

Evaluatierapport Omen XXVII

Inleiding

Dit evaluatierapport is gebaseerd op de resultaten van de Evaluatie Omen XXVII, waar 49 keer op gereageerd is. De vragen zijn identiek aan die van de vorige evenementen, dus kunnen ook vergeleken worden.

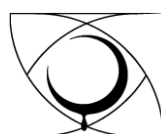
Scores

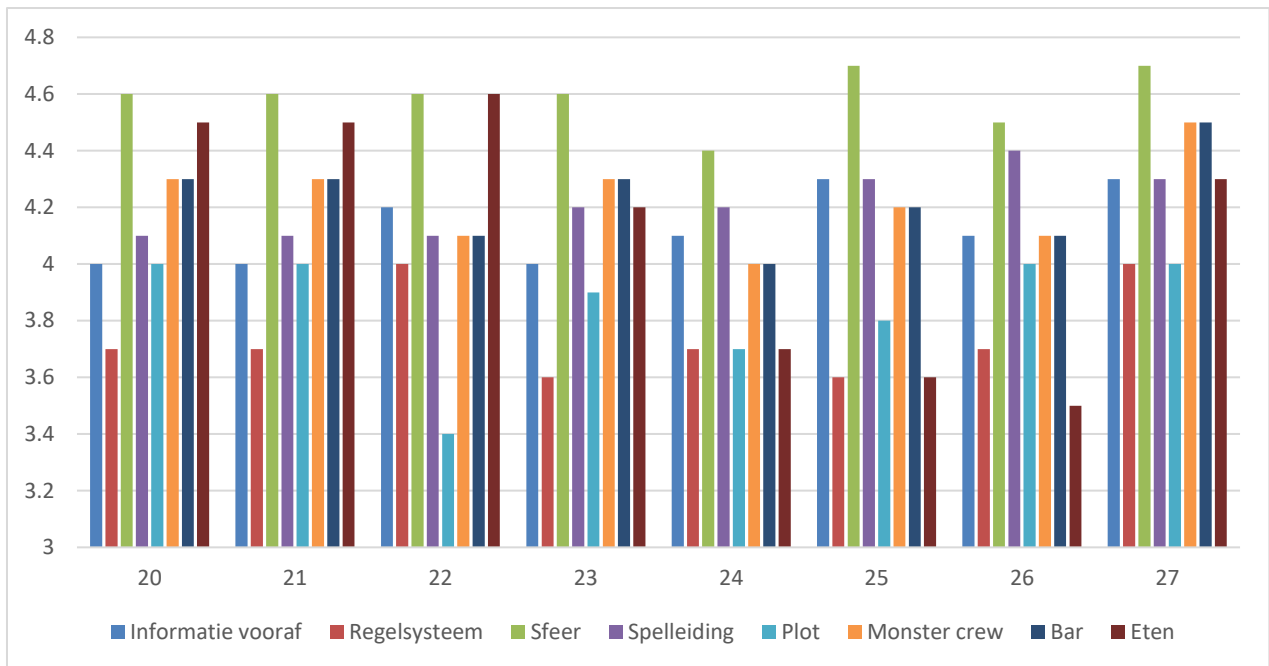
Omen XXVII

Score	Informatie vooraf	Regelsysteem	Sfeer	Spelleiding	Plot	Monstercrew	Bar	Eten zaterdag
1	2.1%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2.1%
2	0%	2.1%	0%	2.1%	0%	0%	0%	2.1%
3	10.4%	16.7%	0%	8.3%	27.1%	4.2%	6.3%	14.6%
4	39.6%	62.5%	31.3%	43.8%	50%	45.8%	41.7%	31.3%
5	47.9%	18.8%	68.8%	45.8%	22.9%	50%	52.1%	50%
Gemidd.	4.3	4.0	4.7	4.3	4.0	4,5	4,5	4.3

Vergelijking met vorige evenementen

Score	Informatie vooraf	Regelsysteem	Sfeer	Spelleiding	Plot	Monster crew	Bar	Eten zaterdag	Gemiddeld
20	4	3,7	4,6	4,1	4	4,3	4,5	4,5	4,2
21	4	3,7	4,6	4,1	4	4,3	4,5	4,5	4,2
22	4,2	4	4,6	4,1	3,4	4,1	4,6	4,6	4,2
23	4	3,6	4,6	4,2	3,9	4,3	4,2	4,2	4,1
24	4,1	3,7	4,4	4,2	3,7	4,0	4,3	3,7	4,0
25	4,3	3,6	4,7	4,3	3,8	4,2	4,5	3,6	4,1
26	4,1	3,7	4,5	4,4	4	4,1	4,4	3,5	4,1
27	4,3	4	4,7	4,3	4	4,5	4,5	4,3	4,3





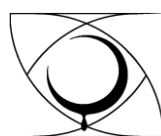
Gemiddeld scoort het evenement met een 4,3 hoger dan het vorige evenement en hoger dan alle evenementen sinds Omen 20. Dit maakt Omen XXVII het meest positief ervaren Omen evenement sinds het begin van de nieuwe cyclus en het volledig nieuwe bestuur. De verbetering is voornamelijk te zien bij de monstercrew, de catering en het regelsysteem. Bij de laagste scores, het regelsysteem en het plot, is er ruimte voor verbetering.

Opmerkingen

Er zijn zoals gewoonlijk erg veel opmerkingen gemaakt, met name in de categorie wat er beter kan.

Positief

1. De sfeer is, zoals altijd, het allerbelangrijkste wat mensen leuk vinden tijdens Omen. Ditmaal werd meermaals de diversiteit van het spel hierbinnen bejubeld: zowel kleiner olijk spel, als hoog magieplot, als diepgaand emotioneel spel hebben een plek en dat wordt gewaardeerd.
2. Verschillende plotjes worden als positief ervaren, waaronder de Shrines van de goden en de Rot.
3. Veel mensen ervoeren het zaterdagavond gevecht op het grote veld bij de vuurkuil en de “Strongarm Arena” als positief, vooral in vergelijking met meer chaotische dorpsgevechten uit het verleden.
4. De figuranten hebben het erg leuk gehad en juichen de gezelligheid, variatie en intensiteit van het figureren vaak toe.



Negatief

1. De eentonigheid van de kostuums in de monstertent wordt genoemd als een verbeterpunt.
2. De luwte die op zaterdagavond ontstaat in aanloop naar een grote climaxscène wordt als negatief ervaren.
3. Veilig vechten, vooral tijdens het gevecht op zaterdagavond, is nog altijd een ding, al lijkt het probleem verminderd te zijn vergeleken met het climaxgevecht van Omen 26.
4. Er wordt meerdere malen genoemd dat het huidige plot als verwarrend wordt ervaren.
5. Er wordt te veel vals gespeeld; mensen negeren hits, tellen geen mana, etc.

Verbeterpunten

Duidelijke verbeteringen die gelijk opgepakt (of al opgepakt zijn) kunnen worden door het bestuur zijn de volgende:

1. Er wordt gekeken naar manieren om veilig vechten verder te bevorderen.
2. De kostuumvoorraad van de monstertent zal herzien worden.
3. Er zal beter gecontroleerd moeten worden op valsspelen.

Eventuele verbeterpunten voor de spelleiding zijn de volgende:

1. Het hoofdplot verduidelijken.
2. Kijken of er iets te doen valt met de zaterdagavond-luwte.
3. Valsspelen en onveilig vechten helpen tegengaan binnen het spel.

Conclusie

Ten opzichte van Omen 26 zijn we er weer een flink stuk op vooruit gegaan. Door duidelijke verbeteringen in het regelsysteem en de catering zijn twee van de grotere minpunten van afgelopen Omen aangepakt en hebben we een evenement neer kunnen zetten waarbij er op geen enkel punt een gemiddelde score van lager dan 4 was. De aandacht zal nu gevestigd worden op dit doorzetten en op het verder verbeteren van kleinere details, vooral binnen het regelsysteem, aankleding en plot.

De verbeterpunten kunnen direct door het bestuur en de spelleiding opgepakt worden. De eerste stappen zijn daarvoor ook al genomen.

