

Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "Sternenfaenger" of Jul 31st 2018, 11:26 am

[Quote from Lyril](#)

PG und Regelkunde: PG hat in meinen Augen noch nichts damit zu tun ob einer die Regeln kann oder nicht. Nur weil ich die Straßenregeln kenne bin ich auch noch kein Michael Schumacher.

Dann Thema Spezialisierung: Nur weil ein Kämpfer kämpfen kann, oder ein Jäger jagen kann oder ein Zuckerbäcker backen kann hat dies auch noch nichts mit PG zu tun.

Naja du musst die Regeln kennen und verstehen, damit du überhaupt Power-Gaming betreiben kannst. DSA ist hochkomplex, was den Kampf angeht, da einen Rundherum Effektiven Kämpfer zu bauen ist nicht so einfach - es gibt so einige Spieler, die sich da extrem schwer tun.

Daher finde ich es eine absolut legitime Frage, wissen zu wollen, wie man einen bestehenden Charakter in dem was er können soll besser macht. Als Krieger (DSA 4) erreicht man kampftechnisch alles 25% schneller, als Schwertgeselle sogar bis zu 50% schneller. Klar, dass ich meist sowas nehme, wenn mein Charakter ein kompetenter Kämpfer werden soll.

[Quote from Lyril](#)

Am Ende kannst du sagen ich möchte gerne XY spielen was passt denn dazu oder sagen ich möchte max DPS fahren, was muss ich dafür spielen und wie skillen?

Damage-per-second ist als Maß für wie stark ein Kämpfer oder Magier ist denkbar schlecht geeignet. Gerade die Schadenszauber sind die ineffektivsten im Spiel was das Verhältnis an AsP/Wirkung angeht.

Klar kann ich mir überlegen, wie ich meinen Helden zum dicksten Dödel im Kampf mache oder wie ich einen Magier baue, damit dieser das höchst mögliche Machtlevel möglichst schnell erreicht. Aber solche Charakter sind normalerweise sehr lange sog. One-Trick-Ponys, weil sie sehr einseitig gestuft werden müssen, um in dem einen Bereich so überirdisch gut zu sein. Gerade Eigenschafts-Minmaxing ist für alle Talente mit niedrigen Eigenschaften eine Katastrophe.

"Dumpstats" von 8 oder weniger sorgen in DSA dafür, dass man beteiligte Talente fast vergessen kann. Sorgt man als Meister ein bisschen dafür, dass die Herausforderungen an die Helden von vielseitiger Natur sind, dann läuft der MinMaxer entweder irgendwann auf, oder kann seinen einen Trick als Monster-Kämpfer halt nur in den 0,5 Kämpfen pro Session aufführen. Und mit so einer Arbeitsteilung habe ich kein Problem - passt doch, wenn jeder sein Steckenpferd hat und jeder Charakter was anders gut kann, wo man dann das Spotlight abholt.

Ein Problem mit PowerGamern habe ich erst, wenn man anfängt, dem Rest der Gruppe das Wasser abzugraben. Spiel ich den Morz-Erz-Über-Kämpfer ist das OK - dann hab ich mein Spotlight nur im Kampf. Bau ich mir den Gary/Mary Sue über-Elfen, der eine so geschickte Wahl an Zaubern in sich vereint, und dann Kampf, Verhandlungen usw. alles selber übernehmen kann und sich da auch ständig aufdrängt dann hört der Spaß bei mir auf.

Wenn dann bei dem Spieler noch dazu kommt, dass die Nachteile sehr lax gewählt und ausgespielt werden und unzureichende Fähigkeiten des Helden durch "gutes Rollenspiel" an der Grenze zum Meta-Gaming wegs substituiert werden sollen, dann sind wir soweit, dass ich einen Handlungsbedarf sehe.

Aber solange ein Held sich nur auf einen Aspekt bzw. seine Aufgaben im Spiel konzentriert und da besonders effektiv werden möchte (was man schon bei der Generierung anfangen sollte) dann habe ich damit kein Problem. Schlimmer finde ich, wenn dem Face oder dem Crafter der Gruppe alles fehlt, um seinen Job gut zu tun. Hab ich auch schon erlebt.