

Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "Pahlavan" of Aug 1st 2018, 6:12 am

Ich habe mich in der Vergangenheit einige Jahre mit D&D 3.5 CharOp beschäftigt - ein System, das sich durch eine völlig wahnwitzige Materialfülle und eine (nicht auf den ersten Blick als solche erkennbare) unterirdisch schlechte Balance auszeichnet. Ich pflege zu sagen, dass Charaktere basteln in 3.5 ein besseres Spiel ist als 3.5.

In den Foren, in denen in damals unterwegs war (vor allem giantip) hat man damals im lokalen Jargon zwischen Optimierern, Powergamern und Munchkins unterschieden. Optimierer war dabei ein neutraler Begriff, denn optimieren konnte man auf alle möglichen Aspekte eines Charakters hin. Typisch war dementsprechend auch, zuerst ein rollenspielerisches Charakterkonzept zu entwickeln und dann dieses regeltechnisch möglichst gut darzustellen. Das erforderte eine gründliche Regelkenntnis und (je nach Konzept) etwas Kreativität. Powergamer waren mehr oder weniger spezialisierte Optimierer, die ihre Optimierung eben stets auf die Macht des Charakters hin ausgerichtet haben - interessant im Bereich der Theoretischen Optimierung, aber oft nicht unbedingt am Spieltisch. Munchkin war der Schimpfname für die, die (wie hier schon von anderen in deren PG-Definition erwähnt) Powergaming auf unlautere Weise betrieben, etwa durch gefälschte Würfe, absichtliche Fehler, ignorierte Regeln (etwa bei Nachteilen) u.ä.

Das Optimieren im Sinne des regeltechnischen Ausgestalten eines Charakterkonzepts nach bester Möglichkeit ist dabei für mich nicht nur gestattet sondern extrem wünschenswert und ich erstelle meine Charaktere grundsätzlich nach diesem Schema. Bisher waren dabei Balanceprobleme innerhalb der Gruppen nie ein wirkliches Thema, aber das mag auch an unser aller Kommunikations- und Kooperationsbereitschaft gelegen haben. Größere Probleme hatten wir dabei tatsächlich mit Charakteren, die eben in dem, was sie nach Konzept können sollten, nicht kompetent waren.

Es sei aber hier auch gesagt, dass nicht alles den Spielern und SL vorgeworfen werden kann, was hier an Problematik entsteht. Sicherlich, in einem komplexen Regelsystem wird es manchmal Lücken geben, die nicht vorauszusehen waren, von denen aber auch zumeist erkennbar ist, wie die Regeln gemeint waren oder sinnvoll sind (RAW vs RAI). Regelsysteme können aber auch blatant unausbalanciert sein, und zu Problemen führen, die die Spieler vielleicht gar nicht beabsichtigt hatten. Um wieder 3.5 als Beispiel anzuführen, sind dort

Druiden mit ihrem Tiergefährten vor allem früh im Spiel unglaublich viel mächtiger als Kämpfer, schlicht weil schon der Tiergefährte etwa genauso kampfstark ist, wie der Charakter des Kämpfers, der Druiden sich auch noch selbst in ein Tier verwandeln kann und darüber hinaus noch über Zauber verfügt. Solche Fehler in System auszugleichen verlangt einiges an Arbeit von Spielern und SL und dem Spieler Vorwürfe zu machen, er habe einen übermächtigen Charakter erstellt, ist ebenso deplatziert wie unproduktiv. Nur weil ein Problem ggf. durch die Gruppe gelöst werden kann, heißt das nicht, dass kein Problem besteht (der sog. Oberoni-Fehlschluss) und die Schuld ist hier in erster Linie bei den Spieldautoren zu suchen. Gerade bei Problemen, wie sie der OP aufgezählt hat (legitime Fähigkeiten im Spiel, die sehr schnell übermächtig werden und sehr flexibel eingesetzt werden können, wobei Teile der Gruppe überschattet werden), sind oft die Regeln nicht gut durchdacht und kein böser Wille seitens des Spielers notwendig, um diesen Effekt zu erzielen, denn zu einem gewissen Grad ist es immer legitim und logisch, Fähigkeiten zu wählen, die das, was man kann oder können will, verbessern.