

Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "Gast" of Aug 2nd 2018, 10:54 am

[Quote from Colophonius](#)

Ich denke, dass [Lyrat](#) mit dem Ansatz nicht unrecht hat.

Wenn man sich einen durchoptimierten Helden erstellt, dann stehen die Werte im Vordergrund und nicht das Konzept. Gerade in DSA 4.1 gibt es ja einige Professionspakete, die durch mehr oder weniger versteckte Rabatte objektiv besser zu sein scheinen. [Sumaro](#) hat das ja (früher?) häufig kritisiert. Wenn man sich das dann alles zusammengesammelt hat, kann man immer noch um diese Werte einen Helden basteln. Allerdings fühlt sich das für mich nicht besonders natürlich gewachsen an, da hier die Werte den Helden vorgeben, nicht andersrum.

Wenn man einen "normalen" (bitte nicht zu ernst nehmen, ein PG-Held ist in einer PG-Gruppe natürlich auch 'normal') Held erstellt, geht das ja in der Regel andersrum. Man stellt sich die Frage, was man darstellen will und sucht dann die entsprechenden Werte aus dem System heraus, ohne dabei besonderen Wert auf möglichst effiziente Kombinationen zu legen. Dadurch lässt sich in meinen Augen ein runderer Charakter erstellen, da Schwächen eben dazu gehören. Zudem ist wohl keiner von uns ein optimierter Powermensch, daher ist es sicher auch schwieriger einen "Überhelden" gut darzustellen.

Ich kenne genug Personen die für dich wohl PG wären aber sehr wohl auch Ihre Nachteile haben und diese auch ausspielen (man mag es kaum glauben)

Allerdings bin ich auch nicht deiner Ansicht was das "gewachsen" betrifft.

Wenn ich einen Krieger generiere kann der Hintergrund deckungsgleich mit deinem sein (bis zu einem gewissen Maß natürlich) und meine Werte mögen ein bisschen besser sein. Wie willst du dann bitte feststellen was runder ist und was nicht?

Quote

Worum es in meiner Einleitung ging, bei der ich mich anscheinend unklar ausgedrückt hatte, war das der übliche PGler seinen Char unter dem Gesichtspunkt erstellt das Maximum aus diesem raus zu holen. Über dieses Zahlenskelett wird dann meist ein irgendwie passender Hintergrund gelegt. Es ist durchaus möglich das letzterer dann auch am Ende stimmig ist und vom Spieler schön rübergebracht wird, aber es ändert einfach nichts daran, das der Charakter dahinter einfach so optimiert ist, das er viele auf anderem Wege erstellte Char aussticht.

Und was passiert wenn ich erst nach dem Hintergrund festgelegt zu haben optimiere? Ändert das etwas in deinen Augen?

Quote

Letzteres habe ich aktiv erlebt, der betreffende Spieler war durch und durch ein PGler. Er kannte das Regelwerk bis in die letzte Ecke und war in der Lage bis ins Detail aufzuschlüsseln wie man am effektivsten seinen Char baut. Trotz allem war er am Tisch ein grandioser Rollenspieler der seine Rolle voller Inbrunst bespielte. An letzterem hatte die ganze Gruppe Spaß und es war eigentlich ein super angenehmes spielen. Irgendwann aber kommt halt in jedem Abenteuer der Punkt wo es dann weniger um das aktive Charakter bespielen geht und man in Kampfsituationen gerät oder ähnliches bei dem der einzelne PG dann alle anderen deutlich spürbar aussticht.

Und du bist dir sicher es lag nur am PG Werte optimieren und an nichts anderem?

EDIT Schattenkatze: Zwei Beiträge kurzzeitig hintereinander sind nicht gestattet. Dafür ist die Editierfunktion vorhanden.