

# Ravenloft Session 28 – Feedbackrunde Protokoll

## 1. Brainstorming

Marco B. (SL)

- Outtime Anteil höher als das letzte Mal
- Reinlabern bei Szenen mit wenigen Beteiligten blöd → macht Stimmung kaputt
- Die Geschichte mit dem Wolf war anders geplant gewesen

André

- viel Outtime Gelaber
- „Pippi Kampf“ war notwendig

Julia

- Interaktion unter den SCs hat viel Spaß gemacht – gespannt, wie es weitergeht
- Cutscene war schön
- Beschreibung der Aktionen im Kampf waren auch gut

Christian

- Problem der „Gruppendynamik“ → ist die Gruppe ein „Team“?
- Charaktere haben Geheimnisse voreinander

Marco S.

- Outgame Müdigkeit etc. für Ingame Probleme verantwortlich
- Wieder gute Gespräche zwischen den SCs
- Beschreibung war gut – auf jeden Fall besser als gar keine
- Cutscene war auch gut: Beschreibung der Gedanken, Reaktionen der Leute
- Umsetzung der Würfeleien in Beschreibungen im Kampf schön gewesen

Philipp

- Viel Outtime, da Leute müde gewesen
- Beschreibungen und Cutscenes ok
- Kampf ganz witzig
- Gefühl, dass wir storymäßig nicht so viel geschafft haben, aber das lag eher an der Gruppe und der Müdigkeit

Heike

- Beschreibung/ Cutscene ok
- Intime Gespräche waren auch nett
- Diskussion über die Gefangenen war fast lächerlich
- Eindruck, Outtime Gerede war von den Leuten mehr zum Wachhalten