

DSA-Umfrageaktion der Regelwerkstatt

Von Oktober 2013 bis Januar 2014 führte die Regelwerkstatt (www.regelwerkstatt.de) Umfragen angesichts der Entwicklung der 5. Edition des Rollenspielsystems *Das Schwarze Auge* (DSA) durch. Ziel dieser (inoffiziellen) Aktion war es, die einzelnen Bestandteile des Regelwerks jeweils in eine Richtung zu beeinflussen, die den meisten Spielern gefällt.

Die 12 Umfragen enthielten insgesamt 71 Einzelfragen, und zur Teilnahme war die Registrierung eines (kostenlosen) Benutzerkontos auf der Website notwendig. An jeder Umfrage haben über 100 Personen teilgenommen, wobei die erste Umfrage mit 348 Teilnehmern die höchste Teilnehmerzahl aufweist.

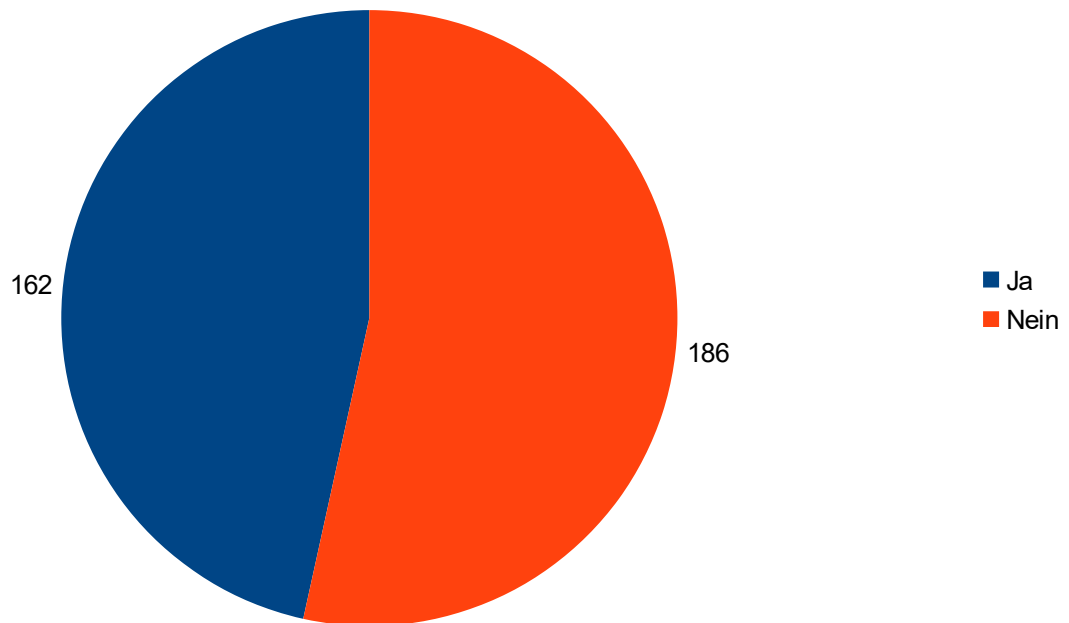
Im Folgenden werden alle in den Umfragen gestellten Fragen mit ihren jeweiligen Ergebnissen in Diagrammform aufgeführt.

Rechtlicher Hinweis

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

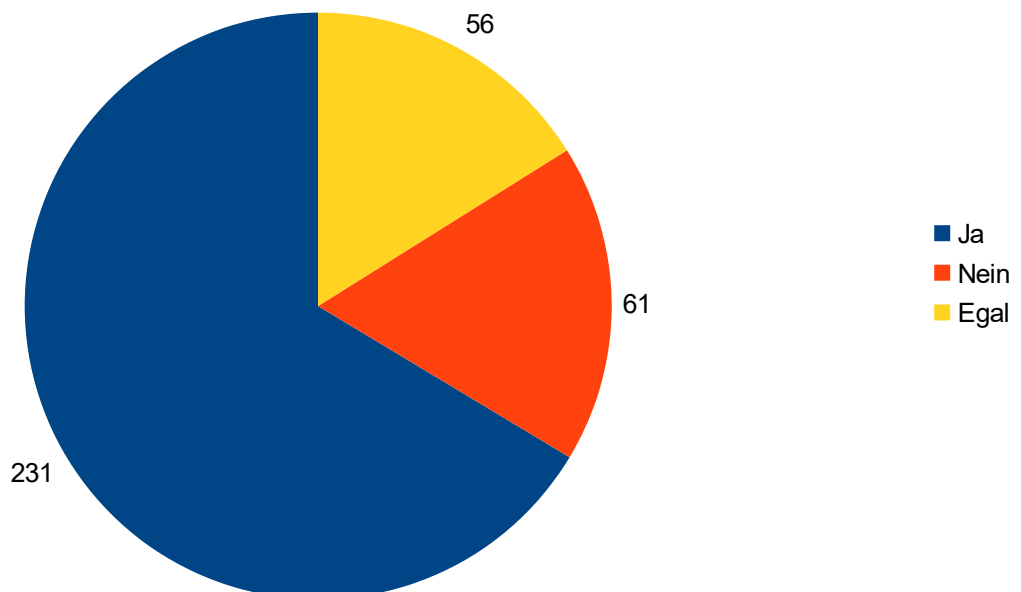
Frage 1 (348 Teilnehmer)

Wäre es für Dich in Ordnung, Talentproben mit nur 1W20 und auf nur einen Wert abzulegen, wenn eine alternative Möglichkeit genutzt würde, um den Einfluss dreier Eigenschaften auf die Talente zu erhalten?



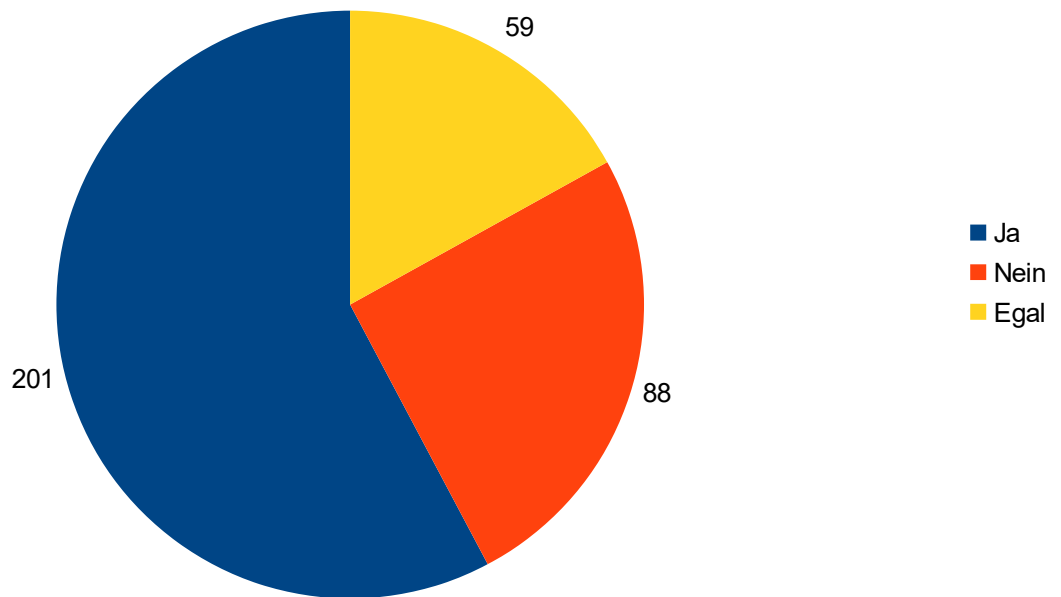
Frage 2 (348 Teilnehmer)

Mal angenommen, die Nutzung von 3W20 für Talentproben würde auch bei DSA 5 dazu führen, dass es kein einheitliches Würfelsystem gibt (weil z.B. im Kampf anders geprobt wird) – wärest Du dann trotzdem dafür, das 3W20-Prinzip beizubehalten?



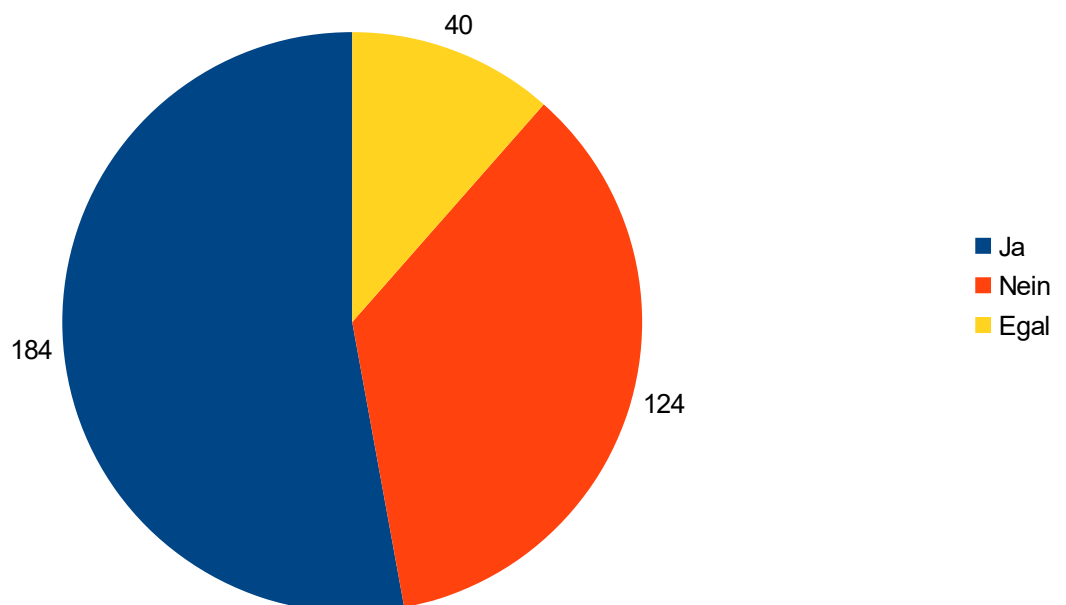
Frage 3 (348 Teilnehmer)

Sollte die "Qualität" von Proben (also die Differenz des Würfelergebnisses zum Wert) bei Kampfproben generell Bedeutung erhalten?



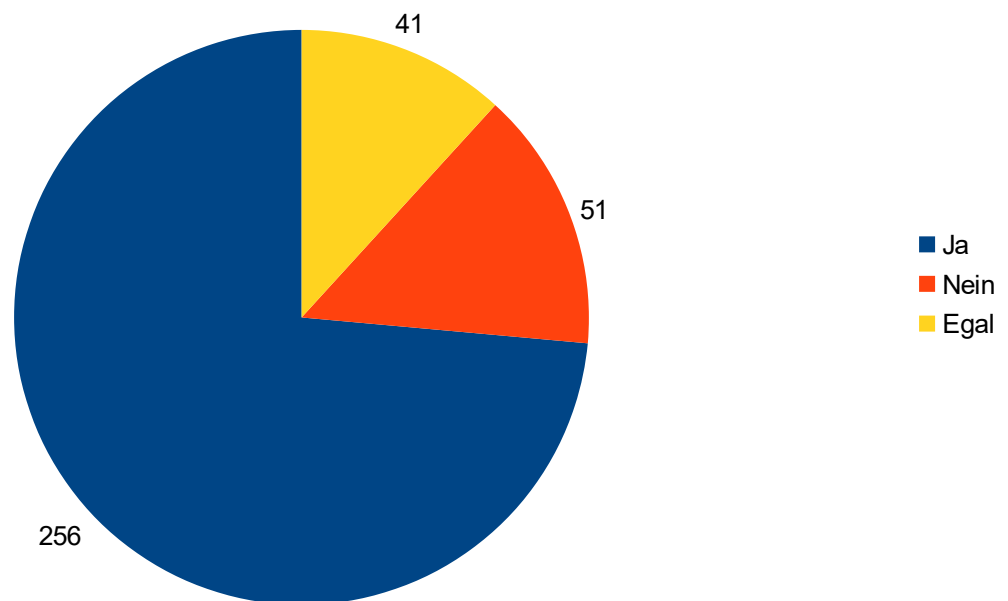
Frage 4 (348 Teilnehmer)

Sollte das DSA-5-Kampfsystem Möglichkeiten für sofortige tödliche Treffer vorsehen – z.B. durch besonders gut gezielte Angriffe oder durch besonders viel Schaden?



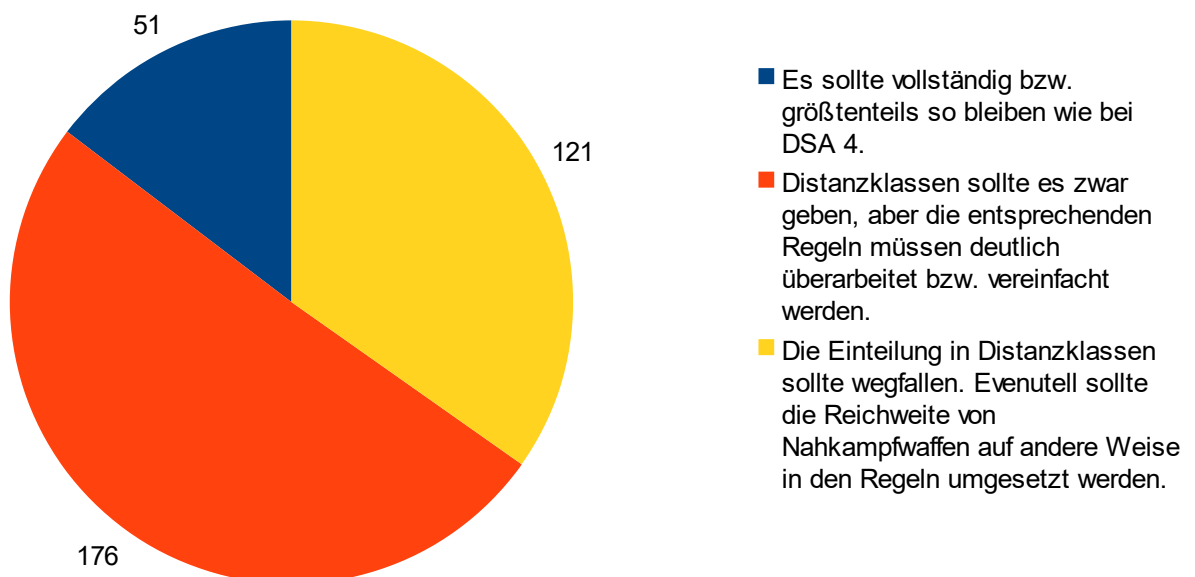
Frage 5 (348 Teilnehmer)

Sollten hinterhältige Angriffe bzw. Angriffe auf unbewusste Gegner effektiver sein als bei DSA 4?



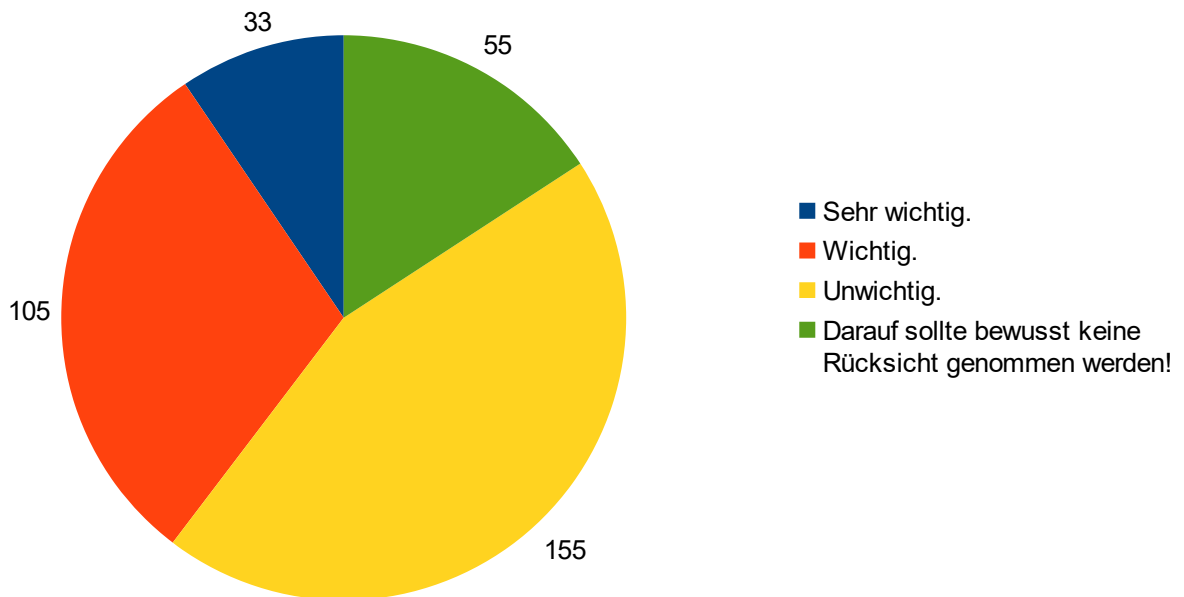
Frage 6 (348 Teilnehmer)

Inwieweit sollte das Konzept der Distanzklassen von Nahkampfwaffen in DSA 5 vorkommen?



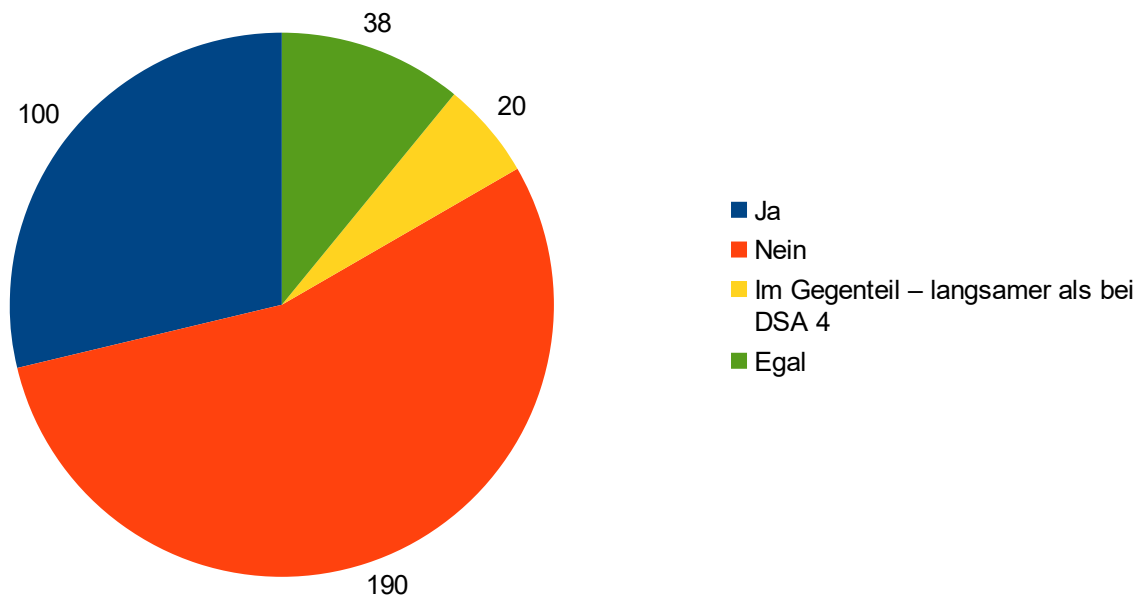
Frage 7 (348 Teilnehmer)

Wie wichtig ist es Dir, dass sich die Kampfregeln von DSA 5 gut mit einer visuellen Kampfdarstellung (z.B. mit einer "Kampfmatte" und Spielfiguren) umsetzen lassen?



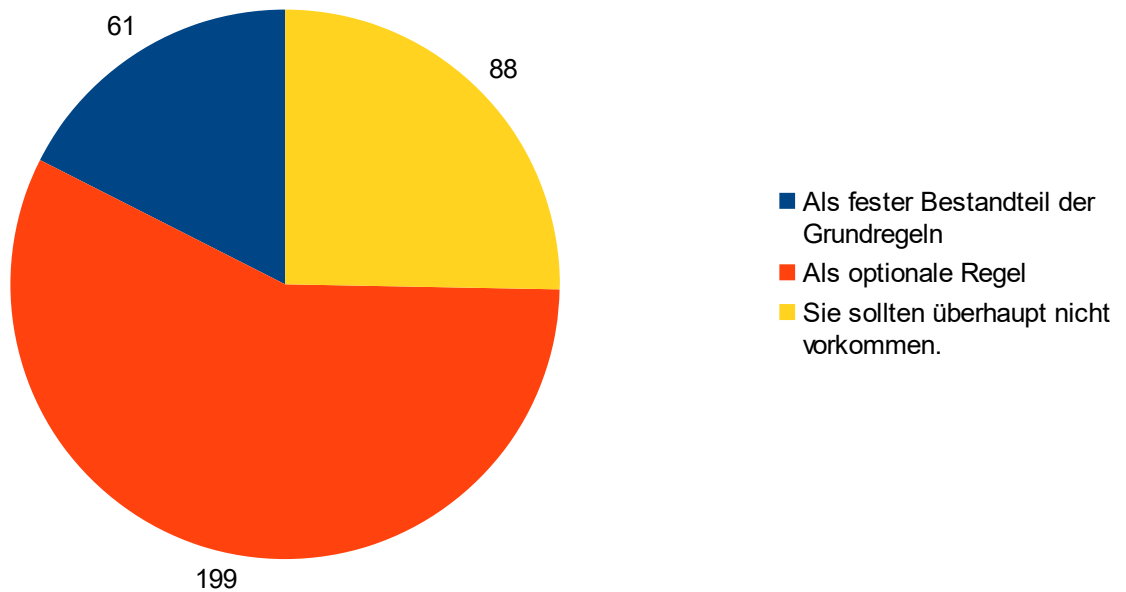
Frage 8 (348 Teilnehmer)

Sollte sich Astralenergie allgemein – auch ohne Sonderfertigkeiten und Vorteile – schneller regenerieren als bei DSA 4?



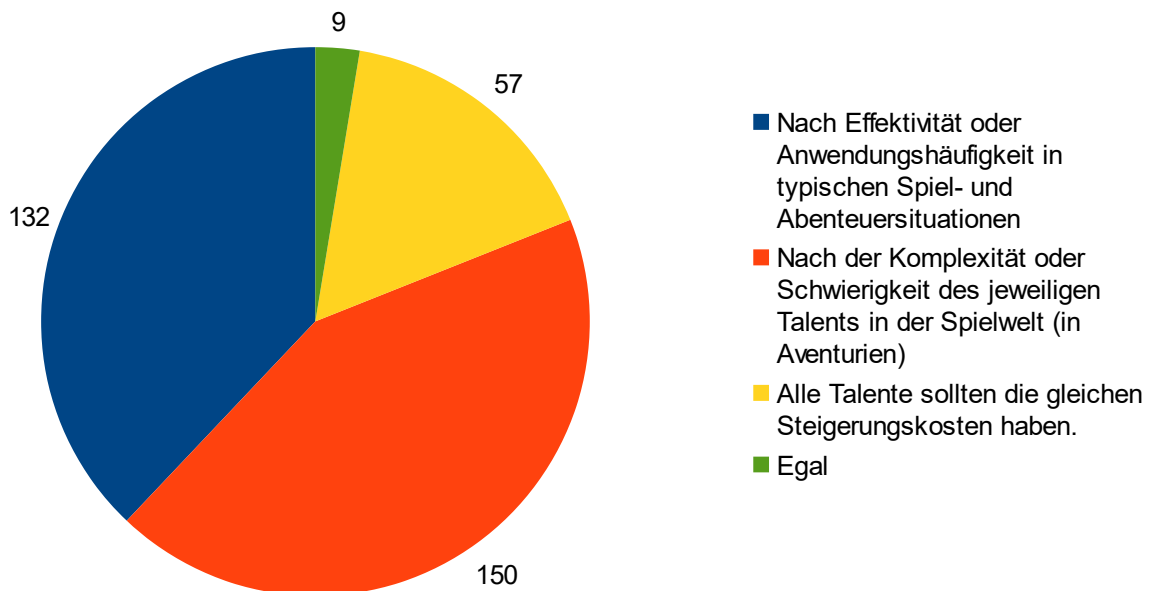
Frage 9 (348 Teilnehmer)

Wie sollten Glückspunkte für Spielerhelden zum Wiederwürfeln von Proben im Regelsystem verankert sein?



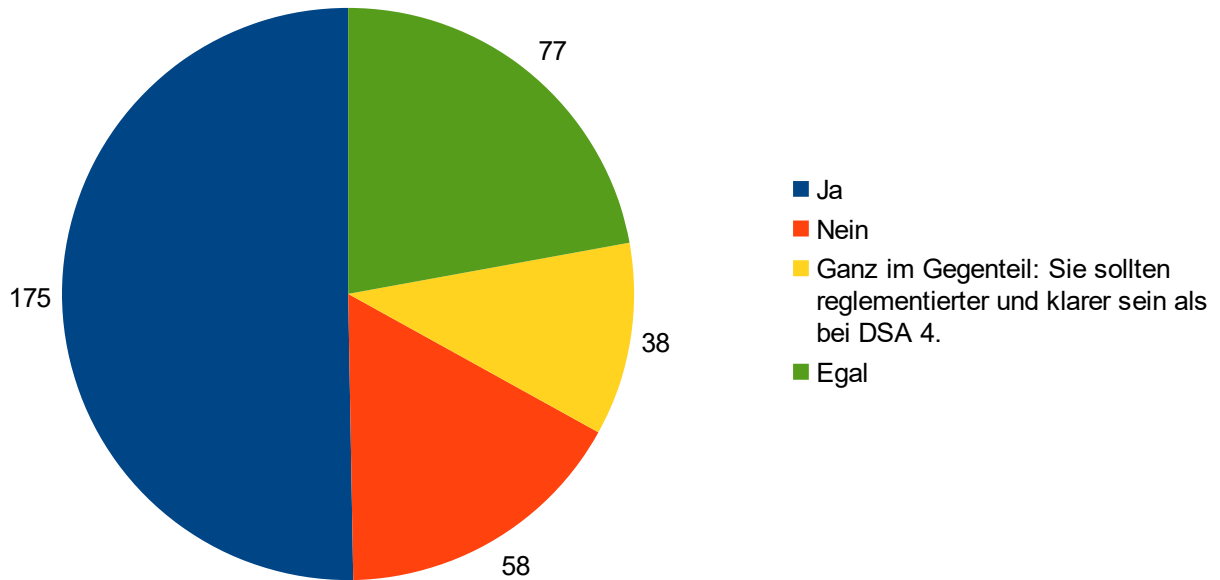
Frage 10 (348 Teilnehmer)

Auf welcher Basis sollten die Steigerungskosten von Talenten festgelegt werden?



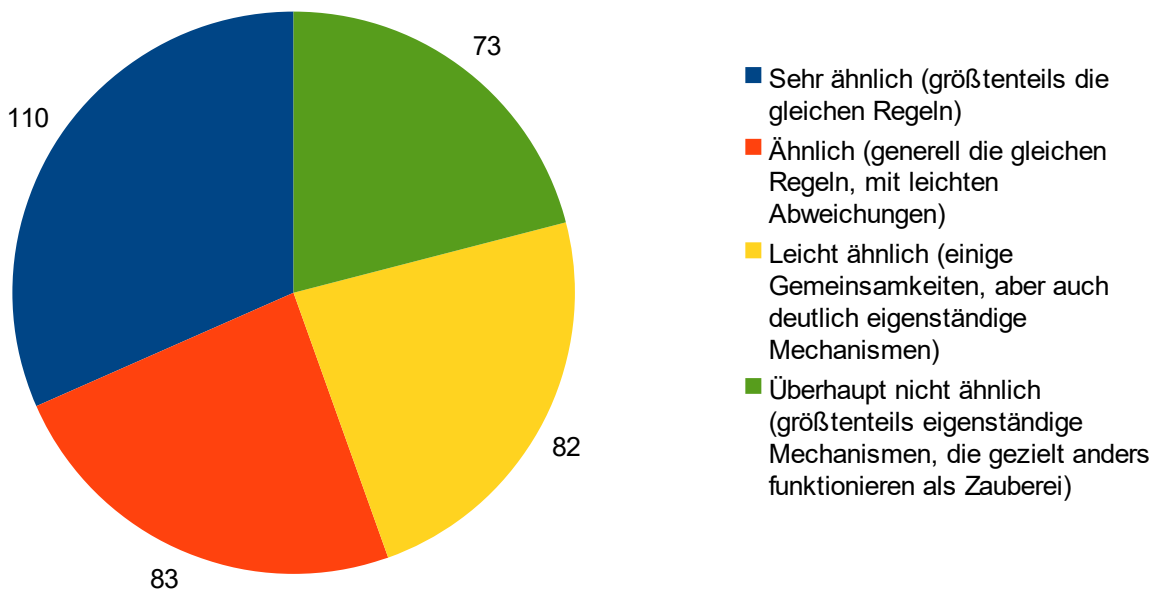
Frage 11 (348 Teilnehmer)

Sollten die Kräfte und übernatürlichen Fähigkeiten von Geweihten freiheitlicher und offener gestaltet sein als bei DSA 4 (wie z.B. in den Sonderregeln für die Dunklen Zeiten)?



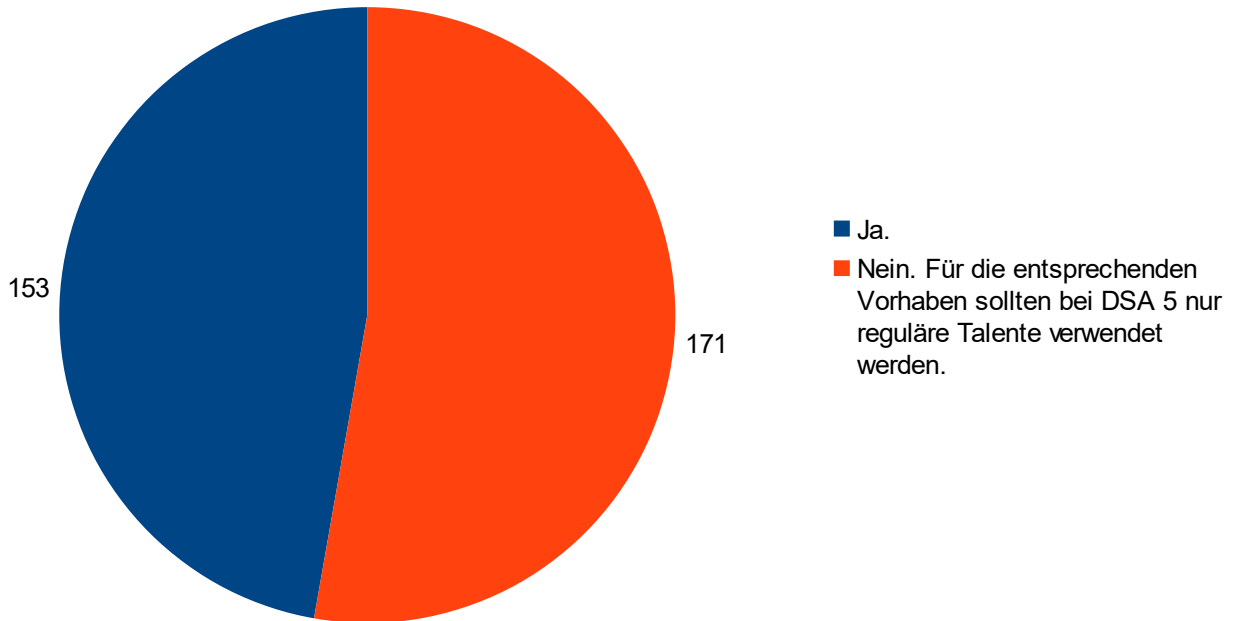
Frage 12 (348 Teilnehmer)

Wie ähnlich sollten Regeln für Geweihtenfähigkeiten denen für Zaubersprüche und magische Fähigkeiten sein?



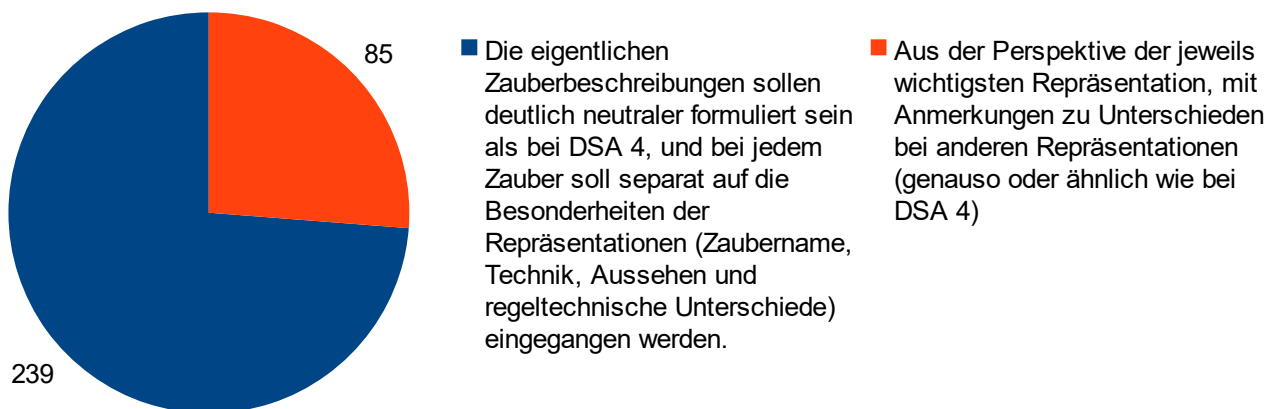
Frage 13 (324 Teilnehmer)

Soll es auch bei DSA 5 sog. "Meta-Talente" wie "Kräuter Suchen" und "Nahrung Sammeln" geben, die jeweils auf mehreren regulären Talenten basieren?



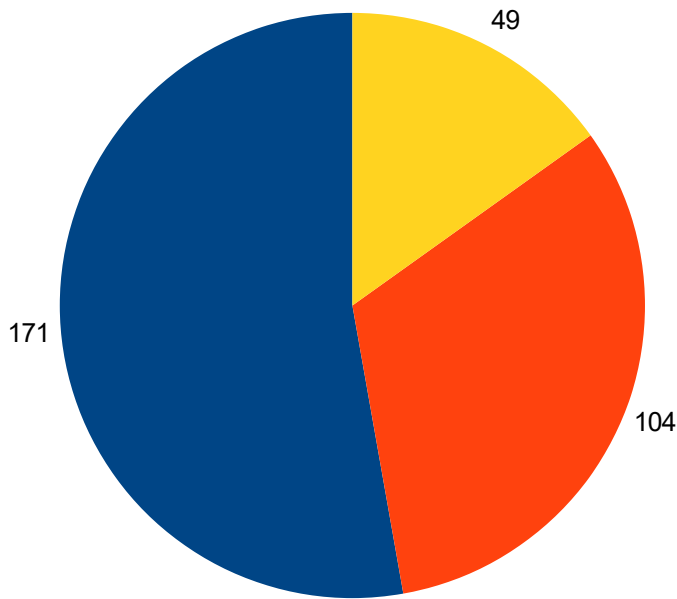
Frage 14 (324 Teilnehmer)

Wie sollen die Zaubersprüche bei DSA 5 in Hinblick auf verschiedene Repräsentationen dargestellt werden?



Frage 15 (324 Teilnehmer)

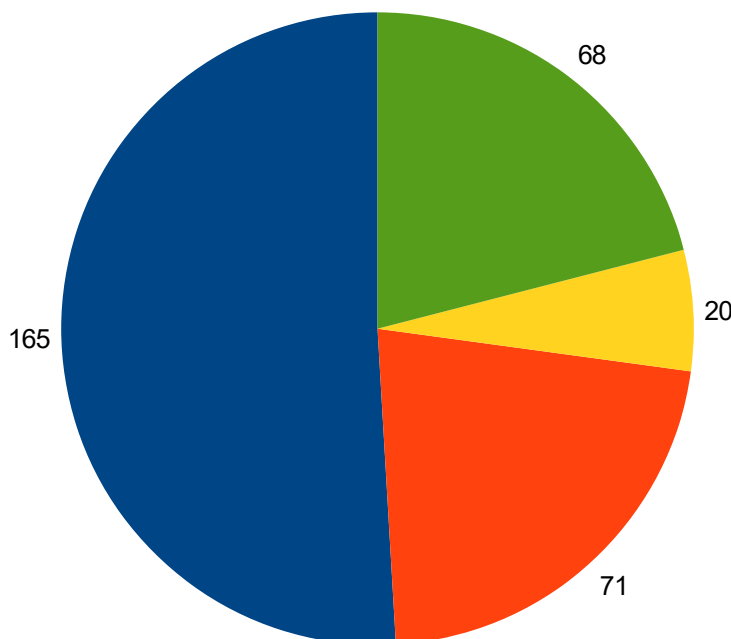
In welcher Form sollen Körperzonen in den Regeln von DSA 5 vorkommen?



- In den Grundregeln soll zwischen Körperzonen nicht regeltechnisch unterschieden werden, aber es soll dafür optionale Regeln geben (genauso oder ähnlich wie bei DSA 4).
- Körperzonen sollen standardmäßig in den Regeln vorkommen und nicht erst durch optionale Regeln.
- Eine regeltechnische Berücksichtigung von Körperzonen soll es bei DSA 5 generell nicht geben.

Frage 16 (324 Teilnehmer)

Wie soll die Kampfinitiative bei DSA 5 funktionieren?



- Einmalige Ermittlung, aber Veränderung von Initiativewerten durch Manöver, Wundeffekte etc. (genauso oder ähnlich wie bei DSA 4)
- Einmalige Ermittlung und keine Veränderung durch bestimmte Einflüsse (höchstens vielleicht durch bestimmte Zaubereffekte o.ä.)
- Neuermittlung der Initiativewerte pro Runde
- Die Reihenfolge von Kampfhandlungen sollte nach einem völlig anderen Prinzip (als bei DSA 4) ermittelt werden.

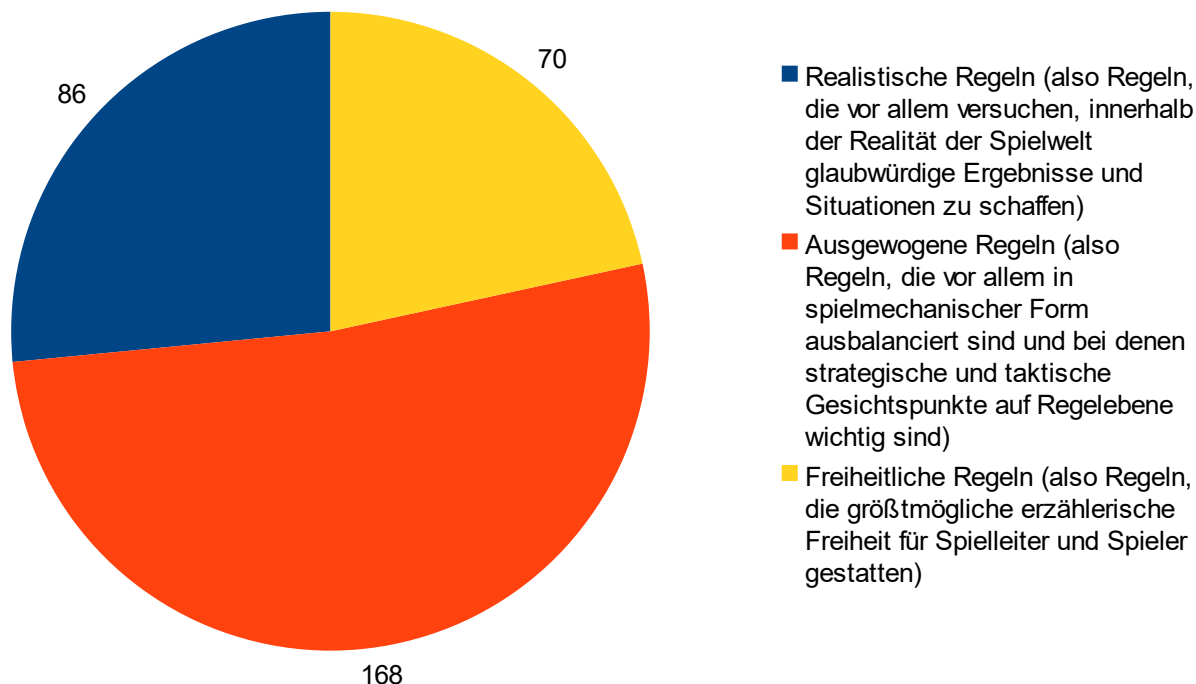
Frage 17 (324 Teilnehmer)

Wie sollen die Haupt-Regelbestandteile von DSA 5 auf Publikationen aufgeteilt werden?



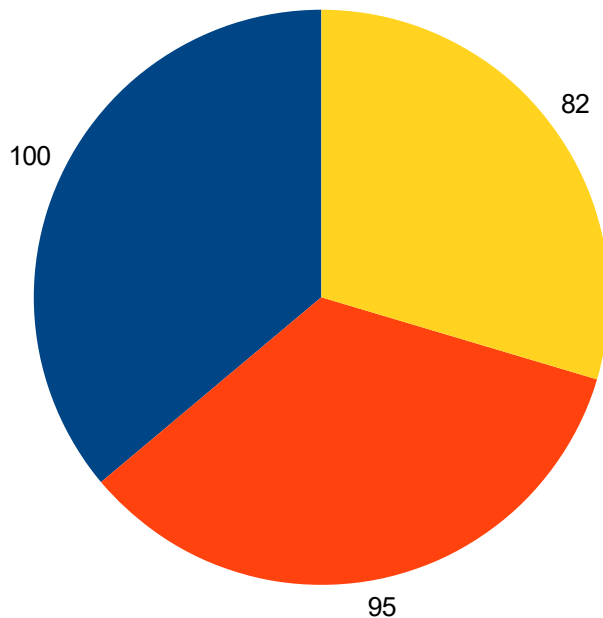
Frage 18 (324 Teilnehmer)

Wir gehen davon aus, dass es sowieso im Sinne jedes Rollenspielers ist, wenn ein Regelsystem generell einen guten Spielfluss ermöglicht oder ihn sogar unterstützt. Was aber ist sonst Eure wichtigste Design-Priorität für DSA 5?



Frage 19 (277 Teilnehmer)

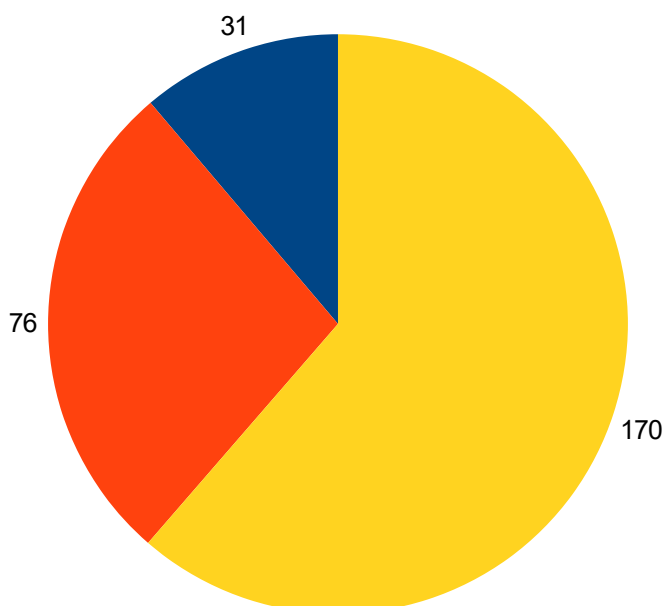
Die bisher zu DSA 5 veröffentlichten offiziellen Informationen legen nahe, dass die neue Edition ihrem Vorgänger in den meisten Belangen sehr ähnlich sein wird. Die bekannten Regeln sollen an diversen Stellen aufbereitet und vereinfacht werden, aber größere Veränderungen sind scheinbar nicht geplant. Wie findest Du das?



- Gut. Ein "überarbeitetes DSA 4", das vereinfacht und in einigen Details verbessert wird, ist der richtige Weg.
- Ich bin unsicher. Vielleicht ist das ein sinnvolles Konzept, aber vielleicht bleiben so auch alte Probleme bestehen.
- Schlecht. DSA 5 sollte stattdessen wesentliche Veränderungen mit sich bringen.

Frage 20 (277 Teilnehmer)

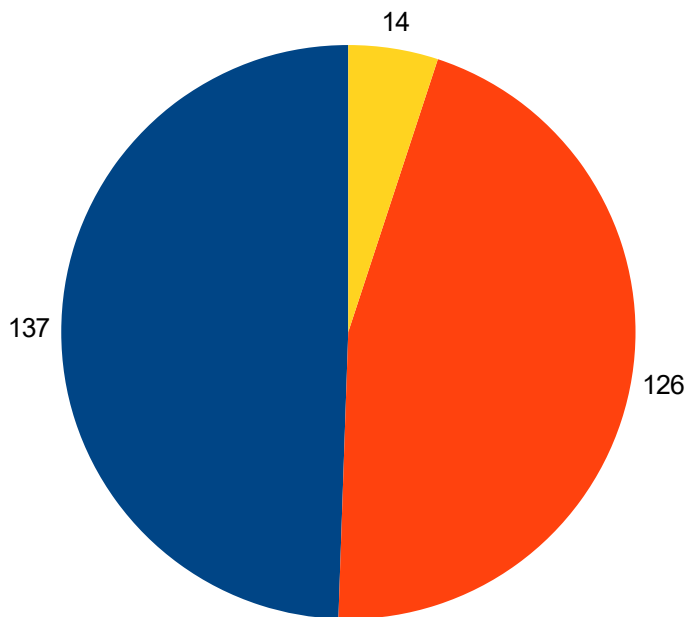
Würdest Du es in Ordnung finden, wenn auch bei DSA 5 Regelmaterial (z.B. erweiterte Regeln oder Regeln für Sonderfälle) in solchen Publikationen enthalten ist, die nicht zu den eigentlichen Regelpublikationen gehören?



- Ja. Regelmaterial darf wo immer nötig oder sinnvoll enthalten sein.
- Ja, aber nur in zentraleren Publikationen wie Regionalbeschreibungen oder thematischen Spielhilfen (also nicht in Abenteuern oder dem Aventurischen Boten)
- Nein. Publikationen außer den eigentlichen Regelbänden sollen kein Regelmaterial enthalten.

Frage 21 (277 Teilnehmer)

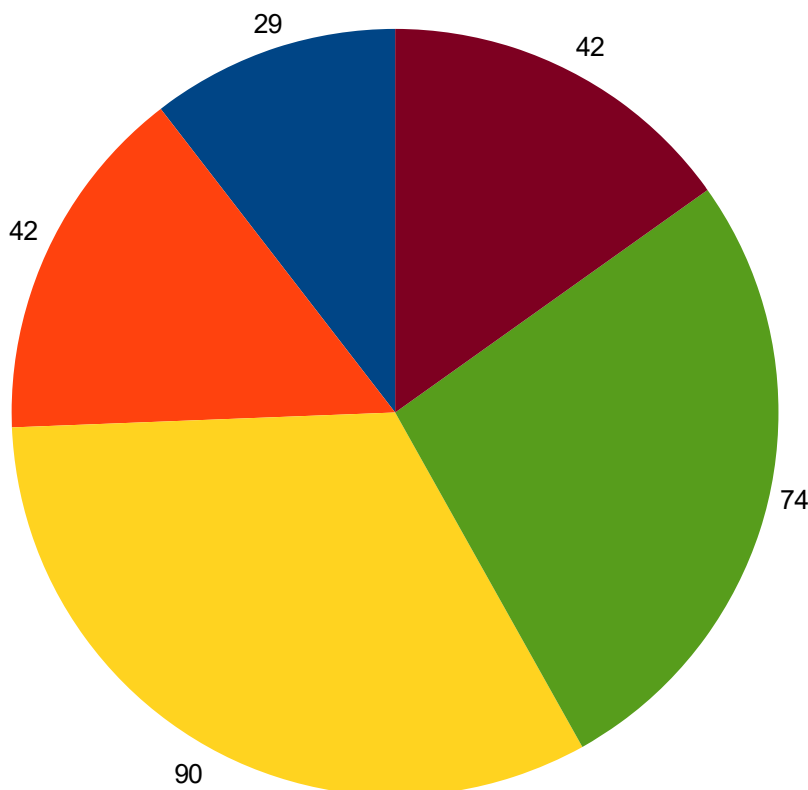
Soll das Grundregelwerk von DSA 5 deutlichere Hilfestellungen und Richtlinien für Spielleiter bieten (z.B. zur Vergabe von Abenteuerpunkten)?



- Ja. Das Grundregelwerk sollte entsprechendes Material für Spielleiter enthalten.
- Egal. Nötig ist sowas nicht, aber es würde mich auch nicht stören.
- Nein. Das würde mich eher stören.

Frage 22 (277 Teilnehmer)

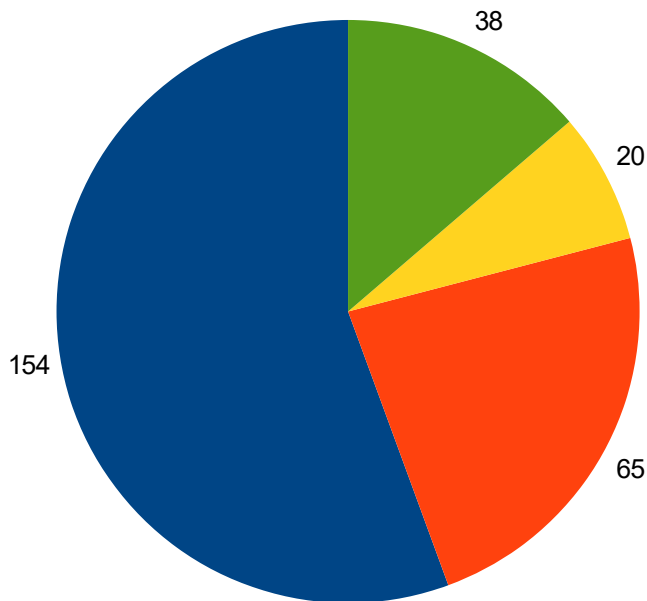
Sollen Talente bei DSA 5 gegenüber DSA 4 stärker zusammengefasst sein?



- Nein, im Gegenteil. Es sollte noch mehr und spezifischere Talente geben.
- Nein. Der Grad der Zusammenfassung sollte so oder so ähnlich sein wie bei DSA 4.
- Ja, aber nur speziellere Talente (z.B. bestimmte handwerkliche oder künstlerische Talente) sollten stärker zusammengefasst werden.
- Ja. Generell sollten die Talente etwas stärker zusammengefasst werden.
- Ja. Die Gesamtzahl der Talente bei DSA 5 sollte sehr viel geringer sein als bei DSA 4, und alle Talente sollten jeweils ein möglichst breites Spektrum an Einsatzbereichen abdecken.

Frage 23 (277 Teilnehmer)

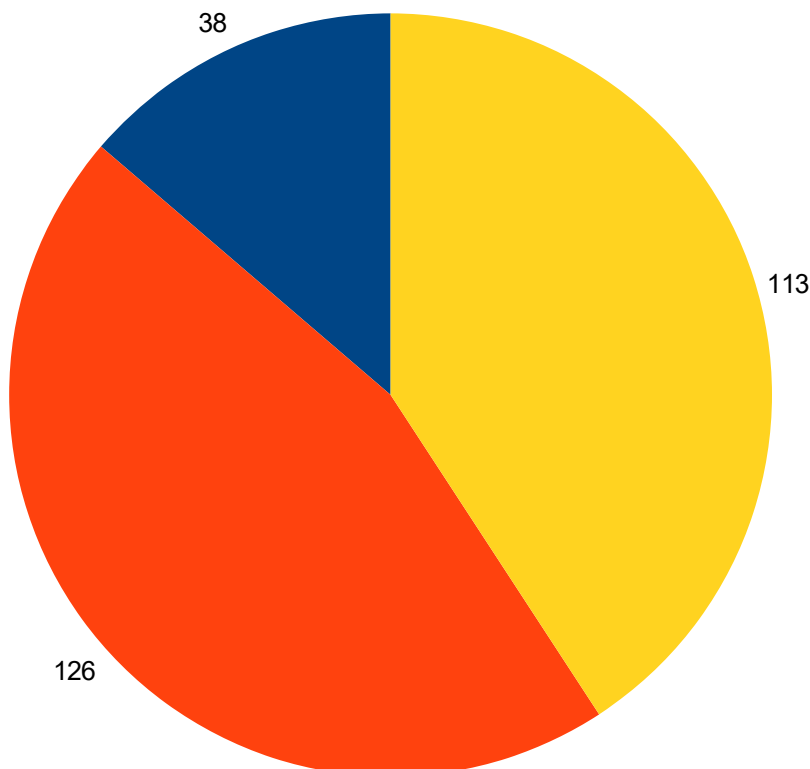
Wie sollen sich regeltechnische Wunden bei DSA 5 (in Form von Abzügen und Einschränkungen) auswirken?



- Die Auswirkungen sollten genauso oder ähnlich stark sein wie bei DSA 4.
- Die Auswirkungen sollten stärker sein als bei DSA 4.
- Die Auswirkungen sollten schwächer sein als bei DSA 4.
- Wunden im Stil von DSA 4 sollte es bei DSA 5 überhaupt nicht geben.

Frage 24 (277 Teilnehmer)

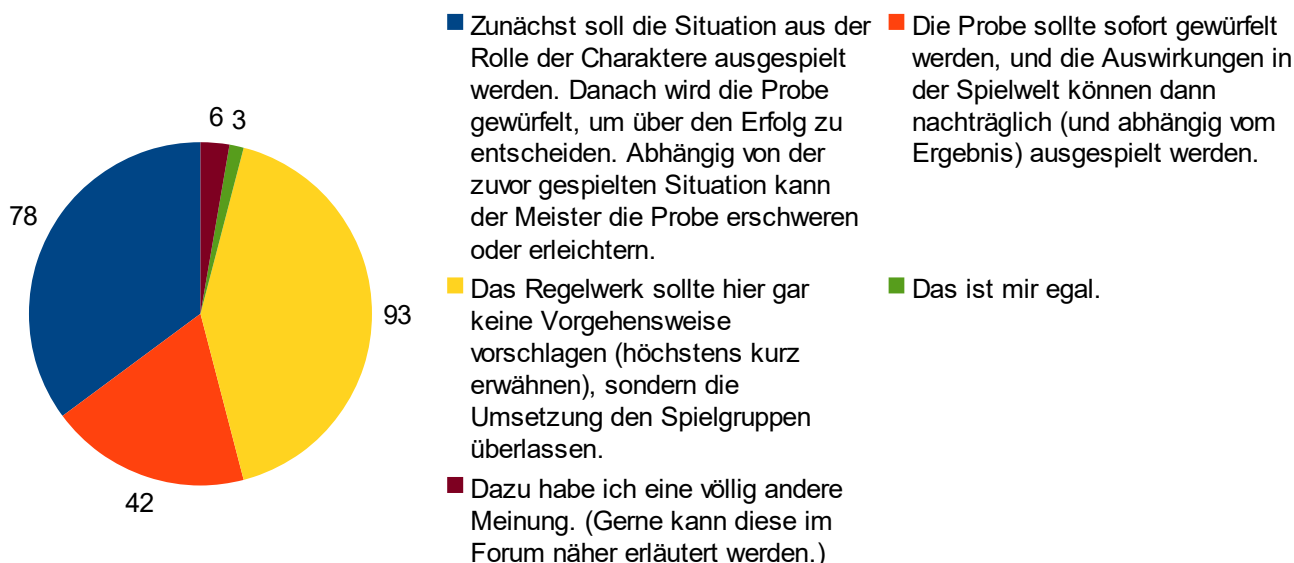
Wie sollen Kreaturen bei DSA 5 regeltechnisch dargestellt werden?



- Alle Kreaturen hauptsächlich nur mit solchen Werten und Fähigkeiten, die im Kampf relevant sind (so wie in allen bisherigen DSA-Editionen)
- Kulturschaffenden Wesen auch mit Angaben für Situationen außerhalb von Kämpfen (z.B. Talentwerte und Nicht-Kampf-Sonderfertigkeiten); alle anderen Lebewesen wie gehabt hauptsächlich nur mit kampfrelevanten Angaben
- Sowohl kulturschaffende Wesen als auch alle anderen Kreaturen möglichst sowohl mit Angaben für Kampf- als auch für Nicht-Kampf-Situationen

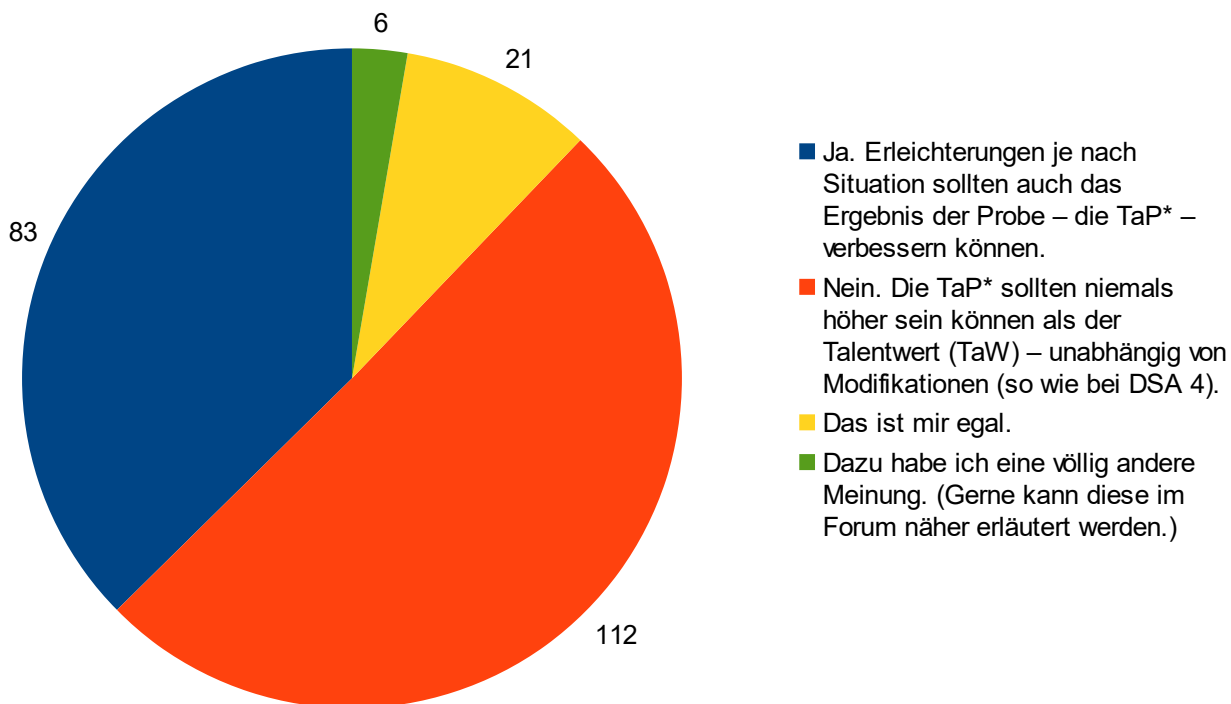
Frage 25 (222 Teilnehmer)

Welche Vorgehensweise soll DSA 5 für den Einsatz gesellschaftlicher Talente (vor allem von Überreden und Überzeugen) vorschlagen?



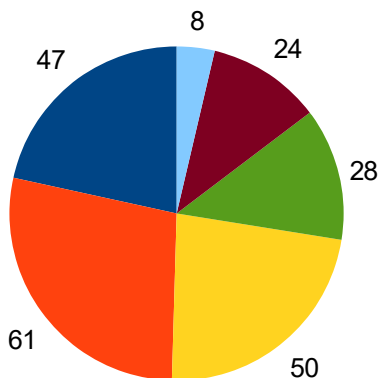
Frage 26 (222 Teilnehmer)

Sollten Erleichterungen die bei Talentproben übrig behaltenen Talentpunkte (TaP*) erhöhen können?



Frage 27 (222 Teilnehmer)

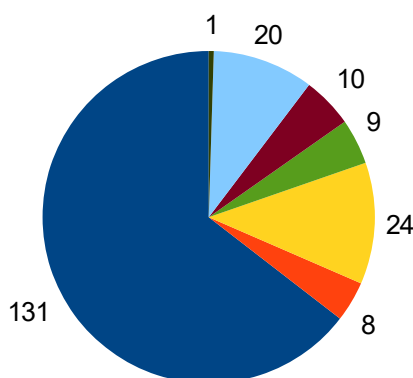
Sind Dir die Talentbeschreibungen bei DSA 4.1 im Hinblick auf die Anwendung des jeweiligen Talents generell ausführlich genug?



- Ja. Mir genügen die Anwendungsdetails bei DSA 4.1, und sie sollten bei DSA 5 auch nicht ausführlicher sein.
- Ja. Mir genügen die Anwendungsdetails bei DSA 4.1. Ich hätte aber andererseits auch nichts dagegen, wenn sie bei DSA 5 ausführlicher würden.
- Nein. Für einzelne (z.B. besonders häufig benötigte) Talente sollte es mehr Details geben; die Beschreibungen diverser anderer Talente können ruhig wie bisher ausfallen.
- Nein. Bei allen bzw. den meisten Talenten sollten die Beschreibungstexte detaillierter auf die Anwendung eingehen.
- Mir sind sie bei DSA 4.1 sogar zu ausführlich. Sie sollten bei DSA 5 knapper ausfallen.
- Das ist mir egal.
- Dazu habe ich eine völlig andere Meinung. (Gerne kann diese im Forum näher erläutert werden.)

Frage 28 (203 Teilnehmer)

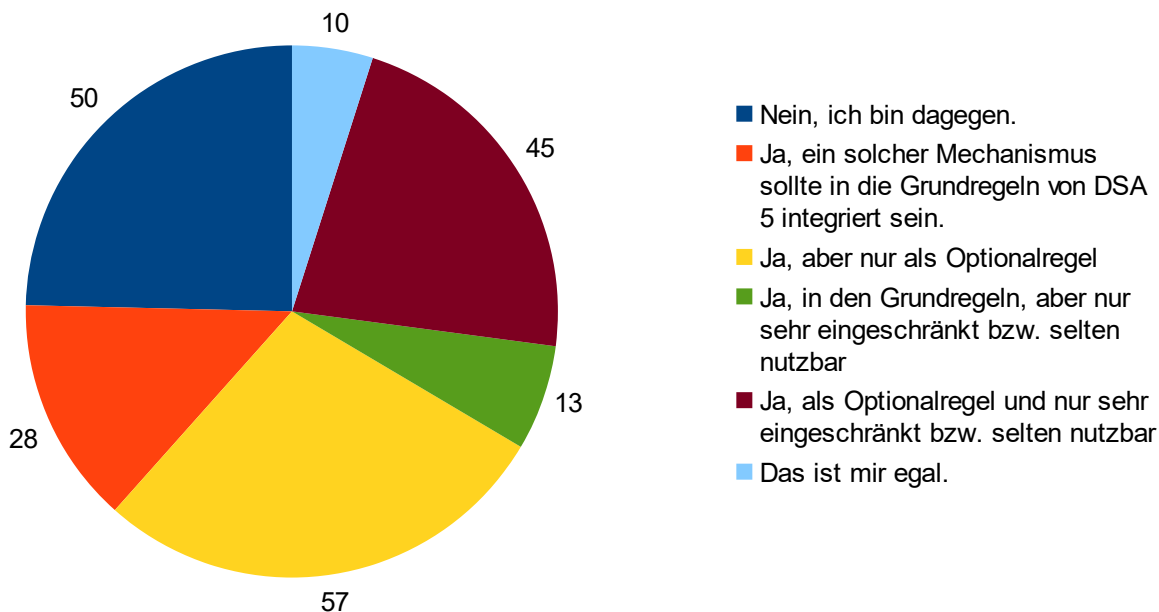
Abgesehen davon, dass dieses Szenario aktuell eher unwahrscheinlich ist: Was würdest Du davon halten, wenn DSA 5 zusätzlich zum W20 und W6 noch weitere Würfelarten verwenden würde (z.B. W4, W8, W10, W12 oder W100)?



- Auch DSA 5 sollte nur mit W20 und W6 arbeiten.
- DSA 5 sollte auch andere Würfelarten standardmäßig nutzen.
- In besonderen Regelsituationen oder bei besonderen Tabellen wäre die Verwendung weiterer Würfelarten wünschenswert, aber nicht in normalen Situationen.
- Weitere Würfelarten fände ich gut – aber nur in einem anderen Probensystem.
- Am liebsten wäre es mir, wenn DSA 5 für alles nur eine einzige Würfelart nutzen würden (z.B. nur W20 oder nur W6).
- Das ist mir egal.
- Dazu habe ich eine völlig andere Meinung.

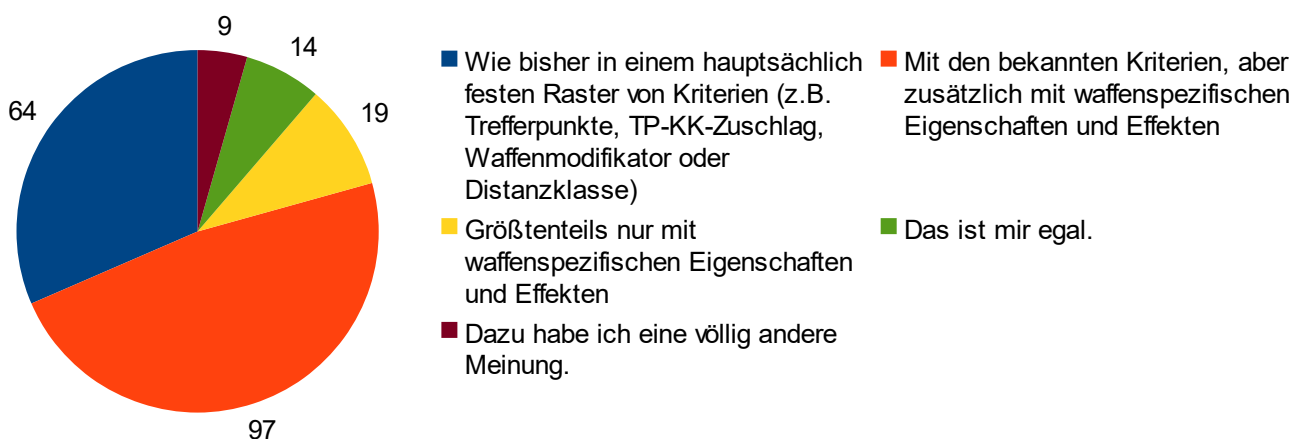
Frage 29 (203 Teilnehmer)

Sollte DSA 5 einen Regelmechanismus vorsehen, mit dem das Leben von Helden gerettet werden kann? Beispiele dafür aus anderen Systemen sind die "Fate Points" ("Schicksalspunkte") bei Warhammer sowie die "Hand of God" ("Hand Gottes") bei Shadowrun.



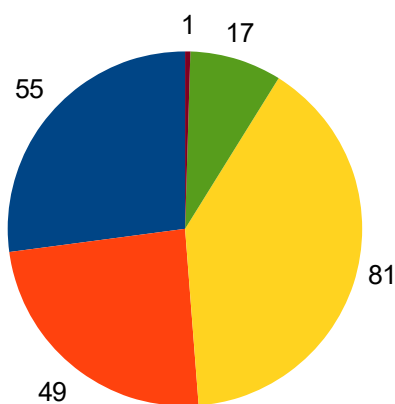
Frage 30 (203 Teilnehmer)

Wie sollen die Waffen bei DSA 5 regeltechnisch beschrieben werden?



Frage 31 (203 Teilnehmer)

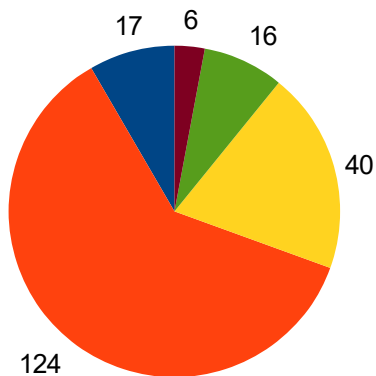
Sollen kleine Schwächen, schlechte Angewohnheiten oder Marotten von Helden bereits als reguläre Nachteile abgebildet werden und entsprechend Punktegutschriften geben?



- Ja. Auch solche kleinen Nachteile sollten Punktegutschriften Wert sein.
- Kleine Nachteile sollten zwar regeltechnische Bedeutung haben, aber keine reguläre Punktegutschriften, sondern anderweitige (kleine) Vergütungen erbringen.
- Nein. Kleine Nachteile dieser Art sollten nicht in regeltechnischer, sondern nur in rollenspielerischer Art im Spiel vorkommen.
- Dazu habe ich eine völlig andere Meinung.
- Das ist mir egal.

Frage 32 (203 Teilnehmer)

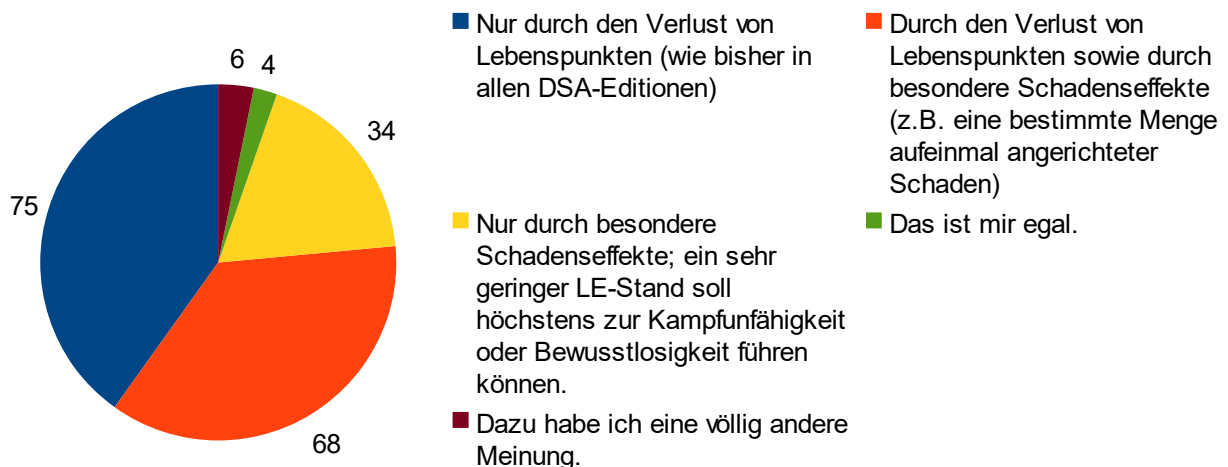
In welcher Form sollen bei DSA 5 Kampfmanöver von Sonderfertigkeiten abhängig sein?



- Für den Einsatz aller Kampfmanöver, die über reguläre Attacken und Paraden hinausgehen, sollte ein Held über entsprechende Sonderfertigkeiten verfügen müssen.
- Sonderfertigkeiten sollten nur für einige sehr spezielle Kampfmanöver nötig sein – alle anderen sollen einfach so für jeden Kämpfer einsetzbar sein.
- Dazu habe ich eine völlig andere Meinung.
- Für einige einfache bzw. übliche Kampfmanöver wie Wuchtschläge oder Finten sollten Sonderfertigkeiten nicht nötig sein (sie aber evtl. verbessern können), für etwas speziellere aber schon.
- Kein Kampfmanöver soll Sonderfertigkeiten voraussetzen.

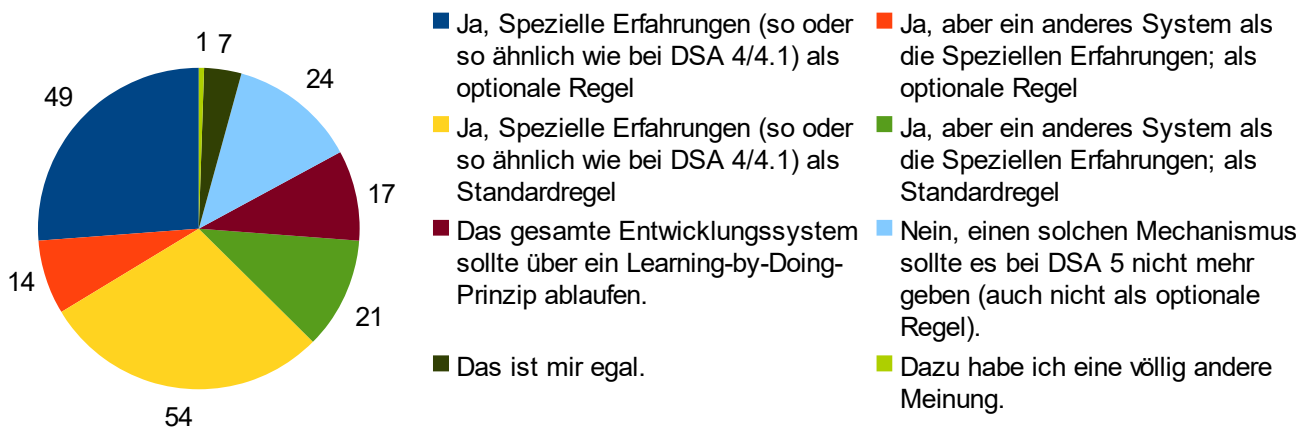
Frage 33 (187 Teilnehmer)

Wie soll ein Charakter oder eine Kreatur im Kampf zu Tode kommen können?



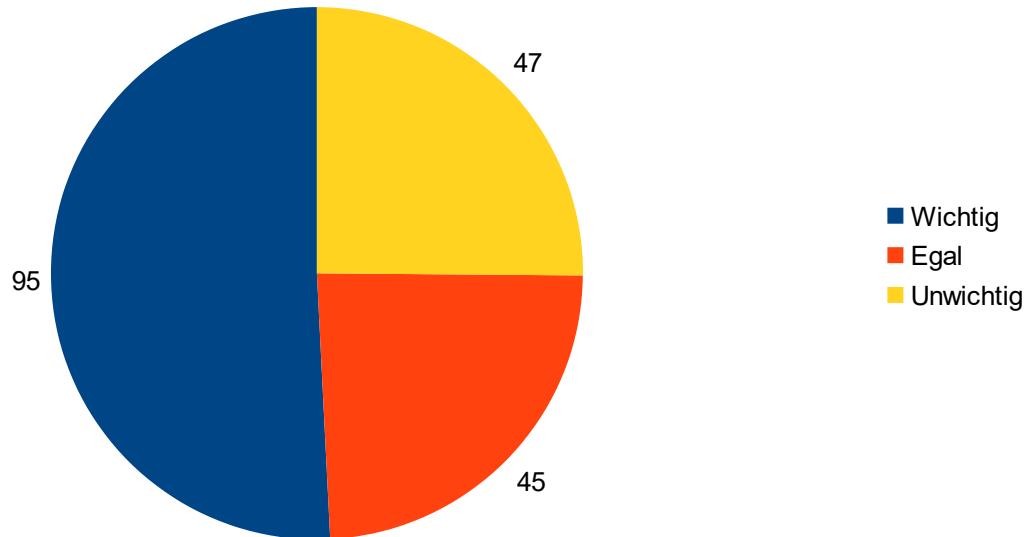
Frage 34 (187 Teilnehmer)

Sollte das Erfahrungs- und Entwicklungssystem bei DSA 5 zusätzlich zur regulären Steigerung über Abenteuerpunkte auch einen Learning-by-Doing-Aspekt wie die Speziellen Erfahrungen (optionale Regel bei DSA 4/4.1) bieten?



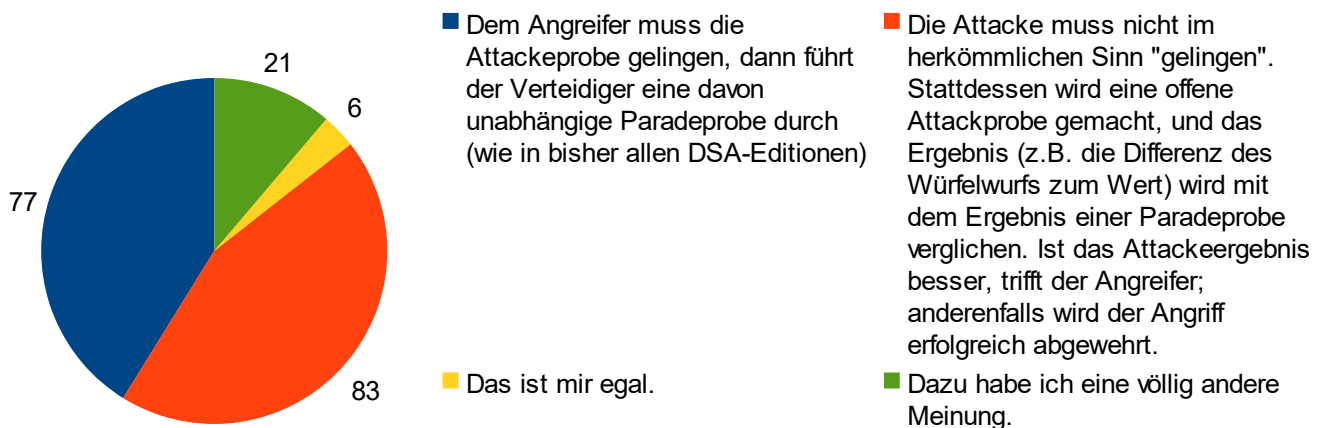
Frage 35 (187 Teilnehmer)

Wie wichtig ist es Dir, dass die Regeln von DSA 5 nicht nur für Helden und Meisterpersonen, sondern auch für alle möglichen Kreaturen (unterschiedlicher Größen) einheitlich sind?



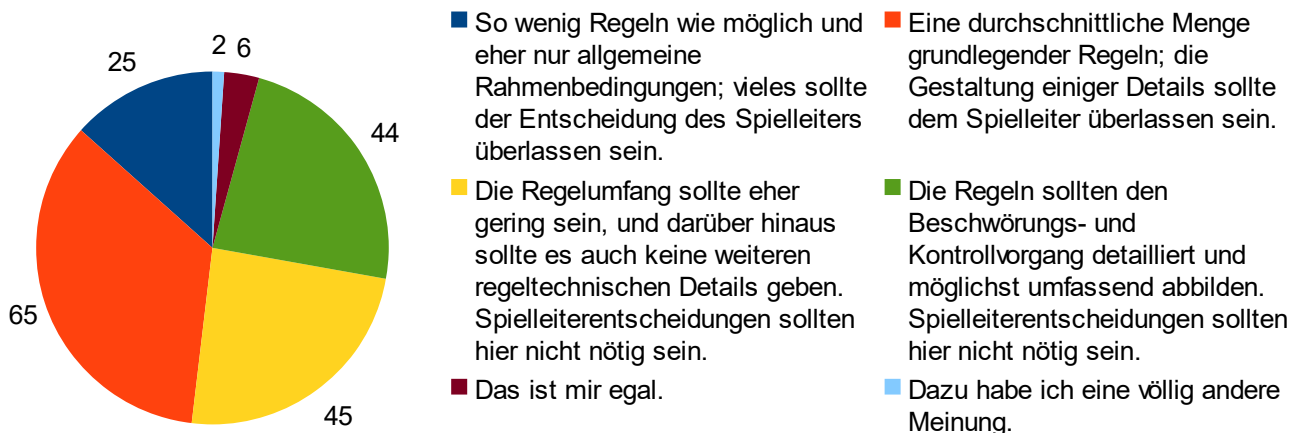
Frage 36 (187 Teilnehmer)

Mal angenommen, das wäre noch nicht entschieden: Wie soll das reguläre Attacke-Parade-Modell bei DSA 5 funktionieren?



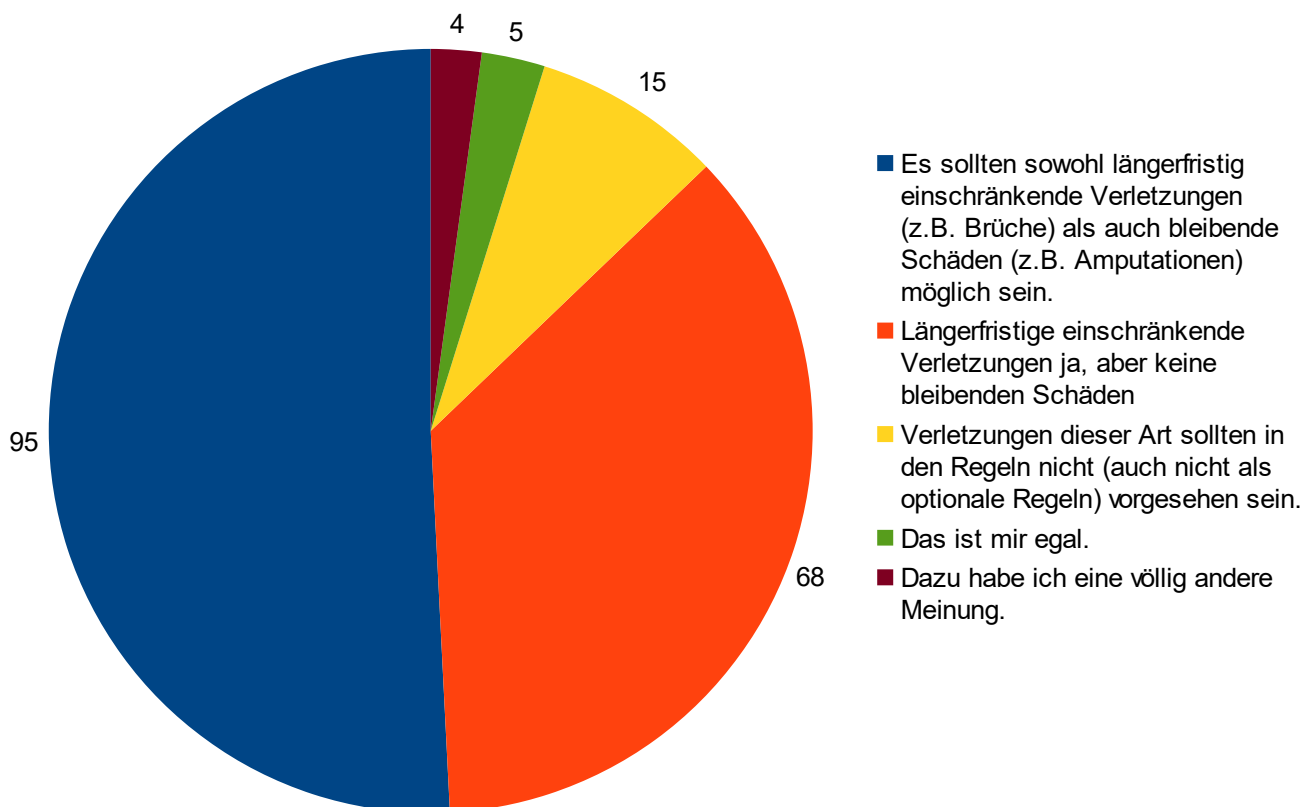
Frage 37 (187 Teilnehmer)

Unabhängig von der bisherigen Umsetzung – welchen Grad an Detailliertheit bevorzugst Du bei den Regeln zur Beschwörung und Kontrolle von Kreaturen (Elementarwesen, Dämonen, Geistern etc.)?



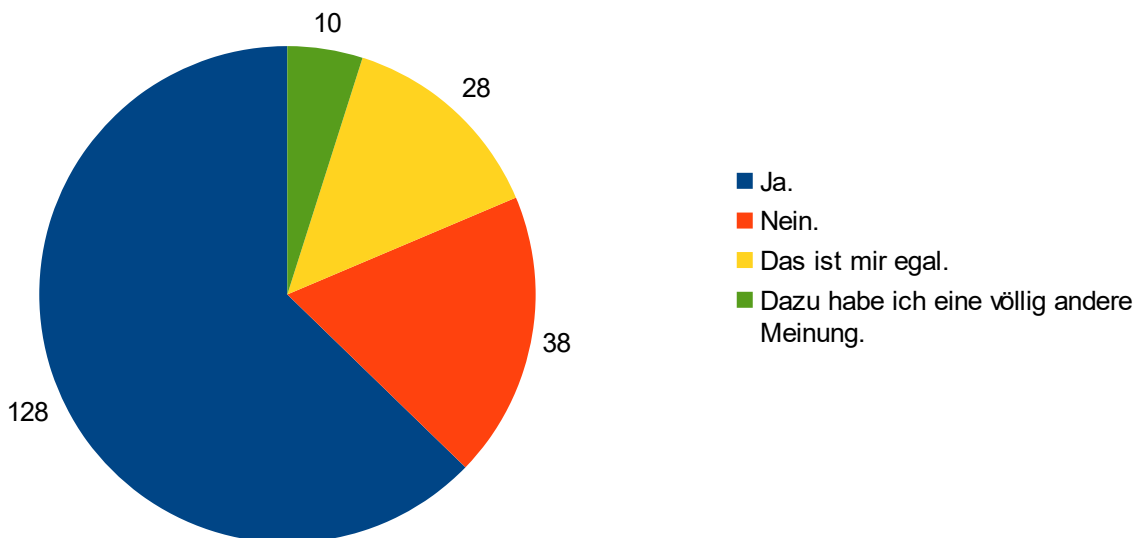
Frage 38 (187 Teilnehmer)

Sollte Schaden (von Waffen und aus sonstigen Quellen) auch längerfristig einschränkende Verletzungen wie z.B. Knochenbrüche, Schädel-Hirn-Traumata oder sogar Amputationen verursachen können?



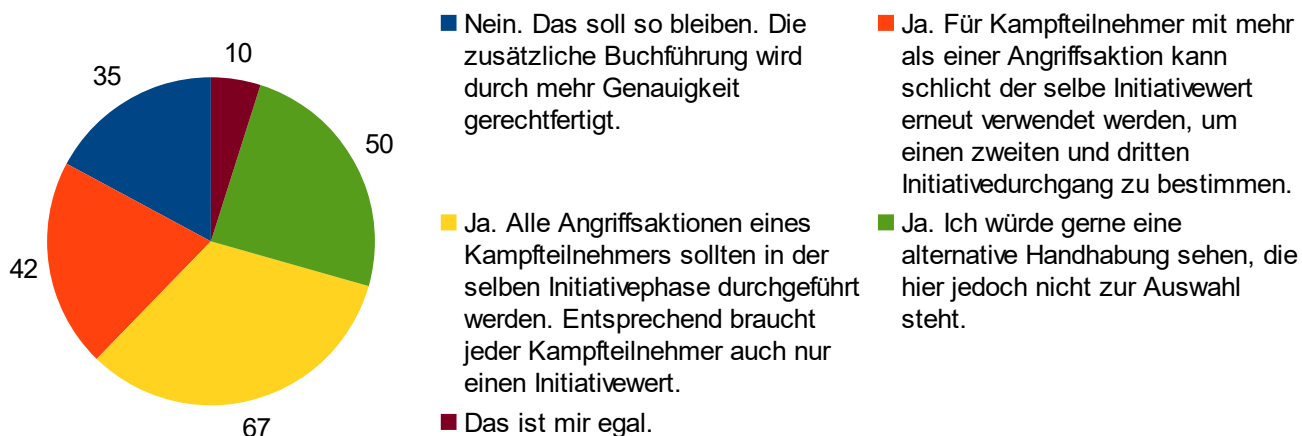
Frage 39 (204 Teilnehmer)

Soll die Eigenschaft Körperkraft auch bei DSA 5 Einfluss auf Attacke- und Parade-
werte haben (z.B. bei der Berechnung der Basiswerte)?



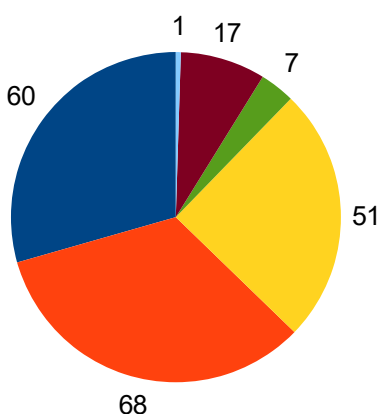
Frage 40 (204 Teilnehmer)

Wird bei einem Kampf mit DSA 4/4.1 die optionalen Regel zur Umwandlung von
Aktionen sowie das optionale Manöver Beidhändiger Kampf verwendet, müssen
für jeden Kampfteilnehmer zwei oder sogar drei Initiativwerte im Auge behalten
werden (die bei Veränderung der Initiative auch immer komplett angepasst wer-
den müssen). Soll das bei DSA 5 anders gehandhabt werden?



Frage 41 (204 Teilnehmer)

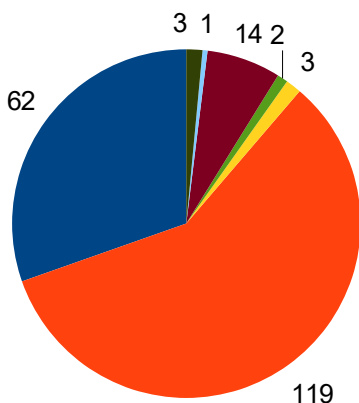
Die Handlungsmöglichkeiten eines Kampfteilnehmers pro Runde sind in bisher allen DSA-Editionen standardmäßig auf eine Angriffsaktion (bzw. eine "Aktion") und eine Abwehraktion (bzw. eine "Reaktion") festgelegt. Zwar ermöglicht die optionale Regel des Umwandelns, alternativ zwei Angriffs- oder zwei Abwehraktionen durchzuführen (mit vorheriger Ansage und entsprechenden Erschwernissen), aber die Kampfregeln gehen generell von einem Angriff und einer Abwehr aus. Sollte das bei DSA 5 so bleiben?



- Ja. Auch bei DSA 5 sollten die Handlungsmöglichkeiten pro Kampfrunde standardmäßig aus einer Angriffs- und einer Abwehraktion bestehen.
- Nein. Stattdessen sollte jeder Kampfteilnehmer eine bestimmte Anzahl (z.B. 2 oder 3) allgemeiner Handlungsmöglichkeiten haben, die nach Bedarf für Angriffe, Verteidigungen oder sonstige Handlungen verwendet werden können.
- Nein. Stattdessen sollten die Handlungsmöglichkeiten jedes Kampfteilnehmers von den von ihm geführten Waffen u.ä. Gegenständen abhängen. (Beispiel: Ein Schwert könnte z.B. einen Angriff und eine Verteidigung erlauben, ein Schild vielleicht zwei Verteidigungen.)
- Nein. Ich würde gerne eine alternative Handhabung sehen, die hier jedoch nicht zur Auswahl steht.
- Nein. Jeder Kampfteilnehmer sollte pro Kampfrunde im Normalfall genau 1 Handlungsmöglichkeit haben (also entweder ein Angriff oder eine Verteidigung oder eine anderweitige Handlung).
- Das ist mir egal.

Frage 42 (204 Teilnehmer)

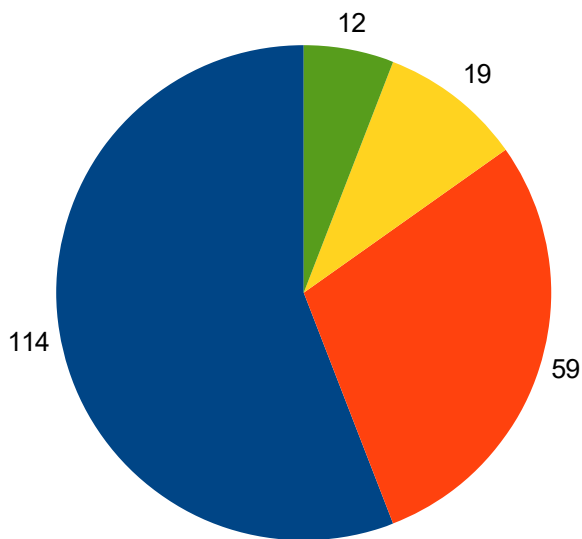
Welchen Differenzierungsgrad sollte es bei den Kampftalenten von DSA 5 geben?



- Den gleichen oder einen ähnlichen wie bisher (also Talente wie Schwerter, Speere, Dolche und Hieb Waffen)
- Es sollte etwas weniger und etwas stärker zusammengefasste Kampftalente geben.
- Es sollte nur zwei Kampftalente geben: Nahkampf (inklusive waffenloser Kampf) und Fernkampf.
- Es sollte nur drei Kampftalente geben: Nahkampf (inklusive waffenloser Kampf), Schusswaffen, Wurfaffen.
- Es sollte nur vier Kampftalente geben: Nahkampf, Waffenloser Kampf, Schusswaffen, Wurfaffen.
- Dazu habe ich eine völlig andere Meinung.
- Das ist mir egal.

Frage 43 (204 Teilnehmer)

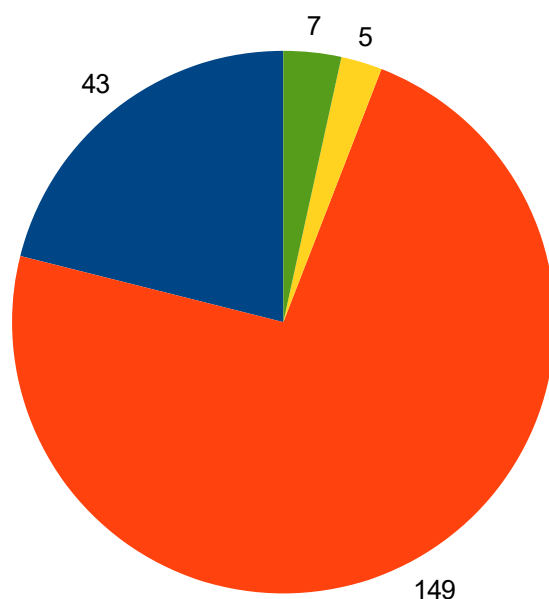
Sollte Bewegung auch bei DSA 5 eine oder mehrere reguläre Aktion verbrauchen oder sollte sie unabhängig von Aktionen durchgeführt werden können?



- Bewegung sollte – je nach Geschwindigkeit – eine oder mehrere Aktionen verbrauchen (wie bisher).
- Bewegung sollte unabhängig von Aktionen sein und entsprechend auch keine Aktionen kosten.
- Das ist mir egal.
- Dazu habe ich eine völlig andere Meinung.

Frage 44 (204 Teilnehmer)

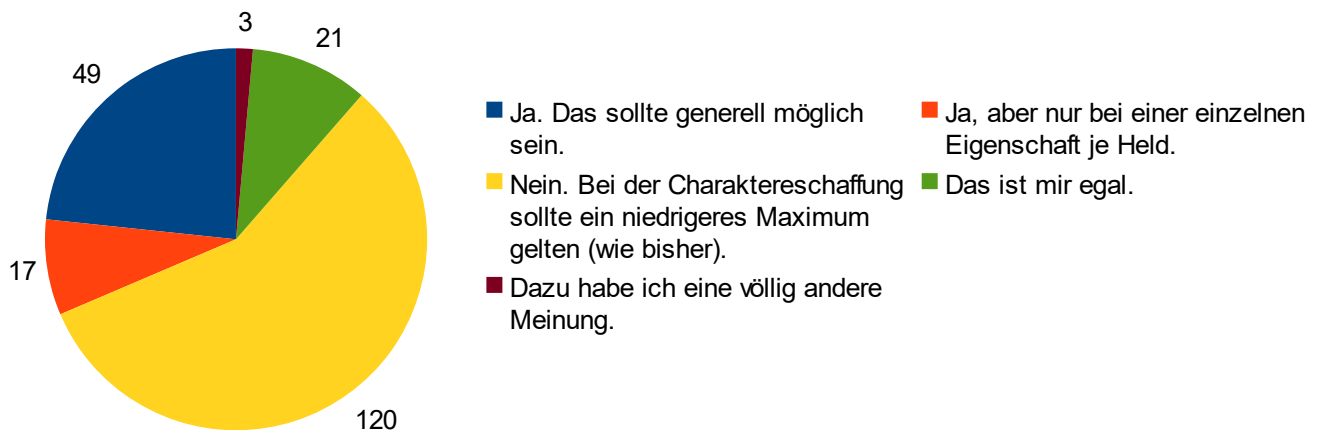
Bei DSA 4/4.1 wird zwischen gewöhnlichem Ausweichen (eine Freie Aktion) und sog. Gezieltem Ausweichen (eine normale Abwehraktion) unterschieden, die mehrere unterschiedliche Voraussetzungen und Auswirkungen haben. Sollte es diese zwei verschiedenen Ausweichen-Arten auch bei DSA 5 geben?



- Ja. Die Unterscheidung finde ich sinnvoll.
- Nein. Es sollte nur eine Art des Ausweichens geben.
- Das ist mir egal.
- Dazu habe ich eine völlig andere Meinung.

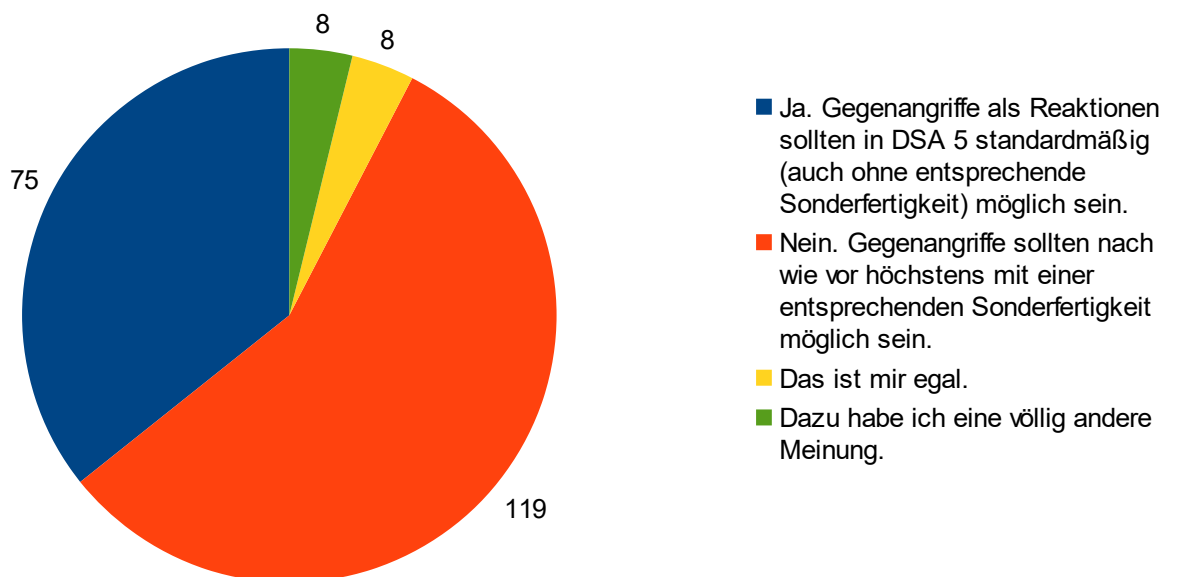
Frage 45 (210 Teilnehmer)

Soll es bei DSA 5 für Spielerhelden möglich sein, bereits bei der Charaktererschaffung den Maximalwert einer Eigenschaft zu erreichen?



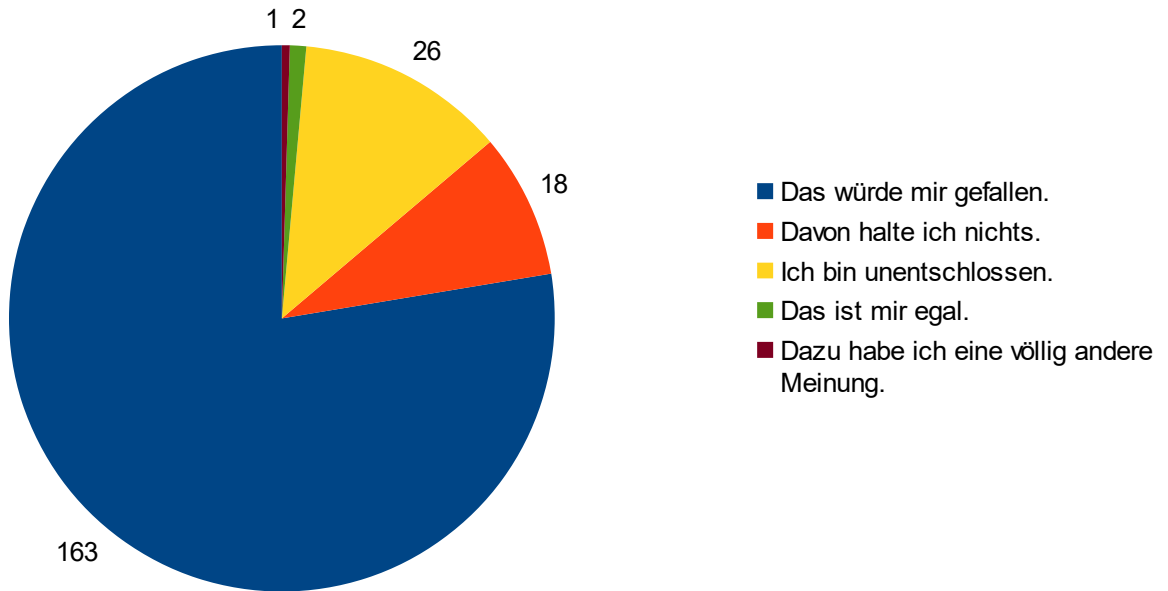
Frage 46 (210 Teilnehmer)

Sollte ein Kampfteilnehmer bei DSA 5 standardmäßig die Möglichkeit haben, statt einer Parade oder einem Ausweichversuch einen Gegenangriff als Reaktion (bzw. "Abwehraktion") durchzuführen?



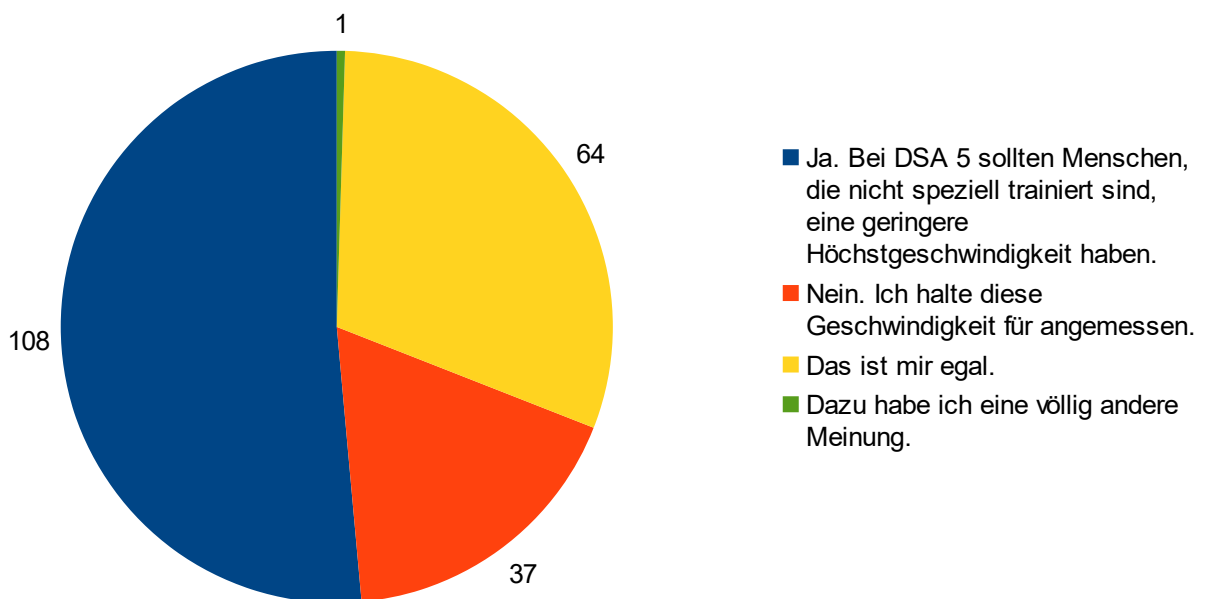
Frage 47 (210 Teilnehmer)

Was würdest Du davon halten, wenn Geweihte bei DSA 5 Karmaenergie auch für bestimmte Handlungen oder Verhaltensweisen zurückgewinnen würden, die jeweils dem Wesen ihres Gottes entsprechen?



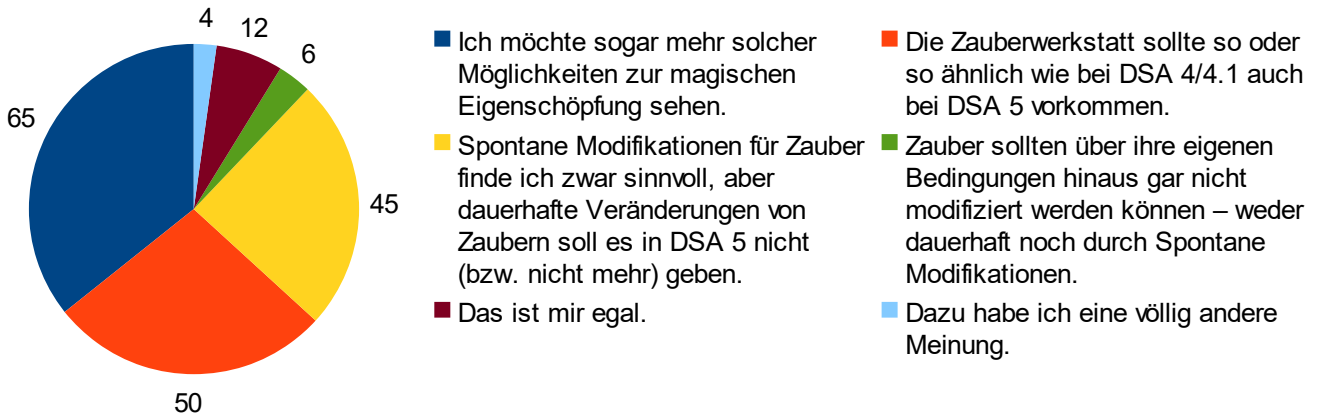
Frage 48 (210 Teilnehmer)

Auch normale menschliche Charaktere mit wenigstens durchschnittlicher Gewandtheit (wenigstens Gewandtheit 11) kommen bei DSA 4 leicht auf eine Laufgeschwindigkeit von 8 Metern pro Sekunde. Bist Du der Meinung, dass dieses Tempo in DSA 5 etwas herabgesetzt werden sollte?



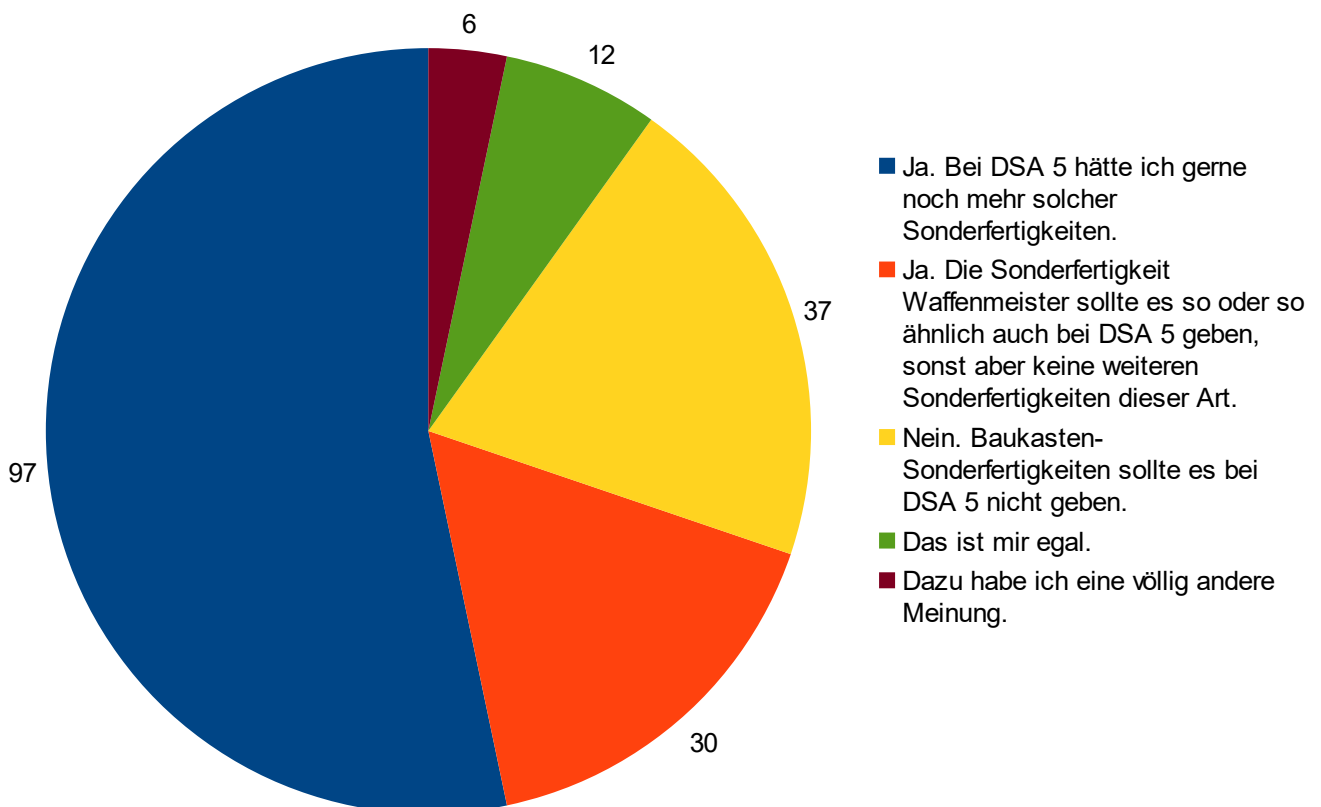
Frage 49 (182 Teilnehmer)

Das Experten-Regelmodell der sog. Zauberwerkstatt erlaubt es Zauberkundigen, vorhandene Zaubersprüche bleibend zu modifizieren und so gewissermaßen neue Zauber zu kreieren. Möchtest Du solche kreativ-freiheitlichen Magieregeln auch bei DSA 5 sehen oder ziehst Du es vor, wenn Zaubersprüche immer verlässlich und festgeschrieben sind?



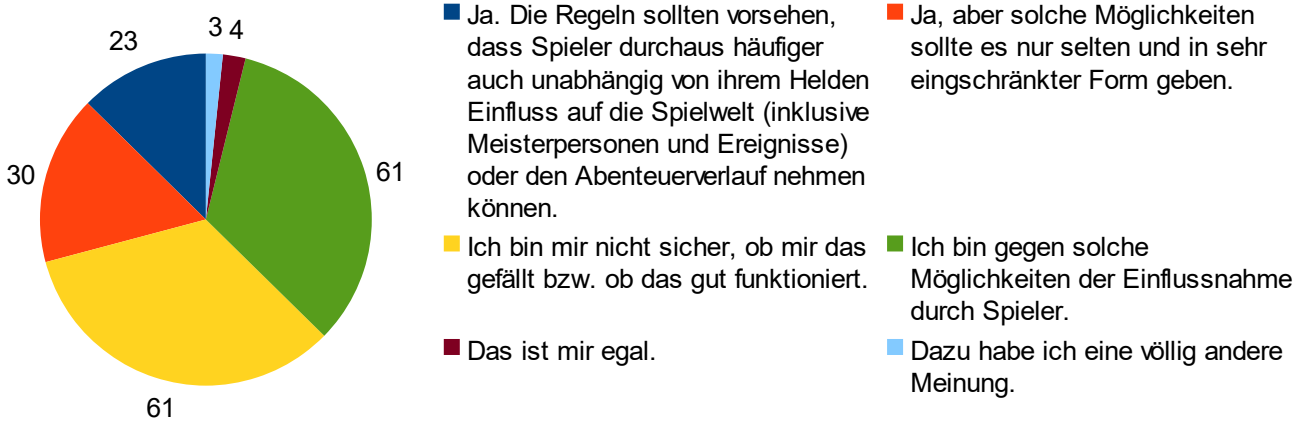
Frage 50 (182 Teilnehmer)

In der überarbeiteten Version der vierten Edition (DSA 4.1) wurde aus der Sonderfertigkeit Waffenmeister ein Baukastensystem gemacht, bei dem Spieler mit einem Punktekonto besondere Eigenschaften und Fähigkeiten für eine Waffenart hinzukaufen können. Gefällt Dir eine Baukasten-Sonderfertigkeit dieser Art und möchtest Du so etwas auch bei DSA 5 sehen?



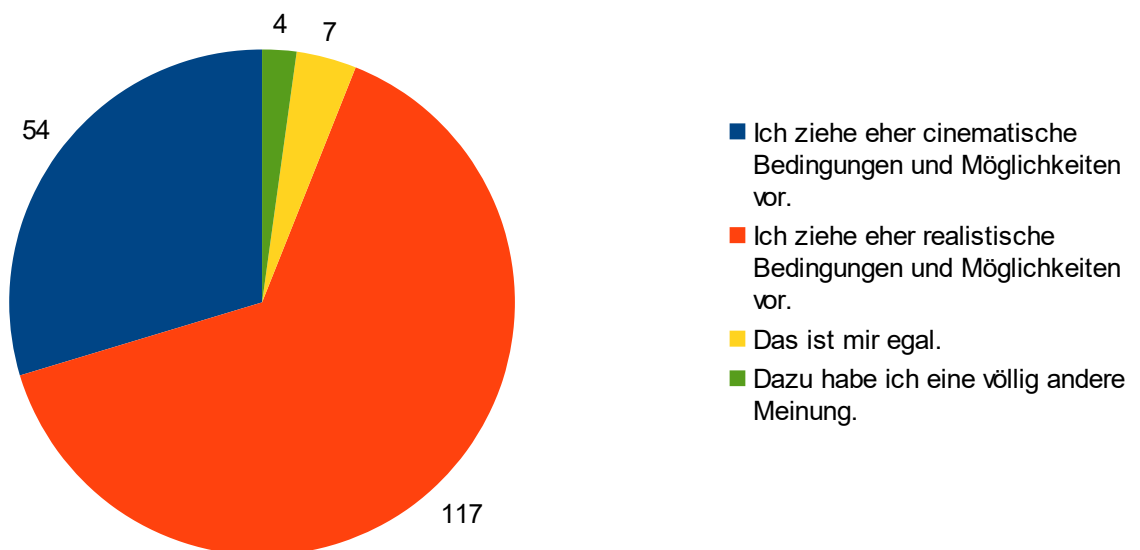
Frage 51 (182 Teilnehmer)

Sollten im Regelsystem von DSA 5 Möglichkeiten für Spieler vorgesehen sein, auch über ihren eigenen Spielerhelden hinaus in die Spielwelt oder den Abenteuerverlauf eingreifen zu können? Soll es also z.B. Möglichkeiten geben, dass Spieler auch das Verhalten von Meisterpersonen oder bestimmte Ereignisse direkt (z.B. durch Nutzung einer bestimmten Spielressource) beeinflussen können?



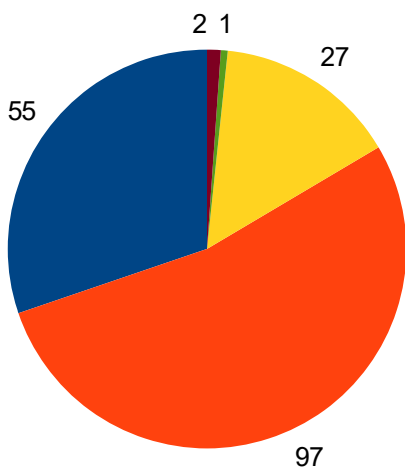
Frage 52 (182 Teilnehmer)

Mal angenommen, Du müsstest Dich zwischen diesen Alternativen entscheiden: Sollten DSA-5-Regeln allgemein eher versuchen, einen cinematischen Spielansatz zu unterstützen, bei dem Helden außergewöhnlich fähig sind und auch zu solchen Aktionen in der Lage sind, die naturwissenschaftliche Grenzen strapazieren (oder überschreiten) – oder sollten sie eher um realistische Rahmenbedingungen und Möglichkeiten bemüht sein?



Frage 53 (182 Teilnehmer)

Was würdest Du davon halten, wenn bei DSA 5 auch im profanen Regelteil diverse Abläufe oder Ergebnisse der Entscheidung des Spielleiters überlassen würden?



■ Das würde mir gefallen. Meisterentscheidungen sind oft besser als zu detaillierte oder komplizierte Regeln.

■ In bestimmten Spezialfällen macht das Sinn; alle häufiger auftretenden Situationen sollten aber möglichst vollständig durch Regeln abgedeckt sein.

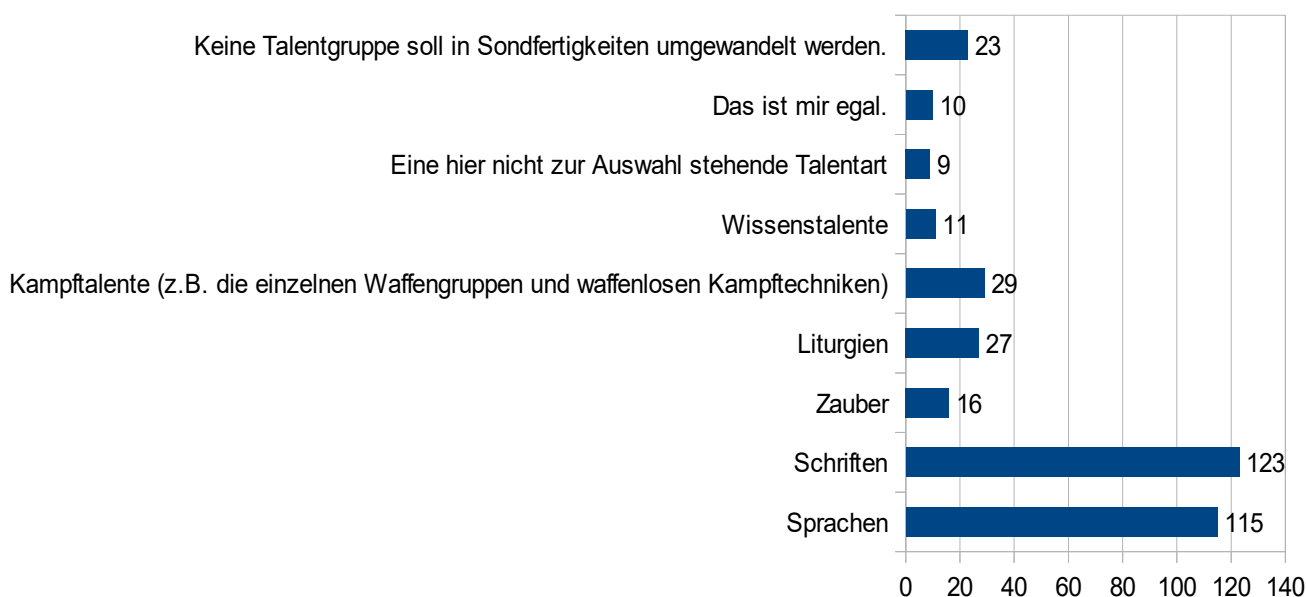
■ Das Regelwerk sollte keinerlei Spielleiterentscheidungen nötig machen oder voraussetzen, und entsprechend sollte es auch für alle relevanten profanen Situationen klare Regeln geben.

■ Das ist mir egal.

■ Dazu habe ich eine völlig andere Meinung.

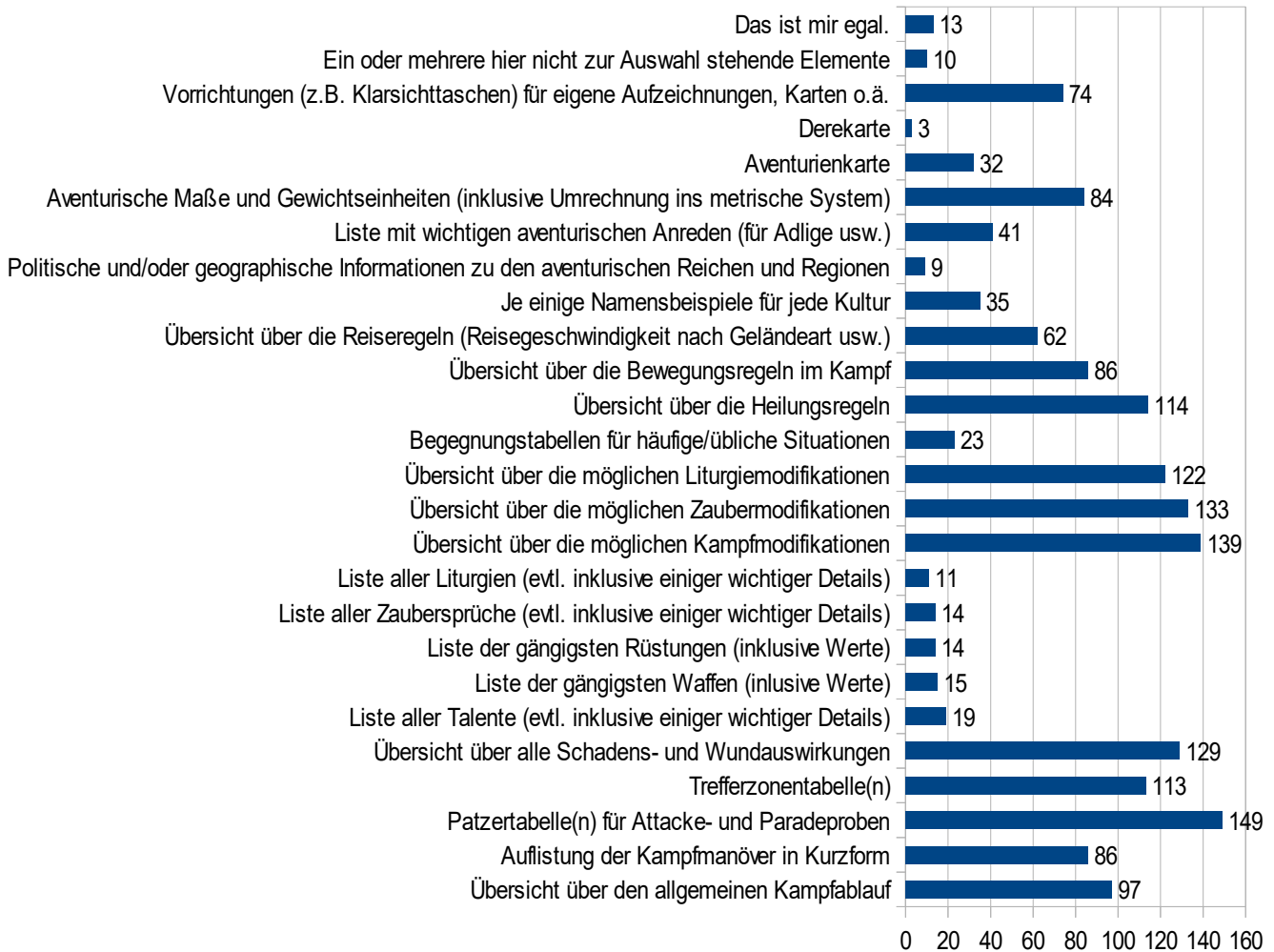
Frage 54 (171 Teilnehmer)

Bei welchen der folgenden Talente fändest Du es sinnvoll, wenn sie bei DSA 5 in Sonderfertigkeiten umgewandelt werden würden? Entsprechend würden für sie selbst dann natürlich auch keine Talentproben mehr durchgeführt werden, aber sie könnten Proben auf andere Talente oder Eigenschaften nötig machen und/oder modifizieren. (Mehrfachauswahl möglich)



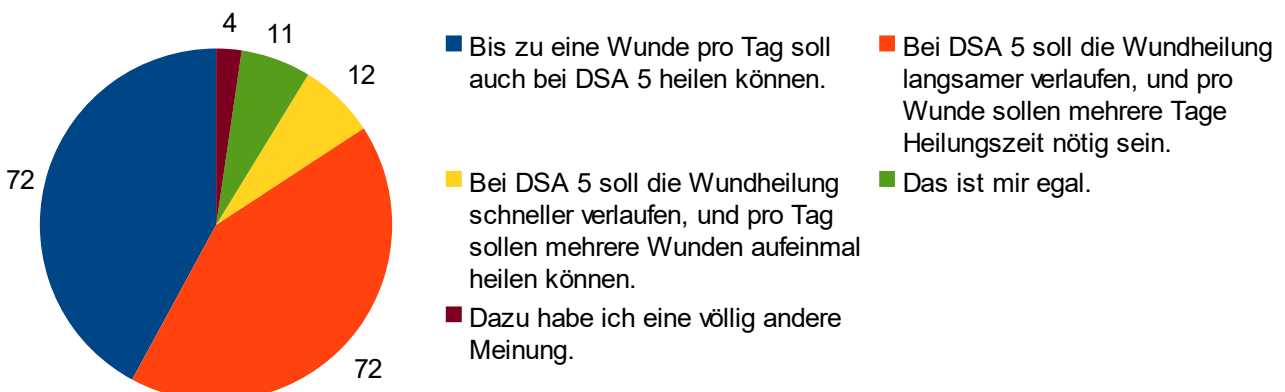
Frage 55 (171 Teilnehmer)

Welche der folgenden Elemente des Regelsystems sollen auf dem Meisterschirm (Spielleiter-Sichtschirm) von DSA 5 aufgeführt werden? (Mehrfachauswahl möglich)



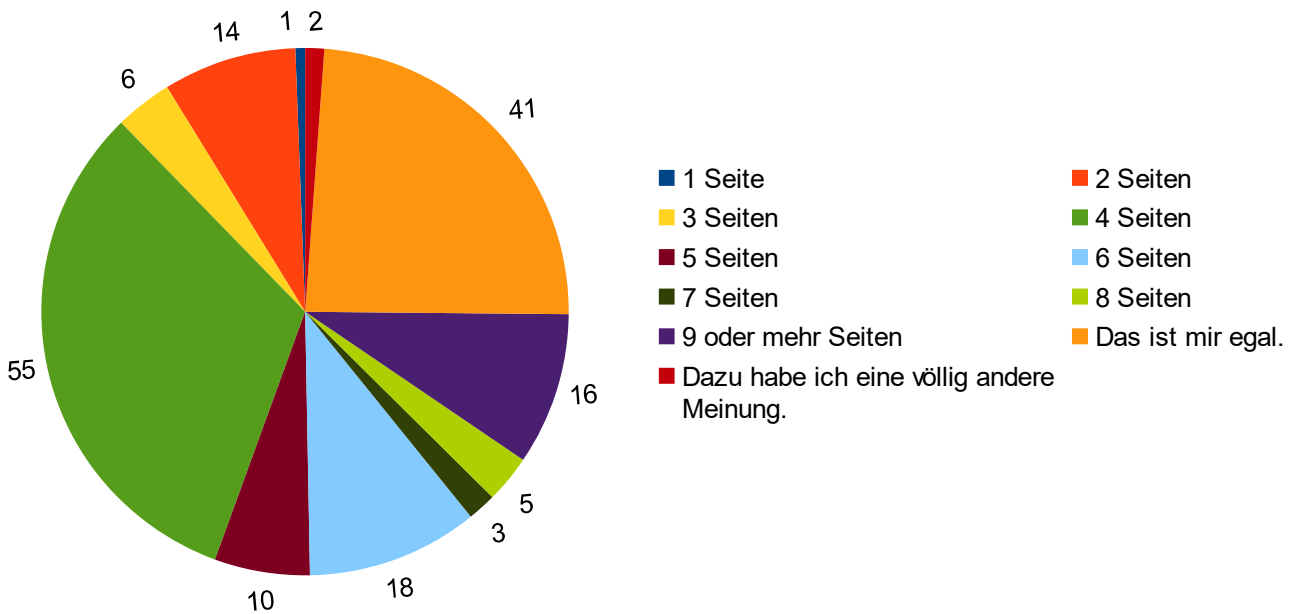
Frage 56 (171 Teilnehmer)

Bei DSA 4/4.1 kann ein verletzter Charakter täglich eine Wunde auskurieren, wenn ihm die dafür nötige Konstitutionsprobe gelingt. Einmal vorausgesetzt, in DSA 5 gibt es ein ähnliches Wundensystem: Möchtest Du, dass das Heilungstempo so bleibt oder soll es schneller oder langsamer werden?



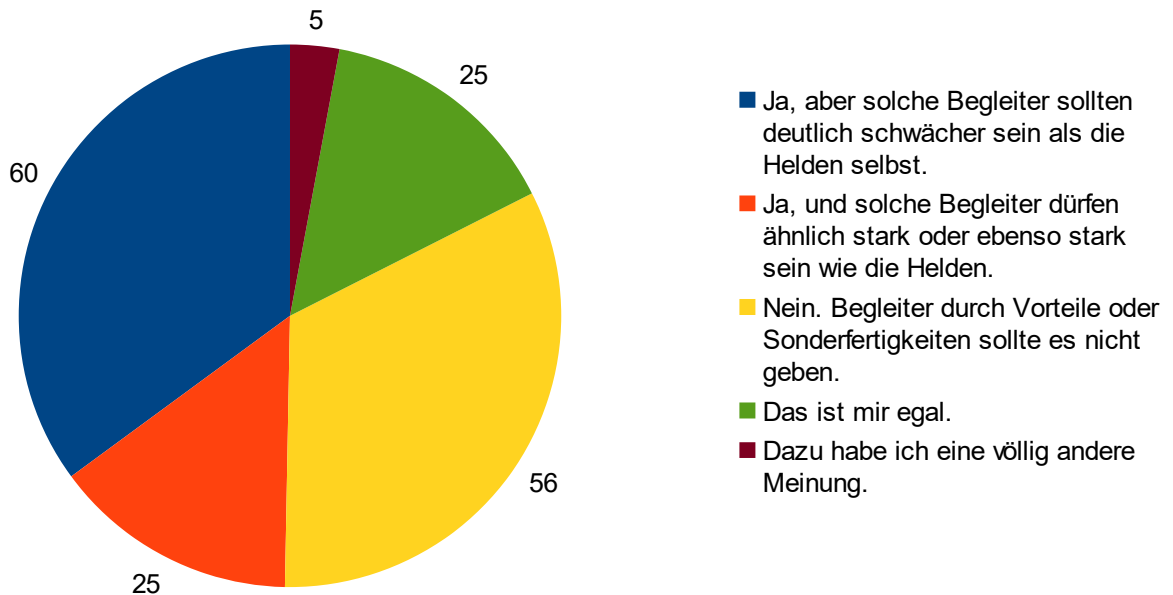
Frage 57 (171 Teilnehmer)

Aus wie vielen Seiten darf der Heldenbogen von DSA 5 höchstens bestehen?



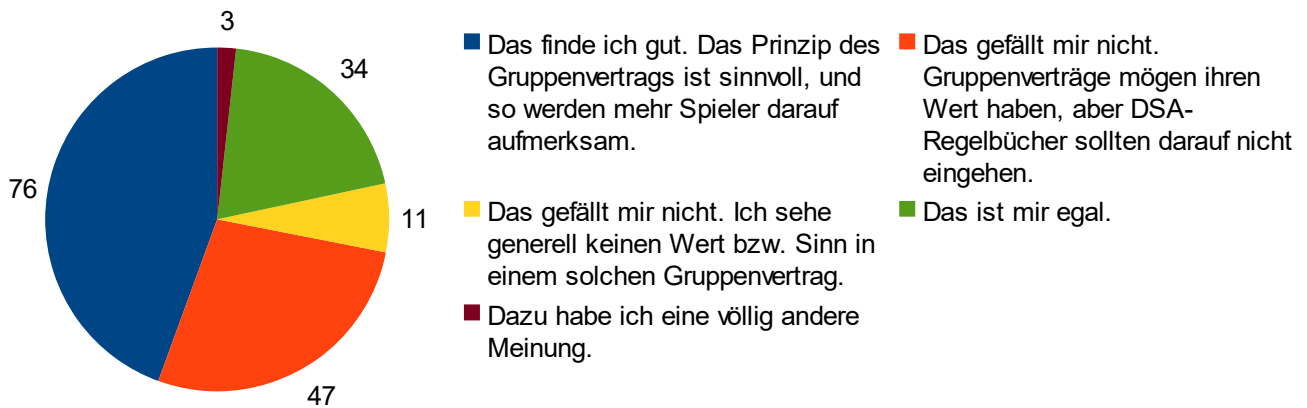
Frage 58 (171 Teilnehmer)

Soll es bei DSA 5 Vorteile und/oder Sondertigkeiten geben, die Helden ständige Begleiter verleihen?



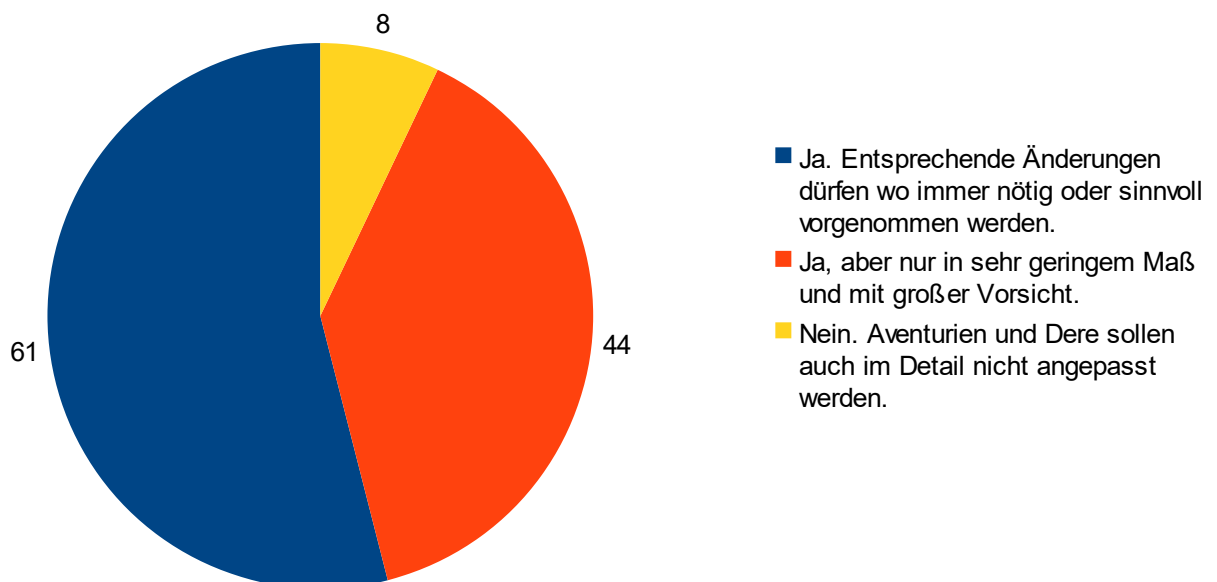
Frage 59 (171 Teilnehmer)

In einem (im Oktober 2013 veröffentlichten) Artikel auf der offiziellen Ulisses-Webseite wurde darauf hingewiesen, dass der rollenspieltheoretische Ansatz des "Gruppenvertrags" im Grundregelwerk von DSA 5 aufgegriffen und für den Einsatz in DSA-Spielrunden vorgeschlagen werden soll. Was hältst Du von dieser Entscheidung?



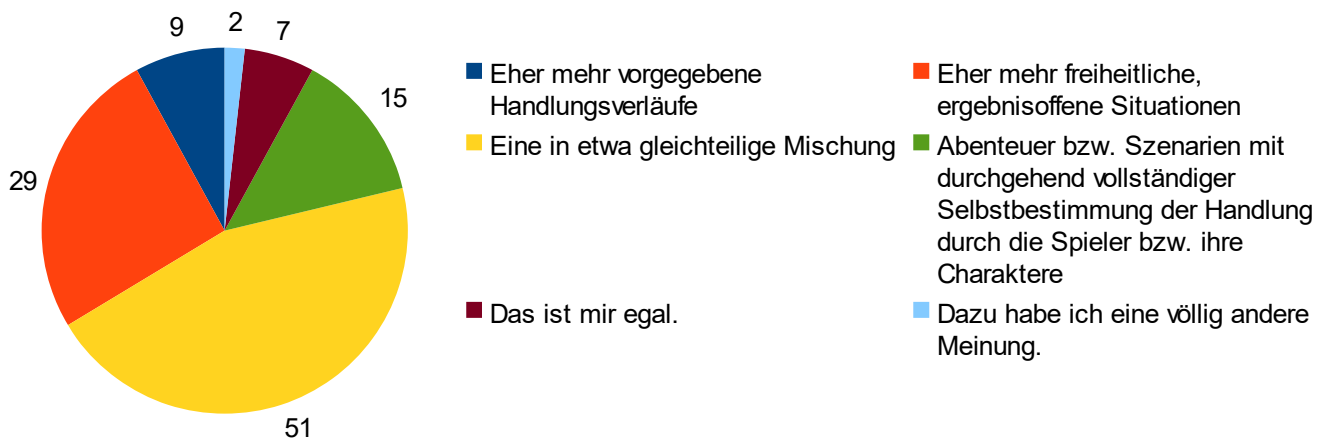
Frage 60 (113 Teilnehmer)

Dürfen mit der neuen Edition auch Änderungen an solchen Aspekten einhergehen, die die Spielwelt (Aventurien bzw. Dere) betreffen? Dürfen also z.B. weltenseitige Details zu Spezies, Kulturen, Zaubern, Liturgien oder Ausrüstungsgegenständen angepasst werden?



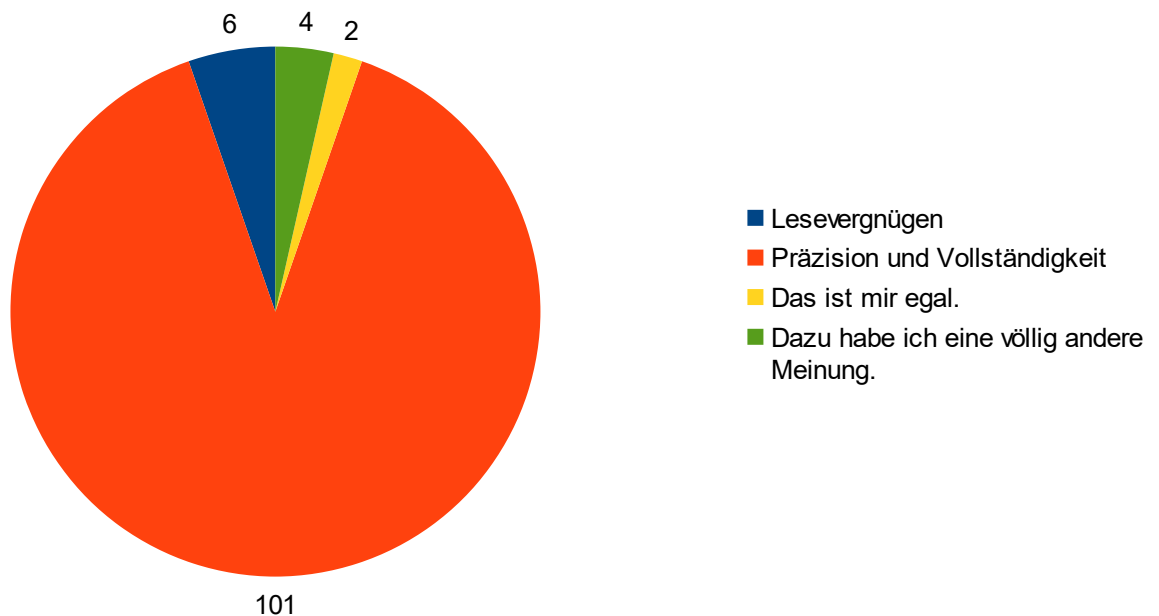
Frage 61 (113 Teilnehmer)

Welches Mischverhältnis von vorgegebenen Handlungsverläufen einerseits und freiheitlichen, ergebnisoffenen Situationen andererseits möchtest Du in zukünftigen DSA-Abenteuern sehen?



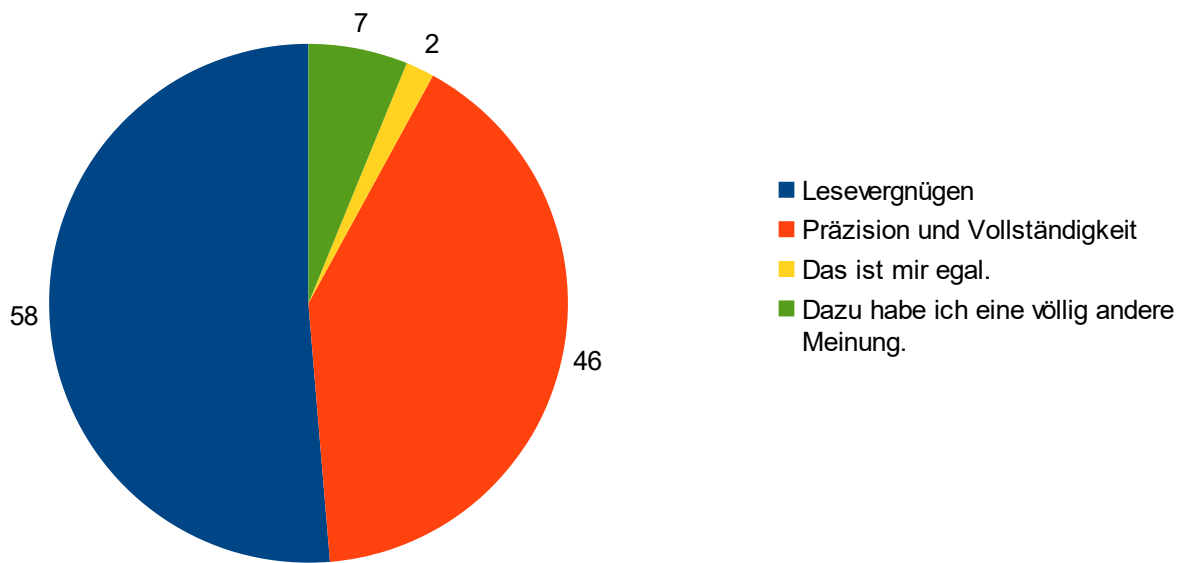
Frage 62 (113 Teilnehmer)

Angenommen, Ihr müsstet Euch zwischen diesen Alternativen entscheiden: Soll bei den Regeltexten von DSA 5 der Fokus eher auf Lesevergnügen oder eher auf Präzision und Vollständigkeit gelegt werden?



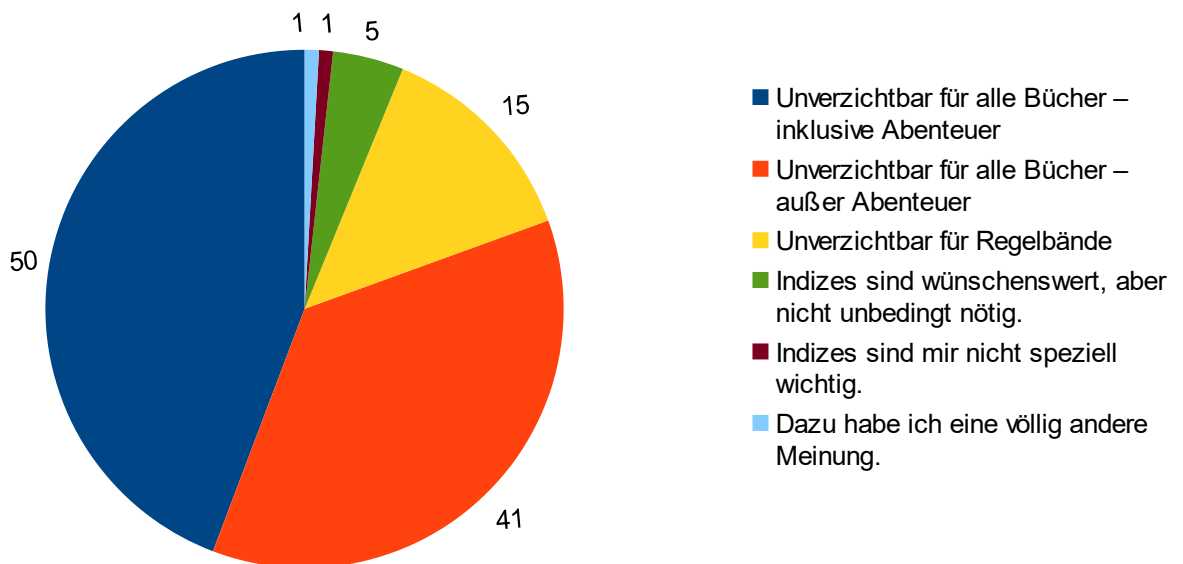
Frage 63 (113 Teilnehmer)

Und wie sieht es aus, wenn wir die gleiche Frage in Bezug auf die Regionalbeschreibungen von DSA 5 stellen?



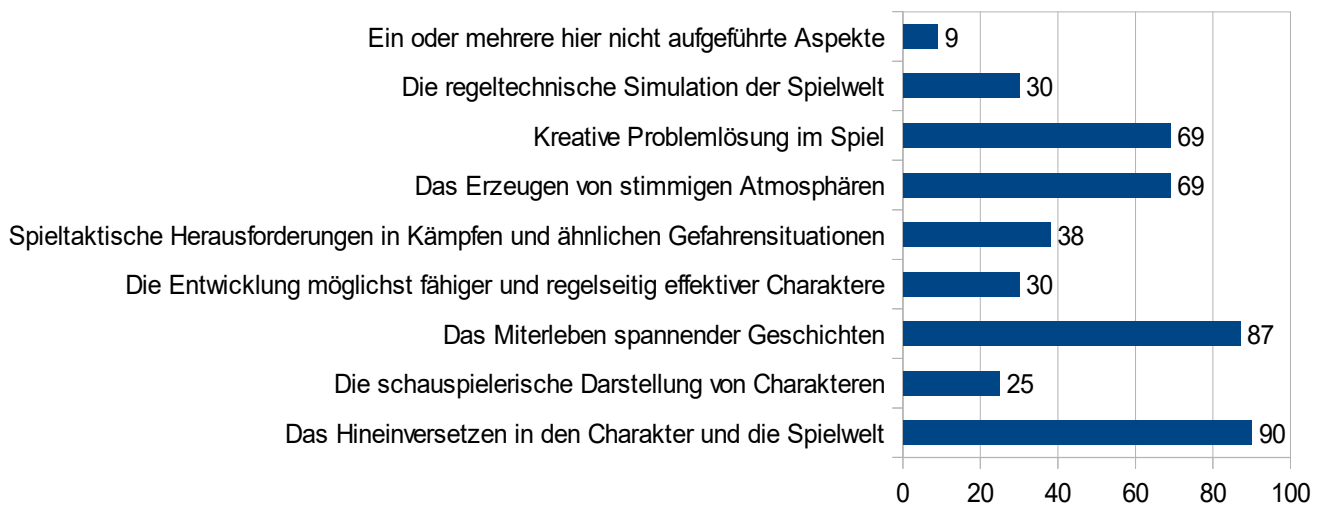
Frage 64 (113 Teilnehmer)

Wie wichtig sind Euch Indizes (Stichwortverzeichnisse) für die Bücher der neuen Edition?



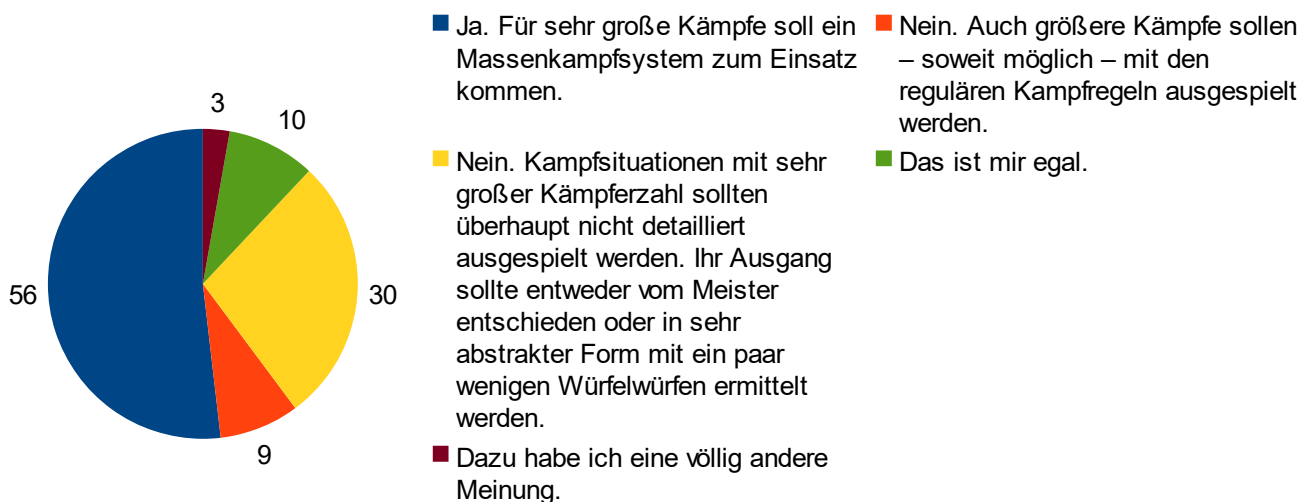
Frage 65 (113 Teilnehmer)

Was ist Euch persönlich beim Spielen von DSA am wichtigsten? Ihr könnt mehrere Optionen auswählen, aber bitte beschränkt Euch auf solche, die für Euren Spielgeschmack zentral sind. (Mehrfachauswahl)



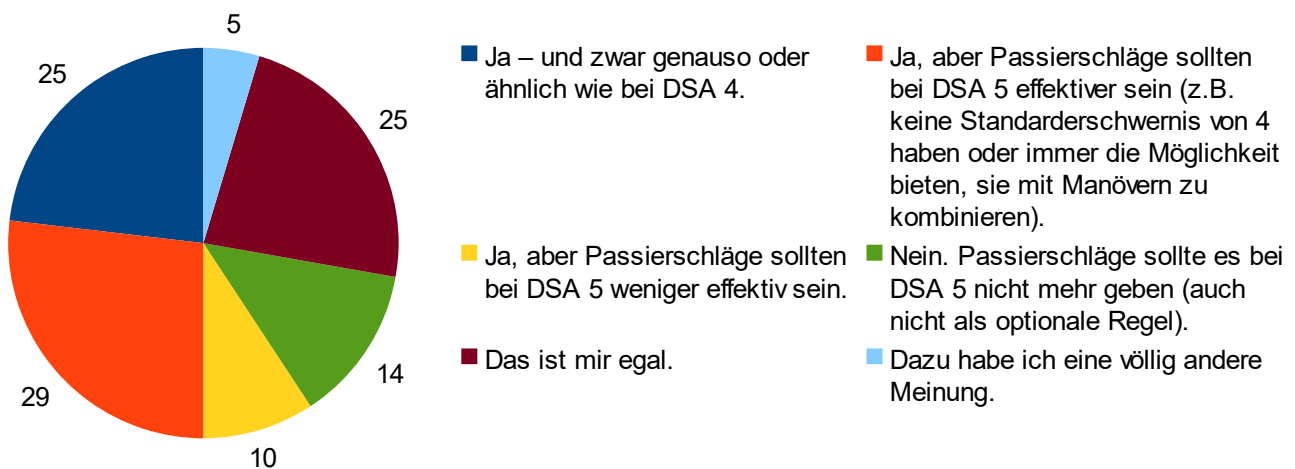
Frage 66 (108 Teilnehmer)

Soll DSA 5 zusätzlich zum regulären Kampfsystem auch ein Massenkampfsystem anbieten, um größere Schlachten regeltechnisch umzusetzen?



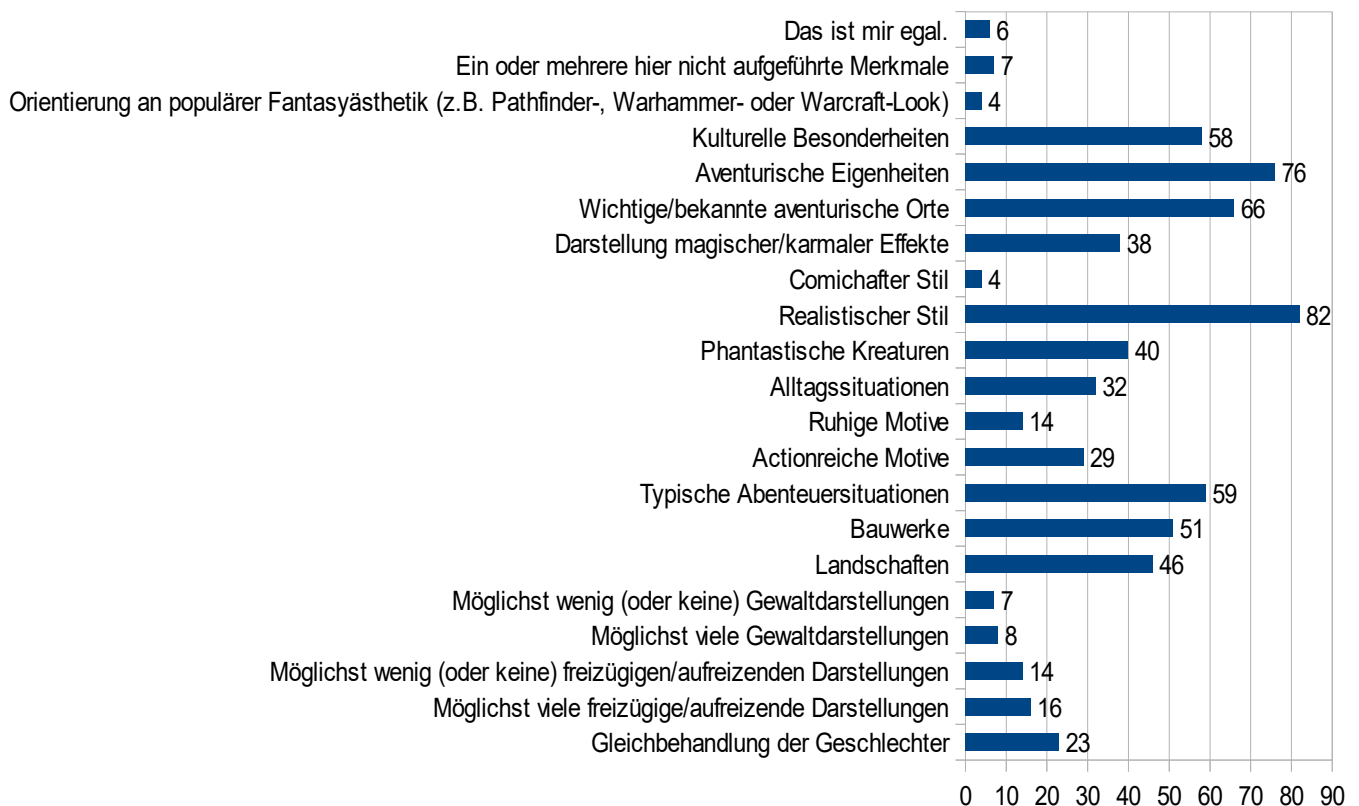
Frage 67 (108 Teilnehmer)

Soll es Passierschläge wie bei DSA 4 auch bei DSA 5 geben?



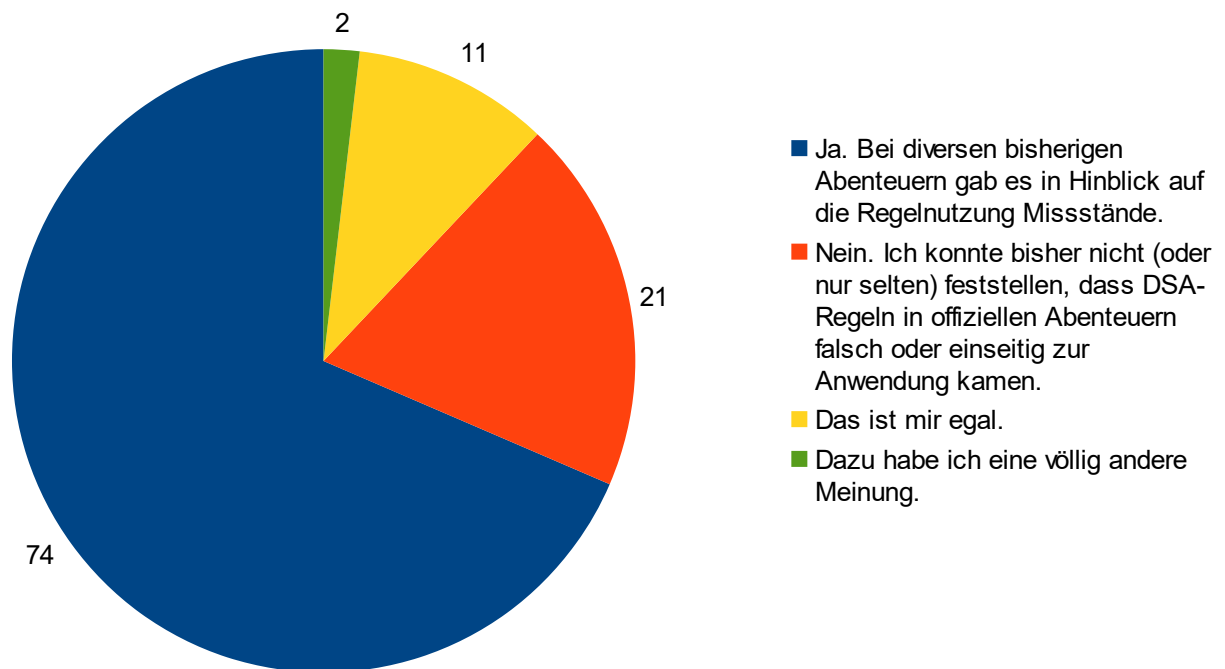
Frage 68 (108 Teilnehmer)

Welche der folgenden Merkmale erhoffst Du Dir hauptsächlich von den Illustrationen (Cover- und Innenillustrationen) der DSA-5-Bücher? (Mehrfachauswahl)



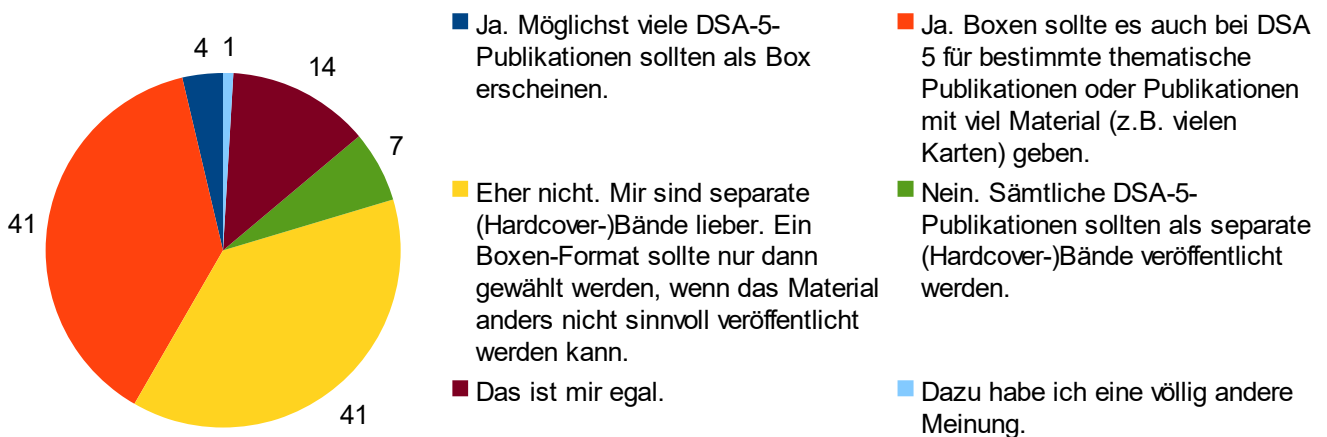
Frage 69 (108 Teilnehmer)

Ist es nötig, dass die Autoren zukünftiger Abenteuer (vor allem solcher für DSA 5) das Regelwerk korrekter und differenzierter als bisher verwenden?



Frage 70 (108 Teilnehmer)

Soll es auch bei DSA 5 Spielhilfen als Boxen (wie z.B. die Gareth-Box oder Die Dunklen Zeiten) geben?



Frage 71 (108 Teilnehmer)

In DSA-Publikationen der vierten Edition kommt es häufiger vor, dass der Leser auf Hintergrund- und Zusatzinformationen in anderen Publikationen (z.B. Romanen und Abenteuern) verwiesen wird. Soll sich das bei DSA 5 ändern?

