

Feedbackbogen – Ravenloft – Session 27

Spieler(in): Julia

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, mehr "Atmosphäre"
- deutlicheres Vorankommen in der Story (so langsam geht mir dieses fruchtlose Getue mit dem Wolf etwas auf den Keks...)
- kein Bruch durchs Rausgehen (ab da war für mich die Luft raus)
- ein deutlicherer Spannungsbogen (obwohl, der Cut war fein! :-)
- die Zauberei mit dem Wolf hätte kürzer sein müssen...

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?

- die Interaktion am Anfang (...ich dachte ja eigentlich, es wäre für Yalina schwerer, nicht nach Teufeldorf zu müssen ;-) echt klasse
- "Ich Sorge dafür, dass die Untoten in ihren Gräbern bleiben."
- Interaktion am Ende "Nein, die Suppe esse ich nicht"
- D'Mags Gastauftritt - lustige Idee! :-) ...die Welt wartet nicht auf uns.

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

als die Leute draußen waren.
als Lavinja mit dem Wolf
rumhantiert hat, bzw. nach
Zaubern gesucht hat

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“

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

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

Lavinja	_____	...mir fällt nichts ein...ich war zu müde...?! _____
D'Mag	<u>fies</u> _____	<u>unterhaltsam</u> _____ <u>interessant</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>distanziert</u>	_____	_____
Eliza	<u>überlegt</u>	<u>vernünftig</u>	<u>verlässlich</u>
Isvelt	<u>schweigsam</u>	_____	_____
Saia	<u>geheimniskrämerisch</u>	_____	_____
Sheng Yu	<u>besonnen</u>	_____	_____
Yalina	_____	_____	_____

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

Boleslaus	<p>Beziehung zu den Rebellen? (Eltern in Valakki?) Hätte ich intime drauf eingehen sollen :-)</p> <p>- nichts gegen Phillips Charakterdarstellung, aber ich sehe intime keinen wirklichen Grund, dass er mit uns durch die Gegend zieht...</p>
Eliza	<p>Mal wieder storymäßig eine sichere Bank. Für Yalina ist es beruhigend, dass sie ihre Bedenken bezüglich der Jagd auf den Vrolock teilt.</p> <p>Was mich überrascht hat, war ihre Reaktion am Tor. Hätte vermutet, dass sie eingreift...die folgenden Überlegungen waren für nen Pala moralisch dünnes Eis ;-)</p>
Isvelt	<p>wie immer unauffällig...schade.</p> <p>Aber der Einwurf mit dem "Schoßhündchen" war klasse! :-) Sehr treffend.</p>
Saia	<p>Mal wieder so ne "typische" Geschichte..."und dann bin ich wegen Mordes angeklagt worden...hätte ich das erzählen sollen??" :-)</p> <p>Doch, war überraschend und lustig....konnte nur der Story nicht mehr ganz folgen</p>
Sheng Yu	<p>war (für mich) überraschend vernünftig und hat sich auch von den Sticheleien wegen der Sache mit seinem Vater nicht aus der Ruhe bringen lassen.</p> <p>Fand ich gut!</p>
Yalina	<p>_____</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:

War es geplant, dass wir da nichts finden? Dann hätte ich mir "Ersatzstory /-action" gewünscht. ...ok...vielleicht lag das einfach auch am Zeitfaktor.

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?

bei der Sache mit dem Wolf. Ich finde es etwas frustrierend, dass wir so auf Hilfe von außen angewiesen sind.

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:

mehr Beschreibungen mehr NSCs!!! :-)

1.9 Wunschliste

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

Ein paar bekanntermaßen fantastische NSC Darstellungen. :-)
...alte Bekannte treffen.
- Cutszenes ... hatten wir lange nicht mehr.

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

eine am Ende immer noch ungeklärte Wolfsgeschichte...sie darf gerne neue Rätsel aufwerfen, aber bitte lass uns einen Schritt weiterkommen!

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kampf	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dungeons	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stadtabenteuer	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rollenspielmöglichkeiten	<input type="radio"/>	<input checked="" 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:

- ich komme nicht mit dieser Strahd-Geschichte klar, sorry.
- Spannungsbogen?!
--> persönliche Betroffenheit? ...Florica?!
- Integration der Einzelsessionsereignisse ins Spiel der ganzen Gruppe...ist das logisch konsistent möglich? Wäre schön.

3. Leitstil

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

Ich weiß, ich wiederhole mich mit der Beharrlichkeit einer Beschränkten:
- NSC DARSTELLUNGEN !!! ...das ist besser als Kino, ehrlich!!! :-)
...schick uns doch mal ein paar alte Bekannte.
- Die Einzelsessions...soweit ich das mitbekommen habe, waren das bei allen sehr interessante Dinge...bei mir vor allem für die Charakterentwicklung. Wenn es jetzt noch klappt die Ereignisse so einzuflechten...Ansätze dafür sind ja schon da...dass sie sie Gruppe "was angehen" und nicht nur nach dem Motto "dann helfen wir dir halt" ankommen, bin ich total glücklich

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

alle Tiere, die bei Speak with Animals mit mir gesprochen haben...die Ratten von Hunadora...
der Tod in Tüten! :-)
...jeder NSC, der nicht mit uns redet, ist verschenkt..
Ach, überhaupt all die geilen NSC Darstellungen - auch wenn ich nicht direkt beteiligt war. Da macht auch das Zuhören Spaß...Sasha vorletzte Session zum Beispiel

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

- besseres Balancing bei den Kämpfen
- mehr Flexibilität bei der Anpassung der Story...wenn nichts passiert, wir nicht weiterkommen...
- etwas mehr Großzügigkeit bei gestalterischer Eigeninitiative der Spieler..."nein, da gibt es keine Bäume.....nein, da gibt es keine Steine..."

4. Allgemeiner Diskussionsbedarf

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

...dieser Fragebogen...uiuiui...da müssen wir noch schwer dran arbeiten, aber das lohnt sich, weil er sehr großes Potential hat, wie ich finde.