

# Fantastischer Realismus von DSA

Post by "Sternenfaenger" of Nov 29th 2018, 2:05 pm

Für mich ist fantastischer Realismus eher so eine aus-dem-Bauch-Sache. Es muss nicht akkurat oder wissenschaftlich fundiert sein, es muss nur einigermaßen Plausibel sein.

Bei D&D bin ich z.B. nie mit der Welt warm geworden, weil sie gefühlt an so vielen Ecken gar nicht funktioniert. Man Schimpft immer über das Finanzsystem von DSA, aber in D&D macht gar nichts einen Sinn. Hier hat man in meinen Augen nie versucht, die Preise an eine Welt anzupassen, sondern eher an die Helden. Bezahl doch mal mit 1000-30000 Goldmünzen irgendwas.

Bei DSA wirkt die Welt zumindest auf den ersten Blick preislich Plausibel, und es gibt viel weniger magische Gegenstände, was sie so teuer macht.

Auch Verletzungen und Tödlichkeit sind in einem Rahmen, wo es noch spielbar ist, aber man auch vor einem einzelnen Schwertstreich noch Angst haben kann. Ein 10000 AP Held lebt immer noch in der selben Welt wie ein frisch generierter Held - man wird nicht plötzlich unverwundbar gegen Stufe 1 Bauern-Mistgabeln. Und man kann auch mal so verletzt sein, dass man nach einer guten Nachtruhe nicht schon gleich wieder Bäume ausreißen kann. Klar machen wir uns immer über die "Heilsame Aventurische Luft" lustig - aber wer hat schon Lust, dass ganze noch realistischer auszuspielen? Einmal falsch vom Baum springen entspricht 6 Wochen Bettruhe?

Es ist wie bei Filmen: Suspense of disbelief. Wird mir der höchste Blödsinn richtig verkauft, dann kann ich damit leben, ohne mich dran zu stören. Es muss dramatisch Sinn machen, eine fiktive Welt braucht wie ein Plott innere Logik, an die hält - und darf aber dabei nicht soweit gegen die gewohnte Realität verstoßen, dass ich es nicht mehr glauben kann. Wenn dieser Spagat gelingt, dann ist es mMn fantastisch realistisch.