

Auswertung der Evaluationsbögen, Spielerrückmeldungen sowie persönlichen Beobachtungen der Veranstaltung



Castle Falkenstein 1873

durchgeführt von Kai Vaupel, 16.02.-18.02.2015

Auswertung der Evaluationsbögen

verwendete Evaluationsbögen: Stand 2015-01-18
 verwendeter Bewertungsmaßstab: 1: trifft völlig zu; 5: trifft überhaupt nicht zu.
 Anzahl der ausgewerteten Evaluationsbögen: 34

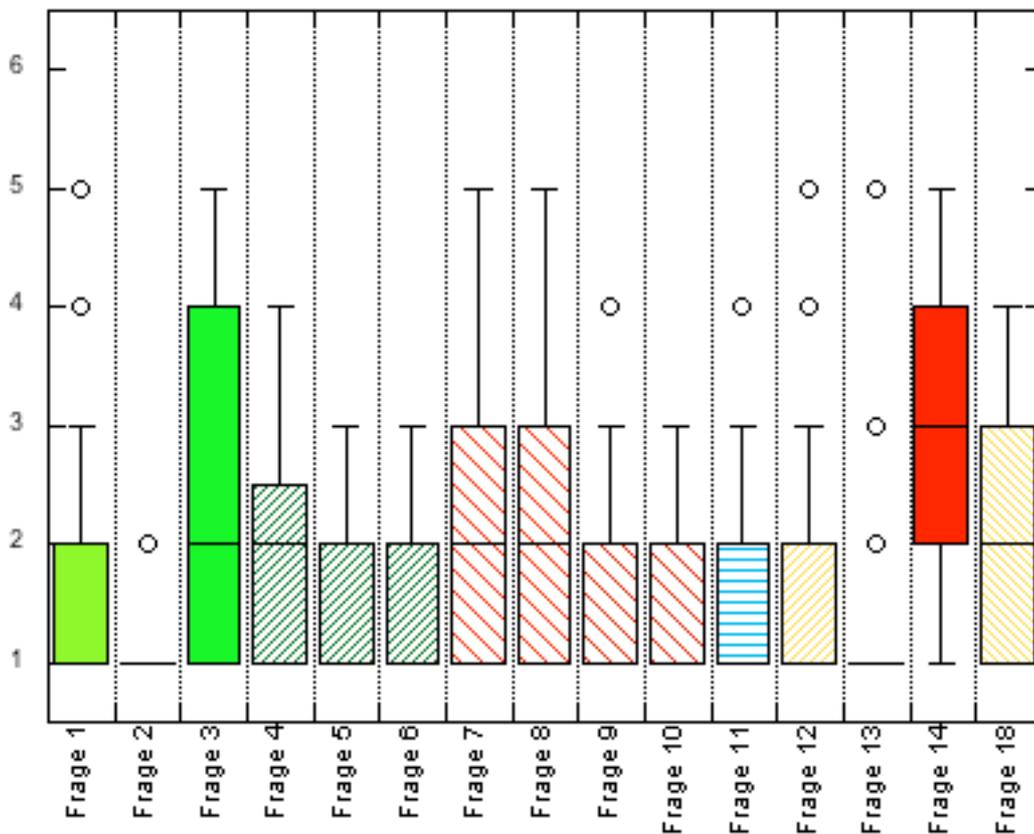


Diagramm 1: Gesamtübersicht der ausgewerteten Multiple-Choice-Fragen als Box-Whisker-Plot

Aus der Auswertung der Multiple-Choice Fragen generierter rechnerischer Gesamteindruck

1,44

Anzahl der schriftlichen Wünsche für weitere (Steampunk-) Cons*
 (* separat von einander ausgewertet)

5

Anzahl des schriftlich geäußerten Lobs zur Veranstaltung*
 (* separat von einander ausgewertet)

9

Anzahl schriftlich geäußerter Unzufriedenheit von SC's zum Con

7

Gemeldete Verletzungen

0

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Block I: Organisation im Vorfeld der Veranstaltung

1. Die Anmeldebeschreibung hat mir ein klares Bild über die zu erwartende Veranstaltung geliefert.	1,79
2. Die Anmeldung zur Veranstaltung lief reibungsfrei ab.	1,09
3. Es war vor der Veranstaltung über die Anmeldung hinausgehende Kommunikation mit der Orga erforderlich.	2,44

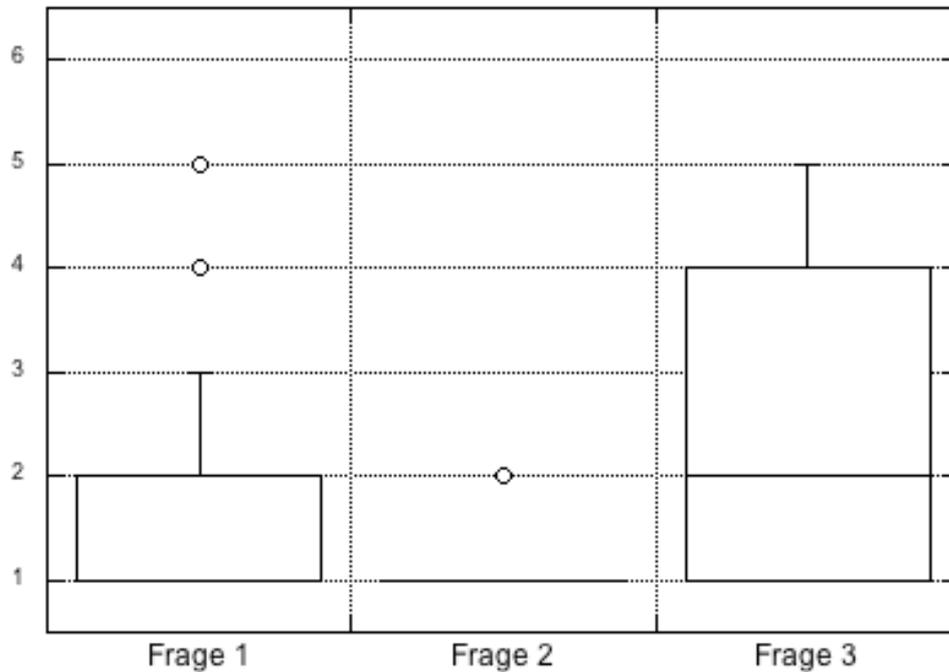


Diagramm 2: Box-Whisker Plot der Fragen 1-3

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Die Organisation im Vorfeld der Veranstaltung ist aus Spielersicht sehr gut abgelaufen. Die über die Anmeldung hinausgehende Kommunikation mit der Orga war aufgrund der gescripteten Charaktere zu erwarten und wurde im Textteil der Evaluierungsbögen als sehr positiv vermerkt.

3. Es war vor der Veranstaltung über die Anmeldung hinausgehende Kommunikation mit der Orga erforderlich.	trifft völlig zu <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> trifft gar nicht zu
---	--

aber das war super

###

besonders gut: Kommunikation zur Orga im Vorfeld, Essen, Ambiente

Abbildung 1: Ausgewählte Kommentare zu Frage 3

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Keine.

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Block II: Organisation auf Veranstaltung, SL-Arbeit

4. Es ist zu Beginn der Veranstaltung klar kommuniziert worden, wer als Spielleitung und wer als Sanitätskraft zur Verfügung steht.	1,74
5. Auf der Veranstaltung war die Spielleitung für mich gut und schnell erreichbar.	1,29
6. Mit der SL-Arbeit war ich insgesamt zufrieden.	1,32

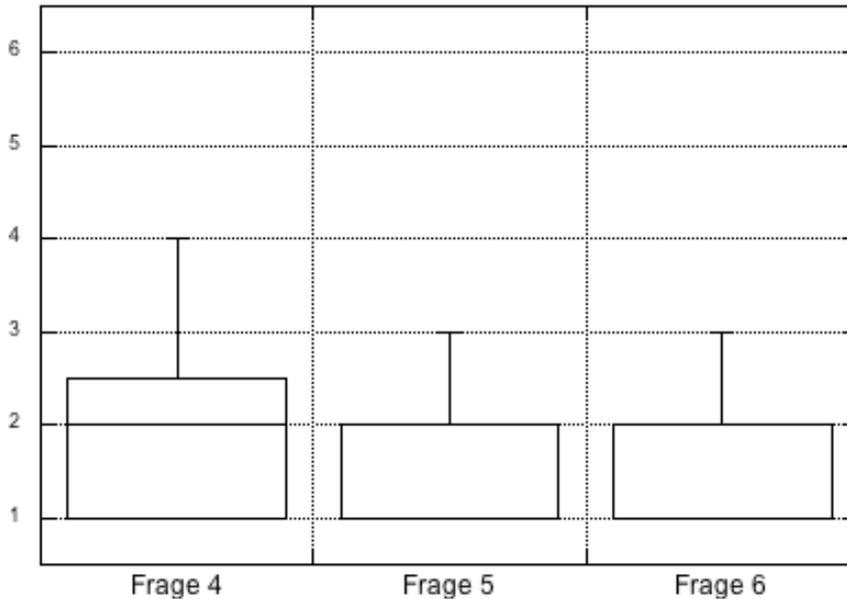


Diagramm 3: Box-Whisker Plot der Fragen 4-6

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Die Ablauforganisation ist aus Sicht der Spieler sehr gut abgelaufen. Bemängelt wurde, dass bei der Intime-Ansprache nicht klar kommuniziert wurde, wer als Sanitätskraft zur Verfügung steht.

Der SL wurde wiederholt für ihre Freundlichkeit und Verfügbarkeit gelobt.

Die SL war ausgesprochen nett und hatte auf dem Con immer ein offenes Ohr.

###

Dabei ist mir noch^{als} besonders gut aufgefallen, dass (so erschien es zumindest ;)) die SL immer den passenden Hintergrund zum Spiel vor sich im Kopf hatte!

Abbildung 2: Ausgewählte Kommentare zur Frage 6

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Bei kommenden Veranstaltungen die zur Verfügung stehenden Sanitätskräfte auf den Ansprachenvorbereitungszettel aufnehmen und bei der Intime-Ansprache benennen.

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Block III: Plot und Ausstattung

7. Es gab (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) genug Plot.	2,18
8. Ich konnte gut am Plot partizipieren.	2,26
9. Mir hat der Plot inhaltlich gefallen.	1,79
10. Die Ausstattung der Veranstaltung (Ambiente und Plotgegenstände) hat mir gut gefallen.	1,47

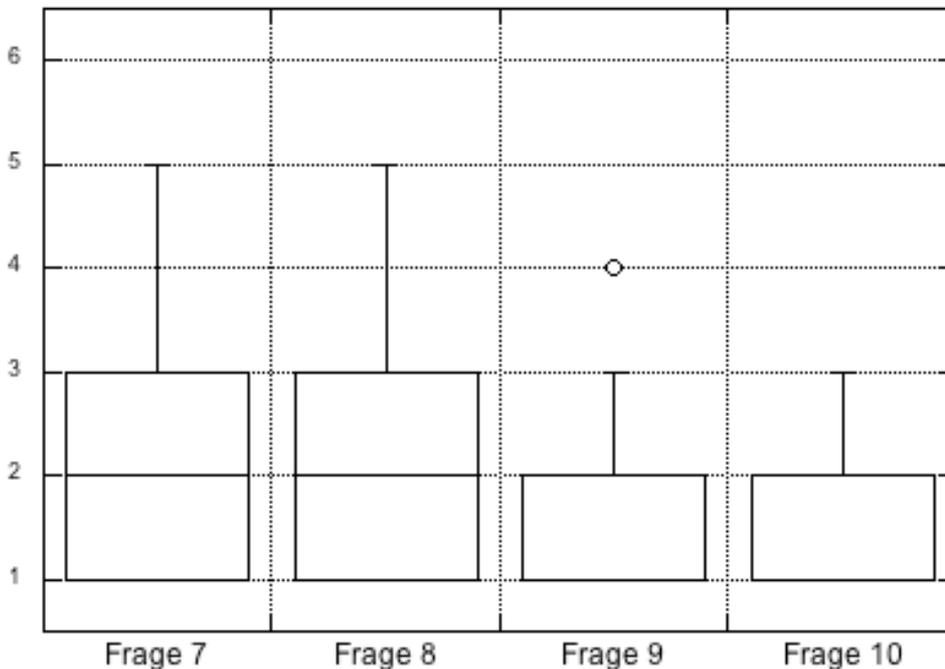


Diagramm 4: Box-Whisker Plot der Fragen 7-10

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Ausstattung

Die Ausstattung und der NSC-Gewandungsstand wurde von Spielerseite ausdrücklich als positiv hervorgehoben (vgl. Abb. 3).

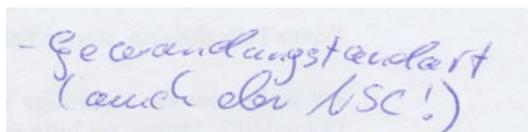


Abbildung 3: Ausgewählter Kommentar zur Frage 10

Plot & Plotangebot

Bewertung in Zusammenarbeit mit Sonja Catterfeld:

Neben den fehlenden Kampfhandlungen stellen die Fragen nach Plotmenge und Teilnahmemöglichkeit den stärksten Kritikpunkt dar. Die Gesamtbewertung der Spieler ist hier dennoch überdurchschnittlich gut (Schulnote 2-). 20 – 25% der Spielerschaft gab an, nicht genug Plot vorgefunden zu haben oder nicht daran partizipieren zu können, z.B. durch

INTERNE Veranstaltungsevaluation

zu wenige Verknüpfungen ihres Charakters. Zu diesem Themenfeld gibt es die meisten ausformulierten Anmerkungen in den Freitextfeldern, zum Plot hingegen gibt es nur neutrale bis positive Bewertungen. Abbildung 4 zeigt eine Collage ausgewählter Meinungen zum Themenfeld „Plot“

Ich fand die mannigfaltigen Verknüpfungen von Nebenquests für Spieler hervorragend. Dadurch konnte jeder einzelne partizipieren und sich als wertvoll empfinden. Hervorragend gelöst!

###

Mehrer Ansicht nach gab es zu wenig charakterbezogene Plots und auf konkrete Wünsche wurde nicht eingegangen. Ich habe mehr Kostreikungen unter den Charakteren erwartet

###

- typisches Plotthornd. SC

###

Besonders schlecht: ... den Plot könnte ich schon ein bisschen, könnt ihr aber nichts dafür :)
Ende, bei dem nicht alle SC dabei sein können, designierte Zeit vor dem Ende.

###

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Das Gelände war sehr schön und die Orga hat sich sehr viel Mühe gemacht, ein belebtes Gesellschaftsgefüge zu inszenieren. Leider war es schwer, und zum großen Teil unmöglich, in irgendeiner Form Anschluss an das Geschehen zu finden. Wenige Akteure waren mit vielen wichtigen Schlüsselfähigkeiten und Positionen ausgestattet und als Person, die weder Illuminat, Zauberer, Fee oder alles auf einmal war wurde man (Ich, Wir) zum Teil bewusst ausgeschlossen. Obwohl die Orga, welche durch ständige Präsenz, Freundlichkeit und Kompetenz auffiel sonst tolle Arbeit geleistet hat, wurde diese Gruppendynamik durch Vorgaben noch unterstützt laut denen z.B. nur eine festgelegte Anzahl an Spielern im Hof anwesend sein darf.

###

Leider gab es auch einiges, was mir nicht gefallen hat. Es haben sich 17 Gruppen gebildet, die Plot für sich und zurück gehalten haben. Für uns, als Einzelspieler war es unmöglich an Plot zu kommen. Auf mehrere Anfragen, immer wieder verteilt über die 2 Tage wurde man von Spielerseite ausgeschlossen und absichtlich nicht eingeweiht. Es gipfelte sogar darin, dass man des Raumes verwiesen wurde als geflötet wurde "weil es uns nichts angehen würde". Das war mehr als ärgerlich und wurde von der SL leider noch forsiert, als es beim Lösen des Plotes hieß "wir dürfen dabei sein". Gewalt von der SL oder nicht, einer Situation auf Laup offiziell eingeladen zu werden habe ich noch nie erlebt und hat mich ehrlich gesagt ziemlich geärgert, weil es sich leider durch die ganze Con gezogen hat und beim Plot-Lösen gipfelte. Sehr schade.

Abbildung 4: Collage verschiedener Textpassagen zum Plot.

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Ausstattung: Hohen Ausstattungsstandard weiterhin beibehalten, Anlage und Pflege eines geeigneten Fundus.

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Plot & Plotangebot in Zusammenarbeit mit Sonja Catterfeld:

Erfreulicher Weise war der überwiegende Teil der Spieler sowohl mit der Plotmenge als auch den Spielangeboten zufrieden.

Für den kontinuierlichen Verbesserungsprozess erscheint es sinnvoll, Einzelspieler ggf. über Charakterverknüpfungen zu einer eigenen Gruppe zusammenzuführen. Bezüglich des Kritikpunktes „zu wenig Action“ sollte bei zukünftigen Planungen verstärkt physische Aktivität mit eingeplant sowie über Möglichkeiten und Grenzen von Wertzusprache sowie sonstiger emotionaler Stimulation (excitement) nachgedacht werden.

Das zum Teil nicht mit dem gescripteten Charakterkonzept konforme Spielverhalten, die angemerkte Tendenz zum Plothorten sowie die deutlich beobachtbare Anwendung spielmechanischer Erfahrungswerte an Stelle von kombinatorisch-analytischen Lösungsstrategien sollte in einer weiterführenden Analyse für Verbesserungszwecke im Detail untersucht werden.

Block IV: NSC-Interaktion

11. Mit der spielerischen Leistung der NSC war ich zufrieden.	1,44
---	-------------

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Die Interaktion mit den NSC wurde im Textteil als positiv herausgestellt (vgl. Abb. 5). Es haben keine Spieler-NSC- Kampfhandlungen stattgefunden.

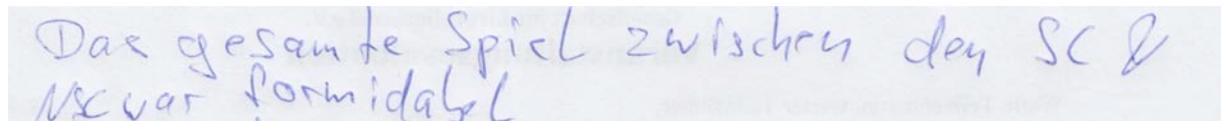


Abbildung 5: Ausgewählter Kommentar zur Frage 11

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Keine.

Block V: Location und Wetter

12. Ich bin mit der Unterbringung (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) zufrieden.	1,44
13. Ich bin mit der Verpflegung (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) zufrieden.	1,38
18. Das vorherrschende Wetter hat sich meiner Meinung nach positiv auf die Veranstaltung ausgewirkt.	1,88

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

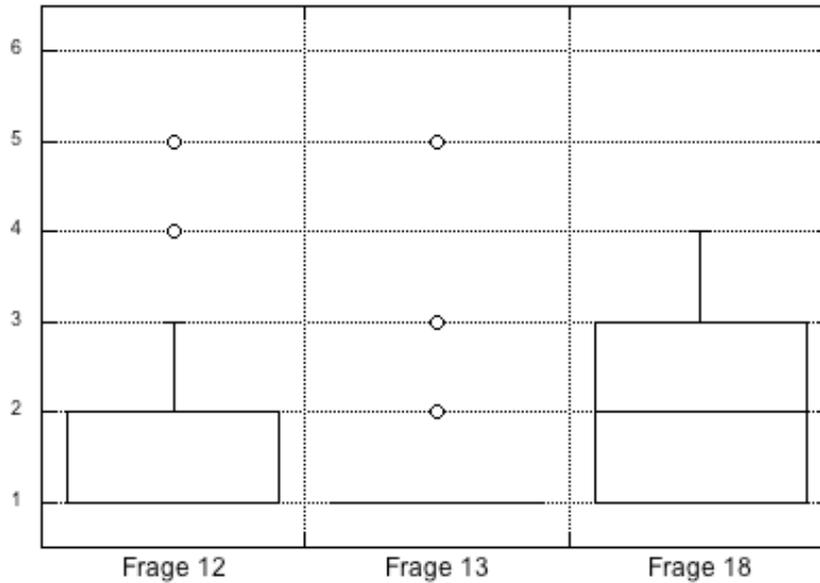


Diagramm 5: Box-Whisker Plot der Fragen 12,13,18

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Die Unterbringung und insbesondere die Verpflegung wurde von den Spielern im Textteil wiederholt als sehr gut bewertet (vgl. Abb. 6)

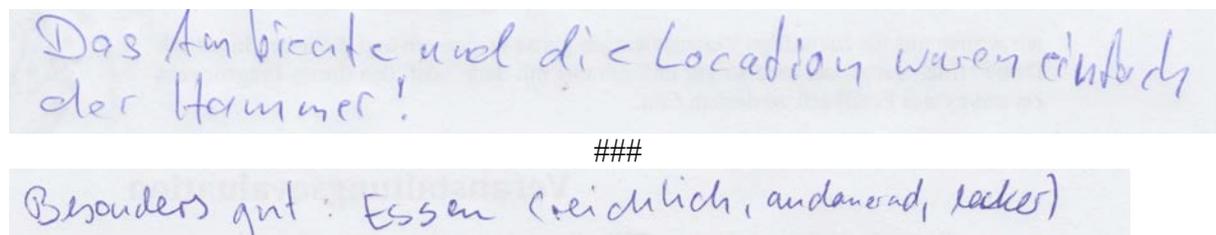


Abbildung 6: Ausgewählte Kommentare zur Frage 12 und 13

Die Frage nach dem Einfluss der Witterung wurde gut angenommen aber z.T. mit Unverständnis begegnet (vgl. Abb. 7).

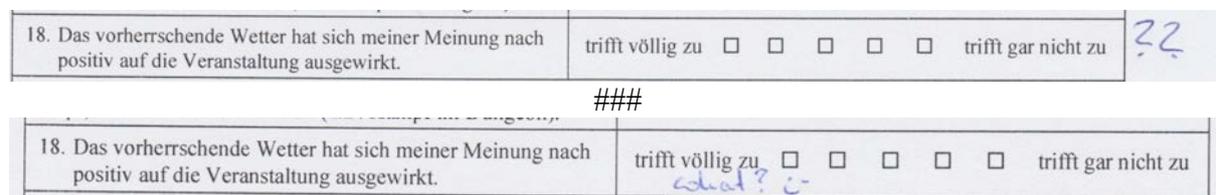


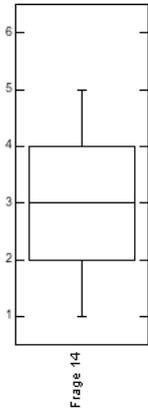
Abbildung 7: Ausgewählte Kommentare zur Frage 18

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Keine.

Block VI: Kampfhandlungen

14. Es hat aus meiner Sicht genügend Kämpfe gegeben.	2,38
--	-------------



Stärke-Schwäche-Bilanz:

Es hat auf dem Castle-Falkenstein keine Kämpfe gegeben. Dies wurde von den Spielern höchst unterschiedlich beurteilt und führt dazu, dass, wie im Diagramm 5 zu sehen, das komplette Antwortspektrum vollständig ausgeschöpft worden ist.

Die in Abbildung 8 dargestellten Textpassagen vermitteln einen Eindruck des Meinungsspektrums. Der Textbeitrag aus Abbildung 9 veranschaulicht, dass physische Betätigung ein Mittel des persönlichen Stressabbaus ist, und in diesen Kontext Kämpfe auf Veranstaltungen mit eingeordnet werden sollten.

Diagramm 5: Box-Whisker Plot von Frage 14

Ebenfalls schön mal einen Con ohne langweilige Endschlacht zu haben

###

Keine 0815 Nachmittags Kouskwellen

###

Zu wenig Kämpfe, zu wenig Verknüpfungen

###

- Ein bisschen ~~zu~~ zu viel Feen-Krams und zu wenig Kämpfe.

###

Es gab viele bewaffnete SC's nur leider gab es keinerlei Situationen in denen wir uns bedroht gefühlt haben. Ein Angriff der Dunklen am Ende hätte das geändert :)

###

19. Was hast Du als besonders gut und als besonders schlecht empfunden? Benutze für Deine Antwort bitte die Rückseite des Fragebogens. SCHÖNES SPIEL, ABER ES FEHLTE DEFINITIV KAMPFACTION
20. Was möchtest Du uns sonst noch mitteilen? Benutze für Deine Antwort bitte die Rückseite des Fragebogens. SCHADE, DASS EINIGE LOSE FÄDEN BLIEBEN (RENZER, EIGENTL. AUFTRAGGEBER). UND WIE GESAGT: MEHR ACTION. UNBEDINGT MEHR KÄMPFE.

Abbildung 8: Collage verschiedener Textpassagen zu Kämpfen.

Gesellschaft für Liverrollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Liebe Orga,
erstmal vielen Dank für das schöne Spiel. Plot und Orga haben gut gefallen und ihr habt uns als Sex vor/auf dem Spiel toll betreut. Ich hoffe, auch hat es auch gut gefallen. Leider ist etwas passiert, was ich vorher schon befürchtet hatte - ich hatte richtig viel Lust auf Action (raufen, schießen, häßlich pöbeln, Säbel fechten o.ä., oder Messen, buddeln, runträufeln). Da auf dem Spiel nur sehr wenig Angebote zu diesen Themen gemacht wurden, kam ich mir oft etwas unnützlich vor und musste sehr viel suchen, bis ich eine Beschäftigung fand. Ich hätte mir deutlich mehr Angebote für Actioncharaktere gewünscht, um mich ein wenig auszutoben. Ein pöbeliger Gast oder Hausangestellter hätte schon viel geholfen.
Trotzdem nochmal vielen Dank für den sonst schönen Con - mein persönlicher Hintergrundplot war sehr schön, allerdings hat der Charakter nicht so recht reingepasst.

Abbildung 9: Kommentar von Bogen 9.

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Zukünftig ausreichend viel physische Aktivitäten zum „austoben“ vorsehen. Diese müssen nicht kampfbasiert sein – allerdings ist dem Fall dann mit negativen Meinungen zu rechnen (Verlust von „aktiv auslebbbarer Konkurrenz- und Durchsetzungsfähigkeit“).
Zusätzlich erscheint eine deutlich explizitere Kommunikation im Vorfeld der Veranstaltung angebracht z.B. „ES SIND AUF DIESER VERANSTALTUNG VON ORGASEITE KEINE KÄMPFE VORGESEHEN!“

Block VII: ausgewählte Freitextanmerkungen

Liebe Orga,
vor allem liebe Kathi,

Ich hatte sehr viel Spaß.
Danke für das schöne Spiel.

Es war ein kleines feines Coz, eine hübsche Abenteuer-
Geschichte.

Danke insbesondere für meine extra coole Rolle -
danke Natanin hatte ich INNEZ die Möglichkeit,
etwas zu tun, wenn ich wollte (Leute ansprechen,
ob sie etwas Müstliches für den Sultan haben)
Leute aufgrund meiner Geister - Hinweise anspielen
und später am Bot mitarbeiten). Gleichzeitig war
es ein spannendes Spiel, kein Vollstress (für viel ist auch das).
Ich habe von anderen Spielern mitbekommen, dass
es für sie länger und nicht genug zu tun gab,
von daher glaube ich, insgesamt hätte es mehr sein
können. Bzw. hatte ich den Eindruck, dass manche
Figuren (Ermittlungsbeamte) sehr leicht "alter" an sich
reifer kommen. Dieser Mechanismus finde ich (leider)
normal und schätze es, wenn Orgas dem
entgegenwirken, in dem bestimmte Themen in
verschiedenen Gruppen bearbeitet werden müssen.

Die Idee mit dem Feedbackbogen ist super.

Danke nochmal für alles, viel Erfolg für euer
nächstes Projekt und alles Gute -

Euse Astrod
(Natanin Faradika Ratin)

###

Gesellschaft für Liverrollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

z3 ja, war vollkommen super, eindeutig, schnell und unkompliziert.

z4
1. / 12. / 13.

Ich bin mit der falschen Erwartungshaltung angereist; ein geordnetes Ereignis der "besseren Gesellschaft" war nicht geplant, die anwesenden Spieler haben entsprechend rustikal/bodenständig agiert. Dieses Missverständnis (OT) konnte (IT) zum Spiel genutzt werden. Ergo: Durch Korrektur der eigenen Erwartungshaltung wurde schönes Spiel möglich.

z5:

Der Charakter hatte keine Anknüpfungspunkte mit dem Plot.
Da wenige Spieler den Plot zum Teil an sich wissen, war von mir eine Beteiligung nicht mehr wirklich erwünscht, "eigener" Plot und selbstgewähltes Spiel war die Folge. Ausreichend Spaß! Angenehme Veranstaltung!

z6:

Ein Fin-de-Siècle Etikettebriefing für die Belegschaft hätte die teils fremden Anforderungen an die Gesellschaft schöner hervorbringen können.

###

Mir haben Dinge wie ein Ehrenduell, in Ornat
fallende Damen, und vielleicht generell ein kleiner Skarmüchel
gefehlt

###

Vielen Dank!

Tolle Rollen einbindung

###

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

20. Bitte! Bitte! Bitte! Bitte! Bitte! Bitte! Bitte! Bitte!
Macht! Noch! Mehr! Steckpunkt-Cous!

###

Einer der besten Cous auf der ich je war! Bitte mehr davon!
Bitte! Bitte! Bitte! Bitte! Bitte! Bitte! Bitte! Bitte!

###

Das war eines der besten Corps, ~~das~~ ich je besucht habe! ↑
Falls ihr (GFER) nichts gegen mich habt, komme ich auf jedes weitere Corp von euch (als SE oder USC)

Abbildung 10: Collage