

MethanCity: 2084

Vyhodnocení dotazníku zpětné vazby

Milí účastníci a zájemci o MethanCity LARP,

dostává se Vám do rukou vyhodnocení dotazníku zpětné vazby na druhý ročník larpu MethanCity s podtitulem "2084". Akce se konala od 22.4.2011 - 24.4.2011 v obci Zářící na Moravě.

Jako organizační tým jsme bezprostředně po akci slyšeli desítky ohlasů, mnohé z nich velmi pozitivní, konstruktivně kritické i pochvalné. Vážíme si těchto ohlasů i toho, že drtivá většina těch, kterým se na akci něco nezdálo otevřeně vystoupili a dali nám neanonymní a konstruktivní zpětnou vazbu.

S plynutím času nám spousta těchto ohlasů splynula do nejednoznačného dojmu z akce, který byl sice pozitivní, zároveň jsme však začali přemýšlet nad tím, jak příští ročník akce zbavit "much", na které jste nás po akci upozorňovali. Rozhodli jsme se zrealizovat toto šetření a získat tak informační základnu, od které se budeme moci odrazit při tvorbě dalších ročníků larpu.

Děkujeme všem, kteří dotazník vyplnili. Věříme, že se vám líbil příběhový report jako odměna za vyplnění. Dále naleznete vyhodnocené odpovědi na jednotlivé položky.

Vaše volné odpovědi, komentáře k jednotlivých složkám hry a některé vybrané otázky nejsou součástí tohoto textu, jejich vyhodnocení slouží pro potřeby organizačního týmu.

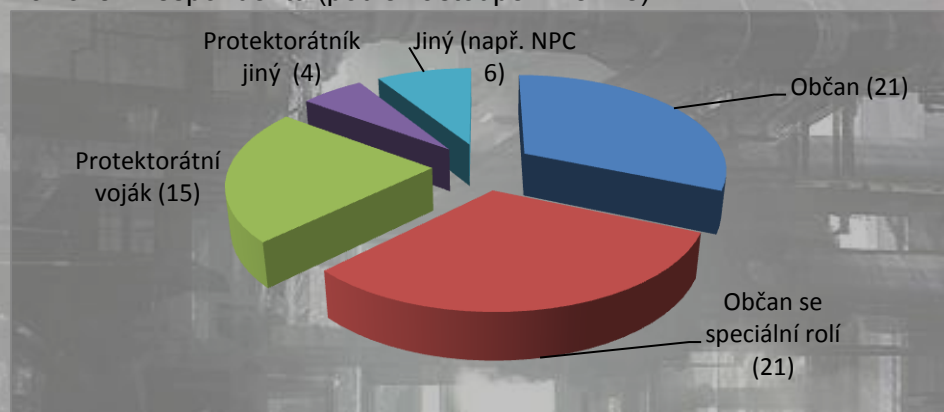
Jsme přesvědčeni, že získané informace pomohou vývoji larpu, k lepším a hodnotnějším prožitkům ze hry, dobrému pocitu autorů a všech, kteří se budou podílet na pokračováních MethanCity larpu.

Za organizační tým
Jožka "Dikobraz" Kunderát

Obecné informace o dotazníku

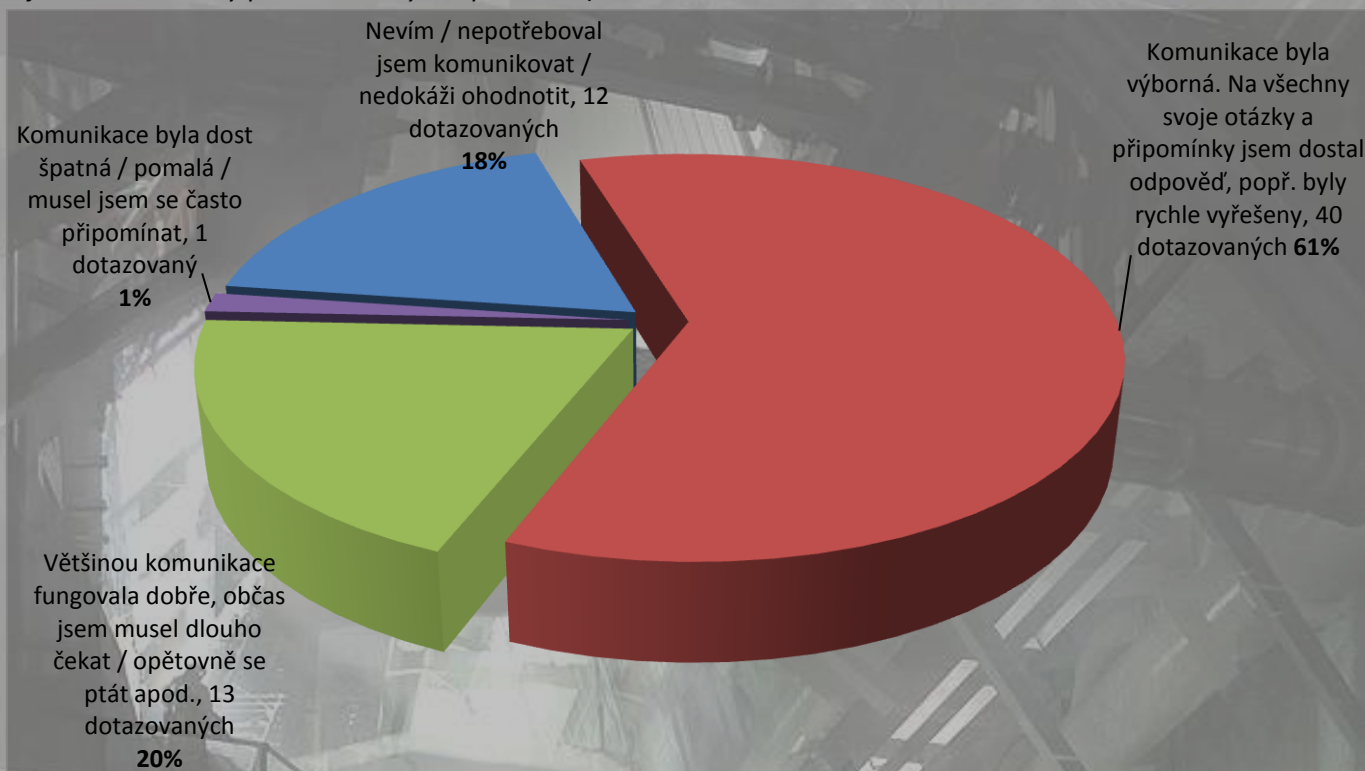
- Celkem 30 položek rozdělených do 3 částí
- Celkem 3 druhy položek (otevřené nestrukturované položky, položky uzavřené s nucenou volbou, možnost výběru více položek v rámci jedné otázky)
- Začátek šetření: 24.5.2011 (měsíc po skončení akce), konec šetření 12.6.2011
- Celková doba šetření: 20 dní
- Počet respondentů: 67 (resp. u vybraných otázek 66), celkový počet účastníků 78 (bez NPC)

Rozložení respondentů (podle zastoupení ve hře):



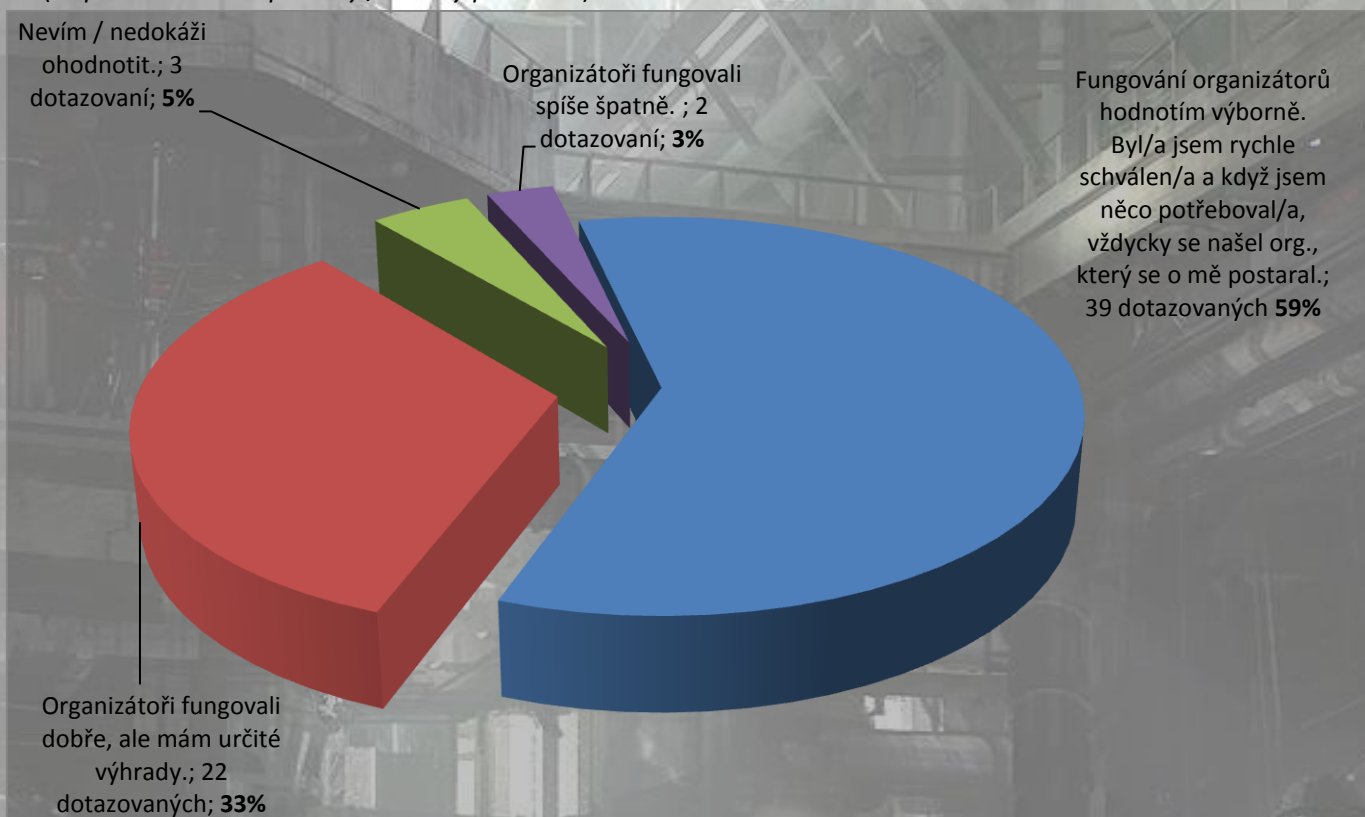
1. Jak hodnotíš komunikaci s organizátory dlouho před akcí?

(Komunikace přes net, fórum, odpovědi na Tvoje otázky apod. Dlouho před akcí znamená od začátku tvého zájmu o MethanCity po dobu cca týden před akcí.)



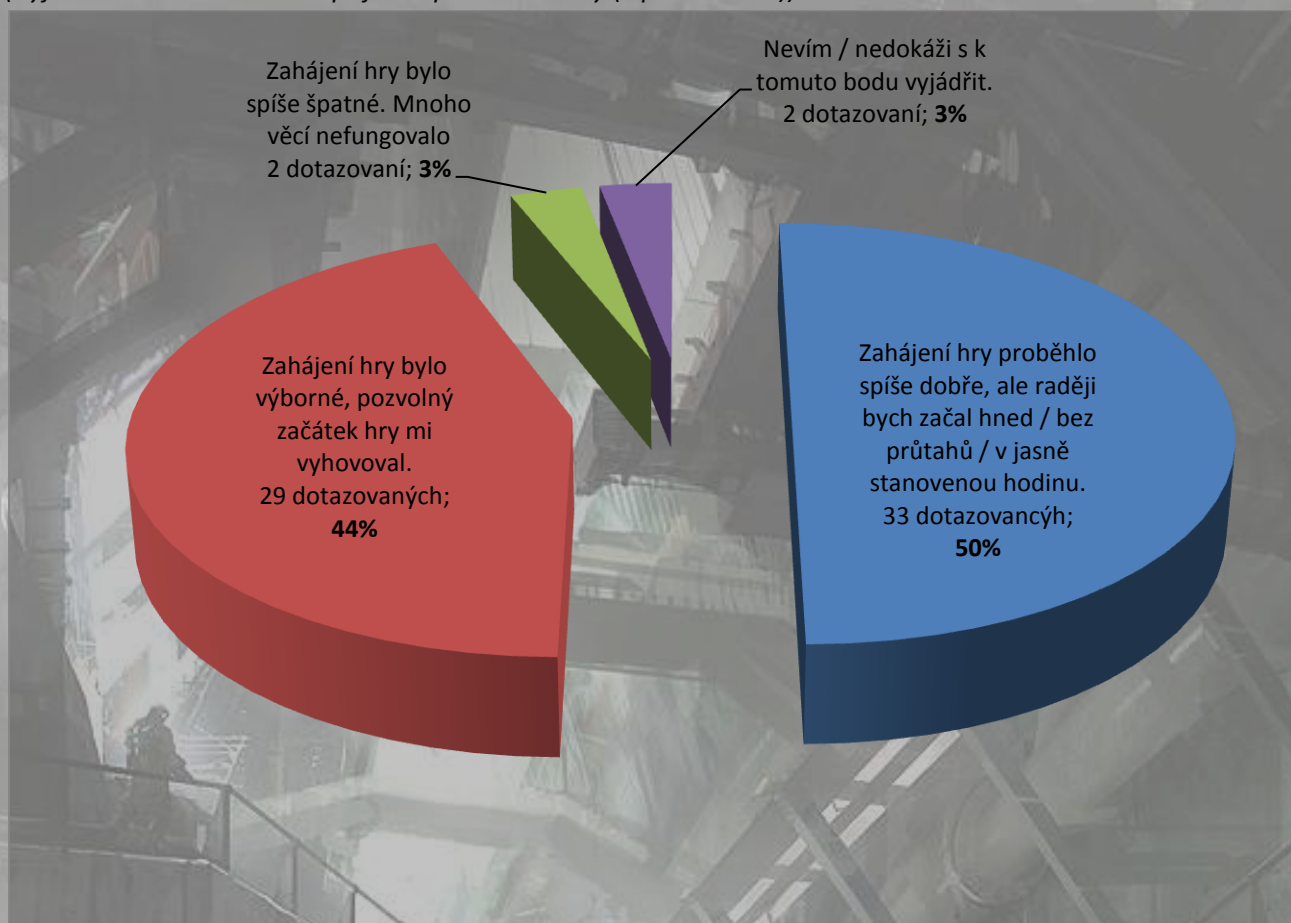
2. Jak hodnotíš fungování organizátorů bezprostředně před akcí?

(Např. schvalování postavy / dotazy před akcí)



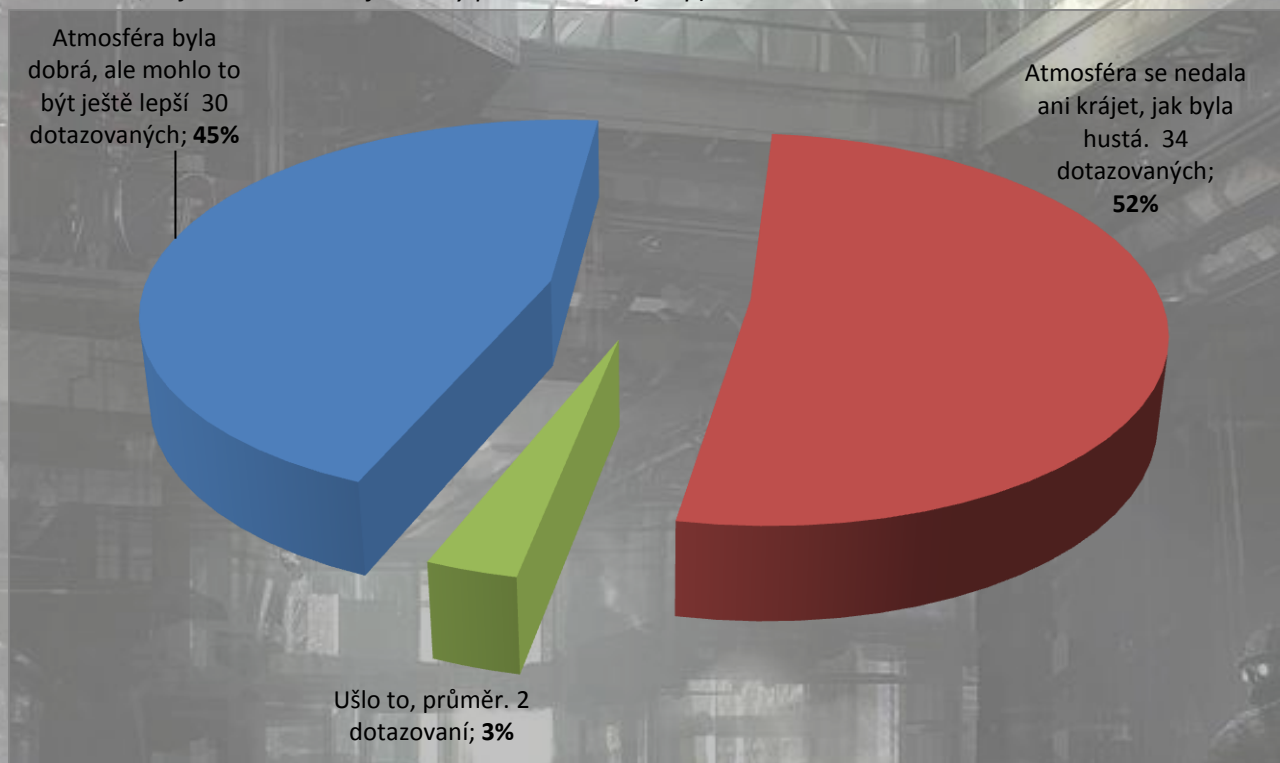
3. Jak hodnotíš zahájení hry?

(Vyjádři se k době od tvého příjezdu po začátek hry (v pátek večer))



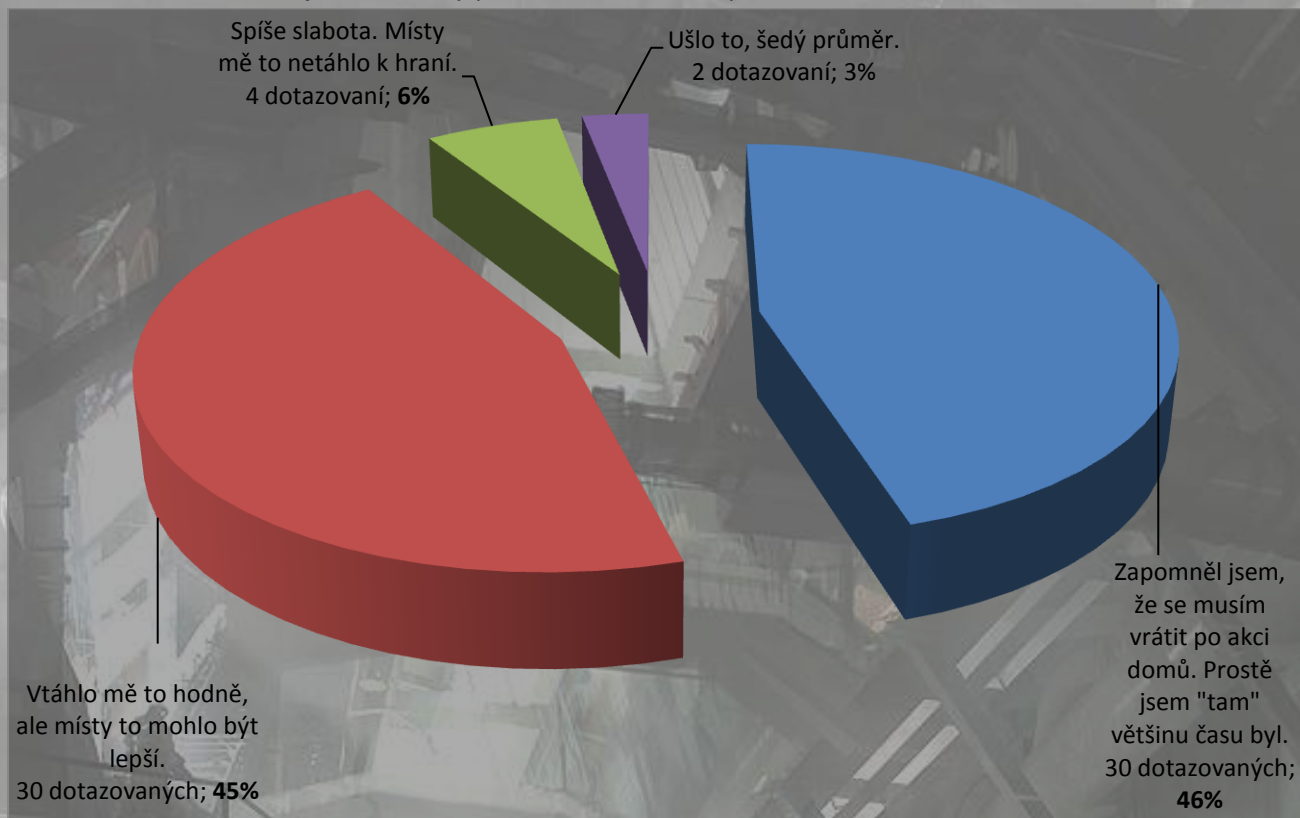
4. Jak hodnotíš atmosféru hry?

Jak na Tebe svět MethanCity zapůsobil, zda vás atmosféra vtáhla, či nikoliv. (Je jasné, že v průběhu hry se stav mohl měnit, zajímá nás ale tvůj celkový pohled na celý larp)



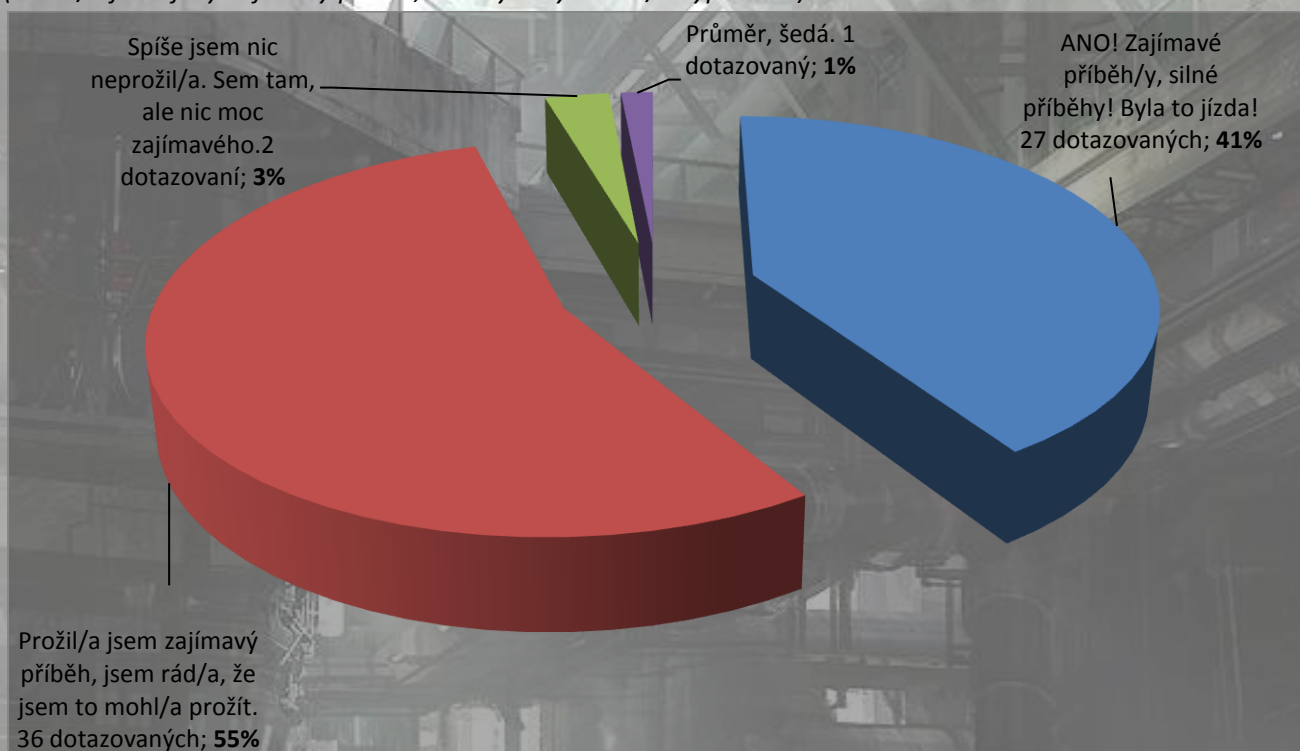
5. Jak jsi se do hry ponořil/a?

(Jak tě hra vtáhla? Měl/a jsi chuť někdy přestat hrát, nebo to prostě "umřelo"?)



6. Příběh

(Prožil/a jsi nějaký zajímavý příběh, o kterém bys mohl/a vyprávět?)



7. NPC neboli CP

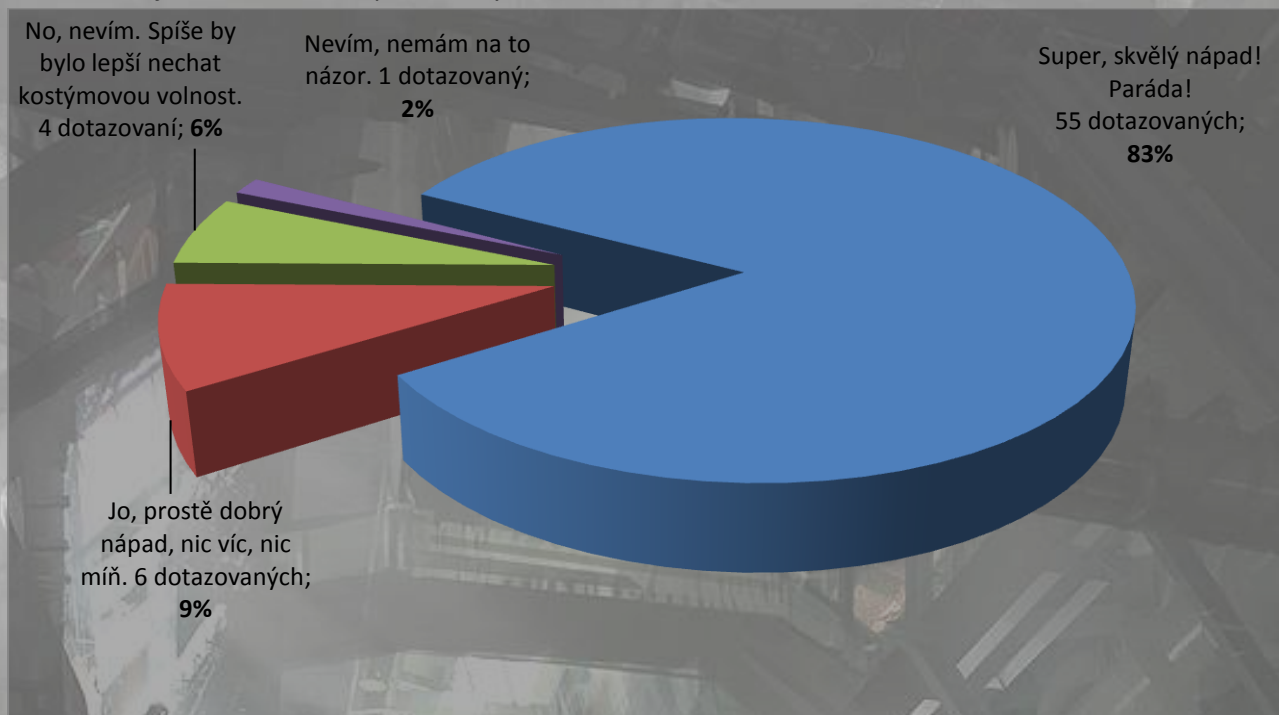
(Jak hodnotíš výkon jednotlivých NPC? Který výkon (roleplaying, zapojení to Tvého příběhu) byl nejlepší? Můžeš vybrat až šest nejlepších NPC)

Tato otázka je poměrně problematická, některá NPC měla roli napsanou tak, aby přicházela do styku s lidmi mnohem více, než jiná. Některá NPC měla velmi propracované charaktery a jejich herecké výkony byly perfektní, nicméně z povahy jejich role nebylo možné, aby udělaly dojem na většinu hráčů.

<u>Supervizor (Michal M.)</u>	<u>49</u>	<u>73%</u>
<u>Velekněz Zániku Nathaniel Dagon (Stařec)</u>	<u>49</u>	<u>73%</u>
<u>Hlavní inženýr výroby Vlad Krulow (Vlad)</u>	<u>28</u>	<u>42%</u>
Protektor Reziel V. Barnatt (Reziel)	23	34%
Kněz Zániku (Katcher)	22	33%
Hlavní vyšetřovatel Ekkehardt Arhiman (Kuba D.)	20	30%
Jiné	16	24%
Velitel jednotek capt. Incognitus (Inco)	14	21%
Hospodský (Rambo)	14	21%
Vědkyně (Gina)	13	19%
Majitel kasína (Jan O.)	12	18%
Lékařka Gerta (Lucka H.)	10	15%
Majitel nevěstince (Draguer)	8	12%
Oblastní cenzor Ervin H. Foytt (Dikobraz)	7	10%
Dozorčí výroby 1 (Krw)	6	9%
Ideologický dozorčí (Zeldar)	5	7%
Dozorčí výroby 2 (Linx)	3	4%
Úředník Thibir (Tibor Š.)	1	1%

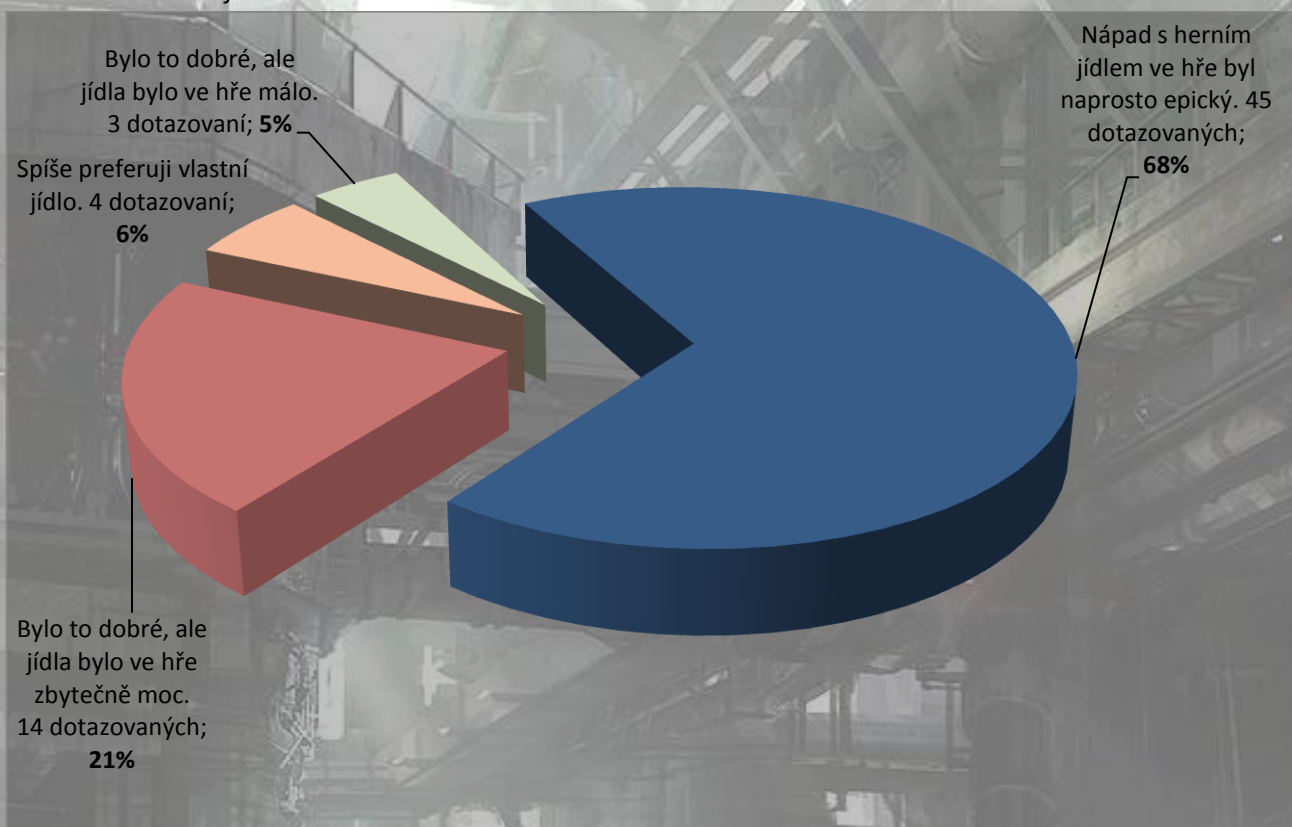
8. Obleky občanů

Jak hodnotíš jednotné oblečení pro občany?



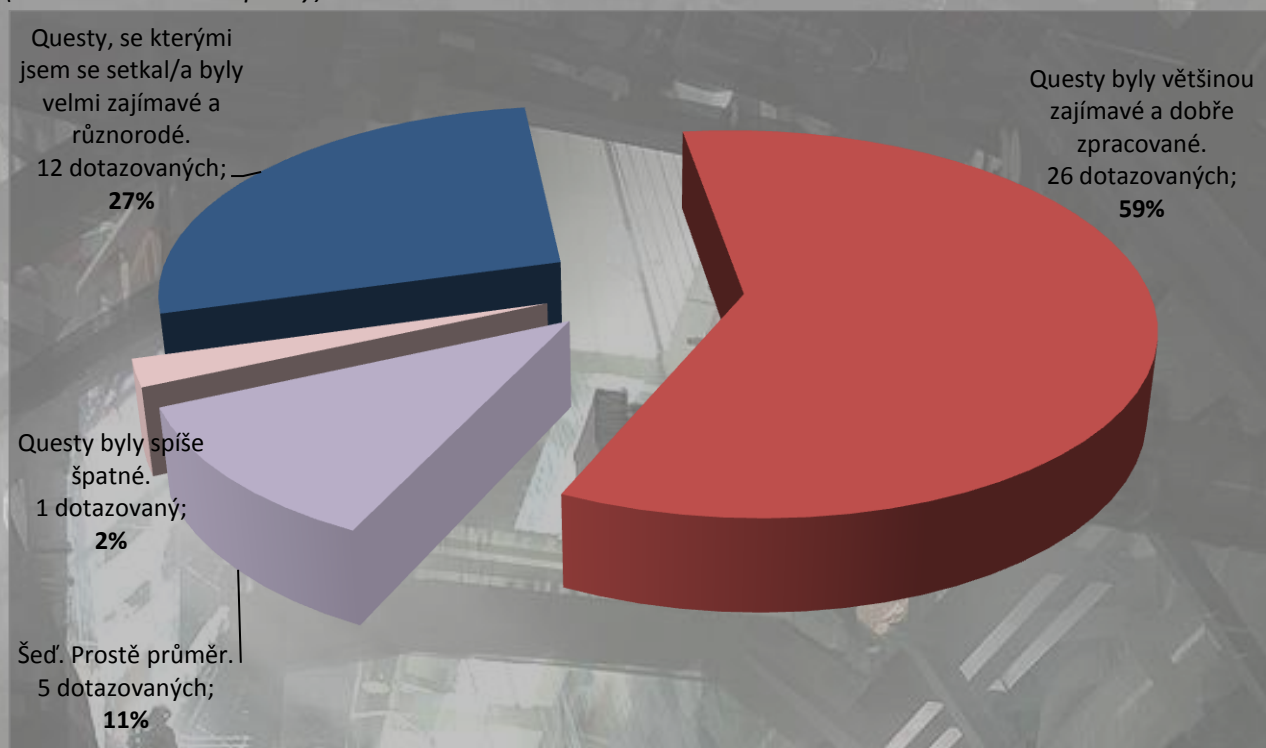
9. Jídlo

Jak hodnotíš herní jídlo?



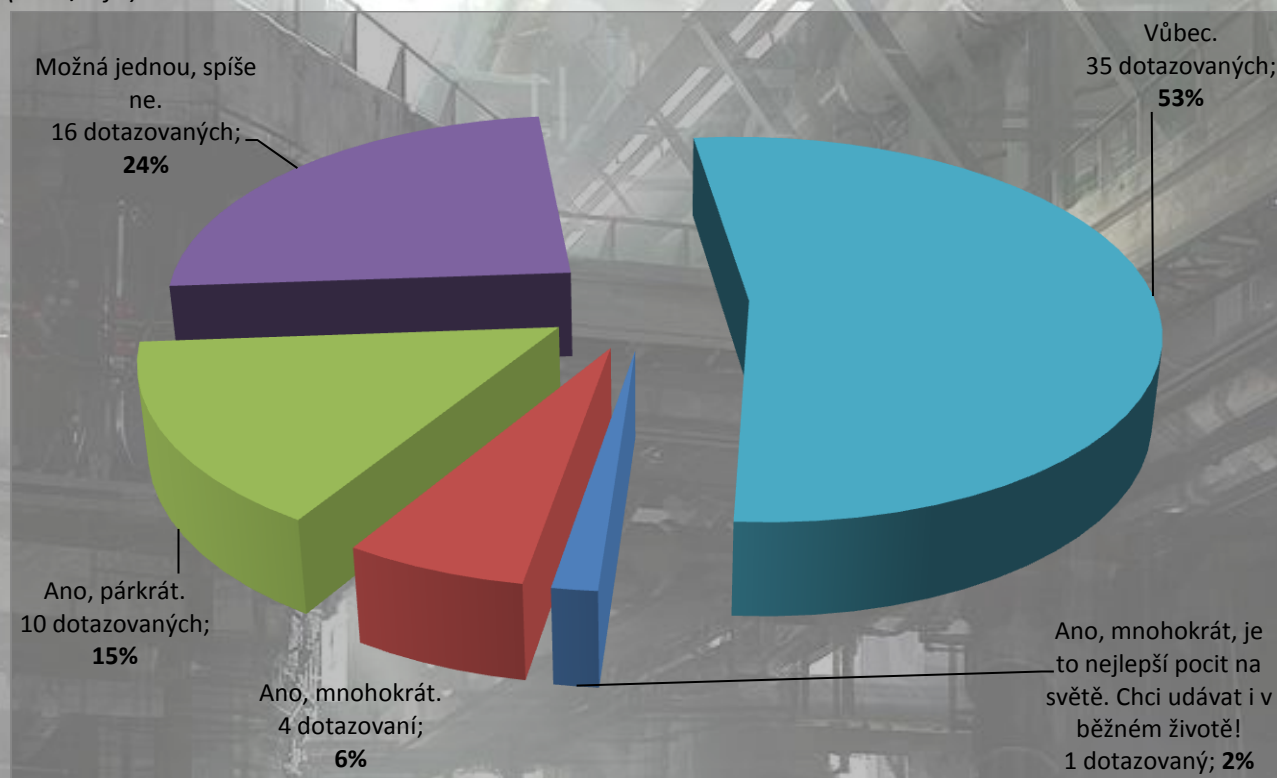
10. Questy - pokud dotyčný plnil questy

(Jak hodnotíš herní questy)?



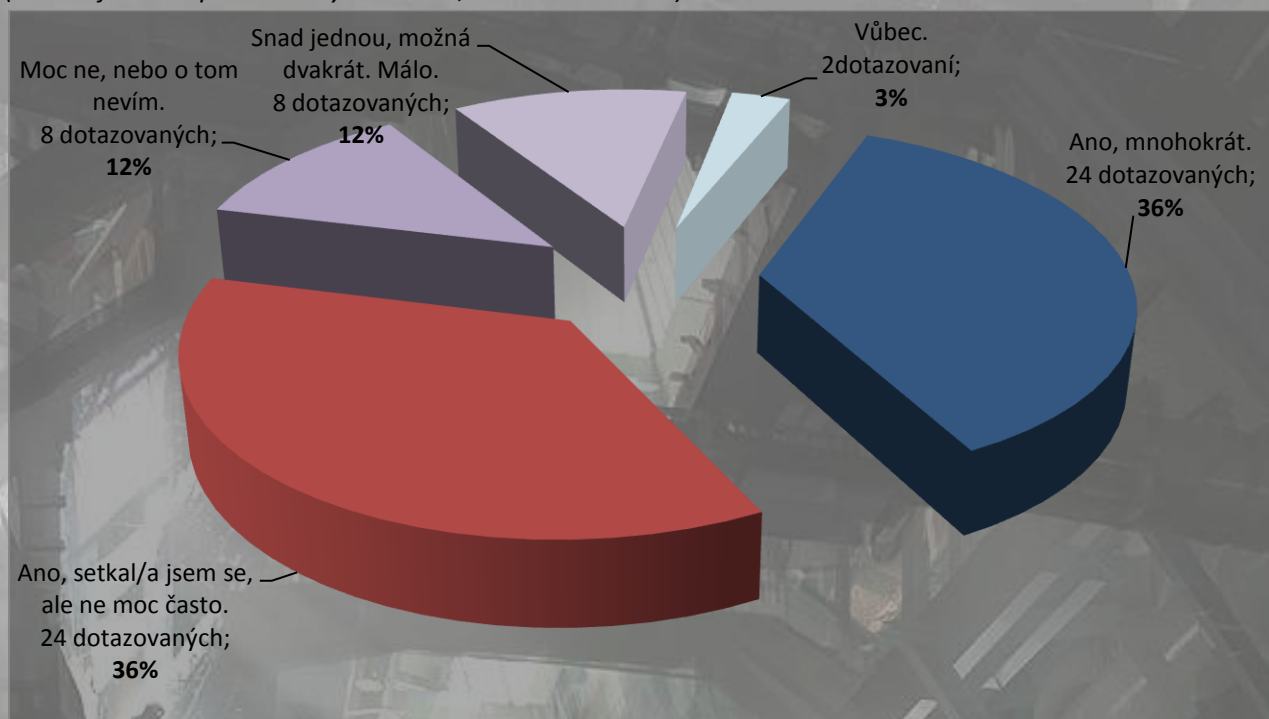
11. Udání

(Udal/a jsi)



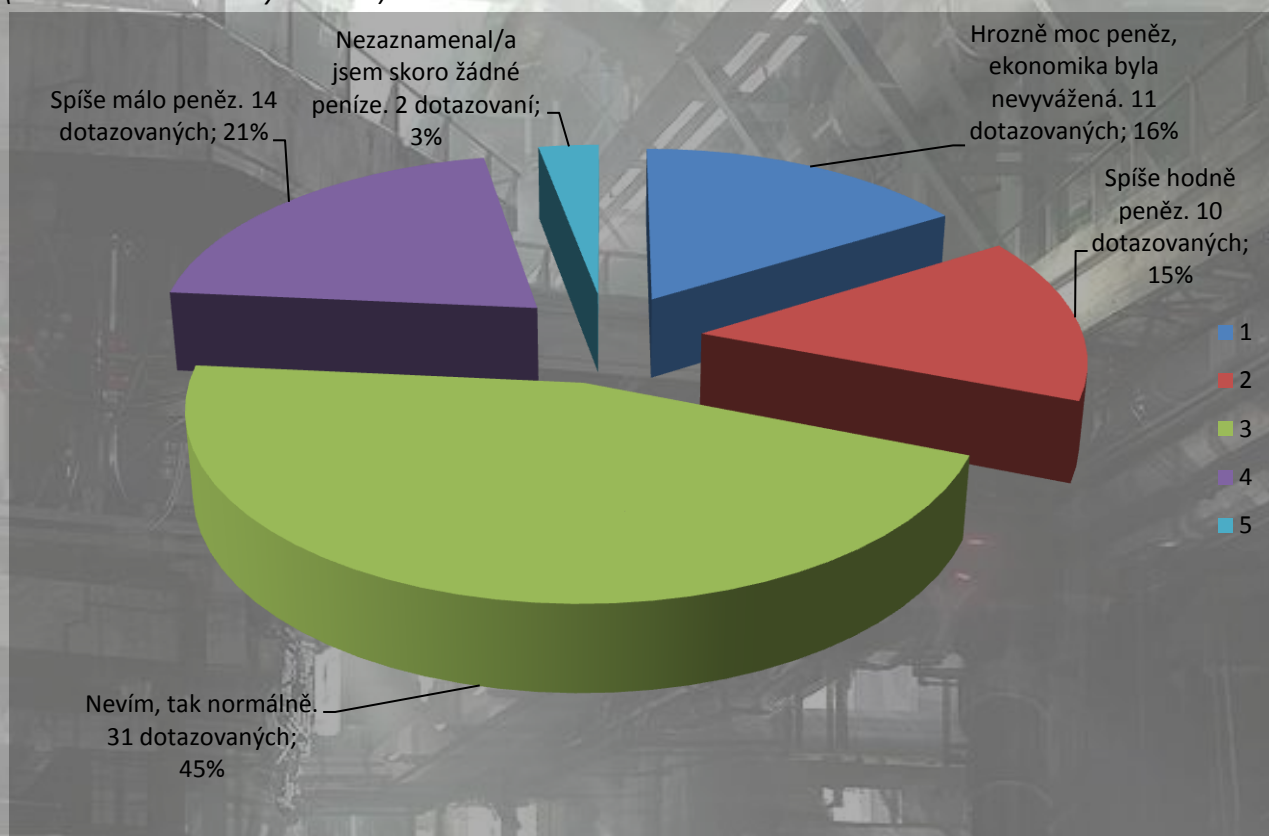
12. Udavači

(Setkali jste se v průběhu hry s udáním, nebo udavačem?)



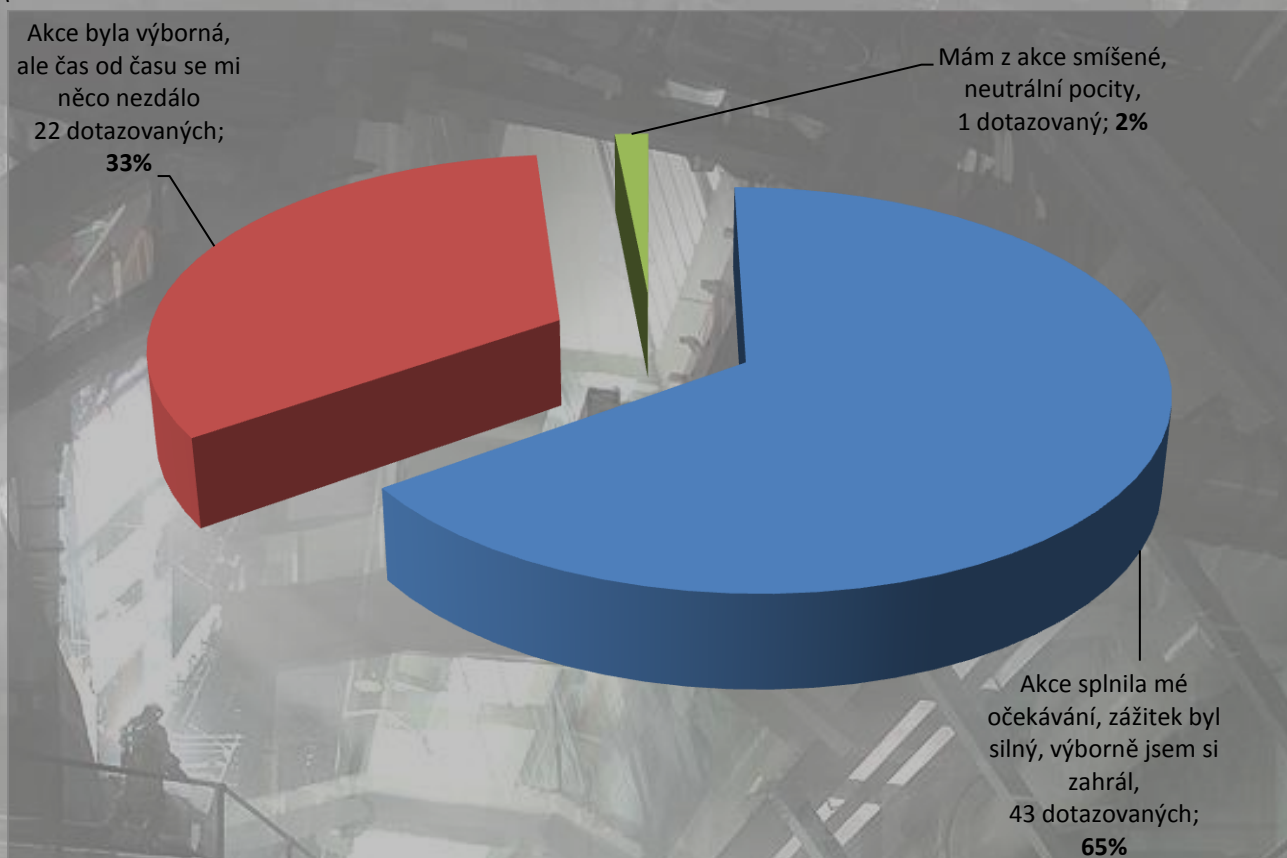
13. Peníze

(Podle tvého názoru bylo ve hře)

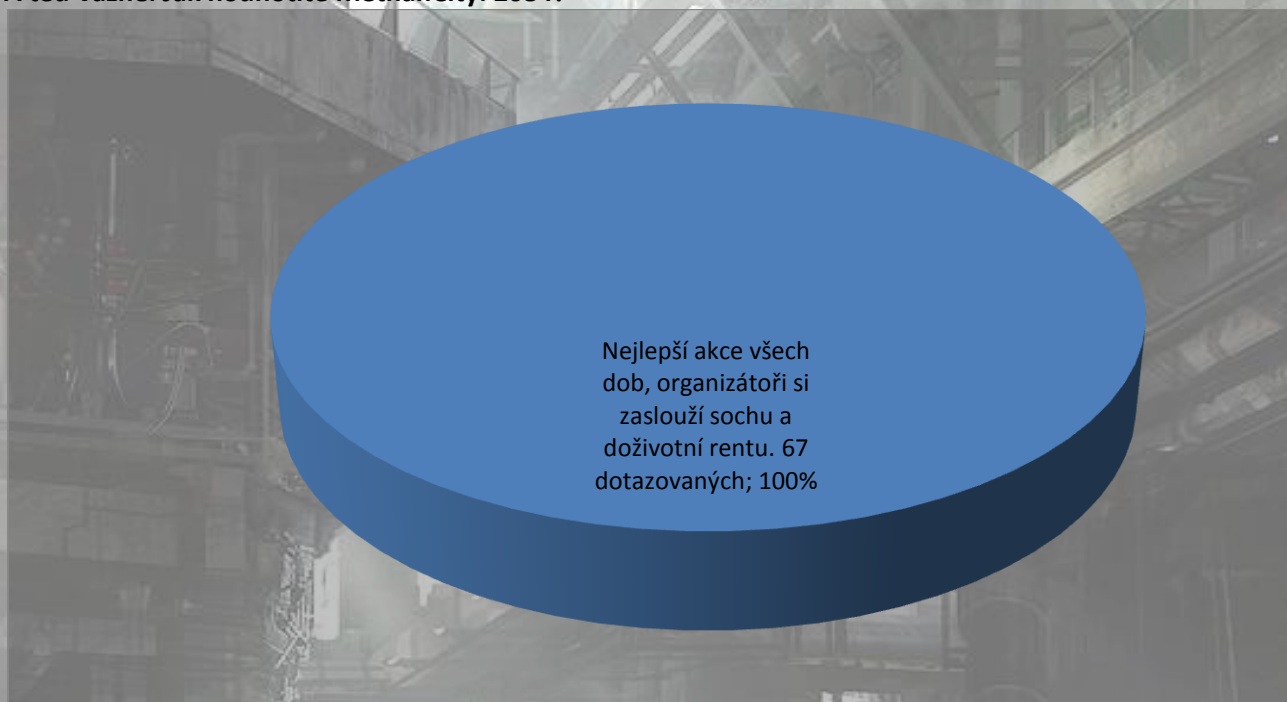


14. Jak hodnotíte váš celkový zážitek, vaši spokojenost a naplnění vašich očekávání z uskutečněné akce?

(Celkové zhodnocení akce)



15. A teď vážně. Jak hodnotíte MethanCity: 2084?



Závěrem

Co z dotazníku vyplývá a čeho se budeme příští ročník držet

Z dotazníku i osobních zpětných vazeb nám vyšla najevo řada skutečností, kterých se budeme na příštích ročnících držet. Některá vylepšení se dozvíte v průběhu roku a příprav na další ročník, ale rámcově vás s nejdůležitějšími seznámíme zde.

Okolnosti a podmínky se mohou změnit (**proto následující body NEJSOU SLIBY**, ale našimi **záměry**):

- ❖ **Workshop bezprostředně před akcí** - aby každý účastník larpu věděl, kde je jeho místo a jak probíhá "běžný den" obyvatele světa MethanCity, jak se má k ostatním chovat apod.
- ❖ **Začátek akce** - začátek akce proběhne v jasně stanovenou hodinu. Bude dostatek prostoru pro přípravu před hrou.
- ❖ **Registrace a schvalování hráčů** - bude probíhat efektivněji a mimo herní prostor.
- ❖ **Neherní orgovna** - se bude nacházet mimo herní prostor. V budově bude vždy minimálně jeden org, který bude odpovídat na dotazy, řešit problémy mimo herní scénu a bude hlídat neherní věci. Orgovna bude zároveň i bezpečnou úschovnou věcí.
- ❖ **Konec reflexních vest pro nehrající účastníky** - nehrající účastníci budou vykázáni z herního prostoru pryč. Fotografové, filmaři a organizátoři budou oblečeni neutrálně a označeni reflexní páskou na ruce.
- ❖ **Někteří organizátoři se nebudou účastnit hry** - (mimo menších dílčích rolí, které budou zastávat operativně) a budou k dispozici hráčům a NPC pro řešení problematických situací.
- ❖ **Uniformita občanů** - budeme se nadále držet uniformování občanů podle herních kast a jejich dodržování. Ponecháme možnost individuálních úprav kostýmů, nicméně základ zůstane stejný.
- ❖ **100% herní předměty** - budeme dále vyvíjet koncept "vše je herní" a půjdeme v těchto zásadách dále. Bude jasně vyřešeno označování neherních předmětů a vyhrazen hlídaný neherní prostor, kde si hráč bude moci předměty bezpečně uschovat.
Část dostupných zbraní bude pravděpodobně pouze herní (především nelegální zbraně pro občany) a budou je zajišťovat organizátoři (bude možnost organizátorské zbraně fyzicky krásná, ničící, prodávat apod.) Výskyt zbraní ve hře bude silně upraven.
Herního jídla se budeme nadále držet a rozvineme tento potenciál.
- ❖ **Herní ekonomika** - prioritou bude vyvážení herní ekonomiky pro hráče i NPC.
- ❖ **Respawn a životy** - v této oblasti se bude larp pravděpodobně vyvíjet do ještě více hardcore podoby. Hráč si bude svého života velmi vážit a hráči pocítí, že protektorát existuje také proto, aby chránil Občany před šmejdem z pustin.