

Feedback CM 6

Post by "Julian" of Feb 13th 2019, 11:39 am

Hallo zusammen!

Wie schon mit doofem Spruch versprochen, komme ich nun auch endlich zu einem kurzen Feedback.

Ich beginne mal mit dem Negativpunkt:

Ich fand den Cut im Spannungsbogen zwischen Samstag am frühen Abend und Sonntagvormittag tatsächlich nicht so gut. Ich hätte mir eher gewünscht, dass der Showdown (meinetwegen auch die Wanderung zum Steinbruch) noch am Samstagabend stattfinden, vielleicht mit einer coolen Fackelwanderung. Das hätte den Spannungsbogen nicht so sehr aufgebrochen. So ist halt Samstagabend quasi kaum noch was passiert, außer, dass getrunken und fröhlich Lieder gespielt wurden und so wirklich viel Inhalt war das ja am Sonntag nichtmehr. Hätte mir persönlich besser gefallen. Dann lieber Sonntags OT sein, da bin ich bei den anderen.

Ansonsten halte es mal wie die anderen und liste vor allem Highlights auf:

- Die Umsetzung eines mutigen Konzepts. Abgesprochene OT-Unterbrechungen zum Zweck des Szenenwechsels/der Umdekorierung, SC-Briefings zur Erweiterung des Spiels, etc. Das traut sich nicht jeder, ist natürlich auch experimentell, aber ihr habt das, finde ich, sehr gut umgesetzt.
- Der Zeit-Mindfuck Nr.1: Wir kommen an, analysieren die Umwelt, glauben uns in Sicherheit – nur um zu erfahren, dass wir 100 Jahre in die Zukunft gesprungen sind. Also, nicht wirklich – aber dem Anschein nach. Sehr cooler Plottwist – auch, dann zu erfahren, dass es nur ein Fake ist, das hat schon übel mitgespielt und das namenlose Feeling des „Zweifle an allem“ auf die Spitze gebracht. Ich liebe es!
- Der Zeit-Mindfuck Nr. 2: Wir waren nur 3 Stunden weg, können den namenlosen Priester noch erreichen! Das kam unerwartet. Wirklich unerwartet. Hammer!
- Die friedliche Unterhaltung mit Krynnathea. Erstmal: Mháire, du sahst so, so gut aus! Wirklich fremdartig und erhaben – so, wie man sich eine güldenländische Optimatin eben vorstellen würde. Das darauf folgende Gespräch war ein wenig überraschend... nett. Das habe ich sehr genossen und war eine wirklich bereichernde Spielszene. Danke dafür!

- Die Harry-Potter-Szene beim Finale. Keine Ahnung, was wir da gemacht haben (IT-seitig, OT war der Sinn dahinter, den Schatten einzudämmen) - aber es sah so gut aus. Danke an alle Magier, die einfach spontan mitgemacht haben. Das war cool.

Zusatzanmerkung: Die Gldenlnder:

Ich war zugegebenermaen skeptisch, als ich mit dem Myranor-Anteil der Kampagne konfrontiert wurde. Allerdings hat sich diese Skepsis nun, mit dem letzten Con, endgltig in Luft aufgelst. Ihr habt hier wirklich sehr schn den Grenzgang zwischen Mythos und Wahrheit bewltigt und dabei die Gldenlnder immer als mysterise Fremdartigkeit dargestellt. Das fand ich sehr, sehr gut.

Ich schliee das Feedback mit dem wohl wichtigsten Punkt des ganzen Postings:

Einem groen, groen Dankeschn. Nicht nur an alle NSCs, die ber die Kampagne hinweg einen groartigen Job gemacht haben, an alle SCs, mit denen wir dieses groartige Abenteuer bestritten haben, sondern vor allem an die Orga: Vielen, vielen Dank fr all die Mhen, all die Arbeit und das Herzblut, dass ihr fr diese Kampagne vergossen habt. Es war mir eine Freude und Ehre, die Kampagne spielen zu drfen und bin euch wirklich dankbar fr diese phantastische Reise. Sie lsst mich mit einem lachenden und einem weinenden Auge zurck, war die Collegium-Kampagne dann doch eine Konstante der letzten Jahre, die ich auf keinen Fall missen will. Ihr werdet mir ernsthaft fehlen. Solltet ihr euch doch noch einmal motiviert fhlen, doch noch einmal zu organisieren - ich wre sofort dabei! Und sei es „nur“ ein ruhiges Collegium.

Danke fr die groartige Zeit, die ihr uns geschenkt habt!

Liebe Gre,
Julian