

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

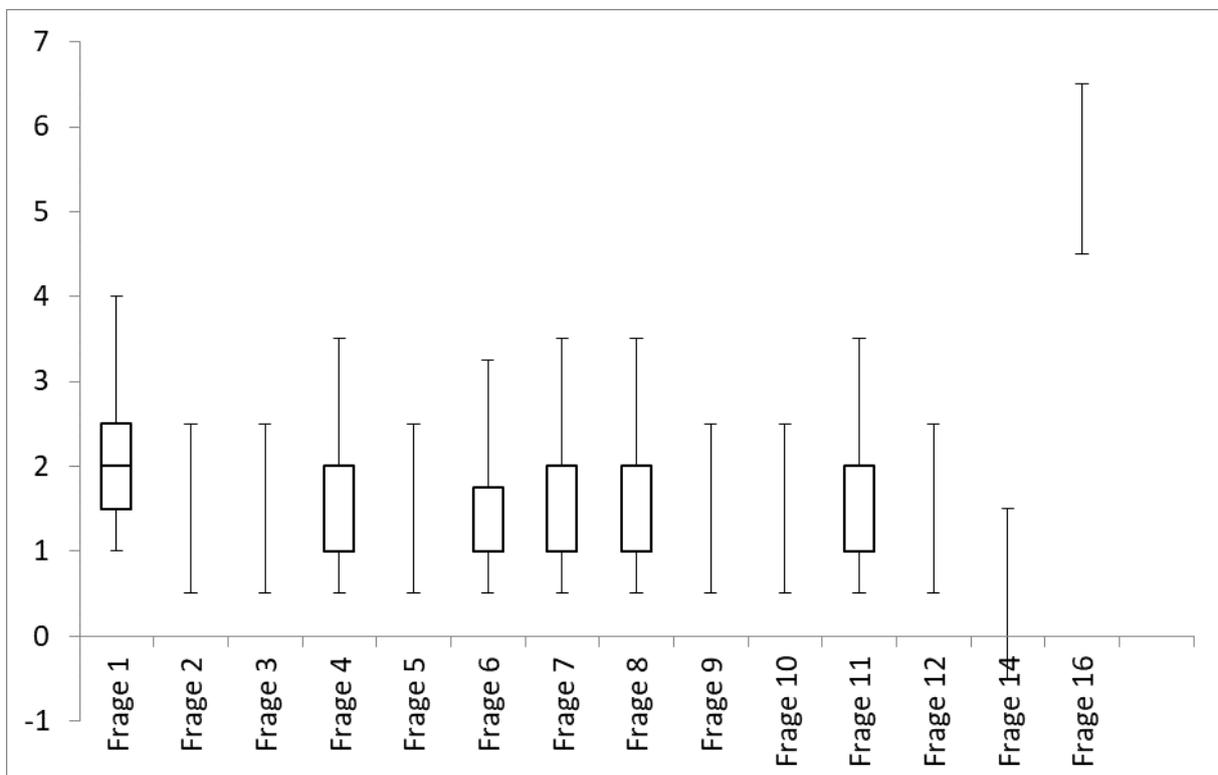


## Der Anfang vom Ende – Kapitel 1

durchgeführt von Dr. Tauber, Benjamin, 26.01.2019

### Auswertung der SC-Evaluationsbögen

verwendete Evaluationsbögen: Stand 2018-08-29  
verwendeter Bewertungsmaßstab: 1: trifft völlig zu; 5: trifft überhaupt nicht zu.  
Anzahl der ausgewerteten Evaluationsbögen: 27



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

Aus der Auswertung der Multiple-Choice Fragen generierter rechnerischer Gesamteindruck

**1,39**

Anzahl des schriftlich geäußerten Lobs zur Veranstaltung\*

(\* separat voneinander ausgewertet)

**ca. 25**

Anzahl schriftlich geäußerter totaler Unzufriedenheit von SC's

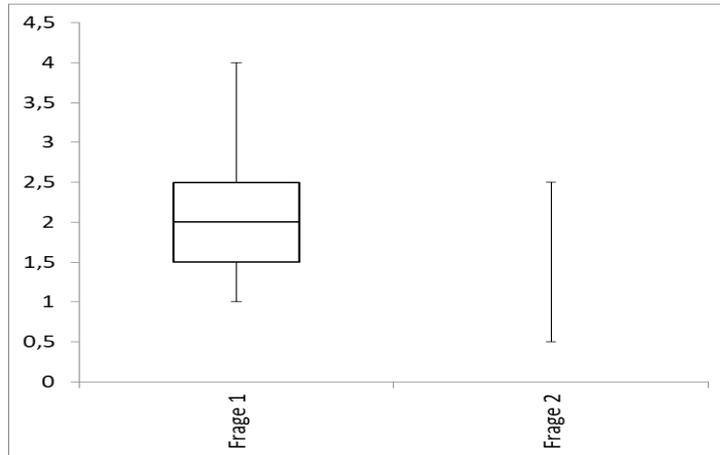
**ca. 1-2**

Gemeldete Verletzungen

**0**

***Block I: Organisation im Vorfeld der Veranstaltung***

<b>1.</b> Die Anmeldebeschreibung hat mir ein klares Bild über die zu erwartende Veranstaltung geliefert.	<b>2,07</b>
<b>2.</b> Die Anmeldung zur Veranstaltung lief reibungsfrei ab.	<b>1,3</b>



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

**Stärke-Schwäche-Bilanz:**

Im Großen und Ganzen ist die Con ziemlich gut gelaufen. Das Fraktionskonzept ist aufgegangen und die Spieler/Innen haben sich in den gewünschten sozialen Konflikt gestürzt und kreativ bekämpft.

Ein wichtiger Kritikpunkt betrifft die Anmeldebeschreibung zur Con und die aktuelle Con. Scheinbar haben sich viele Spieler/Innen unter unserer Ausschreibung mehr Horror mit mehr gruseligen und an die psychischen Grenzen gehenden Erlebnissen versprochen (Beispiel u.a.: „Bitte zieht mich das nächste Mal beim Schlafen nachts aus dem Bett und entführt mich!“).

Wir haben 5 Mal die Rückmeldung bekommen, dass wir was den Psycho-Horror, sowie Jump-Scares und auch weitere klassische Horror-Effekte und Horror-Elemente angeht noch durchaus mehr hätten bieten und nutzen können.

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

### Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge der Spieler/Innen:

mehr Horror Elemente

(17) Das nächste Mal gerne mehr Horror  
und angsteinflößende Elemente 😊

Ich habe die Con als spannende, düstere Rätsel-  
und Abenteuercon empfunden. Es war aber nicht  
so horror-lastig, wie ich dachte. Tat dem Spaß  
aber keinen Abbruch.

Ich hätte mir jedoch mehr Random-Horror gewünscht, z.B. Scheiß  
über Sonnenbären oder gruselige Geräusche in der Nacht.

Evtl. hätte man auch mehr mit dem Zusammenspiel v. Morphsuits  
arbeiten können (z.B. ein Schema in einem der Zimmer, der halt mich macht,  
sobald der Bambus aktiv ist, aber die Scheiße aus der rauswecht, wenn  
du die Tür aufmachst u. dann im Dunkeln sowas vor dir steht ;))

Alles in allem hatte ich psychisch noch viel Luft nach oben  
und gerade mehr Psychohorror vor cool gesehen. Ist aber halt wohl  
auch an den zu wenigen NSC und der abnehmend dauerhafter werdenden  
Orga gescheitert. ~~Vielleicht~~ Vielleicht ja beim nächsten Mal, ich werd  
auf jeden Fall dabei sein ;)

Insgesamt hatte ich mit dem Plot etwas horrorlastiger vorgestellt.  
Es gab keine Szene, bei der ich mich tatsächlich bedroht ge-  
fühlt habe oder so richtig gruseln konnte. Ein paar Schocker  
hätten mir da noch gut gefallen (jaaa, ich wollte leiden  
gahihihii). ~~Vielleicht~~ Die Stimmung insgesamt hätte für  
meinen Geschmack noch belebender, intensiver sein können.

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

Verbesserung: - vielleicht mehr "Traumsequenzen"? So wie die  
Wand (unwesentlich gar nicht so unwichtig sein)  
- Plot noch etwas dehnen  
- Die Sache mit dem Schloss an der Tür besser  
erklären (Wer kommt da nicht mit einem  
Dietrich rein und müsst vorher die JL  
informieren)

### Fazit der Orga zur Verbesserung:

Der „Horror“ in Verkleidung des „Wir kommen als Freunde hier her und führen schlussendlich Krieg gegeneinander“, sowie die beklemmende Welt-Untergang-Winter-Stimmung ist bei Allen gut angekommen.

Die Horror-Elemente, die wir hatten haben gut funktioniert (Schemen, dunkle Visionen, Träume, dunkle Ichs, die Anderen (Mitspieler) als die gruseligen Feinde, ...).

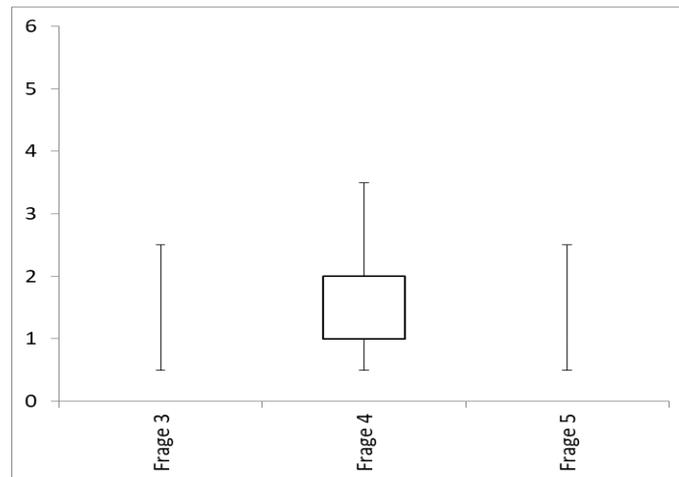
Wir werden das nächste Mal was diesen Punkt angeht jedoch noch etwas mehr vordringen und die Horror-Effekte und Elemente intensiviert einsetzen und unsere Spieler/Innen etwas stärker fordern.

Wir wollten für unsere erste Con auch erst einmal schauen, was so möglich ist und ab wann es den Spieler/Innen vielleicht psychisch einfach zu viel wird.

Die Spieler/Innen haben gesprochen. Wir wollen auf der nächsten Con liefern.

**Block II: SL-Arbeit**

<b>3.</b> Es ist zu Beginn der Veranstaltung klar kommuniziert worden, wer als Spielleitung und wer als Sanitätskraft zur Verfügung steht.	<b>1,04</b>
<b>4.</b> Auf der Veranstaltung war die Spielleitung für mich gut und schnell erreichbar.	<b>1,63</b>
<b>5.</b> Mit der SL-Arbeit war ich insgesamt zufrieden.	<b>1,07</b>



**Diagramm 3:** Box-Whisker Plot der Fragen 3-5

**Stärke-Schwäche-Bilanz:**

Die Spielleitung war durch schwarze Ganzkörperlinge und weiße gruselige Masken eindeutig gekennzeichnet und sowohl dezent im Hintergrund, wie auch gut erkennbar und auffällig genug, wenn man sie benötigt hat.

Die 3 SLs wurden am Anfang (vor dem Maskieren) klar vorgestellt.

Die Sanitätskräfte (1 SL und 2 SpielerInnen) wurden am Anfang in der SC/NSC-Begrüßung vorgestellt, sodass jeder/e SpielerIn wusste, an wen sie sich wenden müsste.

Die SL war die meiste Zeit gut erreichbar. Man muss jedoch auch sagen, dass 3 SL für 30+ SpielerInnen zu wenig ist. Wir konnten das große Gelände mit den Headsets zwar gut abdecken und wurden nie länger als 5 Minuten gesucht, jedoch war es für uns SL sehr fordernd und optimierbar.

Von den SpielerInnen kam nach der Con viel Lob für den Einsatz der SL. Die Doppelfunktion als Monster/SL hat die meiste Zeit ganz gut funktioniert, aber das lag zum größten Teil an den sehr guten und vor allem selbstständigen Spieler/Innen, welche die Con mit Leben füllten.

In den mündlichen Feedbacks kam hervor, dass man mit unserer Arbeit sehr zufrieden war. Der Wert in der Bewertung spricht ja auch für sich.

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

### Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

17. Ich fand gut, daß die SL sich so dezent in der Szene  
ausgesprochen hat. Es war weder störend noch irritierend.

tolle Orga - unter Stress freundlich und präsent 😊

Ihr wart erstaunlich oft als SL am richtigen Ort. Bei dem  
weitläufigen Gelände und der (gewollten) Gruppenbildung wäre  
eine freie (Nicht-NSC-)SL orth. gut gewesen.

Vor allem fand ich super, wie die SL auf indiv. Bedürfnisse  
der Spieler u. Charaktere eingegangen ist und deren spezielle  
Eigenschaften berücksichtigt hat.

Das SL war immer anzutreffen. Hier hat mir einmal eine Fehlkommunikation  
zur Spielernennung gefühlt, als ein Ritual durchgeführt wurde, was nicht  
hätte stattfinden können, da der Bereich IT zerstört wurde, was OT leider  
nicht ersichtbar war. (Stecken des Ritualhorns)

1-2 SL, die keine Szenen/NSC-Spiele, hätten  
ihr noch brauchen können.

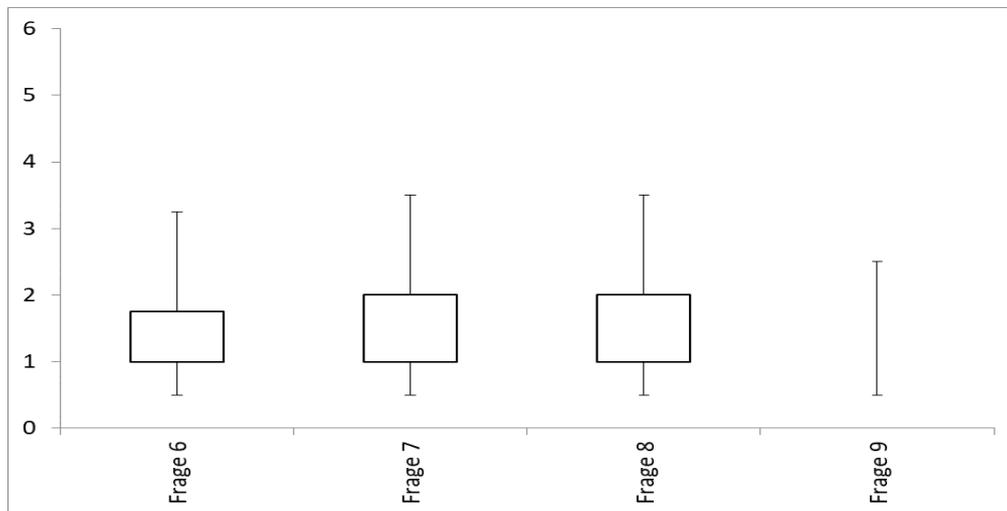
### **Fazit der Orga zur Verbesserung:**

Wir hätten wirklich gut noch 2-3 oder vielleicht sogar mehr SL und NSC gebrauchen können.  
Dies hätte uns das Leben sehr vereinfacht und die kurzen SL-Such-Zeiten noch minimiert und  
eventuell ganz abgeschafft.

Unsere Art als ORGA und unsere unmittelbare Fürsorge für die Spieler/Innen und ihre  
Belange wollen wir uns erhalten. Zudem finden wir, dass Sicherheit weiterhin oberstes Gebot  
ist und wollen hierauf weiterhin gut achtgeben.

**INTERNE Veranstaltungsevaluation****Block III: Plot und Plotpatenschaften**

<b>6.</b>	Es gab (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) genug Plot.	<b>1,35</b>
<b>7.</b>	Ich konnte gut am Plot partizipieren.	<b>1,63</b>
<b>8.</b>	Mir hat der Plot inhaltlich gefallen.	<b>1,46</b>
<b>9.</b>	Die Ausstattung der Veranstaltung (Kostüme, Ambiente, und Plot-Gegenstände) hat mir gut gefallen.	<b>1,19</b>
<b>18.</b>	Wie fandest Du das Konzept der Plotpatenschaften (falls Du daran teilgenommen hast)?	<b>Gab es nicht.</b>

**Diagramm 4:** Box-Whisker Plot der Fragen 6-9**Stärke-Schwäche-Bilanz:**

Grundsätzlich waren die Spieler/Innen mit der Menge, dem Inhalt und der Partizipierbarkeit am Plot zufrieden. Der Plot als „Religionskrieg“ mit Geheimfraktionen, die ihre Anhänger im Geheimen anwerben und den Rätseln bezüglich Geschichte des Hauses, Ritualen und dem detektivischen Erfahren der Vergangenheit und Untersuchung des Mythoswesen funktionierte grundsätzlich gut. Problematisch war, dass der Plot stark von der Eigeninitiative der Spieler/Innen abhing und man selbst zur Tat schreiten musste, um etwas zu erfahren. Die Informationen waren zwar mehrfach gestreut, aber dennoch wahrscheinlich etwas zu rar, weswegen Situationen von Verwirrung und Planlosigkeit auftraten. Zugegebenermaßen lebt aber cthulhuider Horror auch vom Geheimen, dem psychischen Druck auf die Situation mit der eigenen Unsicherheit umzugehen, usw. In den schriftlichen Feedbacks liest man, dass Spieler/Innen den Plot ausreichend vorhanden und gut fanden, andere sich überfordert fühlten und andere sich mehr Plot gewünscht hätten, was zusammenfassend ein breites Bild an Optimierungsmöglichkeiten darstellt.

Die Ausstattung (Requisiten) und das Ambiente der Con wurden durchweg als sehr positiv wahrgenommen. Die Effekte und Spezialrequisiten, welche wir zusätzlich nutzten (Augenvorhand, Leuchte-Steinsteelen, lebendiger Klumpen, ...) kamen als Plot-Gegenstände bei den Spieler\*innen gut an. Die vorhandenen Ambiente-Requisite wurden als sehr positiv bewertet.

Der Ort selbst als Plot-Gegenstand war der Wahnsinn. Wir können Pfronstetten als Con-Austragungsort für abgeschiedene Neuzeit nur empfehlen.

Plotpatenschaft gab es nicht.

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.  
**INTERNE Veranstaltungsevaluation**

Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge

Super Plot, sehr stimmig und authentisch! Wundervolle Effekte und Inszenierungen.

Ich hatte etwas Mühe mich am Plot einzubringen.  
Mir fehlten Hin und wieder ein paar Infos im Spiel  
um einen guten Überblick zu bekommen.  
Ich hatte teilweise einfach keinen Plan. 😊

18. verwirrend aber gut. wusste teilweise nicht was  
los ist.

hab leider nicht viel mitbekommen  
(weil erschüttert und Schneewetter)

Plot war ausreichend vorhanden und gut auf die vorhandenen Rollen  
abgestimmt. Es gab für jeden gut Beschäftigung und aneinander  
Fraktionen für Konfliktspiel. Vorhandensein einer 3. Fraktion bzw. die  
Möglichkeit, einfach bis zum Schluss neutral zu bleiben, war stimmig.

Plot insgesamt sehr schön. Ich hätte mir mehr Nebenplotstränge  
gewünscht, eventuell auch mehr Horror / Schockelemente.

Die Darstellung der Vision war sehr eindrucksvoll.  
Die visuellen Effekte unterstützten das erlebte dermaßen, daß es sehr real wirkte.

Requisiten usw. waren extrem gut zusammengestellt und haben zusammen mit  
Audio- und Videomaterial ein großartiges Ambiente erzeugt. Die Situation eines  
Religionskrieges war extrem spannend und hatte Konfliktpotenzial.

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

Die vielseitige Möglichkeit Entscheidungen zu treffen, die sich direkt auf das eigene und das gesamte Spiel auswirken.

Die Irrungen und Wahnungen, welche einem regelmäßig an den Entscheidungen zweifeln lassen.

Die Ausstattung und Deho der einzelnen Bereiche war sehr beeindruckend.

Viele Plotgegenstände, welche liebevoll gestaltet waren.

Perfekt gecoachte NSC, die ihre Rollen nicht nur mit Leben füllten sondern es extrem glaubhaft und dadurch real machten.

### Fazit der Orga zur Verbesserung:

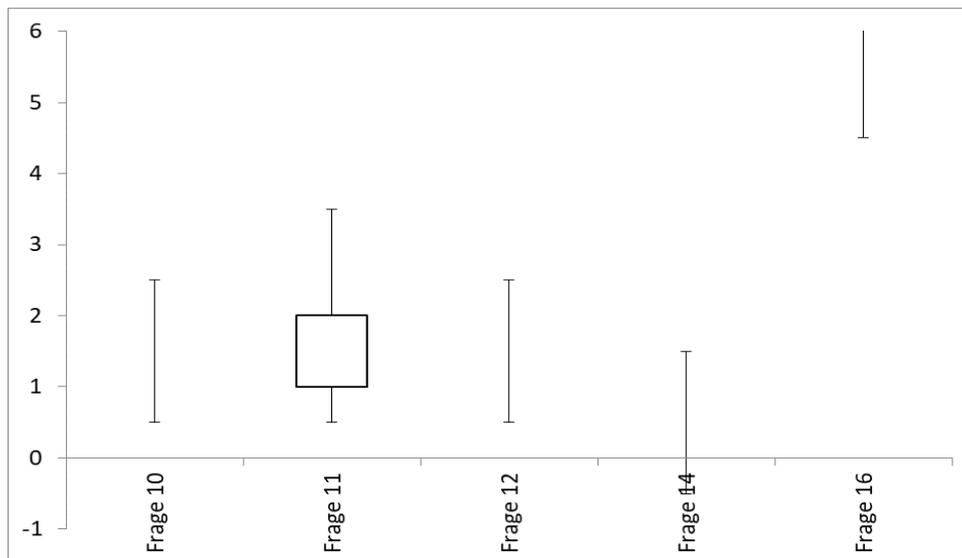
Grundsätzlich haben die ausgearbeiteten Plots ganz gut funktioniert. Wir würden für die Zukunft noch ergänzend mehr Spielangebote für Spieler/Innen mit etwas geringerer Eigeninitiative ergänzen um diese ebenfalls in das Spiel einzubinden und versuchen den Aspekt der Involviertheit und inhärenten Motivation zu stärken. Grundsätzlich vertreten wir jedoch die Philosophie, dass Jeder und Jede selbst entscheiden darf, wie tief er oder sie ins Geschehen einsteigen möchte.

Zudem muss man sagen, dass wir hier einen „sozialen Konflikte (Religionskrieg)“ im Schatten angespielt haben, der sicherlich nicht direkt als „Plot“ erkennbar war. Nächstes Mal würden wir gerne noch etwas klassischeren Plot (= Handlungsstrang) ergänzen.

Mit Ausstattung/Requisiten, Ambiente, Effekte und Ort sind wir mehr als nur zufrieden. Hier wollen wir an die Con anknüpfen und im Grunde nur noch mehr solche Spielangebote für die kommenden Cons generieren.

**Block IV: Veranstaltungsspezifika**

<b>10.</b>	Mit der spielerischen Leistung der NSC war ich zufrieden.	<b>1,11</b>
<b>11.</b>	Ich bin mit der Verpflegung (entsprechend der Veranstaltungsankündigung) zufrieden.	<b>1,52</b>
<b>12.</b>	Ich bin mit den Anforderungen, die das Gelände an mich gestellt hat, (Steigung, Entfernung zu den Spielszenen) gut zurechtgekommen.	<b>1,3</b>
<b>13.</b>	Ich habe besondere Spielangebote (z.B. Niedrigseil), die auf der Veranstaltung angeboten wurden, genutzt. <span style="float: right;">Anzahl:</span>	<b>12</b>
<b>14.</b>	Ich bin mit den Anforderungen, die bei den besonderen Spielangeboten an mich gestellt wurden, gut zurechtgekommen.	<b>0</b>
<b>15.</b>	Ich habe mich auf der Veranstaltung verletzt. <span style="float: right;">Anzahl:</span>	<b>0</b>
<b>16.</b>	Das Wetter hat einen negativen Einfluss auf meine Wahrnehmung von der Veranstaltung.	<b>4,93</b>



**Diagramm 5:** Box-Whisker Plot der Fragen 10-12 sowie 16

**Stärke-Schwäche-Bilanz:**

Die Con hat maßgeblich von dem Spiel unserer Haupt-NPCs gelebt (z.B. Sektenführer 1 und 2). Diese haben tolles Spiel produziert und waren eine große Stärke der Veranstaltung. Wir sind sehr zufrieden mit dem NSC-Konzept, dass die NSC ihre Rollen selbst vollkommen frei ausgestalten konnten (Weg zu ihrem Ziel) und wir den jeweiligen NSC-Spieler/Innen nur gewisse Neigungen und ein Ziel in ihre Beschreibungen geschrieben haben.

Die Verpflegung kam grundsätzlich gut an. Unsere Köchin hat einen soliden Job gemacht und die Spieler/Innen wohl genährt gehalten. Dass unsere Ernährung rein vegetarisch war hat für etwas Sehnsucht und verwundene (nachvollziehbare) Wünsche geführt. Dass das Frühstück etwas teuer war, nehmen wir als Kritikpunkt auf.

Das Gelände stellte zwar Anforderungen an die Spieler/Innen, jedoch sind fast alle Spieler/Innen (außer einer Spielerin, die erkältet war) mit dem Gelände gut zurechtgekommen. Es war weitläufig und doch alles nah beieinander.

Es wurden im Bogen von den Spieler/Innen keine Verletzungen angegeben, jedoch im schriftlichen Teil auf die Prellung eines kleinen Zehs hingewiesen. Wir sind froh, dass sich

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

niemand auf der Con ernsthaft verletzt hat und freuen uns über die Gesundheit unserer Spieler/Innen die hoffentlich noch nach der Con angehalten hat.

Grundsätzlich war das Wetter ein eigenes Spielelement der Con. Der starke Schneefall war ein wichtiger Atmosphäre-Spender, Plot-Gegenstand und hat der Veranstaltung ihr eigentliches Flair gegeben. Das Wetter, also der permanente und starke Schneefall, war insofern für uns ein großer Glücksfall.

### Anmerkungen & Verbesserungsvorschläge:

Perfekt gecastete NSC, die ihre Rollen nicht nur mit Leben füllten sondern sie extrem glaubhaft und dadurch real machten.

Besonders toll fand ich die Vielfalt der SC Chars. Eine SL mehr wäre Nice gewesen.

Gute NSC, trotz der geringen SL Anzahl und der Doppelrollen, waren die SL gut zu erreichen und ständig ansprechbar

Der einzige Verbesserungsvorschlag war für mich anzunehmen, daß die NSC's teilweise Headsets hatten. Das war kein Negativpunkt, aber ohne dies, sondern mit Brille wäre aber auch wirklich das einzige gewesen.

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

Das Essen war auch super, großes Lob an die Küche. Aber nur vegetarisch war schade, ein Wienerle zur Kartoffelsuppe wäre nice gewesen. Das Frühstück für 10,- € extra ein wenig zu teuer für ungetostetes Toastbrot mit Bohnen, Rührei und Speck. Aber alles war lecker, nur daran könnte man "arbeiten"

Frühstück empfand ich als zu wenig <sup>für</sup> (10 € hatte ich mehr erwartet und hätte mich dann lieber selbst verdient), aber das warme Essen war super!

Schönes Spielangebot. Bei den ganzen Vorkommnissen war es zwischen dem manchmal zu viel zum Ausspielen, aber das war kein Problem, weil ihr es ~~niemandem~~ aufgezwungen habt. Fand ich sehr gut.

Prüfung kleiner Zeh (erinnere mich aber nicht mehr an die genaue Situation)

### Fragebogen-Zitat zum Thema 'Verletzungen':

#### Fazit der Orga zur Verbesserung:

Wir hatten sehr gute NSC, deren Spieler/Innen wir sehr gerne wieder einladen wollen. Die Verpflegung war solide. Das Thema ist schwierig, da Geschmäcker verschieden sind, wir wollen aber mit unserer Köchin, die wir wieder für unsere nächste Con anwerben wollen, an der Optimierung arbeiten. Ein kleiner Vorrat an Fleisch für die Carnivoren zum Beispiel. Das Frühstück würden wir ins Gesamtbudget aufnehmen, damit jeder Zugang hat und keine Extra-Kosten-Animositäten entstehen.

Das Gelände und Wetter waren zusammenfassend einfach super und haben die Atmosphäre und Stimmung getragen. Wir wollen zur nächsten Con zur ungefähr selben Zeit zurückkehren.

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

### Block V: ausgewählte Freitextanmerkungen

Als besonders gut empfunden wurde ...

17. das Ambiente, das man ~~war~~ wirklich nur das nutzen konnte.

17) Requisiten waren toll. Sehr liebevoll gestaltet

17.) + Audio- + Videoclemente

- + Requisiten
- + Makeup-Team
- + Umsetzung der OT-SL (sehr stimmungsroll und nicht störend)
- + flüsternde SL-Stimmen als Impulse
- + Aufgreifen individueller Charakterhintergründe durch SL
- + umsichtige angenehme OT-Fürsorge

17.- tolle Requisiten [Azaothstück, Labor, Beschwörungskreis, etc.]

- Regelmechanik für Geistige Stabilität sehr gut umgesetzt
- tolle Fürsorge durch SL
- Schminkeassistenten + FX-Makeup war Klasse

„Flüsterstimmen“ sehr gut.

Wunsch: etwas mehr Spiel mit Schatten z.B. Spinnen der Schemen in der Dunkelheit im Haus.

positiv: Technik, Tonaufnahmen, Einbindung in den Plot

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

besonders gut:

- Requisiten (Lichter an Baum, Azoth, Ushaptis, Labor, ...)
- Nahbarkeit der SL
- Plotgestaltung zur Tagzeit (= Spannung, obwohl "Grusel-Feeling" zur Tagzeit nur bedingt möglich ist)
- NSC-Rollen:
  - Prof. Winter (DVD)
  - Fenja
  - Dr. Raabe
  - Schemen (Geschwindigkeit, Lachen)
- SC-Rollen:
  - Adam (d deren Spiel)
  - Sam
  - Taube
  - "Familienpapa"

- Jagd im Schnee
- Spielort; auch Lage & Entfernung der einzelnen Locations

Eine sehr engagierte, motivierte SL, die sich sehr ins Zeug gelegt hat, um allen ein gutes Spiel zu ermöglichen. Ich konnte durchweg am Plot partizipieren und hatte viel Spaß im Spiel. Die Ausstattung der Con war top, die TT-Texte stimmungsweil und v.a. die visuellen und akustischen Horror-Elemente (z.B. Nagenachhand) toll umgesetzt, genau wie das Makeup.

Großes Kompliment auch an die Küche, die NSCs und die Wahl der Location. ~~Wdh~~

Insgesamt würde ich sehr gerne wiederkommen und die Reihe weiterspielen! 

Konflikt zwischen den "Fraktionen", elektrische Installationen, detailreiche Deko, unterschiedlichste Medien - irgendwie  
Jawoll alles 😊

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

### Zum Verhältnis Spieler/In zu Spieler/In:

15. Ich fand es toll, daß ich mich als Neuling recht schnell ins Spiel finden habe und auch recht schnell mit anderen Gruppen mitlaufen konnte. Es war einfach, zu anderen Gruppen Anschluss zu finden, ohne das Gefühl zu haben, einfach mitzulaufen.

Ich habe super Spaß gehabt, wurde ganz toll bespaßt. Es gab nicht eine einzige Person (OT) die "Scheiße" war. Alle waren super und das hat dem Spiel gut getan

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

Rundum eine gelungene Con ... (noch einige abschließende Stimmen der Spieler/Innen):

Alles in allem war es ein sehr sehr geiles  
Wochenende mit aufbramslos netten Leuten!

Team Pharaos rules

- Tolles SL-Team
- Tolle Veranstaltung
- Ich komme gerne wieder!

- + sehr viel Plot
- + gute Rätsel
- + Gelände schön einbezogen

Ich hatte sehr viel Spaß, großes Lob an die Orga & alle  
Helfer!

Astreich und extrem geile Con. Kleine Setting, tolles Ambiente und  
ein episches Spiel. Freu mich schon auf Teil 2!

Weite so!

Ich freue mich auf den nächsten  
Cthulhu - Con! :D

## INTERNE Veranstaltungsevaluation

### Zusammenfassendes Gesamtfazit der Orga zur Verbesserung:

In unserer ersten Con als Orga ist Vieles sehr gut gelaufen und sehr gerne wollen wir in kommenden Veranstaltungen auf die konstruktiven Kritikpunkte eingehen. Wir sind stolz auf unsere Leistung und freuen uns massiv über die vielen, positiven Rückmeldungen.

Folgende Punkte wollen wir für die zukünftig geplanten Con(s) auf jeden Fall aufgreifen:

- (1) Die **Anmeldungsbeschreibung optimieren**. Dieses Mal ging alles sehr schnell. Innerhalb von 3 Monaten haben wir uns entschieden die Con zu veranstalten und zur Zeit der Ausschreibung noch gar nicht gewusst, worauf es eigentlich hinauslaufen wird. Das nächste Mal wollen wir hier schon von Beginn an eine passendere Planung zugrunde legen, damit die Spieler/Innen auch bei der Ausschreibung schon wissen, worauf sie sich einlassen.
- (2) **Mehr Horror-Elemente/Effekte**. Es wurden in mehreren Rückmeldungen mehr klassische Horror-Elemente und etwas heftigere, Grenzen auslotende Szenen gewünscht. Wir wollten in unserer ersten Con erst einmal schauen/abstecken, was möglich ist und wollten sicherstellen, dass niemand überfordert war mit der Situation. Nächste Con wollen wir mehr und auch heftigere Horror-Elemente/Effekte implementieren.
- (3) **Mehr SLs und mehr NSCs**. Dieses Mal waren wir mit nur 3 SLs und insgesamt 5 NSCs ein sehr überschaubares, kleines Team. Es hat ganz gut funktioniert, jedoch war es für uns SLs sehr anstrengend, weswegen uns aus der Seele gesprochen ist, wenn hier der Wunsch nach Aufstockung angeführt wird. Wir wollen dies ebenfalls und wollen mehr SLs und auch mehr NSCs in die kommenden Con(s) einbinden.
- (4) **Plot-Optimierung vornehmen**. Der Plot hat grundsätzlich gut funktioniert, jedoch sehen wir Optimierungspotential. Was wir wie genau verändern wollen bleibt jedoch an dieser Stelle ein Geheimnis. Wir wollen ja weiterhin „Mystery“ machen. :-)) Macht euch aber keine Sorgen, wir haben die Stimmen gehört.
- (5) **Essen optimieren**. Wir wollen das Frühstück das nächste Mal für alle Con-Teilnehmer gleich anbieten und keine Extra-Kosten-Rechnungen machen. Zudem überlegen wir, was wir vlt. als carnivorische Genüsse ergänzend anbieten können (an dieser Stelle jedoch kein Versprechen!). Für uns selbst ist eine 2-tägige vegetarische Ernährung vollkommen in Ordnung, jedoch können wir den Drang nachvollziehen/verstehen. Neu als Konzept wollen wir für das nächste Mal auf Low-Waste achten und versuchen unsere Con möglichst umweltfreundlich zu gestalten.