

Fantastischer Realismus von DSA

Post by "Orkar" of Dec 18th 2018, 4:44 pm

[Quote from Sternenfaenger](#)

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.

Sehr richtig. ich sehe es ähnlich. Fantastischer Realismus heisst für mich, dass es Regeln geben muss die gelten, immer. Wenn es Ausnahmen gibt müssen diese gut begründet werden. Es darf ruhig Magie geben, Mutationen, Götter...aber es darf keine Willkür geben a la "ist halt so" Das wäre Immersionsbrechend. Eine Welt die immer gerade so funktioniert wie der Meister das gern hätte kann ich nicht ernst nehmen, sowas will ich nicht spielen.

Ich sehe auch bei der heutigen Fernsehlandschaft um man von uralten Godzilla Filmen wegzukommen, das gleiche Problem: Wenn in Star Trek Technobabble gelabert wird wo sich dem Fachmann die Zehennägel aufrollen ist das für das Publikum gut genug. Sicher wissen wir, dass aus unserem Standpunkt Zeitreisen unmöglich sind, Überlichtreisen ebenso und man den Raum falten müsste um "schneller" zu sein und glauben Star Trek per se die ganzen komischen Fachsimpelklärungen weil sie plausibel klingen und vor allem - immer gleich sind. Die Regeln was ein Warpantrieb ist ändern sich nicht in jeder Folge wie es gerade passt und ein Phasor kann nur bestimmte Sachen und nicht etwa mit Bienen schießen.

Wenn dann aber was kommt wie bei Discovery mit Sonar im Weltraum befindliche Tarnschiffe zu orten, da explodiert jedem Zuschauer der Kopf weil das ist ein Blödsinn solchen Ausmaßes, dass es Immersionsbrechend ist. Es wurde etabliert dass Star Trek in unserem Universum spielt und daher der Weltraum kein Medium besitzt in dem Schall sich ausbreiten würde, Sonar also völlig nutzlos ist...und daran stören sich Fans dann.

Auch bei DSA: Magie darf ruhig funktionieren. Es darf auch Magier geben die so gut sind dass sie Sachen können die Andere nicht können. Das Nahema in Kettenrüstung zaubert kann ich akzeptieren weil es Nahema ist, verhüllte Meister und so. Ich kann auch akzeptieren das mit Magie ein Feuerball geworfen werden kann, eifach so, es gibt dafür Erklärungen und Regeln (die auch absolut nötig sind da wir hier SPIELEN und nicht passiv eine Geschichte lesen) wie und warum das geht. Wenn ich aber einen Ignisphaero zaubere und dann eine Atombombe draus wird...das wäre doch sehr immersionsbrechend und merkwürdig. und wenn Nahema sich per Transversalis aus einer Koschbasaltzelle zaubern kann dann ist mir das auch zu blöd

Und ebenso müssen Wunder einer gewissen Logik folgen. Wenn Praios ein Wunder wirkte, das alle Bannstrahler dazu veranlasst nackt durch die Stassen zu hüpfen und Hexen zu schwängern könnte ich weder Praios noch seine Kirche jemals wieder ernst nehmen, es wurde etabliert, dass Praios gewisse Dinge tut und gewisse Dinge nicht tut, wenn das verletzt wird käme ich mir veräppelt vor