

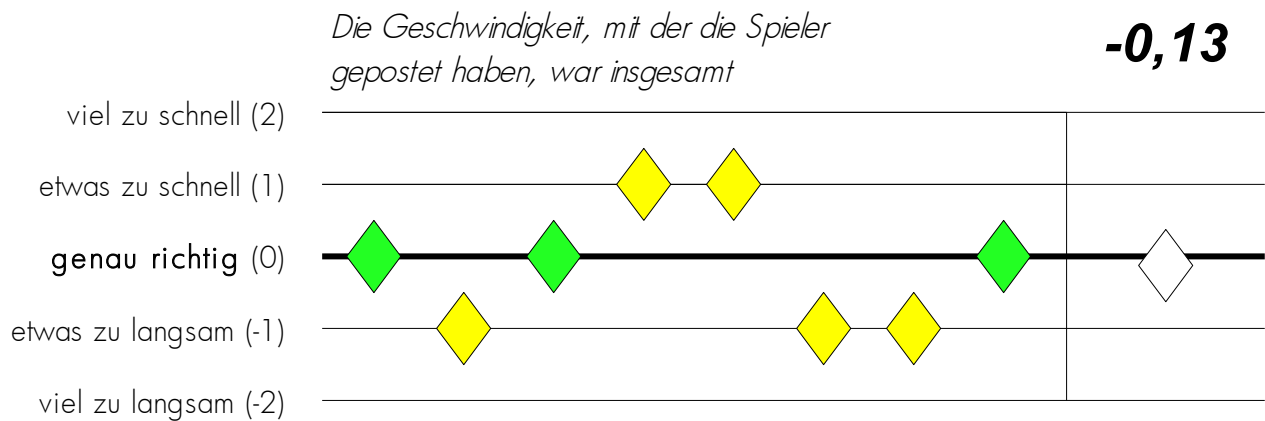
# Expeditionen im Südwind

## 1. Abenteuer – Evaluation

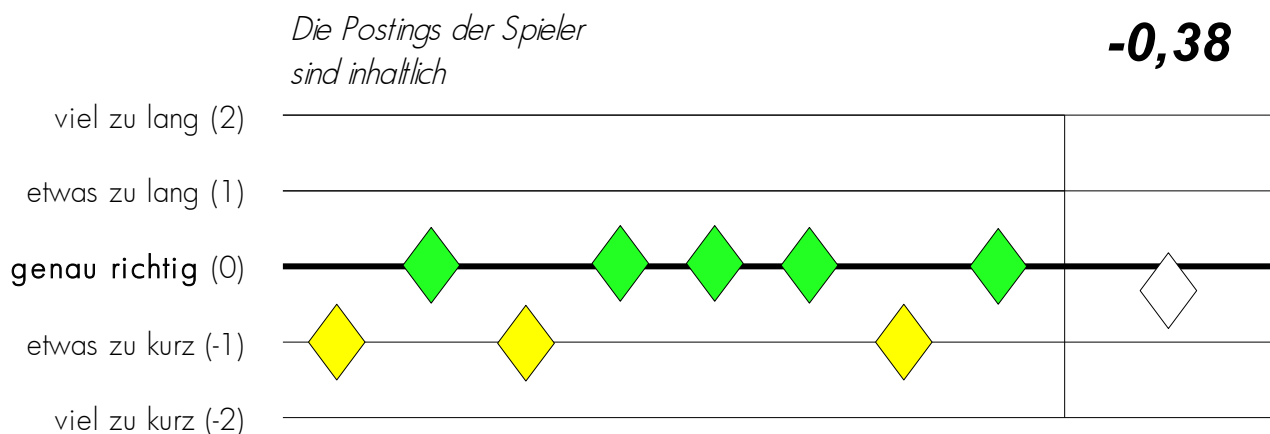
Ogleich es einige kleinere noch zu verbessernde Punkte gibt, habe ich euren Daten und Kommentaren entnommen, dass euch das Abenteuer doch ziemlich viel Spaß macht. Das freut mich, ist doch in der Planungs- und Vorbereitungsphase immer eine starke Ungewissheit vorhanden, ob die eigenen Ideen auch der Zielgruppe zusagen oder sich mit der Zeit eine apathische Gleichgültigkeit einstellt. Dass letzteres bei euch nicht vorhanden war, konnte ich ja bereits an der regen Aktivität im Forum erkennen. Nun wird dies noch einmal durch eine kleine Untersuchung gestützt, deren Ergebnisse ihr nun einsehen könnt. Wenn in manchen Diagrammen Punktwerte fehlen, dann liegt es daran, dass nicht alle Teilnehmer dies ausgefüllt haben.

### Quantitative Daten

#### 1. Die Postings der Spieler



Hier sind keine Extremwerte zu verzeichnen, d.h. wir können davon ausgehen, dass die Mehrheit mit der aktuellen Postingfrequenz einverstanden ist.

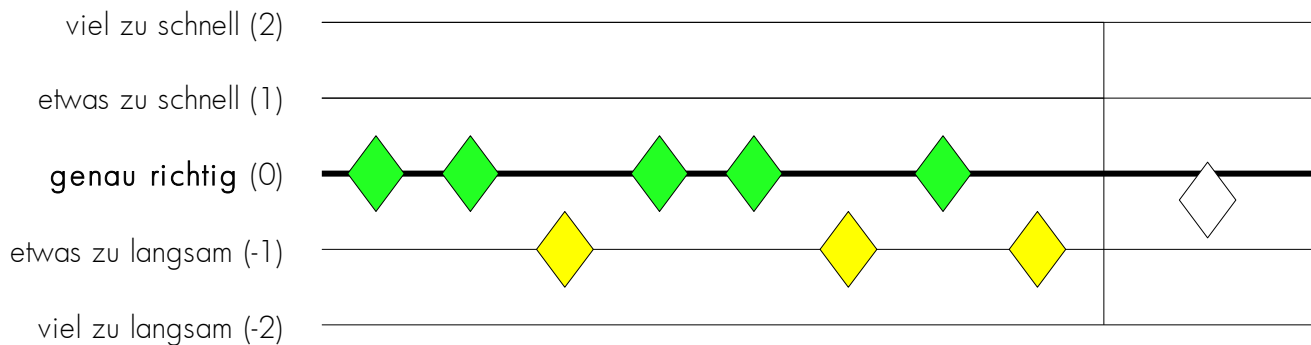


Mehr als 1/3 der Teilnehmer wünscht sich etwas längere Beiträge seitens der Mitspieler. Angesichts einiger 1-Satz-Postings, welche sich ab und an in das Forum schleichen, ist dies durchaus gerechtfertigt und würde ich so auch unterstützen. Es gibt daneben auch sehr gute und ausführliche Postings im Abenteuer, d.h. Beiträge, an denen man sich bezüglich Inhalt und Ausgestaltung orientieren kann.

## 2. Die Postings der Spielleitung

*Die Geschwindigkeit, mit der die Spielleitung gepostet hat, war insgesamt*

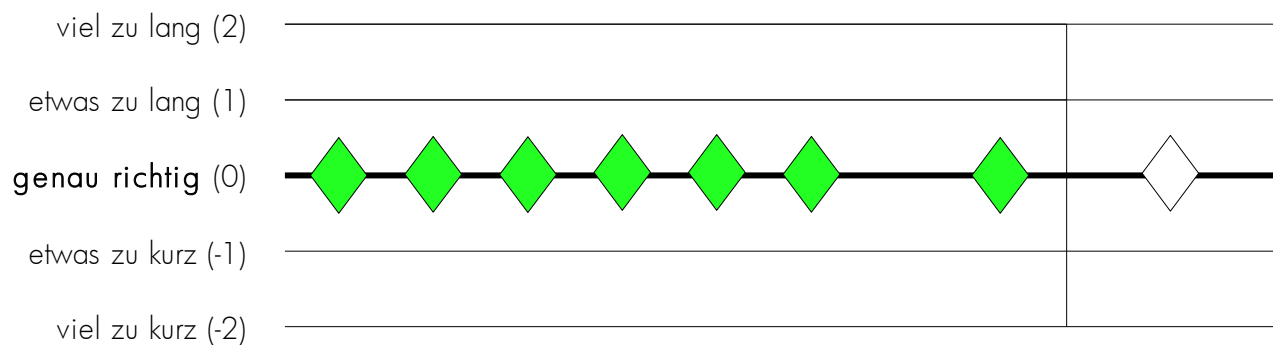
**-0,38**



Mit der gleichen Intensität, wie die Spieler am Umfang ihrer Postings arbeiten, werde ich versuchen, meine Reaktionsgeschwindigkeit zu erhöhen. In den meisten Fällen liegt eine Verzögerung daran, dass ich diverse Karten oder Kampfbildschirme erstellen muss, bevor ich das eigentliche Posting setzen kann. Ich werde mich unabhängig davon bemühen.

*Die Postings der Spielleitung sind inhaltlich*

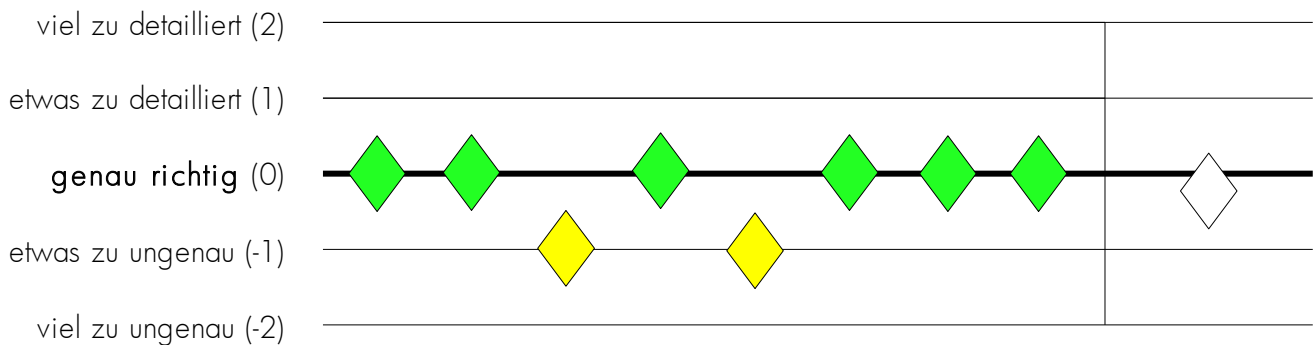
**±0**



Die guten Werte in diesem Bereich gehen vermutlich etwas auf Kosten der Geschwindigkeit.

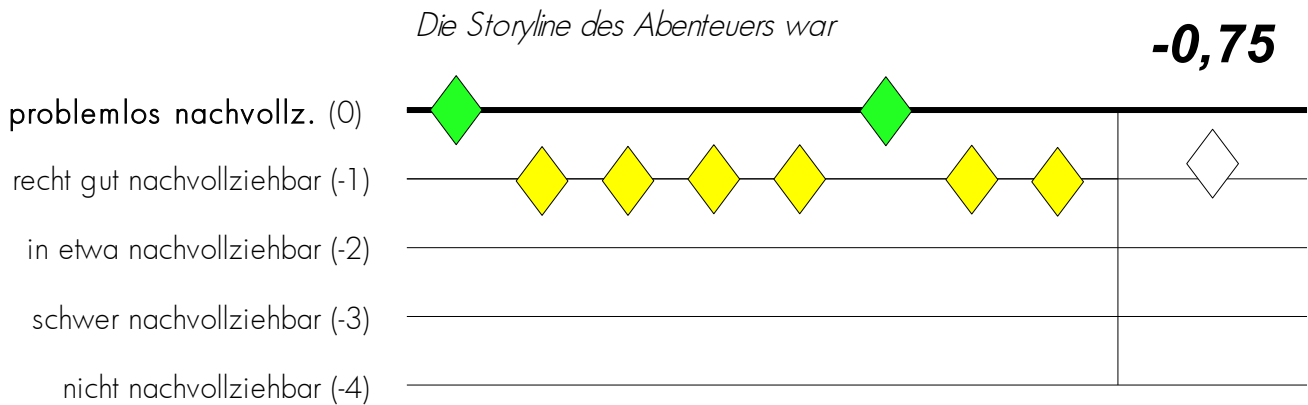
*Die Postings der Spielleitung empfinde ich inhaltlich als*

**-0,25**



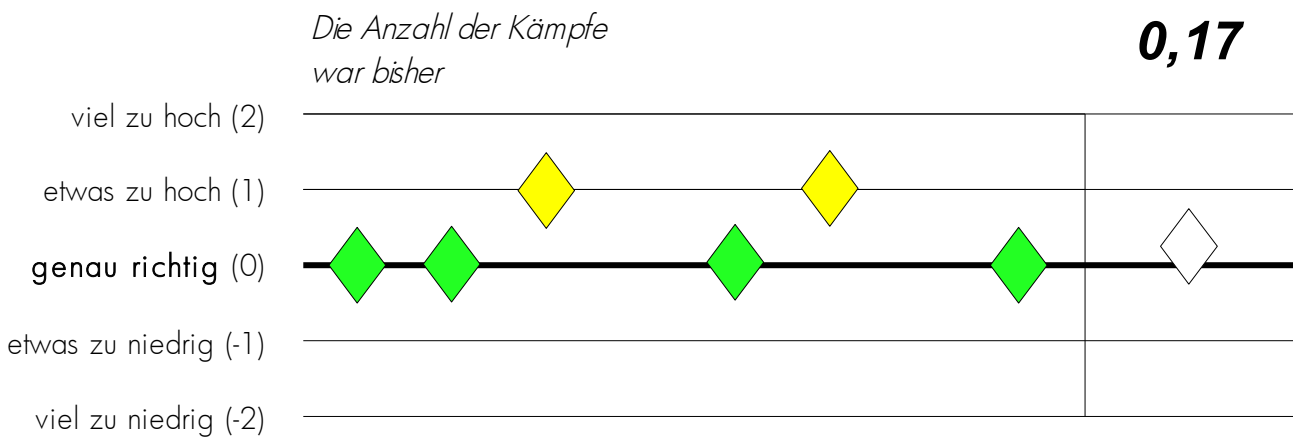
Die Ergebnisse bewegen sich auf einem etwas positiverem Niveau als die Geschwindigkeit, und da eine Erhöhung des Detailreichtums wiederum eher auf Kosten der Geschwindigkeit gehen würde, sehe ich die Ergebnisse als positive Bestätigung.

### 3. Das Abenteuer

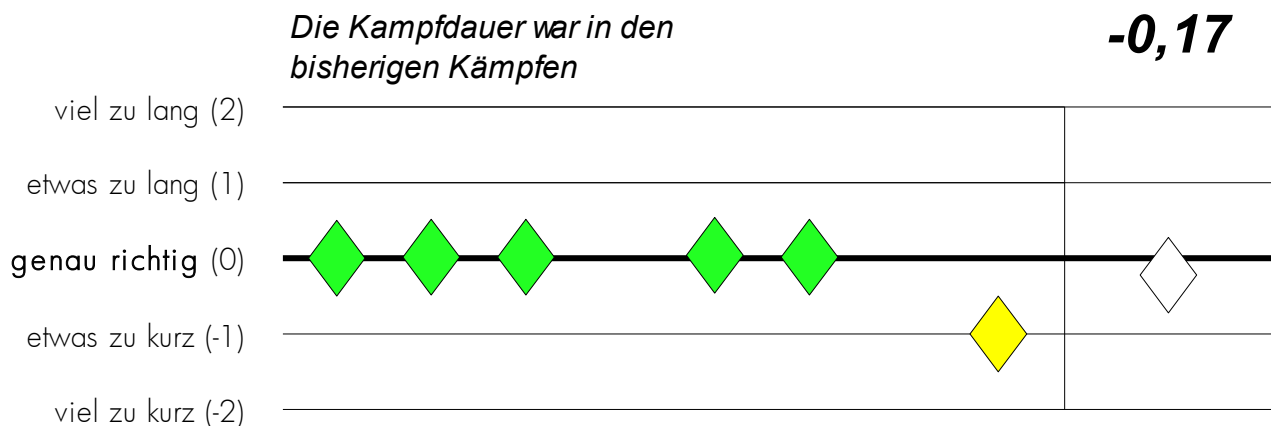


Für komplexe Handlungslinien, wie sie in einem solch groß angelegten Abenteuer notwendig sind, ist dies ein sehr gutes Ergebnis. Trotzdem würde mich noch interessieren, aufgrund welchen Kriteriums die Entscheidung zwischen „recht gut -“ und „problemlos nachvollziehbar“ von euch getroffen wurde.

### 4. Die Kämpfe



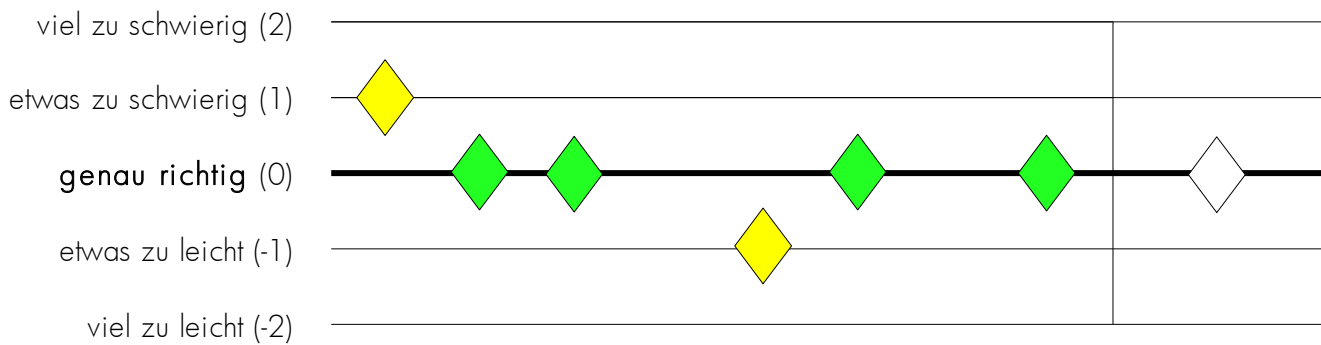
Ein solches Ergebnis hatte ich erwartet, da der letzte Kampf vor der Mine ursprünglich nicht geplant war, sondern aufgrund der langen Aufenthaltsdauer, verbunden mit dem Ausscheiden von Durnik und Koreon, nachträglich eingeschoben wurde. Im weiteren Verlauf sind Kämpfe weitestgehend nur an den Stellen eingebunden, wo sie sich unmittelbar mit dem Hintergrund und dem Plot verbinden.



Durch den Einsatz detaillierter Kampfkarten und der Auswertung aller Treffer wurde der sukzessive Fortgang der Gefechte plausibel, was sich in diesem Ergebnis zeigt.

Die Gegner  
zu besiegen war

**±0**

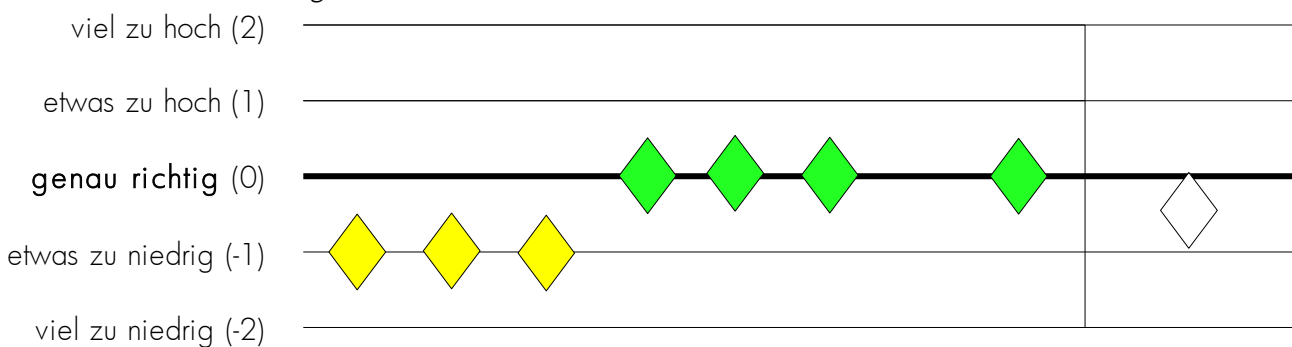


Ein ausgeglichenes Ergebnis, da brauche ich nicht viel zu kommentieren.

## 5. Einsatz von Grafiken

Die Anzahl der eingesetzten  
grafischen Materialien war

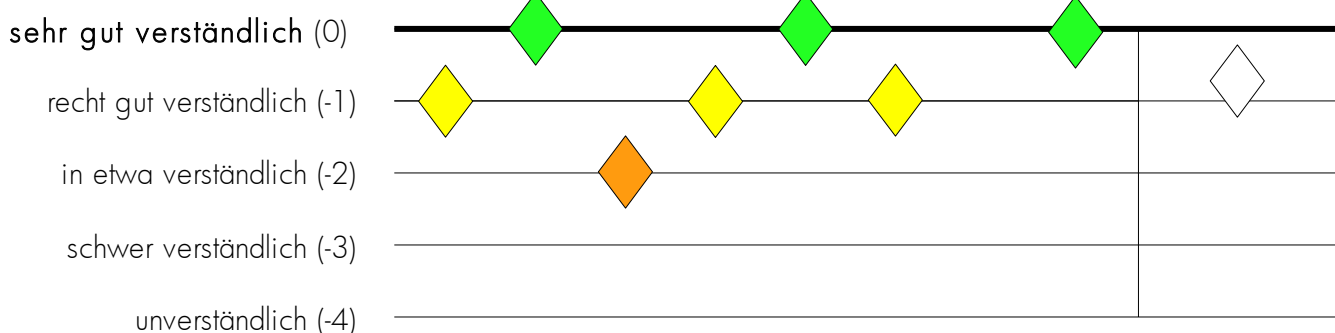
**-0,43**



Hier sollte ich wohl in Zukunft noch etwas tun. Die bisherigen Grafiken bezogen sich fast ausschließlich auf diverse Karten und Pläne, es sind aber auch noch einige Bilder der Umgebung geplant.

Das grafische Material  
war

**-0,71**



Die zweite Verständnisfrage gibt mir ebenfalls ein wenig zu Denken auf, insbesondere darüber, was zu den Schwierigkeiten geführt hat. Abgesehen von der psychologisch begründeten Tatsache, dass die Fähigkeit, Karten zu lesen, bei jedem etwas anders ausgeprägt ist, interessieren mich hier natürlich die veränderbaren Gründe für die Nichtvergabe einer „sehr gut“-Wertung.

---

# Qualitative Daten

Die wichtigsten Aussagen der Teilnehmer habe ich hier ungeordnet zusammen gestellt.

## Positives

- die Kämpfe haben mir persönlich sehr gut gefallen
- der bisherige Verlauf des Plots war wirklich toll
- Berücksichtigung der Spieleraktionen durch die SL
- Berücksichtigung der Erfahrung der einzelnen Charaktere durch die SL
- die Grafiken zu den Kämpfen
- die vielen unterschiedlichen Chars und die durchaus realistische Gestaltung durch die Spielleitung
- es gibt viele Leute hier, die wirklich feines Rollenspiel machen (und auch von der Spielleitung die dafür nötige Freiheit bekommen, was für mich auch etwas Neues ist)
- dass viel gepostet wurde, zwar manchmal langsam, aber immer wieder etwas
- gemeinsames Agieren, die rege Beteiligung aller Spieler
- dass die einzelnen Spieler gut zusammen gearbeitet haben, sich Beziehungen zu entwickeln beginnen, die Aufgaben anfangen recht gut verteilt zu werden
- die Chars setzen ihre besonderen Fähigkeiten gut und für die Gruppe von Vorteil ein
- recht hoher Abwechslungsreichtum des Abenteuers: Kämpfe, Erforschung von Dungeons, schön ausgespieltes Lagerleben und sogar 'ne gute Portion Diplomatie am Ende
- die Erkundung der alten Mine: die Gänge der Reihe nach zu erforschen hat richtig Spaß gemacht und das Kartenmaterial fand ich einsame Spitze
- die Überraschung am Ende des 'Abenteuerabschnittes' sehr gelungen: dass sich da plötzlich einer den Weg durch den Berg frei sprengt hat sicher keiner geahnt
- ich finde es richtig gut, das auch Leute die ganz neu bei Gratogel sind, sich über das Abenteuer gut in das Spiel und das Geschehen einbauen können

## Negatives

- teilweises Ignorieren der Postings einiger Spieler durch andere Spieler
- wenn manche Leute im Hauptthread sich über andere beschwerten
- zwei- bis dreimal mangelnde Informationspreisgabe durch die SL
- die Pausen (mich nicht ausgenommen)
- das Tempo ist für mich manchmal etwas zu schnell
- dass ich nicht schon von Anfang an dabei bin
- am Anfang war etwas Wirrwarr, das hat sich aber so ziemlich gelegt
- leider sind ein paar mittendrin ausgestiegen

## Wünsche

- die Spieler sollen etwas genauer die neuen Postings durchlesen
- SL etwas mehr auf Aktionen der Spieler untereinander eingehen (beim Eintreffen Loroms und Cambeuls kein Feedback)
- weniger Zwiesgespräche, die ausschließlich zwischen zwei Personen ablaufen, ohne dass weitere Mitspieler einbezogen werden
- dass die Zusammenarbeit der Spieler untereinander noch besser wird
- dass die Einzelnen ihre Fähigkeiten besser ausbilden können, neues dazulernen
- dass die Geschichte genauso abwechslungsreich und spannend weitergeht wie bisher
- Gold, Heldentum und jede Menge Feste - Was sonst

## Verbesserungsvorschläge

- Link zum Adventure-Screen als Top-Thema direkt in einem eigenen Thread
- bei Kampfgrafiken statt Punkten Pfeile/Dreiecke, die die Blick-/Angriffsrichtung anzeigen
- Streitigkeiten und Beschwerden, beispielsweise über ignorierte Posts, kann man ruhig in den OOC-Bereich verlegen beziehungsweise per PM regeln
- eine nette Abwechslung wären Rätsелеlemente

## Sonstiges

- das Abenteuer war bisher interessant. Bin gespannt, wie's weiter geht
- Mühe habe ich dabei, alle Postings zu sichten und einzuordnen, in dem Fall, wenn alle auf einmal ihr Posting abgeben. Da überliest man schnell wichtige Dinge
- macht sehr viel Spaß, hier mitzuspielen
- ich freu' mich, im Abenteuer zu sein, hätte nie gedacht, dass es tatsächlich so lustig wird, und vor allem, dass es etwas schafft mich so lange bei Laune zu halten
- es verwundert mich jedes Mal wieder, dass wir wirklich gut zusammenhalten, wie ihr zum Beispiel meinen Charakter Kayla mitgenommen habt als ich nicht spielen konnte, wie mir PMs zugeschickt werden wie's mir so geht... - das ist immer wieder schön

Insgesamt sind es einige nützliche Anregungen, die im weiteren Verlauf des Abenteuers durchaus eine Umsetzung erfahren können.

Vielen Dank für Euer zahlreiches Feedback!