gesamtsituation. Das ist jetzt WIRKLICH kein Vorwurf, sondern für mich die Bestätigung der These, daß ein "Ich, Spieler...", "Ich, NSCS..." oder "Ich, SL werte die Gesamtsituation" insofern nicht möglich ist, als daß sowohl Wahrnehmung als auch Kenntnisse höchst unterschiedlich sind.

Daher werde ich mich auch mit Werturteilen über Plots und Cons zukünftig sehr zurückhalten.

Im Gegensatz zu dir, Hauke, war MIR nämlich die problematische Situation beim Hirken-Plot sehr wohl und voll bewußt - sie hat MEIN Spiel auch, und zwar nicht gerade positiv, beeinflusst. Aber das war MEIN Problem und ich werde mich hüten zu sagen, "die Spieler" haben das verpatzt, weil sie die "goldenen Brücken" im Plot nicht gesehen haben. Weil es einfach nicht stimmt. Und weil es immer zwei oder mehr Seiten gibt, von denen keine die letztgültige Wahrheit für sich beanspruchen kann - egal, ob sie nun SC, NSC, SL oder sonstwie heißen.

In diesem, hoffentlich abschließenden Sinne 😊

Florian

"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](#)

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

Verfasst am: Di Dez 21, 2004 13:24 Titel:

[zitat](#)

Don hat Folgendes geschrieben:

Zum Abschluss noch eine Bemerkung zur Bombe: da Lexx ja leider von, ich glaube Hacks, (oder H[e]cks?) Kugeln durchsiebt wurde, ist ihm der Zünder aus der Hand gefallen...und rumms, da ging alles hoch. Also keine absichtliche Handlung. Und selbst wenn es eine gewesen wäre, wer würde es ihm verübeln? Keiner unseres Teams hat sich bei der Vorbesprechung ernsthaft Hoffnungen gemacht bei einem Scheitern der Bombendrohung aus dem Laden noch lebend rauszukommen. Alles auf eine Karte setzen, das ist für mich Cyberpunk (natürlich haben wir uns ...leider... gute Chancen ausgerechnet 😊)

Ahso...paßt ja gerade gut zum Thema der individuellen Wahrnehmung 😊 . Bis heute war ich nämlich fest davon ausgegangen, daß Lexx die Bombe aus eigenem Willen gezündet hat...

Aber rückblickend hatte Don doch einen Tod, von dem man wohl noch lange sprechen wird - vielleicht hat ja einer seiner Chummer Lust dazu, Dons "Geschichte" für die Nachwelt zu schreiben - ein Board-Admin namens HellCat hat für so etwas extra eine Rubrik eingerichtet... 😊

Don hat Folgendes geschrieben:

Fazit zum Con: Ich fand es hat tierrisch Spaß gemacht und es war einfach mal ein Erlebnis ein Wochenende lang in die Welt von Cyberpunk einzutauchen! Daumen hoch an alle Beteiligten und lässt es sich irgendwie zeitlich vereinbaren, bin ich sofort wieder dabei! 😊

Das hört man gerne...und wir arbeiten daran! 😊

Viele Grüße

Florian

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

Quentin Tarantino, 1994

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

[Nach oben »](#)

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

Bruder Marten

Renascantum-Orga



Moderator



Verfasst am: Di Dez 21, 2004 13:59 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Ich verstehe einfach nicht, warum es für ein Weiterspiel der "Verhafteten" unbedingt anwesender NSCs bedurft hätte - ich meine, welcher Sichtec-Cop betreut schon persönlich irgendwelche aufgegriffenen Punks? 😊



Anmeldedatum: 01.03.2004
Beiträge: 568

Das Problem lag einfach darin, daß die Spielsituation abgebrochen wurde, bevor die NSCs nicht mehr für das konsequente Weiterspielen notwendig waren. Es bleibt einfach keine Zeit, unter den Mitspielern die gemeinsame Verabredung zu treffen, daß zwei schweigende Bullen jetzt drei Punks irgendwo hin kutschieren. Und was dann passiert. Aus diesem Grund entstand das ganze Dilemma. Die SL hat einfach nicht sicher gestellt, daß diese Mitspieler mit dem Nötigsten versorgt waren. Wir befanden uns in einem ungewissen "Was ist denn jetzt?". Und das hat nichts mit Konsumentenhaltung zu tun. Oder dem Verhältnis SL-NSC-eSC-SC. Die NSCs wußten nicht, was mit den Verhafteten passieren sollte. Die Spieler wußten nicht, was mit ihnen passieren sollte. Und die SL hat es niemandem gesagt. Und das obwohl, die NSCs es kommuniziert haben.

Was also hätten wir tun sollen? Es uns selbst ausdenken? Inklusive Fluchtmöglichkeiten? Bestechungsmöglichkeiten? Wäre imho etwas anmaßend gewesen. Aber ich bin gerne bereit, es beim nächsten Mal genauso zu tun. Nur gab es vorher keine Absprache diesbezüglich.

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

[Nach oben »](#)

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

Florian

Resurrection-Orga



Administrator



Anmeldedatum: 08.03.2004
Beiträge: 1252
Wohnort: Wien

Verfasst am: Di Dez 21, 2004 14:37 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Bruder Tandor hat Folgendes geschrieben:

Das Problem lag einfach darin, daß die Spielsituation abgebrochen wurde, bevor die NSCs nicht mehr für das konsequente Weiterspielen notwendig waren. Es bleibt einfach keine Zeit, unter den Mitspielern die gemeinsame Verabredung zu treffen, daß zwei schweigende Bullen jetzt drei Punks irgendwo hin kutschieren. Und was dann passiert. Aus diesem Grund entstand das ganze Dilemma. Die SL hat einfach nicht sicher gestellt, daß diese Mitspieler mit dem Nötigsten versorgt waren. Wir befanden uns in einem ungewissen "Was ist denn jetzt?". Und das hat nichts mit Konsumentenhaltung zu tun. Oder dem Verhältnis SL-NSC-eSC-SC. Die NSCs wußten nicht, was mit den Verhafteten passieren sollte. Die Spieler wußten nicht, was mit ihnen passieren sollte. Und die SL hat es niemandem gesagt. Und das obwohl, die NSCs es kommuniziert haben.

Auch auf die Gefahr hin, daß ich mich jetzt zum wiederholten Male wiederhole 😊, aber WARUM habt ihr euch, als es die SL nicht getan hatte, nicht einfach selbst überlegt, "was jetzt ist" oder was wohl wahrscheinlich mit euch passiert?

Ja, niemand von der SL hat es gesagt, aber warum um alles in der Welt wird unbedingt eine "Spielanweisung" benötigt?

Bruder Tandor hat Folgendes geschrieben:

Was also hätten wir tun sollen? Es uns selbst ausdenken? Inklusive Fluchtmöglichkeiten? Bestechungsmöglichkeiten? Wäre imho etwas anmaßend gewesen. Aber ich bin gerne bereit, es beim nächsten Mal genauso zu tun. Nur gab es vorher keine Absprache diesbezüglich.

Ja, genau so zum Beispiel! Eine virtuelle Flucht muß es ja nicht gleich sein, aber warum kein "Knast-Talk"? Du kennst den Film "Die üblichen Verdächtigen"? Eine ellenlange Szene dreht sich nur um Gespräche und Mutmaßungen der Gefangenen, sozusagen die "Spieler" des Filmplots! 😊

Und nein, es gab keine konkrete Absprache über eine Situation "Spieler werden verhaftet, die SL hat keine Zeit ein Weiterspiel vorzugeben, was ist zu tun?".

Aber, Marten - erwartest du wirklich so ein "Resurrection-Handbuch für allerlei Spielsituationen"? Irgendwie käme ich mir dabei vor, als ob ich den Teilnehmern nichts, aber auch gar nichts zutrauen würde...denn solche (unausgesprochenen) "Absprachen" sind für mich untrennbarer Bestandteil unseres Grundkonsenses Live-ROLLENSPIEL!

In diesem Sinne

Florian

"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](#)

Hauke

Registrierter Benutzer



Verfasst am: Di Dez 21, 2004 15:14 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Ich verstehe einfach nicht, warum es für ein Weiterspiel der "Verhafteten" unbedingt anwesender NSCs bedurft hätte - ich meine, welcher Sichtec-Cop betreut schon persönlich irgendwelche aufgegriffenen Punks? 😊

Weil wir mitten im Spiel waren? Und die Verhafteten nicht auf Punk gemacht haben? Sondern auf "unbescholtene" Bürger? Weil einer fliehen wollte? Weil es Spaß machte?

Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Zitat:

Nein, das wohl nicht - aber wenn ich mir die Situation "Verhaftete sitzen im Transport" vorstelle, werden die Sichtec-Cops wohl kaum neben ihnen hocken und Händchen halten, oder?

Genau. Sondern auf die Wache fahren und Papierkram machen. Geschichte überprüfen. Vielleicht mit Red Star den Fang des Tages machen...

Heraus finden, was die drei da wollten und somit vielleicht den Run verhindern können. Dafür eine Belohnung kassieren. Bullenarbeit machen eben. Was war dagegen auszusetzen? Die Hinweise bei den Verdächtigen sahen nicht nach "Punks" aus, sondern nach "Runner". Oder sind die Sichtec-Bullen da nicht auf Zack? Meine Güte, wir haben die ganze Armee doch live gesehen, wie sie wegliefen. Wir wußten, daß das keine kleine Truppe war. Ist das nicht ein AAA-Zone? Da muß man doch mißtrauisch werden.

So haben wir sie im Wagen sitzen lassen. Nichts war geklärt. Sitzen die drei im Wagen? Sind sie auf dem Weg zur Wache? Da zählte nur das Dargestellte. Drei Typen sitzen im Wagen. Bullen sind weg. Die Handschellen nur in der Phantasie da.

Es war eine Situation, in der LARP an seine Grenzen stieß. Wo eine Beschreibung notwendig wurde. Sowas macht eine SL. Die war nicht da.

Damit haben wir gegen alle Regeln verstoßen, auf die wir uns geeinigt haben (Darstellungs- und Glaubwürdigkeitsprinzip).

Was hättest Du denn getan, wenn Du einfach nur in einem Wagen sitzt?

Eigentlich hätten sie einfach gehen sollen. Das kam der dargestellten Situation am nächsten.

Sie hatten sogar den Wagenschlüssel. 😊

Zitat:

Alles Spiel wird immer durch die Outtime-Umstände beeinflusst und das Verhältnis SL-NSC gehört nun einmal untrennbar dazu. Wenn du dieses Verhältnis auflösen möchtest, wird es in Zukunft nur noch "Ambiente-Cons" im Ostbunker geben können, da ein zielgerichteter Einsatz von NSCs durch die SL nicht mehr möglich ist - man könnte ja einfach "Nein" sagen, oder?

Soviel zum Thema Polemik, Florian!

Ich habe laut und deutlich ein NEIN!!! über Funk verbreitet. Da hieß es von Euch (Dir und Henning): Macht weiter!

Was ist so schwer daran, einzusehen, daß da ein Fehler bei den Outtimeumständen gemacht wurde? Das vielleicht in Zukunft eine kurze Beratung zwischen SL und NSC stattfindet? Machen wir doch ansonsten, wenn es auf einem Con mal nicht so läuft? Ich kann mich daran erinnern, daß Henning und ich auf REVII auch nicht einfach Entscheidungen gefällt haben, sondern wir uns mit unseren NSC beraten haben. Soviel Zeit hätten wir auch gehabt. Wir hätten uns schön am Wagen treffen und alles bereden können. So war es alleine Eure Entscheidung, für die Ihr auch die Konsequenzen tragen solltet.

Ein einfaches: "Sorry, dumm gelaufen, mach ich beim nächsten Mal nicht nochmal so!" reicht mir da völlig aus.

Die SL-NSC-Zusammenarbeit hat doch bei anderen Gelegenheiten wie dem Pinkelberg-Report bestens funktioniert.

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: Di Dez 21, 2004 15:41 Titel:

[zitat](#)

Eigentlich habe ich ja meine Meinung zu der ganzen Angelegenheit schon vor ein paar Monaten zum Ausdruck gebracht und stimme im übrigen mit Florians Ausführungen überein.

Aber eines muß ich an dieser Stelle noch anfügen:

Ich bin mir ziemlich sicher, über Funk die Anweisung ausgegeben zu haben, dass die Festgenommenen zunächst in einem Fahrzeug "zwischenlagert" und dann abtransportiert werden. Gut, ich habe nicht gesagt, wohin, was dann dort geschieht, wer das macht und wie sich die Sichtec-Bullen dabei verhalten. Diese Anweisung scheint bei ausnahmslos NIEMANDEM angekommen zu sein - schon gar nicht bei den Sichtec-NSC, die das den SC ja hätten mitteilen können.

Ich gebe zu, dass das die Informationsdichte nicht gerade massiv erhöht - aber mit dieser Situation, so minimal sie auch beschrieben sein mag, hätte man ja arbeiten können. Auch wenn ich mir das in der Situation vielleicht nicht so gedacht habe, hätte man aus dieser Anweisung bei wohlwollender Auslegung alle offenen Fragen im Wege des Umkehrschlusses beantworten können: Wir werden zwischenlagert und abtransportiert. Schließt das eine Fluchtmöglichkeit ein? - vielleicht, aber eher unwahrscheinlich. Reden die Bullen mit uns? - wurde nicht erwähnt, also nein. Haben wir die Gelegenheit, uns zu äußern? - scheinbar nicht. Wohin werden wir gebracht? - keine Ahnung, die Ortskenntnis der Beteiligten war ja auch begrenzt. Die Aktivitäten der SC beschränkten sich also auf die äußeren Parameter "zwischenlagert und abtransportiert". Ich gebe gern zu, dass das nicht 100%ig befriedigend sein kann und habe ja auch schon geäußert, dass ich als SL vor Ort mit dem Verlauf nicht glücklich bin. Aber ich schließe mich Florians Meinung insofern an, als dass ich mir als SL nicht den alleinigen Schuh dafür anziehe.

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.

Florian

Resurrection-Orga

**Administrator**

Anmeldedatum: 08.03.2004

Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

Verfasst am: Di Dez 21, 2004 16:07 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)**Trian hat Folgendes geschrieben:**

Es war eine Situation, in der LARP an seine Grenzen stieß. Wo eine Beschreibung notwendig wurde. Sowas macht eine SL. Die war nicht da. Damit haben wir gegen alle Regeln verstoßen, auf die wir uns geeinigt haben (Darstellungs- und Glaubwürdigkeitsprinzip). Was hättest Du denn getan, wenn Du einfach nur in einem Wagen sitzt? Eigentlich hätten sie einfach gehen sollen. Das kam der dargestellten Situation am nächsten. Sie hatten sogar den Wagenschlüssel. 😊

Ja, ganz richtig. Die SL war nicht da. Die NSCs waren nicht da, weil die SL sie anderweitig benötigte. Ich hätte gerne drei NSCs mehr gehabt. Aber die waren auch nicht da.

Waren die Spieler also auf sich allein gestellt. Ohne SL. Ohne NSCs.

Nein, ich wiederhole mich jetzt nicht. Man kann alles in meinen Beiträgen weiter oben nachlesen.

Trian hat Folgendes geschrieben:

Soviel zum Thema Polemik, Florian!

Ich habe laut und deutlich ein NEIN!!! über Funk verbreitet. Da hieß es von Euch (Dir und Henning): Macht weiter!

Was ist so schwer daran, einzusehen, daß da ein Fehler bei den Outtimeumständen gemacht wurde? Das vielleicht in Zukunft eine kurze Beratung zwischen SL und NSC stattfindet? Machen wir doch ansonsten, wenn es auf einem Con mal nicht so läuft? Ich kann mich daran erinnern, daß Henning und ich auf REVII auch nicht einfach Entscheidungen gefällt haben, sondern wir uns mit unseren NSC beraten haben. Soviel Zeit hätten wir auch gehabt. Wir hätten uns schön am Wagen treffen und alles bereden können. So war es alleine Eure Entscheidung, für die Ihr auch die Konsequenzen tragen solltet.

Ein einfaches: "Sorry, dumm gelaufen, mach ich beim nächsten Mal nicht nochmal so!" reicht mir da völlig aus.

Nein, nicht Polemik, sondern die Aussicht darauf, wie weit wir dir Schraube von "Ich hab' Recht - Nein, ich hab' Recht" noch weiterdrehen können...und zwar weitab vom eigentlichen Kern der Sache.

Für lange Beratungen war aufgrund der Umstände keine Zeit da und kein "Personal" entbehrlich - die SL hatte hier vielleicht auch einfach einen besseren oder zumindest anderen Überblick der Gesamtsituation als du, Stichwort: Unterschiedliche Wahrnehmung - warum bist du dir sicher, daß ein Komplettabbruch des Spiels "draußen" (bei den Entkommenen) und "drinnen" (bei den Konzern-NSCs) für wahrscheinlich mindestens eine halbe Stunde zu einem besseren Weiterspielen geführt hätte? Vielleicht hätte es das, vielleicht aber auch nicht. Ich hätte auch gerne andere Umstände gehabt, aber die gab es nunmal nicht.

Ich hatte mir geschworen, niemanden mehr zu beurteilen - aber wenn du schon fragst: Ja, auch auf Renascentum-Cons hat es das schon gegeben. Da hatte ich auch der SL die Schuld gegeben. War falsch. Kommt nicht wieder vor.

Ich werde keine individuellen Schuldvorwürfe mehr erheben und mich für keine mehr rechtfertigen.

Weil ich darin keinen Sinn sehe.

Und weil es uns nicht weiterbringt.

Ich veranstalte lieber Cons und gebe eine Möglichkeit zum Spiel oder beteilige mich selbst als Spieler an anderen Cons.

Und wenn da etwas nicht klappt, dann ist es eben so. Ob und wer nun daran "Schuld" ist, ist mir dann ziemlich egal - hinterher ist man immer schlauer. Und JEDER wird beim nächsten Mal darauf achten, daß es besser läuft. Dafür braucht es keinen Schuldigen, sondern eine Analyse dessen, was falsch gelaufen ist. Danach kann sich jeder individuell überlegen, wie er es besser machen kann.

Aber Abhandlungen über "versagende SLen", "plotblinde Spieler" oder "Prügel-NSCs" gehören für mich jetzt endgültig der Vergangenheit an.

Wer das trotzdem braucht, kann es gerne tun.

Aber ich werde mich nicht mehr daran beteiligen.

Es ist für mich eine grundsätzliche Sache und nicht nur auf Resurrection Vol. Two beschränkt.

@ Hauke & Marten: Für mich ist hier jetzt EOD, weil wir uns im Kreis drehen und wohl noch immer einen unterschiedlichen Anspruch an Conteilnehmer und -kritiken haben. Das können wir vielleicht am besten mal persönlich klären.

Viele Grüße

Florian

"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."

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

[Nach oben »](#)

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

Hauke

Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 27.02.2004
Beiträge: 804
Wohnort: Hamburg

Verfasst am: Mi Dez 22, 2004 16:55 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht

[zitat](#)

Florian hat Folgendes geschrieben:

Und wenn da etwas nicht klappt, dann ist es eben so. Ob und wer nun daran "Schuld" ist, ist mir dann ziemlich egal - hinterher ist man immer schlauer. Und JEDER wird beim nächsten Mal darauf achten, daß es besser läuft. Dafür braucht es keinen Schuldigen, sondern eine Analyse dessen, was falsch gelaufen ist. Danach kann sich jeder individuell überlegen, wie er es besser machen kann.

Hmm. Um nix anderes geht es mir. Aber dazu gehört aus meiner Sicht einfach, zu sagen: Das habe ich falsch gemacht. "Schuld" mag vielleicht ein hartes Wort sein, aber für mich ist "Schuld haben" gleichbedeutend mit: "zu Fehler stehen" und "Verantwortung dafür übernehmen". Es wird ja niemand entlassen oder der Kopf abgeschlagen.

Und mir bringt es nix, wenn man beim nächsten Mal nur versucht, es besser zu machen. Eine Analyse kann nämlich nur dann etwas nützen, wenn sich daraus auch Lösungsvorschläge ergeben. Schließlich hat man es in der Situation nicht besser gewußt und kann mit den Ideen und Vorschläge von anderen diesen Fehler in Zukunft vermeiden. Denn ansonsten ist man ja nicht schlauer, oder?

Aber das Thema ist schon OOT.

Ich werde die Beiträge, wenn gewünscht verschieben, damit es zum Thema zurückkehrt...

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](#)

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](#), [4](#), [5](#) [Weiter](#)

Seite 4 von 5

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](#)

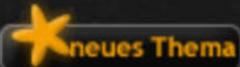
Solaris 1.12 phpBB theme/template © 2003 - 2006 Jakob Persson (readme)(forumthemes/bbstyles)

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

Du bist nicht eingeloggt.

[Bericht] Resurrection Vol.2 - Unfinished Business

Gehe zu Seite [Zurück](#) [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)



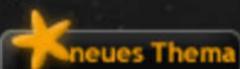
[Resurrection/Revenant & Renascentum Foren-Übersicht](#) » [Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum](#)

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

Autor	Nachricht
<p>Florian Resurrection-Orga</p> <p> Administrator</p>  <p>Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252 Wohnort: Wien</p>	<p>Verfasst am: Mi Dez 22, 2004 17:02 Titel: Re: Resurrection Vol. Two - SL-Bericht zitat</p> <p>Trian hat Folgendes geschrieben:</p> <p>Aber das Thema ist schon OOT.</p> <p>Ich werde die Beiträge, wenn gewünscht verschieben, damit es zum Thema zurückkehrt...</p> <p>Ja, ist es.</p> <p>Aber die Beiträge können ruhig bleiben, wo sie sind - schließlich ist ansonsten nicht ersichtlich, woraus sich die Diskussion ergeben hat.</p> <p><i>"If you want to make a movie, make it. Don't wait for a grant, don't wait for the perfect circumstances, just make it."</i></p> <p>Quentin Tarantino, 1994</p> <p>Der geneigte LARPer ersetze 'movie' durch 'Con' und mache einfach, statt nur zu reden!</p>
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 [Zurück](#) [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)

Seite 5 von 5

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.