

Auswertung der Evaluationsbögen, Spielerrückmeldungen sowie persönlichen Beobachtungen der Veranstaltung



Herbstlied

durchgeführt von Kai Vaupel, 09.11.2015

Auswertung der Evaluationsbögen

verwendete Evaluationsbögen: Stand 2015-01-18
 verwendeter Bewertungsmaßstab: 1: trifft völlig zu; 5: trifft überhaupt nicht zu.
 Anzahl der ausgewerteten Evaluationsbögen: 32

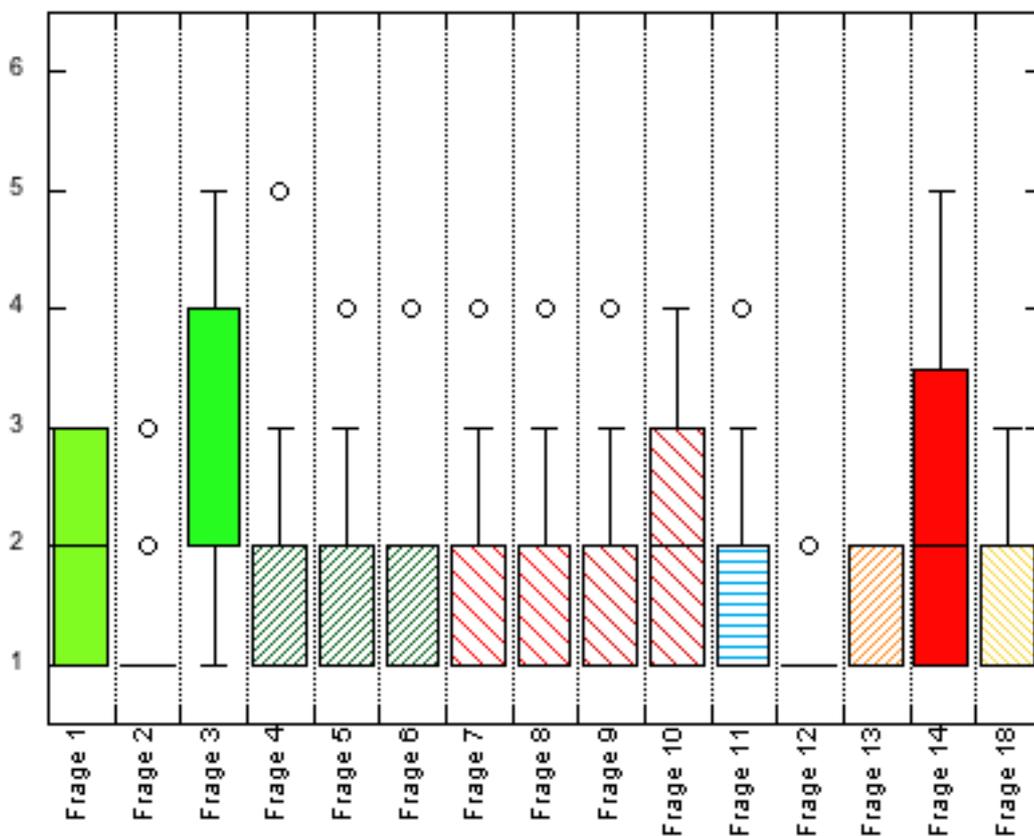


Diagramm 1: Gesamtübersicht der ausgewerteten Multiple-Choice-Fragen als Box-Whisker-Plot

Aus der Auswertung der Multiple-Choice Fragen generierter rechnerischer Gesamteindruck

1,73

Anzahl des schriftlich geäußerten Lobs zur Veranstaltung*

(* separat von einander ausgewertet)

8

Anzahl schriftlich geäußerter totaler Unzufriedenheit von SC's

0

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.	2,14
2. Die Anmeldung zur Veranstaltung lief reibungsfrei ab.	1,28
3. Es war vor der Veranstaltung über die Anmeldung hinausgehende Kommunikation mit der Orga erforderlich.	3,59

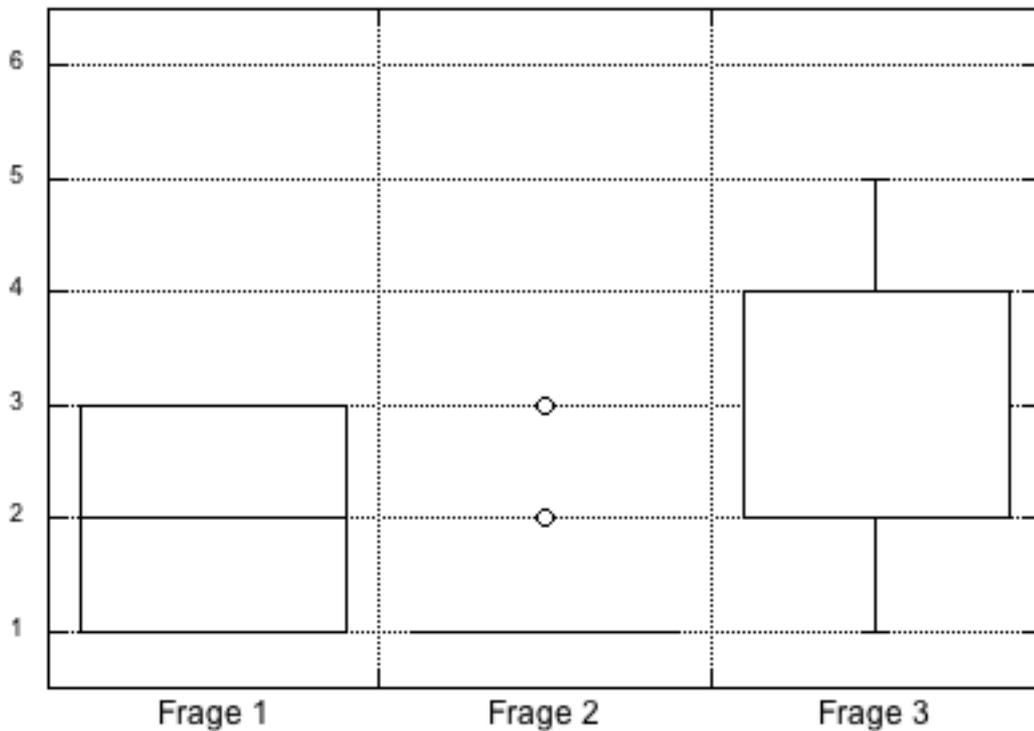


Diagramm 2: Box-Whisker Plot der Fragen 1-3

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Die Organisation im Vorfeld der Veranstaltung ist aus Spiellersicht gut abgelaufen. Eine über die Anmeldung hinausgehende Kommunikation zwischen SL und Spiellerschaft war tendenziell nicht erforderlich.

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.	1,62
5. Auf der Veranstaltung war die Spielleitung für mich gut und schnell erreichbar.	1,9
6. Mit der SL-Arbeit war ich insgesamt zufrieden.	1,66

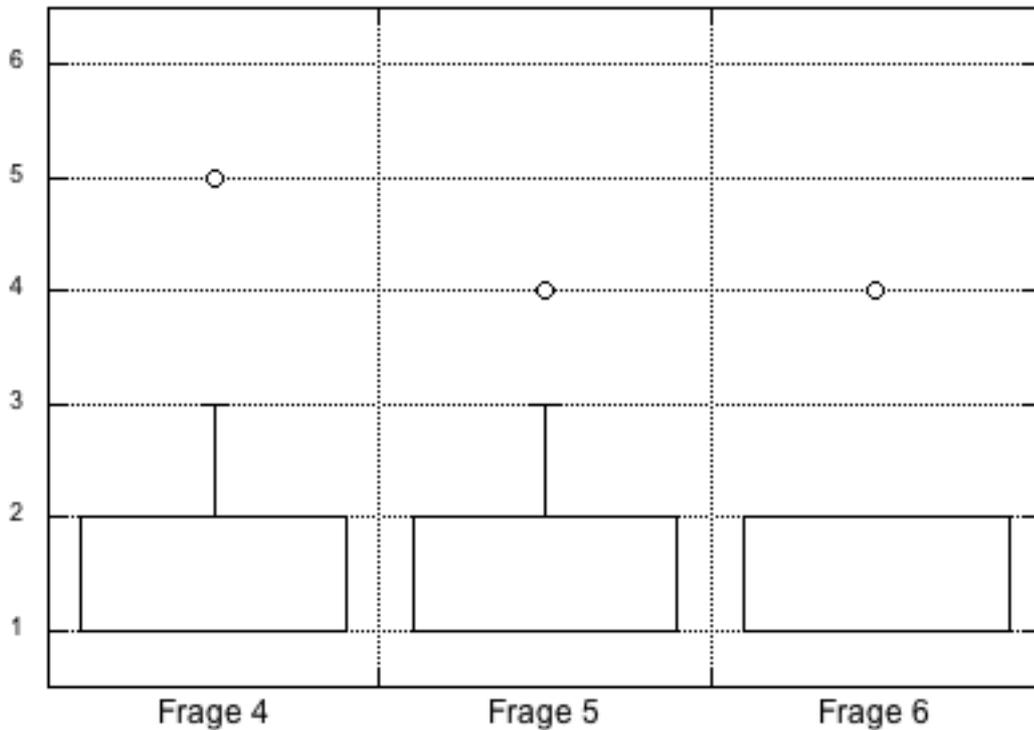


Diagramm 3: Box-Whisker Plot der Fragen 4-6

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Die Ablauforganisation und SL-Arbeit ist aus Sicht der Spieler gut gelaufen (vgl. Abb. 2). Es wurde mehrfach bemängelt, dass die SL nicht immer gut zu erreichen gewesen ist.

Die SL war bis kurz vor Ende (gefeilct) dynamisch auf die Spieler zugehend. Das Ende war dann eine ~~SL~~ vordefinierte Lösung.

Abbildung 2: Ausgewählter Kommentar zur Frage 6

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Auf bessere Erreichbarkeit der SL achten.

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Block III: Plot und Ausstattung

7. Es gab (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) genug Plot.	1,76
8. Ich konnte gut am Plot partizipieren.	1,70
9. Mir hat der Plot inhaltlich gefallen.	2,17
10. Die Ausstattung der Veranstaltung (Ambiente und Plotgegenstände) hat mir gut gefallen.	2,14

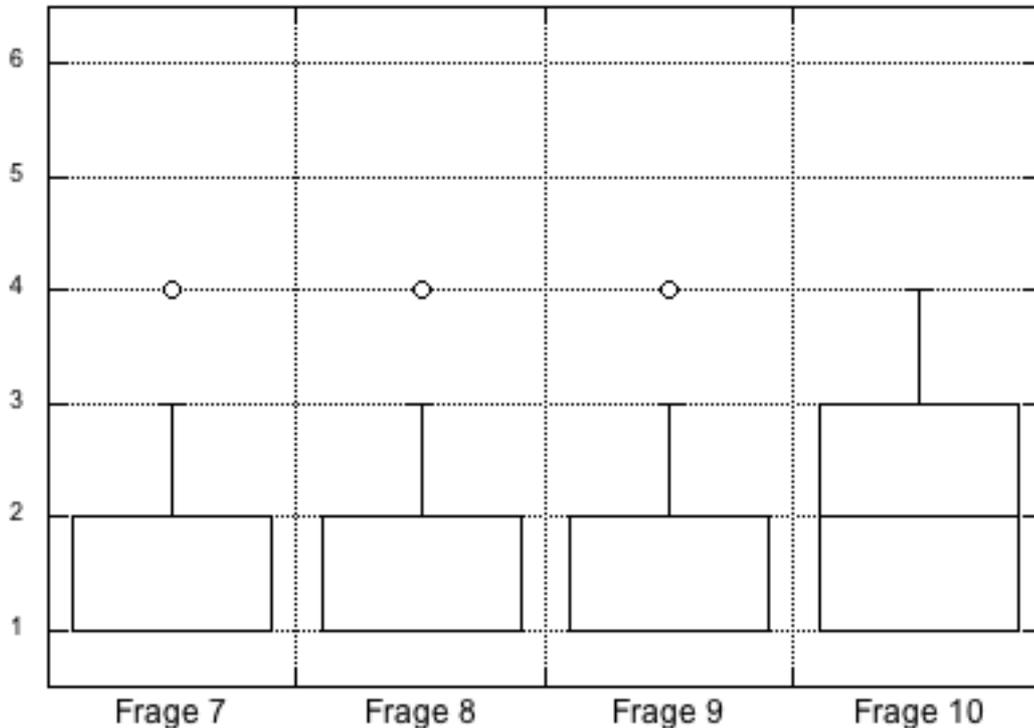


Diagramm 4: Box-Whisker Plot der Fragen 7-10

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Ausstattung

Die Ausstattung und der NSC-Gewandungsstand wurde von der Spielerseite differenziert aufgefasst (vgl. Abb 3 und 4).

Die NSC waren gut gebrüht und die Kostüme waren wunderbar und liebevoll gestaltet (der Rabe!).

###

Bei den Anhängern der A... fand ich leider die Kostüme z.T. schlecht und lieblos.

###

Nicht ganz fand ich die NSC Kostüme (Rabe, Gwaulkes)

Abbildung 3: Ausgewählte Kommentare zur Frage 10 bezüglich des Gewandungsstandes

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Theaterspiel, wurde sehr schön ausgetafelt und auch gut gepickt.

###

Die Theaterrequisiten waren (wie immer) großartig.

###

Schön fand ich die Idee mit dem Theaterstück, auch die Rastken + Umsetzung.

###

- Krjutor Kunde Umsetzung war gut

###

Die Location ist gut gewählt gewesen, leider war innerhalb der Herberge wenig dekoriert. ~~Man hätte~~ Es fehlte am Detail.

Abbildung 4: Ausgewählte Kommentare zur Frage 10 bezüglich der Ausstattung

Während Hauptplotelemente gewandungs- und ausstattungstechnisch als gut ausgestattet wahrgenommen worden sind, wurden begleitende Details, wie die Ausstattung der „Herberge“ als verbesserungswürdig rezipiert.

Plot & Plotangebot

Das Plotangebot wurde insgesamt als gut angesehen und ob seiner „Bodenständigkeit“ gelobt (vgl. Abb. 5).

Super fand ich die Art des Plots - bodenständig und prima spielbar, nicht die Welt retten aber etwas gutes tun. Ein Ende, das zum Feiern eingeladen hätte, wäre noch schön gewesen.

###

Ich persönlich hatte das Gefühl, dass ein Teil des Plots genau für mich geschrieben wurde! Genau das mag ich an den GFLR Laups.

###

Ein nettes Con mit Spielangebot, wenn man mitmachen wollte.

Abbildung 5: Ausgewählte Kommentare zum Plotangebot

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Als Schwächen wurden von der Spielerschaft in den Freitextfeldern folgende Punkte herausgearbeitet:

- zu wenig Kampfhandlungen
- „Samstag-Mittag-Loch“
- Einsatz gelber Bändchen zur Darstellung unsichtbarer Personen
- zu magielastiger Plot
- Showdown in der Geisterwelt, an dem nur wenige partizipieren konnten.

Bemängelt wurden insbesondere die Punkte „zu wenig Kampfhandlungen“, „Samstag-Mittag-Loch“ und der „Showdown in der Geisterwelt“. Ausgewählte Kommentare sind in Abbildung 6 zusammengestellt.

EIN PAAR SCHARMÜTZER WÄREN AUCH GUT GEWESSEN.
DIE KÄMPFER (ÄHNLICHEN) CHARAKTERE SÄßEN AUF DEM
TROCKENEN.

###

Der Samstag hat sich etwas gezogen, schwer
Zusagen woher das genau kam. Faust
Wur alles super!

###

Seit Samstag Mittag hat sich der Plot wahrsinnig
gezogen. Teile der Spielerschaft waren sehr unmotiviert.

###

DONIT DO GELBE BÄNDCHEN! ES IST EIN UNGLAUBLICHER
KOGNITIVER AUFWAND, DINGE AUSBLICKENDEN ZU MÜSSEN, DIE
REAL DA SIND. DAS IST (ZUMINDEST FÜR MICH) EIN ZIEHLICHER
IMMERSIONSKILLER.
ES IST NOCH OK, WENN IRGENDWAS DURCH ETWAS
UNSICHTBARES BETRIGGERT WIRD, ABER GEISTER, DIE NICHTS
MACHEN, MUSS ICH NICHT [NICHT] SEHEN.

###

Schade finde ich, daß die „Endshow“ nur für eine
Handvoll Spieler zu sehen war!

###

- zu wenig Gelegenheit zum schlafen durch
spontane Spielerentscheidungen / sehr
spät angesetzte „Ereignisse“

Abbildung 6: Collage verschiedener Textpassagen zum Plot.

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Zusätzlich wurde durch eine(n) Teilnehmer/In das Konzept des „dieben“ thematisiert (vgl. Abb. 7), welches auf der Veranstaltung unter der Prämisse, dass

- 1.) nur IN-Time Gegenstände gediebt und diese
- 2.) direkt bei der SL unter Nennung des Bediebtben abzugeben sind, zugelassen war.

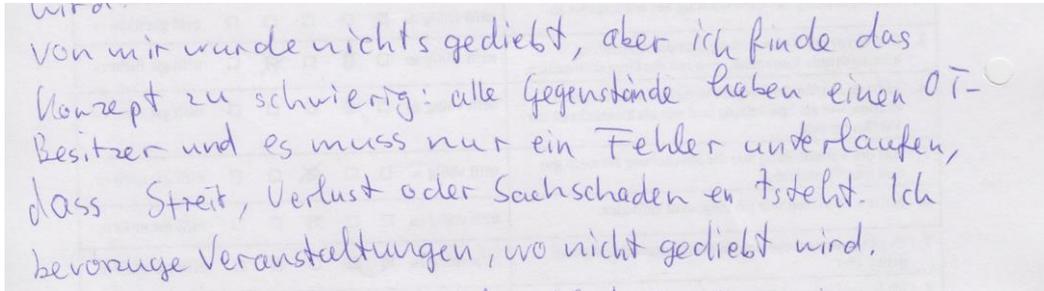


Abbildung 7: Dieben im LARP.

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Ausstattung:

- hohen Ausstattungsstandard weiterhin beibehalten, Anlage und Pflege eines geeigneten Fundus.
- mehr Aufmerksamkeit bezüglich der nicht-plotrelevanten Detailausstattung.

Plot & Plotangebot

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

Bezugnehmend auf die Anmerkung, dass es nicht genug Kämpfe gegeben hat, ist zunächst ein Blick auf die Ausschreibung des Herbstliedes im Larpkalender zu werfen (vgl. Abb. 8.)

23.10 - 25.10.2015 Herbstlied																										
Orga	Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.																									
Ort	Schullandheim Winterburg (PLZ: 55595, Rheinland-Pfalz) [zeige in Karte]																									
Genre	Fantasy																									
Art	Abenteurer-Con																									
Unterkunft	Haus																									
Verpflegung	Vollverpflegung																									
Kosten	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Spieler 1-10</th> <th>Spieler 11-25</th> <th>Spieler 26-35</th> <th>NSC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>bis 23.10.2015</td> <td>90 EUR</td> <td>100 EUR</td> <td>110 EUR</td> <td>40 EUR</td> </tr> </tbody> </table>		Spieler 1-10	Spieler 11-25	Spieler 26-35	NSC	bis 23.10.2015	90 EUR	100 EUR	110 EUR	40 EUR															
	Spieler 1-10	Spieler 11-25	Spieler 26-35	NSC																						
bis 23.10.2015	90 EUR	100 EUR	110 EUR	40 EUR																						
Regeln	DragonSys Classic																									
Mindestalter	ab 16 Jahre																									
Spieler/NSC	35 Spieler & 15 NSC (davon noch 0 SC Plätze und 0 NSC-Plätze frei)																									
Status	Ausgebucht																									
Kampagne	keine																									
Anmeldeschluss	01.09.2015																									
ConTakt	Marius, eMail: 2.vorstand [at] gflr.de																									
Homepage	http://www.gflr.de/anmeldung-fuer-herbstlied-2015/																									
Kategorisierung	<table border="0"> <tr> <td>Ambiente</td> <td>Feiercon</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>Plotjagd</td> </tr> <tr> <td>Kämpfe</td> <td>keine</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>sehr viele</td> </tr> <tr> <td>Magie</td> <td>keine</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>sehr viel</td> </tr> <tr> <td>Rätsel</td> <td>keine</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>sehr viele</td> </tr> <tr> <td>Schlachten</td> <td>keine</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■</td> <td>sehr viele</td> </tr> </table>	Ambiente	Feiercon	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Plotjagd	Kämpfe	keine	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	sehr viele	Magie	keine	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	sehr viel	Rätsel	keine	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	sehr viele	Schlachten	keine	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	sehr viele
Ambiente	Feiercon	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Plotjagd																						
Kämpfe	keine	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	sehr viele																						
Magie	keine	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	sehr viel																						
Rätsel	keine	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	sehr viele																						
Schlachten	keine	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	sehr viele																						
Beschreibung	„Es wird Winter und viele Reisende sind auf dem Weg in die Heimat und suchen Schutz vor Wind und Wetter. So führt euer Weg in eine befestigte Wegstation...“ „Herbstlied“ ist ein Abenteuer-LARP im wunderschönen Schullandheim Winterburg mit Unterbringung im Haus und Vollverpflegung. Neben viel Plot und Spannung, bieten wir tolles Ambiente, Musik, Tanz und Theater. Unser Schwerpunkt liegt auf Rätseln, Investigation, Magie und Interaktion und weniger auf Kampf. Es wird verschiedene Handlungsstränge geben und gerne greifen wir auch interessante und passende Hintergrundgeschichten eurer Charaktere auf. Wir wünschen uns mutige und neugierige Spieler, die sich aktiv in die Geschichte einbringen wollen und auch Spaß am Feiern haben. Interesse? Dann schickt uns die Anmeldung mit Charakterkonzept zu (Kontodaten werden euch nach der Anmeldung zugeschickt).																									
Eingetragen am	26.09.2014 18:18																									
Aktualisiert am	14.08.2015 17:28																									
Con-ID	9052																									

Abbildung 8: Veranstaltungsausschreibung im Larpkalender

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Wie zu erkennen, wurde in der Rubrik „Kämpfe“ die Aussage „sehr wenige“ getroffen, was sich formal und inhaltlich mit den zwei Scharmützeln, zu denen es auf dem Con gekommen ist, deckt. Somit können die Anmerkungen nach mehr Kampf als Ausdruck individueller Bedürfnislagen, denn als ablauforganisatorisches Versagen aufgefasst werden. In diesem Zusammenhang erscheint es sinnvoll, bei zukünftigen Veranstaltungen verstärkt darüber nachzudenken, wie auf das Bedürfnis „Kampf“ mit sinnvoll in das Handlungsgeschehen eingebetteten Kanpfszenen oder alternativen, körperlich orientierten Herausforderungen einzugehen ist.

Die Kritik eines „zu magielastigen Plots“ zeigt, dass die vorhandenen, alternativen Spielangebote zur nicht-magischen Lösung der jeweiligen Plotelemente nicht wahrgenommen oder als Handlungsoption in Betracht gezogen worden sind. Ähnliches gilt für das „Finale“, dessen Setting auf zukünftigen Veranstaltungen offener & zugänglicher gestaltet werden könnte.

Nach Kenntnis des Autors ist das Spielangebot „dieben“ auf dem Herbstlied nicht wahrgenommen worden. Mögliche Gründe dafür liefert der Beitrag aus Abbildung 7, welcher grundsätzlich die Frage der Abwägung aufwirft, ob das Spielangebot „dieben“ und das damit verbundene Charakterkonzept eines Diebs im Kontext von Liverollenspielveranstaltungen sinnvoll und positiv realisierbar ist. Dieser Frage sollte zur Bildung einer klaren, vereinsinternen Haltung im Rahmen der Larptheorie-Fortentwicklung detailliert nachgegangen werden.

Block IV: NSC-Interaktion

11. Mit der spielerischen Leistung der NSC war ich zufrieden.	1,69
---	-------------

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Die Interaktion mit den NSC wurde im Textteil als positiv herausgestellt (vgl. Abb. 9). Es ist auf der Veranstaltung zu zwei kurzen Scharmützeln gekommen, deren Bewertung aus den Evaluationsbögen nicht einwandfrei zu entnehmen war.

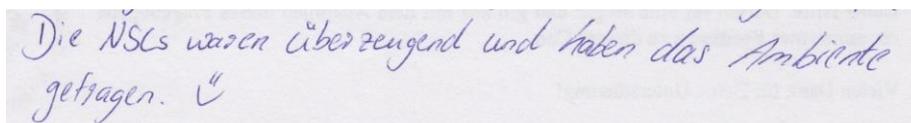


Abbildung 9: Ausgewählter Kommentar zur Frage 11

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Keine.

Block V: Location und Wetter

12. Ich bin mit der Unterbringung (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) zufrieden.	1,17
13. Ich bin mit der Verpflegung (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) zufrieden.	1,41
18. Das vorherrschende Wetter hat sich meiner Meinung nach positiv auf die Veranstaltung ausgewirkt.	1,79

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

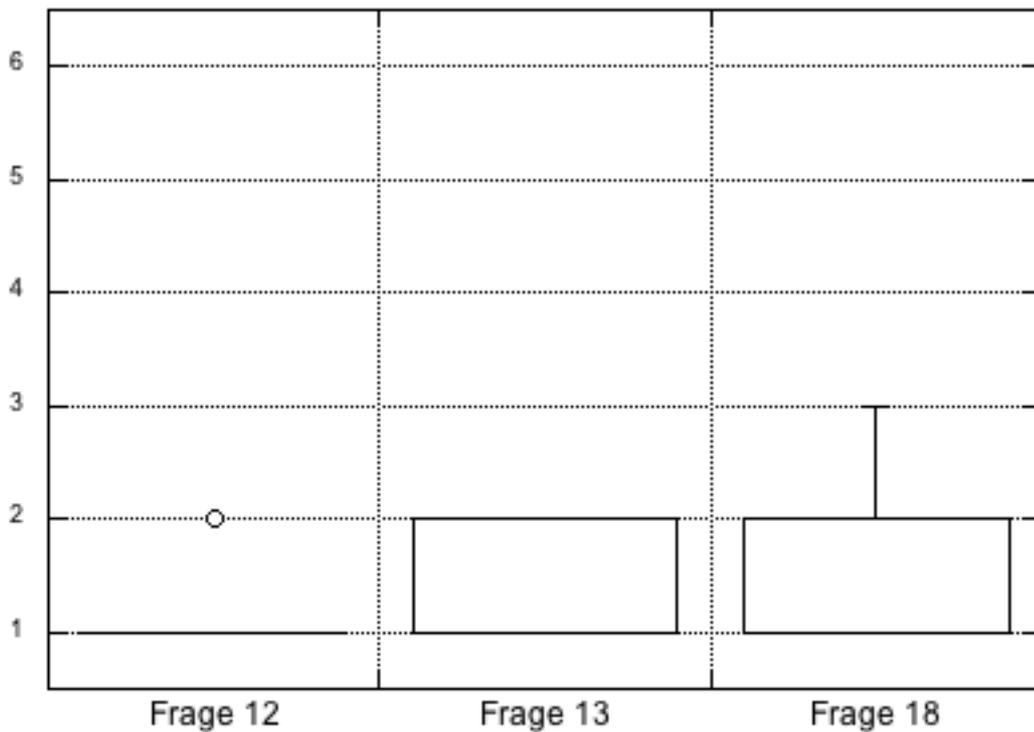


Diagramm 5: Box-Whisker Plot der Fragen 12,13,18

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Gut war, dass das Essen stehen blieb für den späteren Hunger.

###

Aberdies hätte mehr Nicht-Fleisch-Komponenten haben können (mehr von dem gebackenen Camembert)

###

Die Essenspausen, welche das Spiel zu lange unterbrochen haben.

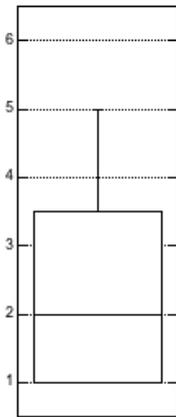
Abbildung 10: Ausgewählte Kommentare zur Frage 12 und 13

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Keine.

Block VI: Kampfhandlungen

14. Es hat aus meiner Sicht genügend Kämpfe gegeben.	2,48
--	------



Frage 14

Diagramm 5: Box-Whisker Plot von Frage 14

Stärke-Schwäche-Bilanz:
Siehe Block III: Plotgestaltung.

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

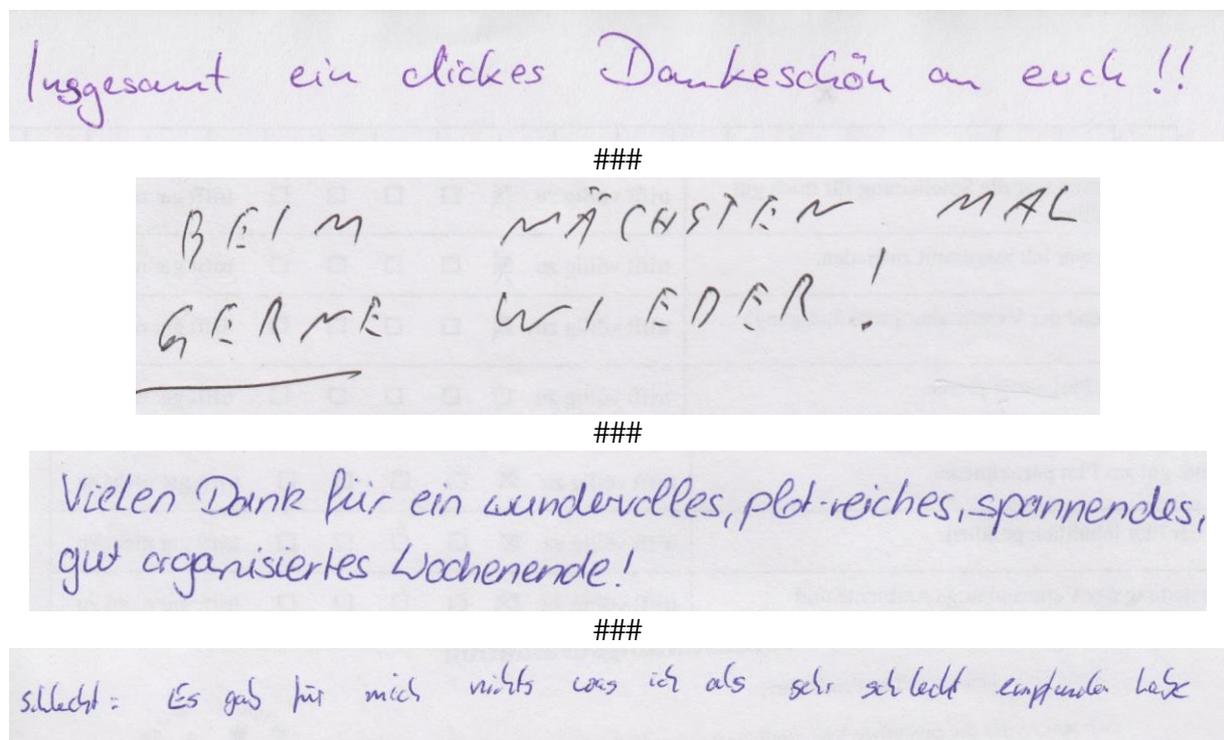


Abbildung 11: Ausgewählte Freitextanmerkungen