

Fantastischer Realismus von DSA

Post by "Tharbad" of Nov 29th 2018, 1:28 pm

[Quote from Meister](#)

Oft sind Leute, die im echten Leben schon Naturwissenschaftler sind, auch diejenigen, die dann auf einer detailgetreuen Umsetzung aller physikalischen Regeln usw. in Aventurien beharren.

Hier werden Sachen gegeneinander gestellt, die so eigentlich nicht mehr so diskutiert werden. Klar gibt es immer wieder Leute, die alles naturwissenschaftlich erklären wollen, ohne eine phantastische Komponente in den Naturgesetzen zuzulassen.

Aber inzwischen ist Storytelling und Worlddesign schon weiter. Bei der Debatte die z.B. Brandon Sanderson angestoßen hat, geht es um proportionaler Aufwand und Nutzen, konsequente Logik und Konsequenzen. Und das hinter dem World-Design ein standfestes Konzept steht. Genauso das man nicht versuchen soll, alle Probleme mit Magie zu lösen.

Das ist der Grund, warum z.B. Harry Potter bei einer Nutzung als Setting schnell an seine Grenzen stößt. Oder auch D&D immer mit seltsamen Hilfskonstrukten benutzen.