

# Waffen, Rüstungen, ihre Reglementierung und deren Effekte aufs Spiel

Peter “Seegras” Keel, ConTakt 2015

# Regelphilosophie

- Theatralisch
- Kompetitiv

# Theatralische Regelsysteme

- Monkey-Island Kampfsystem: Beleidigungen und Gegenbeleidigungen
- Zufallsgenerierter Ausgang
- Zufällige Trefferchancen: Bsp: "Wildwest-Nietenregel"
- Critical-Hit-System
- Punktevergleich: wer mehr einsetzen kann, gewinnt automatisch.

# Kompetitive Regelsysteme

- Sicherheitsregeln
- "Fairness"-Regeln
- Messbarkeitsregeln (i.e. Punkte)
- Und was ist mit dem Rest (Niederschlagen?)

# Sicherheitsregeln

- Verbot auf den Kopf zu schlagen
- Verbot zu stechen
- Gebot dass Waffen eine bestimmte Herstellungsart haben müssen
- Festlegung maximaler Mündungs/Abschussenergie

# Fairnessregeln

- Um die durch Sicherheitsregeln verringerte Reichweite von Schusswaffen auszugleichen wird ihre Wirkung gegen Rüstung vergrössert (bis hin zu "Rüstungen haben keinerlei Einfluss").
- Um durch ihre Bauart zu leichte Schilde auszugleichen wird ihre Grösse oder ihr Einsatzbereich limitiert.

# Messbarkeitsregeln

- Versuch unspielbares spielbar zu machen
- Wahrgenommenen “Realismus” schaffen
- Schiedsgerichtsbarkeit herstellen
- Einbau von Lern/Level-Mechanismen
- “Das Dunkle Erbe”

# Um was geht es?

- Theatralische Regeln machen Waffen & Rüstungen irrelevant.
  - Messbarkeitsregeln waren in de\_CH nie sehr beliebt, insofern nicht Augenmerk hier
  - Fairnessregeln werden durch Opferregel etc. abgedeckt.
- Hauptgegenstand sind Sicherheitsregeln



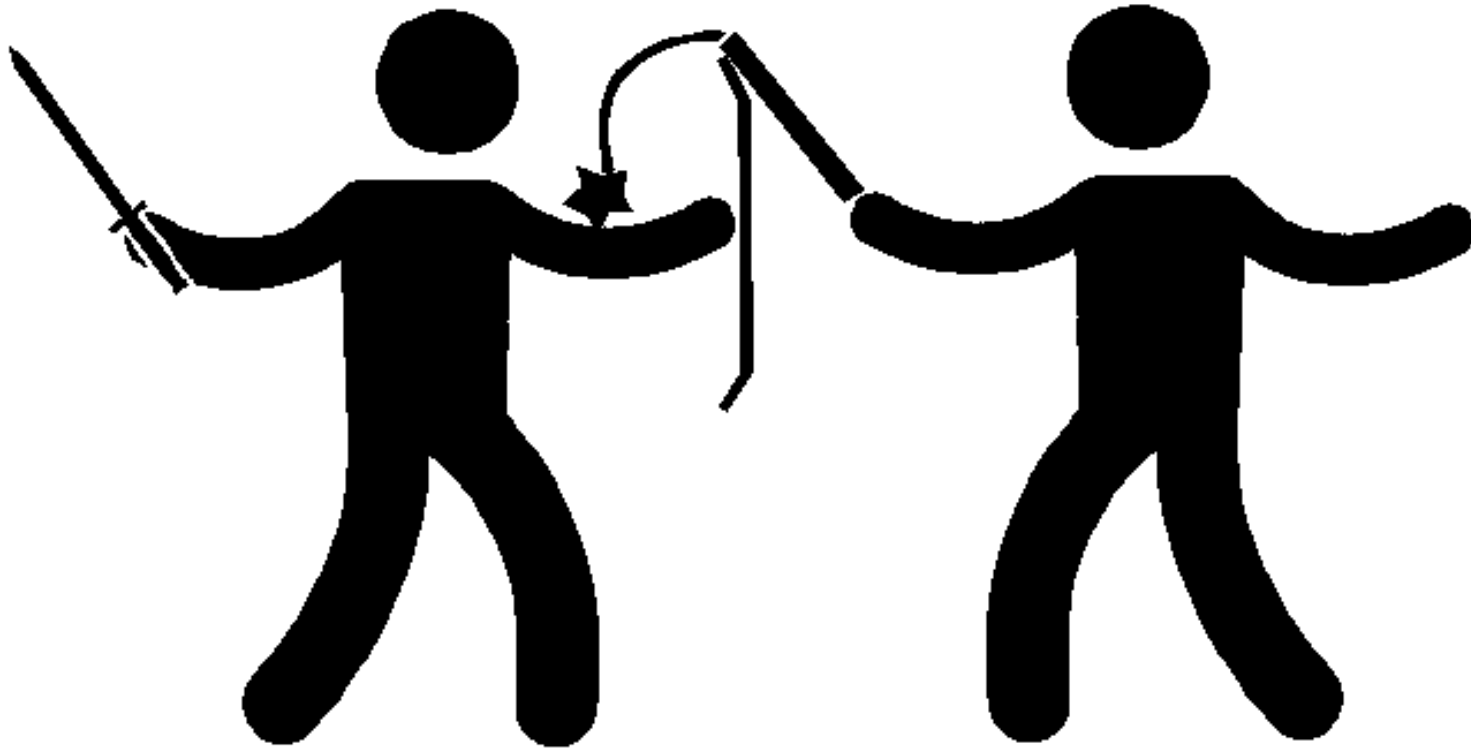
# Sicherheit: Materialregeln

- Waffen: Fiberglaskern, Schaumstoffummantelung (hart, weich), Durchstossschutz, Ketten
- Schilde: Polsterrand, Komplettschaumstoff
- Pfeile/Bolzen: Bruchsicherheit, Befiederung, Kopfgrösse/form, Kopfaufbau
- Geschosse: Polsterung, Komplettschaumstoff
- Bögen/Armbrüste: Zuggewicht, Joule
- Rüstung: Kanten, Klingenbrecher

# Materialsicherheit

- Hauptgrund ist Kampf gegen Ungerüstete
- Nebengrund: Schutz des Materials selber (z.b. Schildkanten vs. Polsterwaffen)
- Tradierter Blödsinn: Kettenwaffen
- Tradierter Blödsinn: Zuggewicht
- Unbeabsichtigte Nebeneffekte: Kernlose Schilde

Flegel schlägt Schildträger



# Materialregel: Zuggewicht

- Abschussenergie hängt nicht vom Zuggewicht ab
- Faktoren für Abschussenergie sind Zugverhalten/Wirkungsgrad, Auszug, Geschossgewicht
- Faktoren für Aufschlagsenergie sind Abschussenergie, Flugdistanz, Gewicht, Polsterung, Aerodynamik.
- Messbar mit ballistischem Pendel

# Materialregel: Zuggewicht zum 2en

- Langbogen/Armbrust: Wirkungsgrad 0.5-0.7
- Recurve: Wirkungsgrad: 0.7-0.9
- Zuggewicht zu regulieren bevorteilt Recurve-Bögen
- 30lb Recurve hat 33Joule, Langbogen 27 Joule und Armbrust ca. 5-10lbs
- 80lbs Armbrust hätte auch etwa 33Joule

# Materialregel: Kernlose Schilde

- Keine Orga verbietet die, aber Orgas verbieten welche mit Kern → alle wollen kernlose Schilde
- Vorteil Kernloser Schilde: Können als Waffe eingesetzt werden, nicht nur als Rüstung.
- Gewicht ist viel geringer → grössere Schilde
- Führt zusammen mit Regel gegen Kopfschläge zu extrem merkwürdigen Effekten

# Sicherheit: Verhalten

- Stechen
- Kopfschläge
- Schussentfernung
- Kopfschüsse
- Raufen
- Rempeln

# Verhaltensregel: Stechen

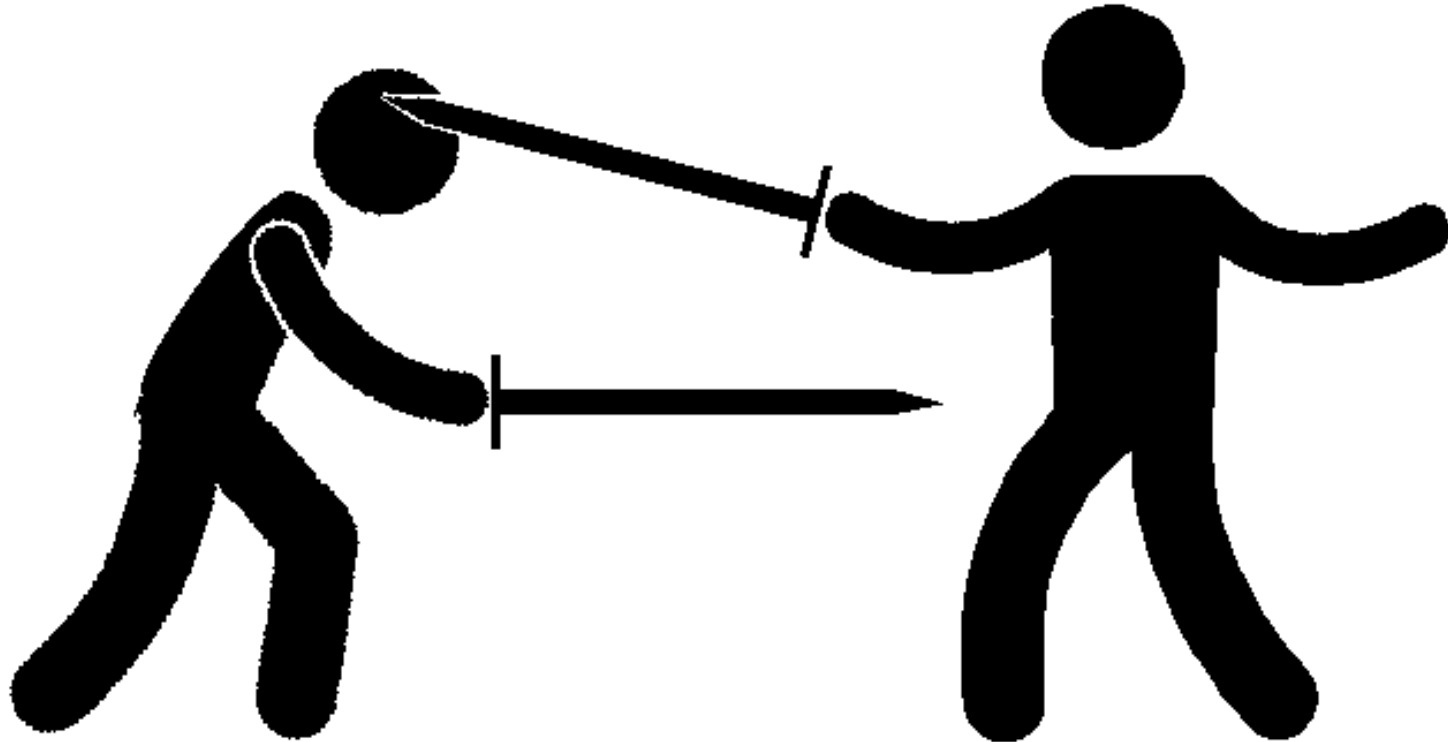
- Die meisten Polsterwaffen sind nicht stichtauglich. Ändert sich aber gerade.
- Rüstung wird oft nicht da getragen wo sie gegen Stiche schützen würde. → Schultern aber keine Brustplatte
- Spieler lernen nicht sich gegen Stiche zu wehren → erhöhtes Verletzungsrisiko



# Verhaltensregel: Kopfschläge

- Spieler lassen ihren Kopf ungerüstet
- Spieler haben nie gelernt sich gegen Kopfschläge zu wehren
- Spieler haben nicht mal gelernt den Kopf nicht hinzuhalten.
- Spieler benutzen Ihren Kopf aktiv zur Abwehr von Schlägen
- Resultat ist mehr Kopftreffer

# Der klassische Kopftreffer



# Finis

- Ich habe mich nicht zu jeder Regel ausführlich geäußert; einiges habe ich nur der Vollständigkeit halber erwähnt.
- Aber ich glaube es ist klar dass Waffen, Rüstungen und ihre Reglementierung deutlichen Einfluss auf Kämpfe haben.
- Slides & Text auf <https://seegras.discordia.ch/Blog/con-takt-2015-das-college-of-wizardry-und-das-schweizer-larp/>
- Lizenz: CC-by-SA 3.0

# Add-On: Keine Regeln aber...

- Norm EN388 “Leder ist nicht sehr schnittfest und absolut nicht stichfest”
- Rückenscheiden: Nur kurze Waffen, schwer zu ziehen und dann bietet man auch noch den Oberkörper als Ziel dar.
-

# Rückenscheide: Schlechte Idee

