

## Fragebogen für neue Pen-and-Paper-Runden, Seite 1

Bitte kreuze jeweils eine der Zahlen pro Frage an. Es geht nur um die nächste neue Runde, in der du spielen möchtest – bei der übernächsten gibt es den selben Fragebogen noch einmal. Der Fragebogen soll helfen, Gruppen zu bilden, die ähnliche Vorlieben fürs Spielen vereint. Jede Zahl ist eine Aussage und eine 5 bedeutet meist „50% von beiden“ -oder- „die Mitte“.

1. Wie wichtig ist dir das Ambiente (das zeitaufwändige Ausspielen einer glaubwürdigen Welt)?

10 - Ambiente ist wichtiger, auch wenn es Zeit kostet / Action und andere Dinge sind wichtiger - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

2. Was hast du lieber – eine Spiel voller Kämpfe und Gewalt oder gewaltfreie Szenarien?

10 - Kämpfe sind wichtiger, ohne Kämpfe kein Spaß / ich bevorzuge gewaltfreie Szenarien - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

3. Der Schwierigkeitsgrad deines Spiels – lieber „casual“ oder lieber „strategisch-komplex“?

10 - Strategie und Knobeln ist sehr wichtig / entspanntes Spiel („casual“) ist angenehmer - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

4. Das Power-Level – lieber „Power-Gaming“ oder doch eher „Low Power“ (Alltagssimulation)?

10 - Power-Gaming und Superhelden sind toll / ich spiele lieber realistische Charaktere - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

5. Wie wichtig sind dir epische Ereignisse, also eine extreme Story mit epochalen Ereignissen?

10 - je epischer, desto besser (Weltuntergang!!!) / im Dorf fehlt ein Huhn – es gibt was zu tun! - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

6. Wie wichtig ist dir „High Fantasy“ (starke Magie, äußerst mächtige Kreaturen, Mega-Items)?

10 - je mehr „High Fantasy“ desto besser / Zauberei und Dämonen sind doof, lieber Realismus - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

7. Was ist wichtiger – eine gut vorbereitete Story oder die maximale Freiheit im Spiel?

10 - ich möchte lieber Geschichten hören / ich möchte die maximal mögliche Handlungsfreiheit - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

8. Wie lange soll eine Runde dauern, damit du auf deine Kosten kommst? Wieviel Zeit hast du?

10 - mindestens zehn Stunden ... mindestens / höchstens eine Stunde ist genug - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

9. Wie oft soll sich die Runde in etwa treffen? Wieviel Zeit hast du?

10 - zehn mal pro Monat mindestens ... mindestens / einmal pro Jahr ist völlig ausreichend - 0

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

(hier geht's weiter: siehe nächste Seite – falls auf Zettel, dann den Zettel umdrehen)

## Fragebogen für neue Pen-and-Paper-Runden, Seite 2

Bitte kreuze jeweils eine der Zahlen pro Frage an. Es geht nur um die nächste neue Runde, in der du spielen möchtest – bei der übernächsten gibt es den selben Fragebogen noch einmal. Der Fragebogen soll helfen, Gruppen zu bilden, die ähnliche Vorlieben fürs Spielen vereint. Jede Zahl ist eine Aussage und eine 5 bedeutet meist „50% von beiden“ -oder- „die Mitte“.

**10. Wie wichtig ist Regeltreue (und somit die rein technische Widerspruchsfreiheit)?**

*10 - ALLE sollen die Regeln konsequent einhalten / SL kann Regeln ignorieren für bessere Story - 0*

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

**11. Wie sehr hängst du an deinem Char, der in der nächsten Runde gespielt werden soll?**

*10 - soll nicht sterben, außer ich tue wissentlich etwas dummes / egal, verheiz es ruhig - 0*

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

**12. Wie sehr stören alberne Dinge, z.B. ein Char namens Pupsifée oder dumme Witze?**

*10 - Pupsifée heißt mein Riesenzwergelforkeinhorn / lieber der Ambiente-Server mit 100% Intime! - 0*

<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

Bitte kreuze jeweils eine der Zahlen pro Element an. Es geht nur um die nächste neue Runde, in der du spielen möchtest – bei der übernächsten gibt es den selben Fragebogen noch einmal. Das „fünfte Element“ ist für eigene Ideen reserviert – überrasche deine zukünftige Runde! :-)

Welche Elemente sind dir beim Spiel am wichtigsten?

<i>Krimis, Verschwörungen</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
<i>klassische Rätselaufgaben</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
<i>Mystery, Entdeckungen</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
<i>Moral, Ethik, Heldentum</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
<i>Konflikte, Wettkämpfe</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
<i>Love Stories, Beziehungen</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
<i>liebvolle Knuddel-Fantasy</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
<i>wiederkehrende Feinde</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0
<i>wiederkehrende Freunde</i>	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 0

(hier geht's weiter: falls auf Zettel, dann den Zettel umdrehen)