

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Auswertung der Evaluationsbögen, SC-Rückmeldungen sowie persönlichen Beobachtungen der Veranstaltung



Am seidenen Faden

durchgeführt von Kai Vaupel, 10.09.2016

Auswertung der SC-Evaluationsbögen

verwendete Evaluationsbögen:

Stand 2016-08-28

verwendeter Bewertungsmaßstab:

1: trifft völlig zu; 5: trifft überhaupt nicht zu.

Anzahl der ausgewerteten Evaluationsbögen: 42

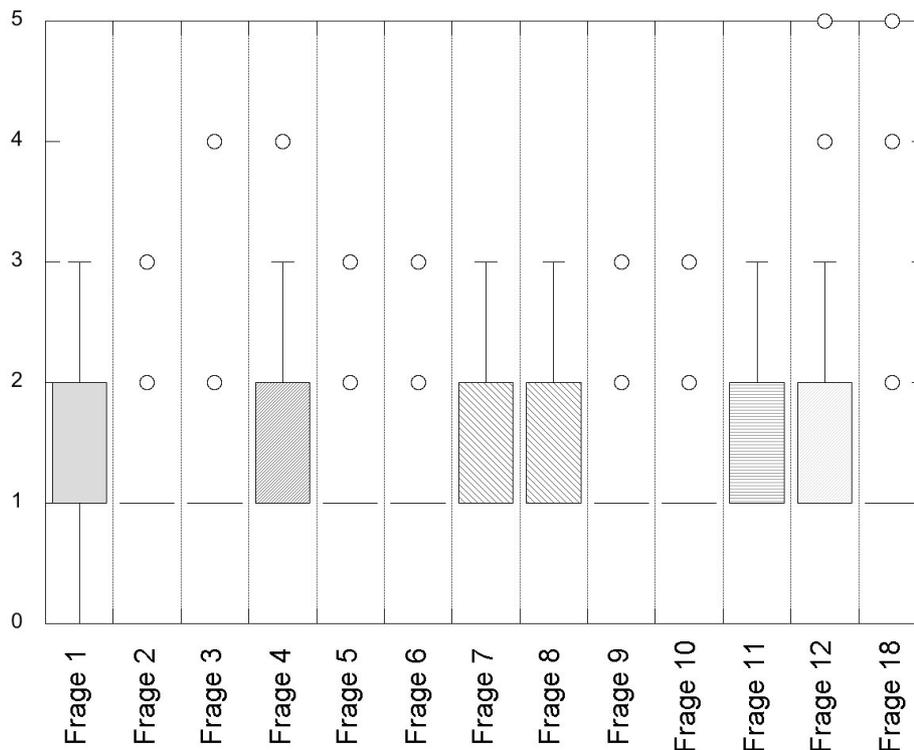


Diagramm 1: Gesamtübersicht der ausgewerteten Multiple-Choice-Fragen als Box-Whisker-Plot

Aus der Auswertung der Multiple-Choice Fragen generierter rechnerischer Gesamteindruck

1,36

Anzahl des schriftlich geäußerten Lobs zur Veranstaltung*

(* separat von einander ausgewertet)

27

Anzahl schriftlich geäußerter totaler Unzufriedenheit von SC's

0

Gemeldete Verletzungen

3

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Block I: Organisation im Vorfeld der Veranstaltung

1. Die Anmeldebeschreibung hat mir ein klares Bild über die zu erwartende Veranstaltung geliefert.	1,5
2. Die Anmeldung zur Veranstaltung lief reibungsfrei ab.	1,12

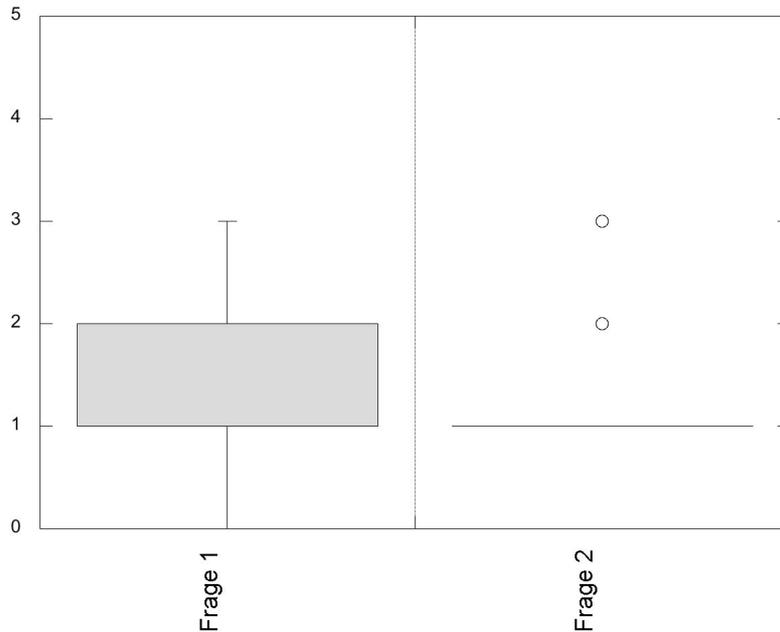


Diagramm 2: Box-Whisker Plot der Fragen 1 bis 2

Stärke-Schwäche-Bilanz:

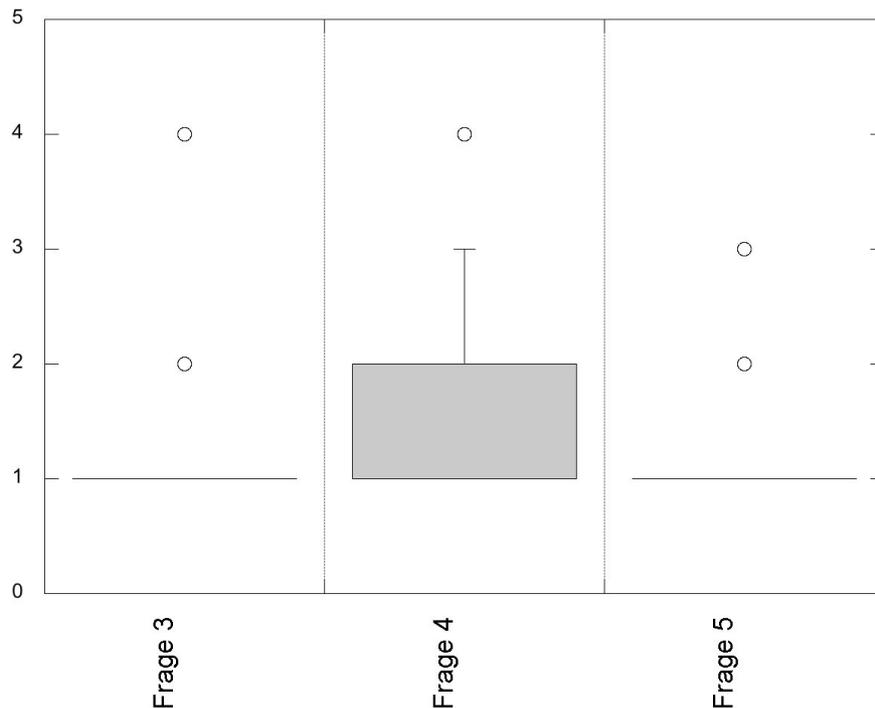
Die Organisation im Vorfeld der Veranstaltung ist aus Sicht der SC gut abgelaufen. An der Veranstaltung haben auch Nachrücker von der Warteliste teilgenommen.

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Keine.

INTERNE Veranstaltungsevaluation**Block II: SL-Arbeit**

3. Es ist zu Beginn der Veranstaltung klar kommuniziert worden, wer als Spielleitung und wer als Sanitätskraft zur Verfügung steht.	1,12
4. Auf der Veranstaltung war die Spielleitung für mich gut und schnell erreichbar.	1,55
5. Mit der SL-Arbeit war ich insgesamt zufrieden.	1,21

**Diagramm 3:** Box-Whisker Plot der Fragen 3-5**Stärke-Schwäche-Bilanz:**

Die Ablauforganisation und SL-Arbeit ist aus Sicht der Spieler in weiten Teilen gut gelaufen. Von einigen Spielen wurde angemerkt, dass mehr Hinweisschilder bei der Anreise hilfreich wären. Darüber hinaus wurde mehrfach der Wunsch geäußert, dass der im Vorfeld schriftlich kommunizierte IT-Aufhänger für die Veranstaltung im Rahmen der SL-Ansprache noch einmal wiederholt wird (vgl. Abb.1).

An sich, sehr gut, ich hätte es ganz gut gefunden, wenn die Beschreibung entweder bei der SL-Ansprache oder bei der Anreise nochmal wiederholt worden wäre, weil ich in der Woche vorher nicht daran gedacht habe ^{sie} mir nochmal durchzulesen und noch dann was ich in Gesprächen mit anderen Spielern mitbekommen habe, war ich nicht die einzige.

Abb. 1: Ausgewählter Kommentar bezüglich der IT-Elemente der SL-Ansprache

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Zudem wurde angemerkt, dass bei einem so großen Gelände mehr SL's für eine bessere Erreichbarkeit sinnvoll wären (vgl. Abb. 2). Die SL-Arbeit wurde insgesamt als sehr gut bewertet (vgl. Abb. 3).

Bei einem so großen Gelände mehr SL's

Abb. 2: Ausgewählter Kommentar zur SL-Anzahl

SL war ansprechbar und hat sich geschümmert. (Stressfreier Ablauf)

###

Bezüglich SL und NSC gibt es nicht zu verlesen.

###

Danke nochmal an die SL die sich oben an der Stele mit dem Kreis-ziehenden Magier unterhalten hat (Namen sind schall und Rauch)
Dort sind einige wichtige Fragen gestellt worden die ~~aber~~ leider recht selten gefragt werden.

###

+ Patrick ist ne geile Sar! Vielen Dank für Zeit, Mühe und Liebe zum Detail!

###

- Schöne Zeit mit Patrick gehabt, danke auch für die SL-Arbeit

###

+ Alle SL's haben einen super Job gemacht.

Abb. 3: Ausgewählte Kommentare zur SL-Arbeit

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

- Für kommende Veranstaltungen sollte bei der Besichtigung des Spielgebietes mit überprüft werden, ob und wo ergänzende Hinweisschilder auf die Liverollenspielveranstaltung sinnvoll sind.
- Um die SL-Ansprache nicht unnötig in die Länge zu ziehen, sollte aber auf eine erneute Zusammenfassung der im Vorfeld über email kommunizierten IT-Informationen verzichtet werden.

Block III: Plot und Plotpatenschaften

6. Es gab (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) genug Plot.	1,19
7. Ich konnte gut am Plot partizipieren.	1,48
8. Mir hat der Plot inhaltlich gefallen.	1,29
9. Die Ausstattung der Veranstaltung (Kostüme, Ambiente, und Plot-Gegenstände) hat mir gut gefallen.	1,14
20. Wie fandest Du das Konzept der Plotpartenschaften (falls Du daran teilgenommen hast)?	Freitext

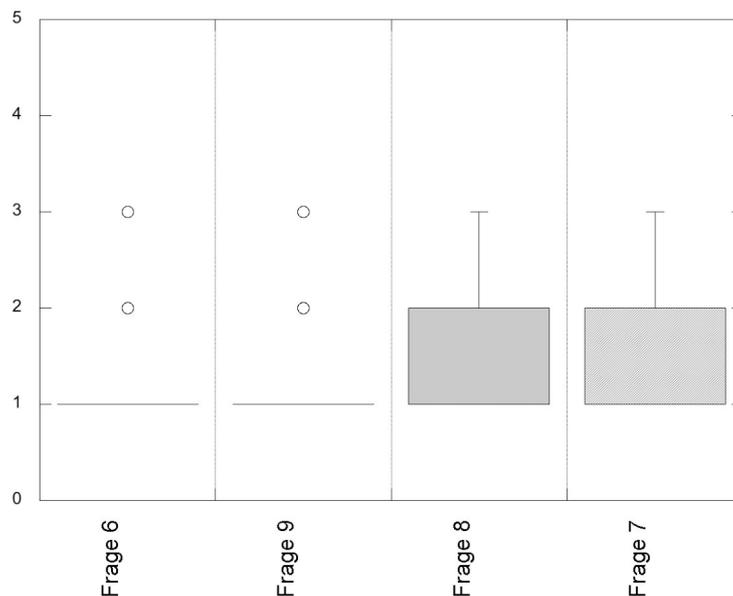


Diagramm 4: Box-Whisker Plot der Fragen 6-9

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Bei einigen der spielerisch wichtigsten Evaluationskriterien für die Güte einer Liverollenspielveranstaltung, der Menge an Plot sowie der Möglichkeit zur Plotpartizipation, wurde „Am seidenen Faden“ herausragend gut bewertet (vgl. Diagramm 4 sowie Abb. 4). Das bereits im Larpkalender kommunizierte geringe Angebot an Kämpfen wurde explizit als sehr positiv bewertet (vgl. Abb. 5 und Abb. 6) und ermöglichte eine Interaktion mit dem weitläufigen Spielgelände.

INTERNE Veranstaltungsevaluation

+ „Am Seidenen Faden“ wäre ein guter Plot Hinweis gewesen, aber wir hatten keine Zeit und zu viel Spaß um auch nur einen Gedanken daran zu verschwenden 😊

###

19. Der Plot war sehr schön und die Geheißt innovativ. Das Zusammenfassen der Mordtakte mit dem Ritual war natürlich wieder ein Klassiker & mit den Spielern z.T. etwas anstrengend

###

Lanzgütermotivation durch Plot

###

19⊕ dass man die Sprüche nicht einfach „wegkloppen“ konnte, sondern sich was anderes überlegen konnte.

- ⊕ Viel Plot
- ⊕ Auch Plot für Leute, die viel im Lager waren
- ⊕ Viel profan lösbar

###

Von meiner Seite ein ganz großes Lob auch für den gesamten Plot.

###

Es war einfach immer was zu tun, man war eingebunden, auch wenn es kein Weltrettungs Megaplot war.

###

Ich fand super, dass der Plot es geboten hat alle interessierten Spieler mit einzubeziehen.

Große dynamische Gruppe.

Abb. 4: Ausgewählte Kommentare zum Themenfeld „Plot“

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

02.09 - 04.09.2016		Am seidenen Faden	
Orga	Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.		
Ort	Gruppenzeltplatz Gut Kalberschnacke (PLZ: 57489, Nordrhein-Westfalen) [zeige in Karte]		
Genre	Fantasy		
Art	Abenteurer-Con		
Unterkunft	Eigene Zelte		
Verpflegung	Selbstverpflegung (Vollverpflegung inkl. anti-alkoholische Getränke bis 31.07.2016 zubuchbar (+30,-Euro))		
Kosten		Spieler	NSC
	bis 19.8.2016	65 EUR	15 EUR
Regeln	Freies Spiel / DKWD(D)K		
Mindestalter	Unbekannt		
Spieler/NSC	50 Spieler & 15 NSC (davon noch 0 SC Plätze und 0 NSC-Plätze frei)		
Status	Ausgebucht		
Kampagne	keine		
Anmeldeschluss	19.08.2016		
ConTakt	Katharina, Tel.: 0611 450 21 80 (bis 21h), eMail: AmSeidenenFaden [at] gmx.de		
Homepage	http://www.gflr.de/larp-events/aktuelle-larps/		
Kategorisierung	Ambiente	Feiercon	Plotjagd
	Kämpfe	keine	sehr viele
	Magie	keine	sehr viel
	Rätsel	keine	sehr viele
	Schlachten	keine	sehr viele
	Beschreibung	INFO: Alle Spieler- und NSC-Plätze für das Con sind belegt. Ab sofort gehen alle Anmeldungen auf eine Warteliste.	
Eingetragen am	28.02.2016 13:32		
Aktualisiert am	19.07.2016 13:56		
Con-ID	9901		
[Termin bearbeiten] [Termin drucken]			

Abb. 5: Veranstaltungseintrag in den Larpkalender

Tolle Mitspieler, schöne Plots, wenige aber hochwertige Kämpfe

###

Das man nicht in allen Ecken angegriffen worden ist, ich konnte in Ruhe den Berg hoch klettern.

###

Die nichtständige Bedrohung durch Gegner, man konnte auch mal allein in den Wald.

###

Endlich mal eine Con, auf der man nicht ständig angegriffen wird und auch als friedlicher Char den Mut hat in den Wald zu gehen ohne gleich um sein Leben fürchten zu müssen! So kann man sich auch mal freier bewegen und Aufgaben mal gezielt zu Ende bringen! Man wagt auch mal mehr. Toll! Weiter so!

Abb. 6: Ausgewählte Kommentare zum Themenfeld „Kampf“

Die Plotpatenschaften wurden als Konzept begrüßt und insgesamt als sehr gut und positiv bewertet (vgl. Abb. 7). Sie gaben den Plotpaten zudem einen Einblick in die Herausforderungen, welche eine Plot- und Veranstaltungsplanung mit sich bringt (vgl. Abb. 8).

INTERNE Veranstaltungsevaluation

super! Zu meinem "Plötchen" nochmal Danke, Danke, Danke!

###

großartige Idee. Das war das erste Larp seit Jahren ohne Samstag-Mittag-Loch.

###

Sehr gute Idee. Hat mir viel Spass gemacht einen Plot zu entwerfen

###

Plot-Patenschaft: toll! Hat vor allem zu einer guten Spielatmosphäre beigetragen und dazu, dass viele Spieler auch mit Leuten aus anderen Gruppen viel gespielt haben - super!

Abb. 7: Ausgewählte Kommentare zum Themenfeld „Plotpatenschaft“

Gute Idee, aber es ist schwierig einen Anknüpfungspunkt zu finden, an dem sowohl Plotpaten, als auch Bospieler gleichzeitig am selben Ort sind und Zeit dafür haben.

###

Prinzipiell gut.
Es ist recht anspruchsvoll, sich etwas einfallen zu lassen was dem Paten auch gefällt, gerade wenn man den Anderen kaum kennt.

Abb. 8: Kommentare zur Herausforderung einer Plotpatenschaft

Neben dem gelungenen Konzept der Plotpatenschaften wurde die Ausstattung der Veranstaltung als gelungen empfunden und sehr gelobt (vgl. Diagramm 4 sowie Abb. 9). Dies kann unter anderem auf den sehr großen Aufwand zurückgeführt werden, welcher bei der Erschaffung der Plotgegenstände betrieben worden ist und den darin vermittelten Blickwinkel auf eine **vielschichtige Spielwelt**, welche sich **deutlich über die plotrelevanten Informationen** der Veranstaltung hinaus erstreckt. Nicht unerwähnt bleiben soll an dieser

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Stelle, dass die Veranstaltung im Bereich der Ausstattung aus dem Kreis der Spielleitung und NSCs unentgeltlich mit Sachmitteln gefördert worden ist, deren Gegenwert einem vierstelligen Eurobetrag entspricht.

+ Kostüme waren sagenhaft

###

Das Tagebuch war mit viel Liebe gemacht und sehr toll gestaltet.

###

- Ambiente
- Ausstattung der NSCs (Kleidung, Masken, Baum des Waldwesens, Spinnweb)
- Das Tagebuch (mit Liebe zum Detail gestaltet)

###

Die NSCs und das Gelände waren super, auch die Vorbereitung ~~und die Art~~ das Geländes war superschön, das Ambiente war einfach Klasse. Vor allem die Quelle der Nymphe war super und die Spinnweben waren eine super geile Idee (ich war leider beim Niedrigparcours nicht dabei, die Idee war aber echt gut). Von den SL hatte ich vor allem mit Patrick zu tun, der einfach super auf alle Spieler eingegangen ist. Gerade die Requisiten (Stammbaum, Tagebuch etc...) waren einfach genial!

###

wunderschöner Wald passte sehr gut, alles sah magisch aus!

###

sehr gut: unglaublich liebevoll gestaltete Welt (Kreaturen)

Verbesserung: ich finde 4 Tage Cors deutlich angenehmer, damit ein Setting wirklich wirken kann.

Abb. 9: Ausgewählte Kommentare zur Ausstattung der Veranstaltung

INTERNE Veranstaltungsevaluation**Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:**

- Auf der Veranstaltung gab es über die schriftlichen Kommentare hinaus sehr viel positives Feedback zu den Plotpatenschaften. Plotpatenschaften bieten den Spielen eine niedrighschwellige Möglichkeit, umfangreichere Spielszenen für andere Mitspieler zu kreieren, ohne dass sie dafür direkt eine vollwertige Veranstaltung organisieren müssen. Da eine Plotpatenschaft einen erhöhten planerischen Aufwand bedeutet (vgl. u.a. Abb. 8) bieten sie neben dem eigentlichen Spielangebot zudem die Möglichkeit im Bereich der Plotplanung und Entwicklung Erfahrungen zu sammeln. Vor dem Hintergrund sinkender Zahlen der im Larpkalender eingetragenen Liverollenspielveranstaltungen ist diese Form der Nachwuchsförderung für potentielle Liverollenspielveranstalter sehr zu begrüßen.
- Das ansprechende Ausstatten einer wie das „Am seidenen Faden“ bepreisten Liverollenspielveranstaltung mit einer Teilnehmerzahl von < 100 Personen lässt betriebswirtschaftlich aus den Einnahmen der Veranstaltung nicht realisieren, wenn es keine externe Förderung (z.B. durch Sachbeiträge der Spielleitung, Spieler und NSC) oder einen bereits vorhandenen, thematisch gut gefüllten Fundus gibt. Da ein gut gefüllter Fundus neben den zu leistenden Anschaffungskosten auch laufende Kosten in Form von Raummiete und Instandhaltung verursacht, bietet es sich ggf. an, Gemeinschaftsprojekte mit anderen Vereinen und Liverollenspielveranstaltern anzustreben.

Block IV: Veranstaltungsspezifika

10. Mit der spielerischen Leistung der NSC war ich zufrieden.		1,14
11. Ich bin mit der Verpflegung (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) zufrieden.		1,39
12. Ich bin mit den Anforderungen, die das Gelände an mich gestellt hat, (Steigung, Entfernung zu den Spielszenen) gut zurechtgekommen.		1,67
13. Ich habe den Niedrigseilgarten genutzt.	Anzahl:	17
15. Ich bin durch das Spinnennetz (Vertikalnetz) geklettert.	Anzahl:	4
17. Ich habe mich auf der Veranstaltung verletzt.	Anzahl:	3
18. Das Wetter hat keinen negativen Einfluss auf meine Wahrnehmung von der Veranstaltung.		1,26

INTERNE Veranstaltungsevaluation

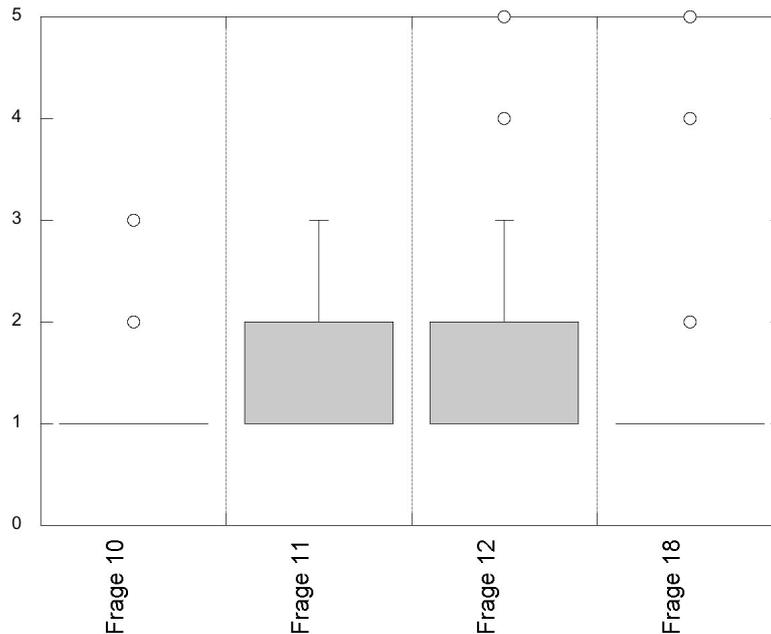


Diagramm 5: Box-Whisker Plot der Fragen 10-12 sowie 18

Stärke-Schwäche-Bilanz:

Die Spielerische Leistung der NSC sowie der SC ist insgesamt als sehr gut bewertet worden (vgl. Diagramm 5 sowie Abb. 10). Zum Catering gab es insgesamt eine positive Resonanz. Kommentare zu den Anforderungen, welche das Gelände an die Spieler gestellt hat, finden sich in Abbildung 11. Zwei der drei gemeldeten Verletzungen sind auf Kratzer durch die Vegetation zurückzuführen (Abb. 12), die schwerste Verletzung, eine Knieprellung, ereignete sich im Niedrigseilgarten.

sehr schönes Gelände, viele Kräuter, ansprechende Platz, gute Darstellung des NSC

###

+ Die NSC's waren fantastisch, gerade der Gehörte als Neuspieler!

###

super, Schauspielersich versierte NSCs, gut zu hören u. sie machten das Spiel sehr lebendig

###

Gute Spielerschaft

###

Super Mitspieler auf allen Seiten!
Kaum aufgefallen, dass so viele A-fänger dabei waren.

Abb. 10: Ausgewählte Kommentare zur spielerischen Leistung der SC und NSC

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation

Sehr schöne Con, das Bewegungskonzept
 spüre ich jetzt für die nächsten Tage in
 den Beinen 😊

###

- lange Laufwege, vor allem bergauf

###

Gelände war sehr schön, aber die Laufwege war etwas eiten.

###

12. Ich bin mit den Anforderungen, die das Gelände an mich gestellt hat (Steigung, Entfernung zu Spielszenen) gut zurechtgekommen.	trifft völlig zu <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> trifft gar nicht zu
	2. Abend → Reintiefen im Dunkeln

###

Kräuter & Dornfussel waren super verteilt
 tolles Gelände

Abb. 11: Ausgewählte Kommentare zu den Geländeanforderungen

17. Ich habe mich auf der Veranstaltung verletzt. Solltest Du Dich verletzt haben, schreibe bitte auf die Rückseite, wo Du Dich verletzt hast (z.B. Platzwunde am Kopf) und in welcher Situation (z.B. „beim Spinnennetz“).	Ja <input checked="" type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/> Tod durch tausend Schnitte zu tief für den Wald 😊
--	--

###

17. Ich habe mich auf der Veranstaltung verletzt. Solltest Du Dich verletzt haben, schreibe bitte auf die Rückseite, wo Du Dich verletzt hast (z.B. Platzwunde am Kopf) und in welcher Situation (z.B. „beim Spinnennetz“).	Ja <input checked="" type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/> Kratzer an den Beinen
--	---

###

Knieprellung im Niedrigseilgarten

Abb. 12: Gemeldete Verletzungen

Der Niedrigseilgarten wurde als Spielort von sehr vielen Spielern gesehen und nach anfänglichem Zögern im Spiel und späterer OT-Freigabe von insgesamt 17 Teilnehmern aktiv genutzt. Abb. 13 gibt einen Eindruck vom Spielort, Abbildung 14 von der Begeisterung für den Niedrigseilgarten, welche direkt auf der Veranstaltung primär mündlich kommuniziert worden ist. Die schwerwiegendste Verletzung, die Knieprellung im Niedrigseilgarten, war auch durch den angemessenen Einsatz von „Spottern“, welche zur Sicherung der auf dem Seil bewegenden Personen eingesetzt wurden, leider unabwendbar.

Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.
INTERNE Veranstaltungsevaluation



Abb. 13: Impressionen vom Niedrigseilgarten

13. Ich habe den Niedrigseilgarten genutzt.	Ja <input checked="" type="checkbox"/> +++	Nein <input type="checkbox"/>
---	--	-------------------------------

Abb. 14: Kommentar Niedrigseilgarten

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

- Die Einbettung des Niedrigseilgartens hat sich insgesamt positiv auf das Spielgeschehen ausgewirkt.
- Das Vertikalnetz wurde aufgrund seiner abgelegenen Location nur von wenigen Spielern genutzt.
- Es war für die Veranstalterseite überraschend, dass die versammelte Spielerschaft trotz des Hinweises auf eine bewegungsintensive Veranstaltung und dem antizipierbaren LARP-Wissensstand, dass auch nach Sonnenuntergang noch gespielt wird, ihrerseits so schlecht mit portablen Lichtquellen ausgestattet gewesen ist.

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Block V: ausgewählte Freitextanmerkungen

Die Idee der Plotpunktenschaft fand ich sehr gut
Plot von Spielern für Spieler als zusätzliches
Element habe ich bisher noch nicht erlebt. Da es
auf den jeweiligen Charakter angepasst ist, bringt die
zusätzliche Tiefe für den Charakter.
Allgemein fand ich das das (von einigen Elemente
anders macht als es der Standard ist.
Die "Eudschlacht" bei der das Lösungselement nicht
der Kampf ist, war einmal etwas anderes als das
Larp-übliche.
Die Dokumenten (ellen vom Tagebuch) waren
ebenfalls sehr schön.

###

Ich habe ewig nicht als Spieler
gelarpt, habe durch eure Veranstaltung
große Lust bekommen, das wieder zu
intensivieren. Sehr gern auf einer
eurer Veranstaltungen.

###

Es war spannend, und ein tolles
Erlebnis.

###

Ein tolles CON Einzigartig, fabelös !!!
Große Spitzklasse !!
Weiter so!
Danke !!!!!!!
Musiklaker kann auch positive Wirkungen entfalten!

###

Insgesamt sehr gelungen, wann findet das
nächste Larp statt? 😊

21

Abbildung 15: Ausgewählte Freitextanmerkungen

INTERNE Veranstaltungsevaluation

Es war immer Plot präsent, hat sich aber nicht aufgedrängt. Die Aufgaben waren gut lösbar (auch ohne Magie, was sehr angenehm war). Das Gelände war wunderbar und es war entsprechend positiv, dass man einfach ins Blaue laufen konnte - und tatsächlich viel entdecken konnte (Stationen, Aufgaben, Pflanzen waren gut verteilt). In der Gestaltung hat man die Liebe zum Detail gesehen.

Seit langem eine Con, bei der man die gesamte Geschichte verstanden hat ohne dass die Balance zwischen zu schwer und zu leicht lösbar verloren gegangen ist. Das Konzept der bewegungsintensiven Con ist sehr gut gelungen.

Das Plot-Patenschaft-Konzept finde ich sehr interessant. Die Freiheit, dass die jeweilige Aufgabe/Geschichte auch nicht durchgeführt werden kann (da z.B. genug Plot) ist unglaublich angenehm.

Gerne mehr davon! 😊

Abb. 16: Spielerresumee