

Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "BardDM" of Jul 30th 2018, 2:08 pm

Was ich beim Lesen so merke ist, dass wir hier ziemlich verschiedene Dinge unter dem Label "PG" behandeln.

Einmal ist da der Spieler mit Fokus auf kreative und optimierte gegenseitige Charakterentwicklung, dem die Mittel seines SCs zur Problemlösung und zur Überwindung von Gegnern und Herausforderungen im AB besonders wichtig sind.

Jemand der sich intensiv mit den Regeln beschäftigt, einen klassischen, problemlösungs- und herausforderungsorientierten Blick aufs Rollenspiel hat und sich dafür entsprechend effektive SCs kreiert.

In meinen Augen eine sehr normale und vor allem auch traditionelle Herangehensweise die in keinerlei Widerspruch zu gutem Charakterschauspiel und Spaß an guten Geschichten steht.

So gehe ich den Charakterbau selbst auch an.

Dann sind da Spieler die möchten nur oder vor allem Hack'n Slay spielen im Stil diverser MMOs, ohne viel Tiefe und Stimmung.

Das ist ein Spielstil den man schnell vor allem mit kleinen Jungs/männlichen Teenagern und entsprechend jung gebliebenen verbindet, die mal am Rande ein paar Jahre Berührung mit dem Hobby haben.

So Stichwort: Schnitzelroxxor.

Aber natürlich gibt es auch Spieler jeden Alters und Erfahrungsgrades die ihren Dungeoncrawl einfach ganz "wargaming-like" wollen.

Denen es dabei garnicht um Stimmung und Immersion, sondern einzig und allein um die taktischen Miniaturenkämpfe geht, nach dem Vorbild des tabletop wargaming aus dem sich PnP ja entwickelt hat.

Auch das ist ein völlig legitimer Spielstil, wenn das auch ein ganz anderes Thema ist als "Powergaming" in meinen Augen.

Und drittens wird dann noch von einer dritten Gruppe von Spielern gesprochen in diesem Thema, deren Spielstil ich nicht für legitim halte.

Nämlich Spieler die im Grunde mogeln und die Spielregeln beugen indem sie sich einseitig deformierte SCs bauen, auf ihre Vorteile und Fähigkeiten pochen, aber sich dann weigern die Nachteile, "Shortcomings" und Beschränktheiten auszuspielen mit denen sie sich diese Vorteile erkaufte haben.

Die auf ihre Stärken wüfeln und ihre Schwächen dann durch Fluff und Spieler-Schauspiel überkleistern wollen.

Die garnicht spielen und tun was auf ihrem Charakterbogen steht.

Da kann man in meinen Augen klar sagen, das ist schlechtes Rollenspiel und fast zu vergleichen mit Falschspiel und Mogeln bei kompetitiven Gesellschaftsspielen, sofern es sich nicht einfach nur um harmlose Anfängerfehler handelt.

Aber auf jeden Fall geht es so nicht und der SL sollte dafür sorgen, dass alles nach den Regeln funktioniert und mit rechten Dingen zugeht.

Nur hat auch das in meinen Augen nicht wirklich etwas mit "Powergaming" zu tun, da solche SCs ja an sich nicht sehr effektiv sind ohne Mogelei - zumindest nicht dauerhaft.

Im Gegenteil stehen die eher dem suboptimal erstellten Thorwaler nahe von dem [Nikasia](#) berichtet hat.

Übrigens auch ein Fall den ich persönlich nicht durch Regelbeugung lösen würde sondern dadurch, dass ich zu dem Spieler einfach sage: "Komm, wir setzen uns hin und erstellen den SC mit den selben AP noch mal und du sagst mir was du möchtest und wir bauen das dann. Ist ja kein Thema, DSA ist ein verdammt anspruchsvolles System ... "

Denn das ist es tatsächlich.

Diese Masse an Kampfsonderfertigkeiten ohne die garnichts geht fand ich schon seit dem Wechsel zu DSA 4/4.1 sehr anstrengend.

Abschließend noch was gutes Rollenspiel angeht: Da benutze ich auch die erste und die dritte Person gleichwertig mit fließenden Übergängen, sowohl als Spieler als auch als SL.

Die dritte Person sehe ich da auf keinen Fall als Indikator für weniger Immersion und weniger Stimmungsspiel.

Die Weigerung in wichtigen Dialogen aus dem Charakter zu sprechen hingegen schon.

Das gehört bei mir wenn ich leite immer zu den Grundregeln, dass jeder der mitspielen will wörtliche Rede aus dem Charakter gebraucht und dabei nach seinen Möglichkeiten in die Rolle schlüpft und auf seine Art Hingabe da rein legt.

Aber auch das ist natürlich eigentlich ein anderes Thema.

Und wenn man das alles so im Kontext sieht, dann muss man schon sagen, dass der böse PGLer der nicht nur minmaxt sondern auch exploited, mogelt, ein oberflächlicher Schnetzelroxxor ist und kein vernünftiges Rollenspiel betreibt eher ein Extrembild und ein "Kinderschreck" aus dem Lager der reinen Storyteller ist, als ein Spieler der uns so regelmäßig am Tisch begegnen würde.