

# Ravenloft Session 30 – Feedbackrunde Protokoll

## 1. Brainstorming

### Marco B. (SL)

- So richtig Stimmung ist nicht aufgekommen
- Viel Regelkram, Spieler haben wenig beschrieben
- Runden im Kampf dauern sehr lange
  - Spieler haben erst überlegt als sie dran waren → Zeitverlust
- Überlegungen bei den Vorbereitungen waren ganz witzig
- Eigener Plan etwas durchkreuzt, aber das war ok
- Aktion mit der Rage war witzig
- Unterm Kampf etwas mehr vorgestellt – dass die Gegner mehr reißen

### Philipp

- Insgesamt lustig obwohl etwas viel Outtime und Metagame
- Alle haben sehr darauf gebrannt zu kämpfen, aber durch die Planung hat sich das sehr hingezogen
- Durch Vorbereitung war die Gruppe im Kampf stark
- Sache mit der Rage lustig

### Marco S.

- Planung zwar gut angefangen, aber irgendwann keinen Bock mehr gehabt
  - Zu lange gedauert, darum Schwierigkeiten mit der Beschreibung, da Motivation runter
  - Metagame Planung war ok – hätte man zwar Ingame machen können, aber fehlende Motivation
- Outtime war zwar da, aber ok
- Kampf: zuerst gedacht, das wird härter
- Beschreibungen cool, von der Burg und später im Kampf
- Aktion von Boleslaus lustig und auch gut gespielt, wird wohl intime besprochen werden

### Heike

- Outtime zum Teil immer noch extrem, als störend empfunden
- Planerei hat viel zu lange gedauert, Endlosdiskussion
- Frage: kann Oz wirklich so genau beschreiben?
- Kampf am Anfang recht spannend, aber als der „Verbissene“ sich direkt aufgelöst hat, hat man etwas die Angst und das Flair verloren
- Ist gespannt auf die Entwicklung der Freundschaft zwischen Boleslaus und Saia

### André

- Soweit ganz lustig
- Planung etwas lang
- Kampf ganz interessant, aber als die ersten zwei dann so „weggepufft“ wurden, hat sich die Sache sehr auf den Oberboss konzentriert
- Outtime war erträglich
- Beschreibung von Oz ok

Julia

- Session etwas anders vorgestellt
- War extrem metagamelastig
- Durch die lange Planung und die Sucherei war irgendwann die Luft raus
- Charakterinteraktion gab es nur am Anfang

## *2. Diskussionsteil*

Marco S.

- lieber kleinere Locations
- versuchen, Regelmechanismen intime zu transportieren

Philipp

- Locations zusammenfassen, wenn wo nichts passiert, statt alle Räume durchzuackern

Marco S.

- wollte nicht mehr in die Location reinpacken, da unlogisch
- Spieler waren sehr geil auf den Kampf