

Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "Tigerayax" of Jul 30th 2018, 12:23 pm

Die meisten Gruppen betreiben ohnehin einen "Nischenschutz" und dadurch werden über kurz oder lang einige Charaktere in bestimmten Bereichen besser als der Rest, das ist bereits eine Optimierung und diese ist dann auch gewollt. Es gibt desweiteren auch nicht nur Kampf und Magie, auch Handwerk, soziale Konflikte, Wildnis, Wissenschaften und Sprach- und Kulturbarrieren die man bespielen kann, von Standes- und Adelsproblematik mal abgesehen sind dies alles Baustellen für Optimierung und PG-Konzepte (letztere erfordern sogar einen Regelseitigen Vorteil).

Wer also dem Krieger/Kämpfer oder Zauberkundigem PG vorwirft, der sollte mal auf seinen Charakter und dessen Fokussierung achten und überlegen ob denn Wildnisleben 15+ und weitere Naturtalente 14+ mit geeigneten Klimakunden (Wald, Steppe, Gebirge, Meer ...) und Richtungssinn und co. als Vorteil nicht auch als ziemliches PG betrachtet werden können. Das gilt gleichfalls für Sozial-Monster (Hexen/Höflinge/Hochstapler/Adelsspross/Ritter/...) mit Sozialer Anpassungsfähigkeit und Gutem Aussehen / Wohlklang etc. oder Gelehrten die mit Wissenstalenten und Sprachen so gut ausgestattet sind, das sie jedes derartige Problem mittels Würfelwurf direkt lösen können ohne jemals als Spieler selber Nachdenken zu müssen oder das Ausspielen bräuchten, womit wir wieder im "schlechten Rollenspiel" sind. Und nicht zu vergessen unsere lieben Handwerker und Bastler, Ärzte und Botsbauer, die laut Regeln jede Wirtschafts-Problematik in Aventurien durch eine Anzahl von Proben beseitigen könnten ... endloses Wachstum und Wertsteigerung ... und wenn man etwas aus der Fiktion weiss, dann das Reichtum eine Superkraft ist, denn sowohl Batman als auch Ironman und Green Hornet sind Superhelden, weil sie vermögend sind .. und teilweise Handwerkliches Geschick aufweisen.

In DSA ist durch die Ressourcenbeschränkung (AP/GP) ohnehin eine gewisse Spezialisierung notwendig um die zugewiesene/gewählte Funktion in der Gruppe auch befriedigend zu erfüllen. Einige Spieler haben mehr oder weniger hohes Frustrationspotenzial und können mehr oder minder mit häufigen Fehlschlägen durch ihren, eigentlich als HELDEN erstellten, Charakter umgehen und können den Spaß am Spiel verlieren, wenn die Spielwirklichkeit und das Selbstverständnis vom Charakter stark abweichen (wie [Nikasia](#) bereits erwähnt hat).

Durch das in Regeln gegossene Vorhandensein von Vorteilen/Nachteilen und Sonerfertigkeiten und Spezialisierungen ist auch aus Sicht des Spielsystems eine gewisse Optimierung bestimmter Fähigkeitsgebiete und Fachbereiche/Kompetenzbereiche vorgesehen. Diese nicht zu nutzen steht jedem offen, aber auch steht es jedem offen diese zur Ausgestaltung des Eigenen Charakters einzusetzen um die Vorstellung die man selber von diesem HELDEN hat

auch umzusetzen.

Solange die Charaktere in die Spielwelt passen, und die Gruppe an sich funktioniert sollte dies keine Probleme aufwerfen. Jedes Gruppenmitglied hat meist eine eigene Funktion in der er/sie brilliert und unangefochten (pun intendet) heraussticht. Dem Kämpfer nun zu sagen er sei PG und damit ein "schlechter Rollenspieler" ist nicht gerechtfertigt, wenn der Rest der Gruppe nicht derart gut kämpfen kann aber in ihren jeweiligen Spezialgebieten gleich viele AP/GP investiert hat und die selben TAW und Sonderfertigkeiten besitzt wie der Kämpfer für die Erfüllung seiner Funktion nunmal benötigt. Das es mehr Kampfsonderfertigkeiten gibt ist eine systemspezifische Problematik, die aufgrund der starken Regelung mit Fokus auf gewaltsame Konfrontation und Konfliktlösung beruht, würde es für soziale und Umweltproblematiken ähnlich komplexe und umfangreiche Regeln geben, sie würde für PG/Optimierung genutzt werden (Gutaussehend und soziale Anpassung sind meist "no-brainer"), in Wege des Entdeckers sind für das Überleben in der Wildnis bereits einige Möglichkeiten gegeben auch diese Aspekte besser auszugestalten, doch trifft es in Regeldichte und Synergie nicht die Kampfregeln.

Wer damit ein Problem hat, sollte eventuell ein anderes Regelsystem in Betracht ziehen in dem der Kampf gleichbedeutend mit anderen Aspekten ist und nicht derart verregelt im Fokus steht, immerhin gibt es einen ganzen Band WDS der sich ausschließlich damit beschäftigt, gleiches gilt leider auch für Magie, welche den zweiten großen PG-Bereich ausmacht (Magie im Kampf ist dann folglich besonders anfällig für PG).

Optimierung (PG) kann also gar nicht das Problem an sich sein, es wird von vielen Runden sogar gefordert und gefördert, was hingegen tatsächlich zum Problem wird sind unterschiedliche Vorstellungen vom Spiel, schlechte Kommunikation und mangelnde Fähigkeiten sich anbahnende Probleme zu erkennen und geeignet darauf zu reagieren.

Die häufig genutzte "Rüstungsspirale" ist eines dieser "Versagen" als SL, wenn man einem Spieler, der auf Effizienz seinen Spielstil auslegt, größere Herausforderungen stellt, dann wird dieser sich noch weiter spezialisieren um damit umzugehen/diese zu überkommen und man erzeugt den gegenteiligen Effekten, dessen was man eigentlich will.

PS. Jemanden aufgrund eines Spielstils direkt vorzuverurteilen und aus der Gruppe zu werfen/nicht mitspielen zu lassen empfinde ich als sehr schlechten Stil, Analog einem SL der sich nicht mit den Regeln beschäftigt, somit seine Verpflichtung zu Vorbereitungen unzureichend tätigt und anderen durch Willkür das Spielerlebnis vermiest, denn die Regeln sind kein Selbstzweck, sondern ein Gerüst um allen Beteiligten die Möglichkeit zu geben Handlungen und Konsequenzen abzuschätzen. Wer die Regeln nicht lernen will, oder ignoriert sollte eventuell nicht als SL tätig sein. Wenn ein SL Handlungen nach gut Dünken jedesmal anders "reguliert", dann besteht keine Handlungssicherheit auf Seiten der Spieler und es mindert letztlich den Spielspaß, dann sollte man eventuell auf ein rein narratives System wechseln und kann seinen

"Plot" auch durchziehen, ohne das jemand der viel Zeit und Aufwand in das Verständnis der Regeln gesteckt hat jedesmal vor den Kopf gestoßen wird, weil der SL diese Regeln ignoriert und dem Spieler seine Handlungssicherheit zerstört.

Die Verkehrsregeln lernt man ja auch nicht auswendig um sie bei einer Polizeikontrolle aufsagen zu können, sondern sie wurden erstellt und vermittelt damit es zu weniger/keinen Unfällen kommt und jeder auf der Straße/Schiene/Wasser in den gängigen Situationen und teilweise auch in Sonderfällen weiss wie er/sie Reagieren kann und darf und welches Verhalten wohl von den anderen Beteiligten Verkehrsteilnehmer zu erwarten ist.