Interview analyses

Inhoud

[Hidde Derks (DM – 2 jaar) 2](#_Toc8654727)

# Hidde Derks (DM – 2 jaar)

Afbeelding met persoon, man, militair uniform, binnen

Automatisch gegenereerde beschrijving

Maken sessie:

* voorbereiden door middel van notities (afwijkingen, encounters, traps, ratings, namen, etc).
* veel opzoeken monster manual's qua: traps, schimmels, mogelijkheden spelers.
* opzoeken DM guide: ideëen en rewards.
* Playerhandbook: skills en items
* Bereid geen settings audiovisueel voor (wil wel maar, gebrek aan vinden van materiaal)
* rekening houden met uitvallers of joineners (challengerating +/-).

klaarzetten sessie:

* Nogmaals doorlezen wat er allemaal voorbereid is op de notities.
* Doorlezen of alles daadwerkelijk klopt en/of er nog nieuwe ideëen zijn.
* taggen welke pagina's nodig zijn uit de boeken (monsters, items, etc.).
* Boeken klaarleggen, battlemap + stiften en mini's klaar leggen, laptop klaar zetten, papieren klaarleggen met notities & namen.
* **Wil wel een tool om alle voorgaande notities makkelijk in op te slaan en op te halen.**

- Nakijken welke characters van de spelers dan meespelen.

Uitvoeren sessie:

* Players laten samenvatten wat er de vorige keer is gebeurd.
* Sessie starten door op laatste punten aan te sluiten (wakker worden of ariveren).
* Opletten of alle spelers het naar hun zin hebben en goed mee doen.
* Zorgen dat beurten niet te lang duren
* Grotere party's zijn moeilijker te managen als kleineren (aantal man).
* **Timer mogelijk goede oplossing voor tijd in combat, minder goed voor curciale keuzes.**
* **zou initiative bord willen om beurten in bij te houden en weer te geven.**
* **zou statussen van players en NPC willen bijhouden of inzien (poisen, stun)**
* Speler strugglen met wat ze allemaal kunnen (voornamelijk nieuwe spelers).
* Als DM niet helpen want je kan nooit onpartijdig zijn.
* Vaak terugvallen op genoteerde plan B's of improviseren, spelers wijken altijd af van de planning zoals je het hebt neergezet.
* Spelers sturen met hints (aka notities).
* Verhaal gaat altijd verder met of zonder tussenkomst van de speler (badguys hebben hun planning)
* -Afbeelding voor monsters paraat om éénmalig te laten zien om 'n beeld te schetsen
* Bijhouden van de 'feeling' (bosbeeld met bosambiancé, stadsbeeld met stadambiancé) valt tegen door gebrek aan materiaal
* Bijhouden 'feeling' valt ook tegen om er constant aan te denken als het verhaal verder gaat.
* **zou tool willen om beter te managen wanneer wat in beeld komt + muziek en 'n source voor de afbeeldingen**
* Tools zeker handig om te hebben en zal het spel op alle fronten aantrekkelijker en beter te handelen maken
* Alles bijhouden op papier word een gigantische chaos vaak (veel papieren, doorstrepen, weggummen, wijzigen, toevoegen)
* Regelmatig terug lezen in de boeken voor de acurate beschrijving van item prijzen, stats, spreuken.
* **een centrale database met boekbeschrijving aanroepen zou ideaal zijn.**
* Battlemap uittekenen is niet altijd makkelijk en is ook niet op voor te bereiden.
* Opzich lukt het uittekenen zelf wel redelijk, maar bomen zijn vage cirkels, dus lang niet zo meeslepend als gewenst.
* ideaal zou zijn 'n rndm generator om uit over te trekken, of 'n drag- en drop tool om alles snel te genereren en aan te passen.

Post sessie:

- Als speler ingrijpende keuzes maken die niet voorspeld zijn noteren en verder uitplannen.

Aan/opmerkingen:

-