

Feedbackbogen – Ravenloft – Session 27

Spieler(in): Christian

1. Aktuelle Session

1.1 Bewerte die letzte Session auf einer Skala von 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügend)

1 (sehr gut)	2 (gut)	3 (befriedigend)	4 (ausreichend)	5 (mangelhaft)	6 (ungenügend)
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1.2 Was hätte deiner Meinung nach anders laufen müssen, damit du die Session mit „sehr gut“ bewertet hättest?

- Mehr Beschreibungen der Umgebung
- Reine Erzählung bei Aufsuchen des Keep of Forgetting durch SL
- Ein richtiger Kampf, meiner Meinung fehlte die Action
- Ich fände es besser, wenn man D'Mag erkannt hätte, nicht erst im nachhinein
- Mehr Show von Lavinja, nicht dieses Zauber-Raten durch Spieler, wie sie noch etwas herausfinden könnte. Hattest du dir da nichts überlegt Marco?

1.3 Welche Situation/Szene/Ort/NSCs/Spruch hat dir heute Abend besonders gut gefallen? Wann hast du am meisten gelacht/ am meisten Spaß gehabt?

Der Einstieg, das Gespräch mit der Gruppe im Wirtshaus. Ich hoffe, dass wir so langsam als Gruppe zusammenwachsen. Momentan fehlt es mir daran noch ein bißchen.

Der Friedhofsgärtner war auch nicht schlecht. "Aber eure Freundin weiss das besser, sie stand ja mit Lavinja wegen Mordes vor Gericht"...

1.4 Ja oder nein?

Ich habe mich gelangweilt Ja Nein *Wenn ja, wann hast du dich gelangweilt?*

Wir haben pünktlich angefangen Ja Nein

Es gab genug Action in der Session Ja Nein

Der SL war heute gut vorbereitet Ja Nein

Nach der Abreise bis zum Gespräch mit Lavinja. Das mit dem Zauber hat mir zu lange gedauert.

Wie schätzt du das Metagame-Level der Session ein (1-10, wobei 10 Maximum ist)?

1 (kein Metagaming) 10 (nur Metagaming)

Wie schätzt du den Outtime Anteil der Session ein (1-10, wobei 10 Maximum ist)?

1 (kein Outtime) 10 (nur Outtime)

1.5 Rahmenbedingungen

Musikuntermalung

1 (sehr gut) 2 (gut) 3 (befriedigend) 4 (ausreichend) 5 (mangelhaft) 6 (ungenügend)

1.6 NSCs

a. Bewerte bitte jeden in der Session aufgetretenen NSC auf einer Skala von 1 bis 6 (Schulnoten), abhängig davon, wie interessant er war, bzw. wieviel er für dich zum Spielspaß beigetragen hat und markiere den „NSC des Tages“

Lavinja	<u>2-3</u>	NSC des Tages
		<input checked="" type="radio"/>
D'Mag	<u>4</u>	<input type="radio"/>

b. Ordne bitte jedem spontan max. drei Adjektive zu, je nachdem, welchen Eindruck du von ihm gewonnen hast.

Lavinja	<u>Mysteriös</u>	<u>Geheimniskrämerisch</u>	<u>Leicht verrückt</u>
D'Mag	<u>Fanatisch</u>	<u>Brutal</u>	<u>Verschlagen</u>

1.7 SCs

Wie oben schon bei den NSCs geschen, ordne bitte jedem SC auch spontan max. drei Adjektive zu, mit denen du sein/ihr Auftreten in der letzten Session beschreiben würdest.

Boleslaus	<u>Ruhig</u>	<u>Zurückhaltend</u>	<u>Abergläubisch</u>
Eliza	<u>Neugierig</u>	<u>Freundlich</u>	<u>Redselig</u>
Isvelt	<u>Clever</u>	<u>Wachsam</u>	<u>Still</u>
Saia	<u>Verschwiegen</u>	<u>Geheimniskrämerisch</u>	<u>Leichtsinnig</u>
Sheng Yu	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
Yalina	<u>Grimmig</u>	<u>Missmutig</u>	<u>Argwöhnisch</u>

Wie haben die jeweiligen Spieler ihren Charakter dargestellt? Gibt es Dinge die du gut bzw. schlecht fandest?

Boleslaus	<p>Ich finde, dass es zwar ok ist, wenn ein Charakter nicht viel spricht, aber irgendwie fehlt mir bei "Bole" noch etwas. Warum ist er bei uns? Was treibt ihn an? Dadurch, dass er sich selten äußert, bekommt man nicht viel von seinem Wesen mit. Fände es gut, wenn du ihm mehr Tiefe geben könntest, Philipp.</p>
Eliza	<p>In letzter Zeit war Eliza nicht mehr ganz so penetrant wie früher, das finde ich gut. Das sie nach Möglichkeit den Leuten helfen will und sich deshalb einmischt ist für einen Paladin ok. Aber das das Geschehen am Tor auf keinerlei Reaktion stieß fand ich verwunderlich. Ich finde hier hätte ein Paladin eingreifen sollen.</p>
Isvelt	<p>Grundsätzlich alles in Ordnung, dass André nicht viel redet ist ja bekannt. Es wäre aber schön, wenn du nicht so oft abwarten würdest, sondern öfter mal selbst etwas einbringst. Zum Beispiel wenn du bei dem Kampf am Tor der Gruppe sofort die Anwesenheit von D'Mag mitgeteilt hättest.</p>
Saia	<p>Ich verstehe den Konflikt, dass Saia aufgrund der ganzen Ereignisse vorsichtig ist, aber dass sie immer wieder der Gruppe Sachen verschweigt finde ich nicht richtig. Und dann nur zu sagen, man will die Leute nicht mit unwichtigen Sachen behelligen. Gruppe sollte Vertrauen bedeuten!</p>
Sheng Yu	<p>-</p>
Yalina	<p>Aufgrund des traumatischen Erlebnisses mit den paar abgefackelten Bauern ist die missmutige und bedrückte Stimmung passend. Wäre aber schön, wenn sich das über die Zeit bessern würde, mit Hilfe der Gruppe wohlmöglich.</p>

1.8 Plot

Welche der folgenden Aussagen treffen für dich am ehesten zu?

- a. Ich hatte das Gefühl, dass wir uns frei entscheiden und die Story in die Richtung bringen konnten, die wir wollten
- b. Wir wurden zwar in eine bestimmte Richtung geschoben, aber das war Intime und da auch völlig ok
- c. Ich hatte nicht das Gefühl, dass unsere Aktionen irgendeinen Einfluss auf den Verlauf der Handlung hatten

Kommentar:

Es gab zwei Anhaltspunkte und zwischen diesen konnten wir uns frei entscheiden. Für das "dunkle Geheimnis" von Yalina konnte der SL ja nichts! ;-)

Gab es in der aktuellen Session Punkte, an denen aus der Story für dich nicht ersichtlich war, wie es weitergehen soll?

Ja Nein

Wenn ja, wann und warum?

Jetzt gehts in die Tunnelz..... ^^

Wie schätzt du den Anteil von Beschreibungen (z.B. von NSCs, der Umgebung,...) in der aktuellen Session ein?

Zu hoch Genau richtig Zu niedrig

Kommentar:

Wie schon tausendmal gesagt....!

1.9 Wunschliste

Nenne eine Sache, die du gerne in den nächsten Sessions sehen würdest:

KÄMPFE!

Nenne eine Sache, die du in den nächsten Sessions auf keinen Fall sehen möchtest:

Langweilige Reisen von A nach B! Lieber eine kurze Zusammenfassung / Beschreibung.

Wir haben ein neues Ziel und kaum Erkenntnisse. Jetzt sollte mal die Action folgen...

Ausgehend von der letzten Session, wie sollte die nächste Session „aussehen“?

	Mehr	Genauso viel	Weniger
Magische Items	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mächtige NPCs	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Intrigen	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kampf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dungeons	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stadtabenteuer	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rollenspielmöglichkeiten	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Beschreibungen	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Kampagne

Welche der folgenden Aussagen trifft für dich am ehesten zu?

- a. Der Metaplot ist klasse, weiter so!
- b. Der Metaplot gefällt mir
- c. Der Metaplot ist ok, aber ich kann damit nicht besonders viel anfangen, weil... (siehe Kommentar)
- d. Der Metaplot ist an sich nicht schlecht, aber einige Dinge daran stören mich und verderben mir den Spaß (Siehe Kommentar)
- e. Irgendwie verstehe ich nicht wirklich, was wir machen sollen
- f. Der Plot an sich ist in Ordnung, aber mein Charakter hat eigentlich keine große Motivation daran teilzunehmen
- g. Es gibt einen Metaplot?!

Kommentar:

3. Leitstil

Für welche Dinge hat der SL deiner Meinung nach ein besonderes Talent, bzw. was macht dir in seinen Sessions besonders viel Spaß?

- NSC Darstellungen, also mehr davon!

An welche Szenen/Orte/NSCs/Ereignisse erinnerst du dich besonders gerne zurück?

An Katrina ^^

An welchen Aspekten seines Leitens sollte der SL deiner Meinung nach noch arbeiten, bzw. wo besteht möglicherweise Verbesserungspotential?

- Beschreibungen
- Kampf-Balancing (Nicht immer nur die megakrassen Kämpfe. Ab und zu sind ausgeglichene Kämpfe auch mal ganz schön!)

4. Allgemeiner Diskussionsbedarf

Gibt es ein Thema (Aspekte des Fragebogens, Pünktlichkeit, ...), über das wir generell nochmal sprechen sollten?