RESURRECTION

回FAQ **但 Login 母 Suche** □ Gruppen chrichten Registrieren!



Sven Halen

Anmeldedatum: 05.04.2005

Beiträge: 78 Wohnort: Stade Verfasst am: Mo Nov 21, 2011 13:33 Titel:

Wie jetzt? Noch kein Feedback hier? Dann muss ich wohl doch mal was schreiben....

Erstmal für die, die mich nicht zuordnen können, ich war Lance L'Etoile.

Für mich war es das erste Cyberpunk-LARP seit "Midnight Run" vor 5 Jahren oder so... und am Freitag abend nach Einrichten des Schlafplatzes und begutachtung der sanitären Anlagen war mir auch kurz wieder eingefallen, warum ich das so lang nicht mehr gemacht hab und ich dachte mir nur: "Irgendwie bin ich zu alt für die Scheiße..."

Aber als es dann los ging, war ich direkt wieder in der Rolle und es war als wär ich nie weg gewesen. Die vielen Gesichter, die ich IT wie OT lang nicht mehr gesehen hatte und das Plaudern über die alten Zeiten haben mich schnell wieder "zuhause" fühlen lassen.

Zum Konzept:

Eigentlich stehe ich nicht unbedingt auf reine "Ambiente"-Cons, die nur auf Interaktion beruhen und sich nur an einem Standort abspielen. Eigentlich.

Auch bei den früheren Resurrections lag für mich der Charme immer mehr in den "Aussenmissionen".

Aber das hier war ja ein grundsätzlich anderes Konzept. Und ich muss sagen, dass es funktioniert hat. Auch für mich!

Ich denke, die Orga hat es hinbekommen, maßgeschneiderte "Plot-Anstöße" zu generieren, auf deren Basis man ein sehr schönes gemeinsames Spiel umsetzen konnte. Und ein paar Leckerbissen, wie den Cat Fight usw. gabs dann ja auch noch.

Ich fand die Stimmung allgemein sehr gut und die Location stimmig. Stark dazu beigetragen hat natürlich auch Laura als absolut geilste Cyberpunk Barkeeperin ever!

Generell steht und fällt sowas ja auch immer mit den Spielern. Und da kann ich durch die Bank nur Positives sagen! Egal ob Schlachthaus-Fetisch, Teuflischer Dreier, "Das Getränk BIER und das Drumherum" als konsequente Geschäftsidee, Das Tanzen auf ner imaginären Scheibe oder frisische Wahrheiten.... ich kann nur sagen, Ihr hab echt alle nen Knall und den gut rüber gebracht!

Ich mache den Spielspass einer Con immer gern reziprog an der Häufigkeit von Outtimeblasen fest und muss sagen: Ich hatte keine!

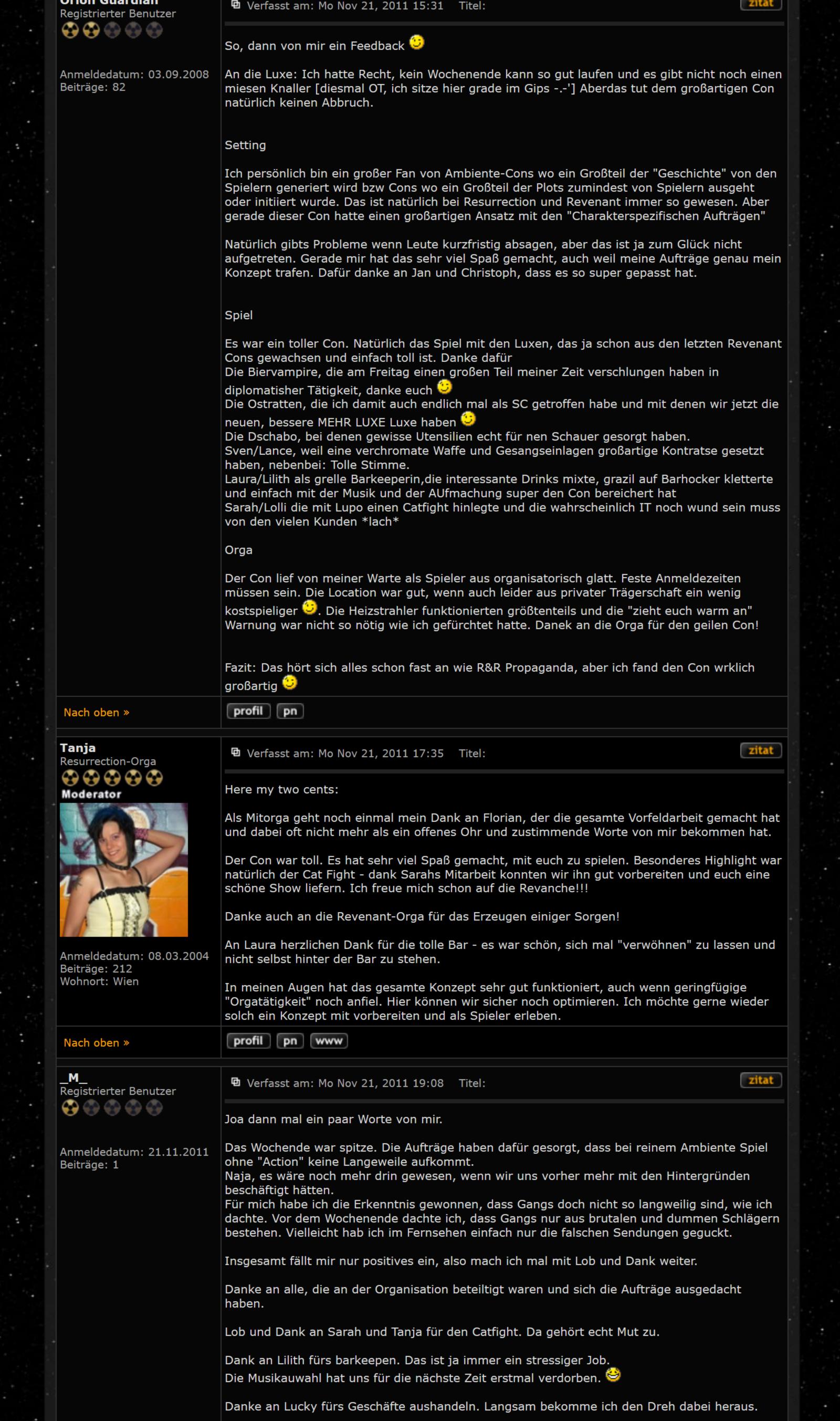
Organisatorisch hab ich nichts zu Meckern. War halt kalt nachts (Lolly, wo bist du, wenn man dich mal braucht?) und die Klos waren mal echt abgefuckt. Aber das war zu erwarten und gehörte auch dazu. Im Vorfeld hat alles Reibungslos geklappt und Florians beharren auf Einhaltung von Hintergrundabgabefristen war absolut notwendig für die Aufträge und somit eben sehr gut!

Inhaltlich hatte ich immer sehr viel zu tun mit Aufarbeitung von Altlasten, Knüpfen von neuen Kontakten und Abwicklung von Aufträgen... hatte also keine Langeweile aber dafür ein sehr schönes Erfolgserlebnis... Fühlt sich gut an, wenn man der Konkurrenz immer einen Schritt im Voraus ist und ein Plan ausnahmsweise auch mal funktioniert 😇

Also kurz um, auch wenn ich ein paar Aussenaktionen gut gefunden hätte, die es konzeptbedingt eben nicht gab, kann ich nur sagen, dass ich ein sehr cooles Wochenende hatte und Lance glaube ich ein gutes Comeback 😉

Nach oben »

profil pn email www aim yim icq



Überhaupt geht mein Dank an alle Luxe. Wir sind durch euch gut ins Spiel gekommen, auch wenn ich unserem Chef das irgendwie vekaufen muss...

Alle die ich jetzt nicht explizit erwänht habe, habe ich nicht vergessen. Es liegt nur daran, dass ich nicht mit jedem so viel zu tun hatte. Das kann sich aber beim nächsten mal schon ändern.

Zum Schluss fällt mir doch was Negatives ein. So schön die Location auch ist, als Schlafplatz ist sie nur bedingt geeignet. Vielleicht nehme ich mir nächstes mal uch ein Hotelzimmer.

Nach oben »

profil pn



Anmeldedatum: 01.03.2004 Beiträge: 568 ☑ Verfasst am: Mo Nov 21, 2011 23:53 Titel:

zitat

Resurrection & Revenant Episodes - Gangbangers

Cyberpunk-LARP vom 18. bis 20. November 2011 in Bremen

Homepage: http://www.cyberpunk-larp.de/cons.html

Veranstalter: Verein für Liverollenspielorganisation und -support (LarpOS) e.V.

Teilnehmer: 17 Spieler, keine SL

Art: Spieler-Con

Location: Bunker C178, Bremen

Ich war: SC (Antiq)

Verpflegung: Mikrowellengerichte und andere Fertiggerichte, Kaffee, Tee und Wasser im Preis inbegriffen, Softdrinks und Bier gegen eine Kostenpauschale von 50 Cent bis einem Euro, Cocktails wurden von einer Spielerin gesponsort und zu sehr leckeren Kreationen gemischt. Es war sogar ein etwas säuerlicherer Cocktail für Süßstoffverächter wie mich dabei. Das Essen war geschmacklich absolut in Ordnung und trug seinen Teil zum Ambiente bei.

Unterbringung: Die Unterbringung der Spieler erfolgte wahlweise im Bunker selbst, in Privatwohnungen oder in umliegenden Hotels. Einige Mitspieler hatte dabei ein besonderes Schmuckstück gefunden, dass mit einem campy charm aus rosa und grün mit futuristischen Möbeln und Spiegeln zu bestechen wusste. Im Bunker selbst stand ein vom Spielbereich etwas abgegrenzter Bereich für Feldbetten und Luftmatratzen zur Verfügung, der von einem Radiator beheizt werden konnte – was angesichts der sehr kühlen Temperaturen meines Erachtens auch notwendig war. Leider versagte das Gerät in der ersten Nacht, was zumindest bei mir zu einer sehr kurzen Schlafperiode führte. In der zweiten Nacht konnte ich den Mangel an Wärme dann durch das Zwiebelkleiderprinzip ganz gut kompensieren. Noch einmal vor die Wahl zwischen Bunker und Hotel gestellt, werde ich mich wohl aber – ganz wie _M_ für ein Hotel entscheiden.

Location: Bunker-Clubs als Locations haben in der Bremer/ Osnabrücker Cyperpunk-Reihe ja schon Tradition, die zumindest zum Teil würdig fortgesetzt wurde. Das C 178 bot nicht nur ausreichend Platz, damit man in kleineren oder größeren Gruppen seinem Spiel nachgehen konnte, sondern auch ein entsprechendes Ambiente aus Skurrilem wie künstlichen Kirchfenstern und Palmen und Gemütlichem wie einer Sitzecke mit roten The-Matrix-Gedächtnis-Möbeln. Genug Beschallung bot die Anlage auch und rein theoretisch hätten die Gäste im schicken Diskokugel-Geflimmer auch tanzen können. Ein bisschen Mehr an Farbe hätte dem Ganzen vielleicht noch gut getan, aber im großen und ganzen war das Ambiente schwer in Ordnung. Der große Schwachpunkt der Location waren die sanitären Einrichtungen. Denn bei intensivem Ammoniakgeruch, leckenden Waschbecken und wackeligen Klobrillen kurz vom Abfallen war – zumindest bei mir – insbesondere aufgrund des Umstandes, dass ich fast zwei Tage in diesem Bunker verbracht habe, eine Grenze überschritten. Und besonders professionell empfinde ich einen Club nicht, der seinen Gästen ein solches Örtchen bietet.

Ausstattung: Da der Club alles bot, was für den Plot an sich notwendig war, beschränkte sich die Ausstattung natürlich eher auf Poster für die Veranstaltung, die nebenbei lief, sowie das "Sportgerät" für den Catfight. Und natürlich hatte die Mitspieler eine Ganze Menge Kram mitgebracht, so dass es an Ausstattung eigentlich an nichts fehlt, um der Sache den letzten Schliff zu geben. Die einen oder anderen Klamotten hätten noch etwas mehr Punk und Cyber vertragen können, um den "Ich geh damit auf die Straße, um aufzufallen" - Test zu bestehen. Aber das wird sicher beim nächsten Mal besser.

Plot: Auf Einladung der Bremer "Luxe" und Osnabrücker "Ostratten" versammeln sich am Wochenende Delegationen der "Biervampire", "Dschabos" und "Fledderer", um zu handeln, zu verhandeln, Bekanntschaften und Bündnisse zu schließen, Aufträge und Geschäfte abzuwickeln, Gerüchte zu verbreiten und Informationen auszutauschen, zu feiern und zu wetten, den altbekannten und neuen Drogen sowie dem Glücksspiel zu frönen, den King/ Queen of the Bang zu küren und einem sexy Catfight beizuwohnen. Gangersachen eben. Insbesondere für die vom Schicksal gebeutelten Ostratten geht es aber um sehr viel. Denn ohne ein Bündnis wird die stadtbekannte Gang wohl aus den Schatten verschwinden. So stellt die Entscheidung, mit welcher Gang ein Bündnis eingegangen wird, die Weichen für die Zukunft.

Tatsächlich war der Con ein reiner Ambiente- und Verhandlungscon und damit "Social Cyberpunk" in Reinform. Zwar schwebte der Verrat zweier Ganger unheilvoll über dem Treffen und die Paranoia war zu Gast, aber zu einer Schießerei oder gar dem – fast schon obligatorischen – Sichtec-Auftritt kam es nicht, da sämtliche Mitspieler von Anfang bis Ende in denselben Rollen spielten. Die entsprechende Vorbereitung des "Plots" war von der Orga komplett im Vorfeld abgewickelt worden und jede Spielfigur hatte nicht nur Aufträge für seine oder ihre jeweilige Gang mit im Gepäck, sondern auch rein spielfigurbezogene, die komplett in Eigenregie oder mit etwas Hilfe von Chummern gelöst werden konnte und zum Teil auf Spieler gegen Spieler hinausliefen. Und damit auch der Gesprächsstoff nicht ausging, waren im Vorfeld massenweise Gerüchte gestreut worden und im Board ausreichend Geschichten veröffentlicht worden. So verbrachte die Schattengemeinschaft einen guten Teil der Zeit damit, "Kriegsanekdoten" auszutauschen, alte Beziehungen neu zu definieren, Schulden zu tilgen, sich gegenseitig über den Tisch zu ziehen, lockere und tiefgehende Gespräche zu führen, Kumpel zu finden und nebenbei Geschäfte zu machen. So simpel das klingen mag, aber Langeweile ist bei mir nicht aufgekommen, zumal das ausgerichtete Poker-Turnier, der Catfight in der Gummiplanschbecken und die verschiedenen Contest für viel Abwechslung gesorgt haben.

Dazu kam, dass sich auch auf einer rein persönlichen Ebene zwischen mit Hingabe gespielten Charakter so manche unvorhergesehene Wende ereignen kann, die so spannend wie ein Shot-

out ist. Ich hatte zwar dannt gerechhet, dass der not funktionieren wurde, war aber sein davon angetan, wie gut dass Konzept von allen Mitspielern aufgenommen und umgesetzt wurde.

Es hat – auch ohne SL – funktioniert. Vor Jahren hätte ich das nicht geglaubt. Jetzt erscheint es mir fast natürlich.

Highlights (unter vielen):

- * Runners in the Sky with Spank: Mit dem "teuflischen Dreier" wurde nicht nur ein feuchter Traum meines Charakters wahr, ich habe auch sehr gerne einen kleinen Eindruck in Antiqs ziemlich verdrehte Psyche gewährt. Ich hoffe, es war für die anderen Beteiligten so gut wie für mich. Auch wenn ich Bierkästen ziemlich unsexy finde.
- * Die Contests. Ich war echt beeindruckt, wie souverän mancher von Euch in diesen Situationen noch gespielt und eine Show abgezogen hat. Der Catfight war natürlich ein besonderer Höhepunkt, zumal die Show drumherum die Spannung noch zusätzlich verstärkt hat. Und den Einsatz der beiden Beteiligten kann man nicht hoch genug loben.
- * Die Teeparty der "Kiffenden Raupe" und des "Verrückten Hutmachers" mit "Antice", in der nicht nur ein Abriss von heftiger Cyperpunk-Geschichte in Kurzfassung dargeboten, sondern auch noch über Gott, die Welt, den Sinn von Rache, den eigenen (gelben (!)) Weg philosophiert und gleichzeitig Lebenshilfe gegeben wurde.

Dank an:

- * die Orga für die Planung, die passenden Aufträge und Gerüchte. Mir hat es sehr gefallen, dass viele lose Fäden noch einmal aufgegriffen wurden.
- * Sven für's Wiederauftauchen mit Lance und Kehle-präsentieren. Hut ab. Das war eine schöne und glaubwürdige Rückkehr eines Charakters. Ich hoffe, da folgen noch ein paar Auftritte. Auch in musikalischer Hinsicht.
- * Sarah für die alte und neue Weggefährtin. Und dafür, dass Dir einige Sachen an Antiq unheimlich waren. Das war auch so gedacht.
- * Jan, Markus und Christoph für das Spiel der Ostratten. Ich denke, wir haben das Gefühl von Gangern am Scheideweg gut rüberbracht. Und der Q/KotB-Contest war ein Mordsspass. Danke, Markus!
- * Laura für die Bar und das Outfit des Larps (das orangefarbene mit Bändern I just wanna to be dressed just the same. Okay, bis auf den Rock).
- * Gregor und Marcel für die Dschabos, die unter der rauen Schale echt einen an der Waffel haben – und damit genau auf Antiqs Linie liegen.
- * den Spielern der Biervampire für's Dasein. Leider gibt's immer nette Mitspieler, mit denen ich kaum spiele und mich hinterher darüber ärgere. Und einen besonderen Dank dafür, das Ihr mit einer völligen Selbstverständlichkeit beim Aufräumen mal eben die Besen geschwungen habt.
- * Florian, Tanja, Henning und Hendrik für die Luxe, die Ausrichtung der Intime-Wettbewerbe und überhaupt.

Fazit: JAAH! Es geht auch ohne SL. Hier war der Beweis.

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

Zuletzt bearbeitet von Bruder Marten am Di Nov 22, 2011 22:34, insgesamt einmal bearbeitet

Nach oben »

profil pn

email



Registrierter Benutzer



Anmeldedatum: 23.09.2011

Beiträge: 28

Verfasst am: Di Nov 22, 2011 22:28 Titel:

zitat

Resurrection & Revenant Episodes - Gangbangers Cyberpunk-LARP vom 18. bis 20. November 2011 in Bremen

oder

Lilith und die ganzen Gangzterz

Vorbereitung:

Im Vorfeld ist eine Menge Arbeit angefallen, die aber sehr viel Spaß gemacht hat. Neben dem Fate war dies wohl der aufwändigste Con für mich dieses Jahr. Es gab zwei Outfits, ich habe die Cocktails estellt und die Zutaten besorgt, die Plakate, Speisekarten und Verzehrkarten erstellt und die Musik zusammengestellt. Das hat echt eine Menge zeit gekostet, aber das war es Wert.

Anfahrt:

Es ging ohne Staus und Verluste von OS nach HB über digitalisierte Straßen, dank dem Henning und seiner Kitty. ;D

Aufbau:

Die Übergabe des Bunkers C178 stellte sich als unkomplizierter als die Verkabelung im selben heraus. Der Aufbau war recht flott vollzogen und mein Schlafquartier bei meinem Vater schnell aufgesucht und bezogen. Es konnte also losgehen...

Das Event:

Auch wenn ich fast permanent an die Bar gebunden war, hatte ich ein großartiges Spil mit fast allen Spielern auf dem Con. Schließlich kam jeder der Drust hatte früher oder später mal bei mir vorbei. Sogar die Dschabos ließen isch hin und wieder bei mir blicken und orderten drinks oder heißes Wasser;D

Florian hatte sich für mich einige hybsche Gerüchte und Aufträge aus den Fingern gesogen, die ich bequem von der Bar aus abwickeln konnte oder andere dafür bezahlt habe sie für mich abzuwickeln. Meine Cocktails wurden gut angenommen und auch so konnte ich hin und wieder ein paar Euro für Lilith abstauben.

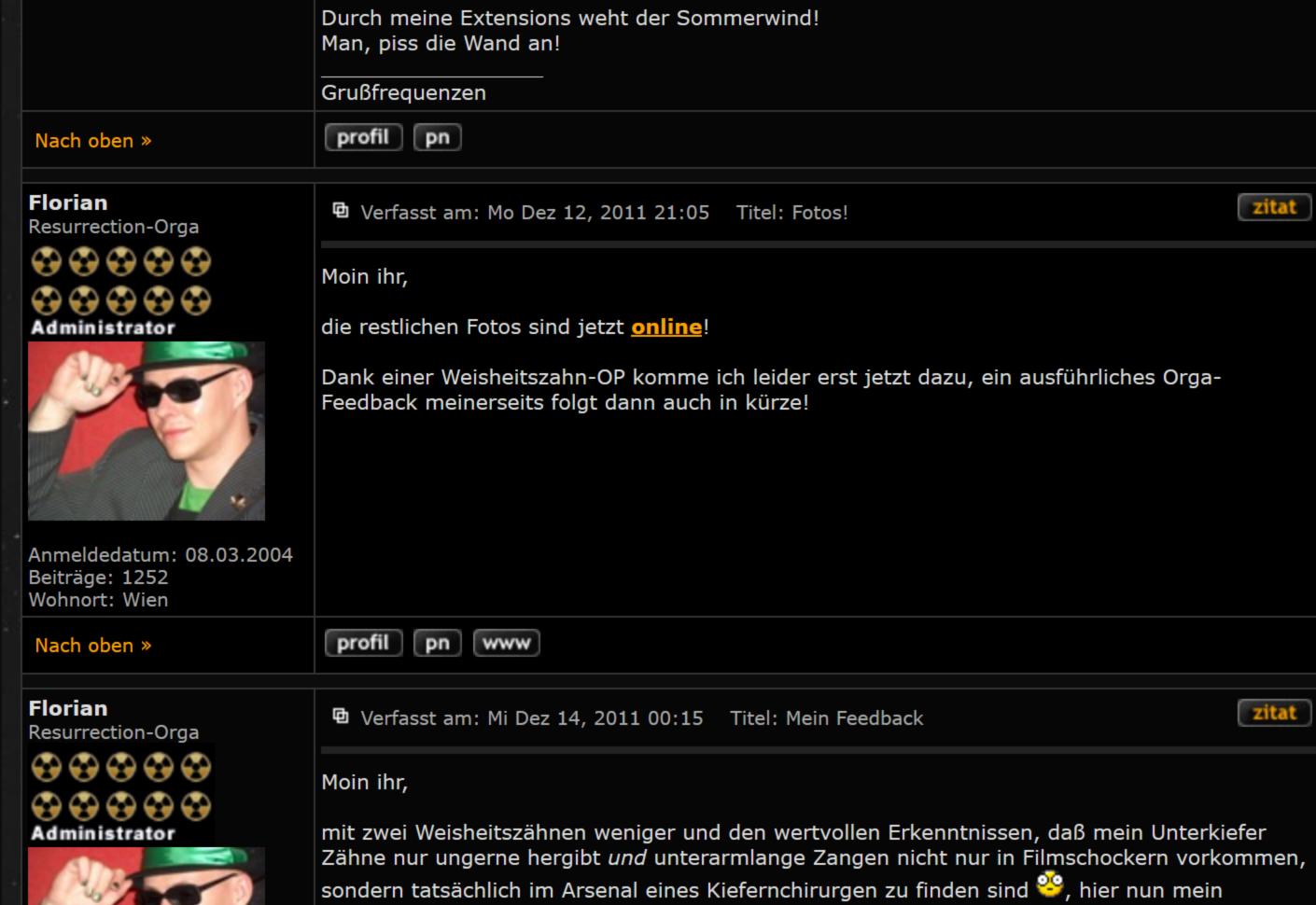
Leider gab es mit fast allem Technikgedöns Probleme (Beamer ging nicht anzuschließen, Mischpult kaputt, Speicherstick kaputt, Lavalampe kaputt) aber mein trues Deck hat mich nicht im Stich gelassen und uns zwei einhalb Tage mit japanischer und elektronischer Musik versorgt. Die Toten Crackhuren im Kofferraum kamen besonders gut an.

Highlights:

Das ganze Spiel um die Deepwater Special Der Catfight von Lolly und Lupo Das Konzert von Lars Sterniger Der omminöse Koffer Teatime mit den Dschabos Die Reaktionen auf mein buntes Kostüm

Letzte Worte:

Einen reinen Spieler Con gerne wieder! Meine Beine tun immernoch weh!



Anmeldedatum: 08.03.2004 Beiträge: 1252

Wohnort: Wien

(Orga-)Feedback zum Spieler-Con und Orga-Joint-Venture Resurrection & Revenant **Episodes - Gangbangers**:

Das Vorfeld

war im Gegensatz zu so manchem Con der Resurrection-Kampagne von Vol. One bis Vol. Ten aus meiner (Haupt-)Orga-Sicht sehr entspannt. Zwar kam es kurz vor Anmeldeschluß noch zu drei Abmeldungen und der eine oder andere mußte noch einmal über den Umstand und Sinn der Anmeldefrist in Kenntnis gesetzt werden 😉, aber insgesamt lief alles recht angenehm und konstruktiv ab. Und meine größte Befürchtung, daß das Konzept nicht genug Interessenten finden würde, bewahrheitete sich zum Glück nicht.

Das Konzept

war so etwas wie mein lange gehegter LARP-Traum - ein Spieler-Con ohne SL mit gut vorbereitetem Vorfeld-Briefing der Spieler und in enger Zusammenarbeit von Resurrection und Revenant. So eine Art "Treffen der Generationen", bei dem sowohl IT Charaktere beider Con-Reihen mal aufeinander treffen als auch OT die Orga-Last geteilt wird und im Prinzip jeder Teilnehmer vor Ort Spieler sein und Neues, Unbekanntes entdecken kann. Ich denke, dieser Traum ist in Erfüllung gegangen, denn das Konzept hat offensichtlich funktioniert. 🤝

Das Setting

eines "Ganger-Diplomaten-Treffens" war dafür hervorragend geeignet, da es IT sowohl die "Haupthandelnden" beider Con-Reihen (die Ostratten bei Resurrection und die Luxe bei Revenant) als auch schon bespielte Gangs (die Biervampire bei Revenant) oder entsprechend sinnvolle Ergänzungen (die Dschabos und Fledderer bei Resurrection) einbinden konnte. Für einen Spieler-Con ist zudem das "geschlossene" Setting immens wichtig, da die "Außenwelt" mangels SL und Springern eben nicht dargestellt werden kann. Insgesamt hat die Mischung aus und Einbindung von alten und neuen Charakteren und Spielern meines Erachtens auch sehr gut funktioniert. Es ist wohl mittlerweile so eine Art "Alleinstellungsmerkmal" oder "Markenzeichen" von Resurrection und Revenant, daß sich die Story zwar um ein paar "Hauptcharaktere" bzw. "Haupthandlungen" dreht, aber jeder Interessent problemlos dazu werden bzw. daran beteiligt werden kann. Mitdenken, Mitmachen und Mitspielen vorausgesetzt. Es geht zwar nicht alles, aber vieles in einem vorgegebenen Rahmen und das daraus resultierende Spielerlebnis ist jedenfalls nach meinem Empfinden dichter und "echter" als bei den allzu häufigen "Anything goes"-Con-Konzepten.

Die Aufträge und Gerüchte

waren als Kernstück des Spieler-Con-Konzepts die Orga-Herausforderung überhaupt. Auch wenn ich immer den Eindruck hatte, daß es entweder zu wenig oder zuviel war, hat mir diese Art von Orga-Tätigkeit mal wieder richtig Spaß gemacht. Ich finde es einfach schöner, mit Teilnehmer-Input anhand der Charaktere persönliche Szenen und Geschichten untereinander zu entwickeln anstatt mir irgendwelche "Instant-Plots" (Marke "LARP-Standard", just add players) auszudenken und dann mit Springer-Einsatz umzusetzen. Der "Spaß-Faktor" ist einfach "gerechter verteilt", nicht nur im Vorfeld, sondern insbesondere direkt "auf Con" - man braucht keine SL und keine Erfüllungsgehilfen in Gestalt von Springern mehr, es arbeitet bzw. wartet niemand mehr während andere spielen, sondern jeder ist der gleichberechtigte Bespaßer des anderen, gibt und nimmt zu gleichen Teilen ohne jemals aus dem Spiel gerissen zu werden. Natürlich läßt sich so etwas nicht immer umsetzen, für den "klassischen" Run braucht es noch die "traditionelle" Variante. Aber insgesamt tendiere ich jedenfalls mehr und mehr dazu, in erster Linie Spieler-Con-Konzepte zu machen.

Die Story

drehte sich um Bündnisse, Geschäfte und Party in den Gang-Szenen Bremens und Osnabrücks. Im Zentrum standen die Pläne der gastgebenden Bremer Luxe und Osnabrücker Ostratten, denen, abhängig von den Handlungen und Reaktionen der anwesenden Biervampire, Dschabos und Fledderer, mehrere Optionen für ihre zukünftigen Wege in der Schattenwelt offen standen. Ort der Handlung war der Bunker C178, eine Art "neutrale Zone" in der von Gangs beherrschten Bremer Jacktown, dem offiziell unbewohnten Stadtsonderbezirk Nord. Neben Vehandlungen, Absprachen und Bündnissen gab es ein Unterhaltungsprogramm mit Arm Wrestling, King/Oueen-of-the-Bang-Contest und Catfight. Es gab mehrere, größtenteils direkt

über die Aufträge und Gerüchte kommunizierte mögliche Bündniskonstellationen, nach denen sich der weitere Verlauf der Resurrection-Handlung richten würde. Am Ende stand ein Beitritt der Ostratten zu den Luxen und Resurrection Stories - Departure Time - ausgerechnet das Ende, mit dem ich am wenigsten gerechnet hatte.

Was mir besonders gut gefallen hat

 - Lauras Engagement für diesen Con (und darüber hinaus): Vom Erarbeiten des IT-Hintergrundes für den Bunker C178 und seinen Eigentümer über die Bar-Ausstattung, Plakate, Getränkekarten, Cocktails und die Musik bis zu den Kostümen (und der bespielbaren Matrix) ganz großes Kino! Von genau so einem Engagement lebt ein kleines LARP-Projekt wie

Resurrection/Revenant - vielen Dank und gerne wieder! Im Prinzip müßte man den Con-Titel tatsächlich rückwirkend in "Lilith und die Gangbangers" umbenennen...

- Meine Mit-Orgas Christoph, Henning, Jan, Markus und Tanja, die dieses Konzept planerisch und vor Ort mit umgesetzt haben und tapfer meine wirren Ideen, ständigen Belehrungen und nervigen Mahnungen ertragen haben.
- Die Bereitschaft aller Teilnehmer, sich auf dieses Spieler-Con-Konzept tatsächlich einzulassen.
 Die Rückkehr von Lance L'Etoile alias Lars Sterninger ich finde es toll, wenn Protagonisten auch nach fünf Cons wieder auftauchen und ihre Story weiter geht. Und die Stimme ist echt um Längen besser geworden!
- Die Wettbewerbe (Arm Wrestling, Catfight, King/Queen of the Bang), die alle nach dem Dukannst-was-du-kannst-Prinzip abliefen und daher keine Regelmechanismen brauchten und im Ergebnis dementsprechend offen und spannend waren. Die Antworten zum Porno-Quiz waren und sind übrigens komplett in diesem Thread im IT-Forum zu finden, z.B. hier, hier, hier, hier und hier!
- Der "teuflische Dreier" als Antiq, Lance und Lolly aus dem Raum mit den Bierkästen herauswankten konnte ich nur noch loslachen und das ganze bot, zusammen mit der "Raupen-Szene" zwischen Antiq und Devil Rat, richtig schön Potential für die Gerüchteküche.
- Mein spontaner Matrix-Run für die Biervampire inklusive der sehr erhellenden Ergebnisse und der darauf folgenden schnellen Weitergabe mit Heins Hilfe.
- Das sehr unkomplizierte Bündnis mit den Biervampiren, das vielleicht im weiteren Verlauf der Revenant-Story noch entscheidend sein könnte...
- Die Fusion mit den Ostratten und das Spiel davor mit Brain und danach in der "großen Runde" mit Lolly Pop und den Dschabos.
- "Lolly Pop an den Bierkästen" und die "Porn House"-Idee.
- Insgesamt die Erkenntnis, daß so ein Konzept wirklich funktionieren kann und wir nicht nur darüber geschwafelt, sondern es auch tatsächlich umgesetzt haben.

Was mir überhaupt nicht gefallen hat

- Um ganz ehrlich zu sein: Die Kostüme waren dieses Mal wirklich unterdurchschnittlich, da hätte ich deutlich mehr erwartet - insbesondere von so manch "altem Hasen". Ja, das schreibe ich nach fast jedem Con, aber bei Gangbangers ist es mir ganz besonders negativ aufgefallen und daher möchte ich das auch erstmals etwas näher ausführen:

Ich hatte meine Klamotte kurz nach dem Con bei larper.ning.com zur Kommentierung eingestellt, um einfach mal ein paar Meinungen von "außen" einzuholen und das Ergebnis hätte widersprüchlicher nicht sein können: Von "sehr stylisch" bis zu "Thema verfehlt" war wirklich alles dabei. Das und die sich dort entwickelnde Diskussion hat mir zweierlei deutlich gemacht: Die "typische" Cyberpunk-Klamotte gibt es nicht - und wenn es sie im Hinblick auf Bücher, P&P, Filme und Videospiele doch geben sollte, dann ist sie für LARP-Verhältnisse untauglich. In allen anderen Medien wird Cyberpunk-Optik nämlich über die Umgebung transportiert, etwa durch den Gegensatz der grellen, farbigen Neon-(Schein-)Welt zu der dreckigen und dunklen Sprawl-(Real-)Welt. Über die dortigen Protagonisten läuft es aber so gut wie nie. Nimmt man Deckard, Alex Jensen oder den Protagonisten eines Shadowrun-Romans aus ihrer Blade-Runner-, Deus-Ex- oder Sechsten-Welt-Umgebung, bleiben optisch nur ein Columbo-Verschnitt, ein Gothic-

Dissen-Besucher und ein Typ in Tarn- und Lederklamotten Üübrig. Also jedenfalls nichts, was sich vom OT nennenswert unterscheidet. Da uns im LARP aber eine entsprechend cyberpunkige Umgebung fehlt, sind solche Vorbilder untauglich. Sie wirken für sich alleine nicht cyberpunkig. Also müssen die Kostüme selbst die Cyberpunk-Optik liefern.

Was ist aber "Cyberpunk-Optik"? Ich weiß es ehrlich gesagt nicht, aber "anders" bzw. "abgedrehter" als heute scheint mir nach wie vor der beste erste Ansatz zu sein. Auch die bei Res/Rev vorherrschende "Bunt und grell"-Auffassung dürfte weiterhin eine gute Orientierung bieten.

Die Mehrzahl der Kostüme bei Gangbangers war aber weder besonders anders, noch abgedreht oder sogar bunt und grell. Lasse ich Tanja und mich mal außen vor (da bin ich einfach zu befangen), dann fand ich Laura/Lilith und Brain/Markus als am besten kostümiert (einerseits das grelle Glamour-Outfit, andererseits das etwas gedecktere mit schönen Farb-Akzenten), auch Iron Fists/Jans Klamotte war in Ordnung, auch wenn es durch die inflationär verwendete

Hose leidet (gab es die eigentlich wirklich irgendwo im Sonderangebot?). Einen schönen Ansatz hat noch Polly/Gregor geliefert - der Mantel mit dem Puschel-Kragen, die Brille und die Haare sind ein echt guter Anfang, aber irgendwie fehlt noch das "Finish". Ansonsten fand ich es insgesamt zu wenig cyberpunkig, optisch zu "normal" und kaum kontrastreich.

Es geht mir jetzt nicht darum, Kostüm-Bashing zu betreiben. Daher nenne ich auch nur positive Beispiele. Und mir ist auch bewußt, daß etwa die Kostüme der Biervampire durchaus mit dem Gedanken "Ist ja nur für das eine Mal" erstellt worden sein könnten - zumal ich von den

Darstellern sonst ganz andere optische Standards gewohnt bin. Ich möchte einfach das Thema "Kostüme" wieder stärker in den Vordergrund rücken und ein Bewußtsein dafür schaffen, daß diese ebenso zu einem "guten" LARP gehören wie eine sauber kommunizierte Con-Beschreibung, eine nachvollziehbare Spielphilosophie und ein innovatives

Spiel- bzw. Con-Konzept.
Ich möchte kein Cyberpunk-Cosplay machen. Aber auch keine moderne Theater-Inszenierung ohne Verkleidung oder Requisiten.

LARP-Darstellung = Spiel + Ausstattung. In beiden Bereichen muß es keine Höchstleistungen geben, es reicht schon ein gesundes Mittelmaß. In punkto Spiel liegen wir meines Erachtens weit darüber, bei der Ausstattung leider deutlich darunter. Ersteres möchte ich nicht senken, letzteres aber heben.

Ich denke, für solche grundsätzlichen, richtungsweisenden Themen ist ein Con-Feedback (auch) da. Daher möchte ich es hier schon mal erwähnen. Vielleicht wird es wirklich Zeit für "Wie findet ihr meine Cyberpunk-Klamotte?"-Threads hier im Forum, damit diejenigen Meinungen und Vorschläge dazu einbringen können, die es wirklich im konkreten Spiel betrifft. Angesichts der Tatsache, daß die nächste Resurrection-Veranstaltung ein Run-Con mit nur wenig gestaltbarer Kulisse sein wird, erscheint mir da ein baldiges Handeln dringend geboten zu sein. Im Prinzip gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder legt die "Community" gemeinsam fest, was sie gut bzw. passend findet - sowas läuft über Kommunikation im Vorfeld hier im Forum und konsensorientiert. Oder die Orga(s) legt/legen gewisse Standards fest und läßt/lassen sich vorab Kostümfotos schicken. Beides ist machbar, letzteres würde ich aber nur sehr ungerne tun. Denn ich halte meine Auffassung oder die der anderen Orga-Mitglieder keinesfalls für die einzig richtige. Es würde mich daher freuen, wenn es bei der einen oder anderen von mir in

kurze folgenden Kostum-Initiative eine entsprechende Beteiligung moglichst vieler Teilnehmer geben würde.

Was ich auf diesem Con gelernt habe

- LARP braucht keine auf dem Con präsente und reglementierende SL, wenn Orga und Spieler in etwas Vorbereitung investieren und einen Con nicht nur vor Ort, sondern schon im Vorfeld als Miteinander begreifen, das man gemeinsam gestalten kann und muß.
- Wenn Murphy's Law nicht bei der Organisation zuschlägt, dann halt bei der Technik.
- Ich brauche für Lynx' Deck unbedingt ein Hartschalen-Behältnis.
- Bierkästen sind tolle Requisiten zur akustischen Darstellung von Sex. 🤤



Das Fazit

möchte ich so ausdrücken: Wir hatten eine Idee, wir haben sie umgesetzt und sie hat funktioniert. Gerade beim Schritt von der Idee zur Umsetzung hapert es im LARP gerne mal und ich bin doch ziemlich stolz, daß Resurrection und Revenant sowohl die Orgas als auch die Teilnehmer haben, um diesen Schritt nicht nur zu tun, sondern auch noch erfolgreich zu tun!

Die Kommentare

fallen dieses Mal recht kurz aus, aber ich habe eh schon wieder viel zuviel geschrieben:

M hat Folgendes geschrieben:

So schön die Location auch ist, als Schlafplatz ist sie nur bedingt geeignet. Vielleicht nehme ich mir nächstes mal uch ein Hotelzimmer.

Ich war schon etwas verwundert darüber, daß so viele Teilnehmer tatsächlich im Bunker geschlafen haben. 🐸 Um das einmal grundsätzlich klarzustellen: Sofern es nicht Teil des Con-Konzeptes ist (was jedenfalls bei Resurrection nur einmal und zwar bei Vol. Ten der Fall war), besteht keine Notwendigkeit, am Spielort zu übernachten. Wir bieten aber immer eine entsprechende Möglichkeit an und zwar in erster Linie für diejenigen, die sich kein Hotelzimmer leisten oder anderweitig unterkommen können. Daher steht in den Con-Ausschreibungen auch immer etwas von der *Möglichkeit* einer Übernachtung. Komfort ist aber was anderes. [©]

Bruder Marten hat Folgendes geschrieben:

Der große Schwachpunkt der Location waren die sanitären Einrichtungen. Denn bei intensivem Ammoniakgeruch, leckenden Waschbecken und wackeligen Klobrillen kurz vom Abfallen war – zumindest bei mir – insbesondere aufgrund des Umstandes, dass ich fast zwei Tage in diesem Bunker verbracht habe, eine Grenze überschritten. Und besonders professionell empfinde ich einen Club nicht, der seinen Gästen ein solches Örtchen bietet.

Ich hätte mich da ehrlich gesagt auch nur sehr ungerne ein Wochenende lang komplett sanitär versorgen wollen, aber für die übliche Party-Toilette der Marke "Pinkeln gehen, Hände waschen" war es zwar nicht schön, aber ausreichend. Und ich habe in so manchem "professionellem Club" schon schlimmere Örtlichkeiten gesehen. Aber wie gesagt: Für Komfort nimmt man halt besser das Hotelzimmer und nicht die Übernachtungsmöglichkeit im Bunker.

"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

www

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

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





Alle Zeiten sind GMT + 1 Stunde

Seite 1 von 1

Gehe zu: Allgemeines Resurrection/Revenant-Forum

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.