

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



Entstehung des Fantasy-Genre

Die Wurzeln der Fantasy tragen die Mythen und Legenden aus längst vergangenen Zeiten.

Schon bereits 1741 wurde einer der ersten Fantasy-Romane verfasst: **Niels Klims unterirdische Reise** vom dänisch-norwegischen Schriftsteller Ludvig Holberg.

Doch erst im 19. Jahrhundert stach das Genre hervor. Denn zu dieser Zeit war die Frühromantik in Gange. Geprägt von fantastischen Liebesgeschichten formten sich außerdem Volksmärchensammlungen, Kunstmärchen und Bildungsromane mit fantastischer Note.

In der Spätromantik banden immer mehr Autoren auch Übernatürliches (Magie usw.) in die Erzählungen ein. So wurden Geschichten wie **Dracula**, **Frankenstein**, **Camelot** usw. groß bekannt.

Im 20. Jahrhundert erhielt die Fantasy ihr eigenes Literaturgenre. Meistens wird **Der Herr der Ringe** von J. R. R. Tolkien als Begründer genannt, der mit seinen Werken einen Boom auslöste und für viele Autoren ein Vorbild ist.

Danach folgten zahlreiche weitere Autoren, die der Fantasy ihre Gestalt gaben, die wir heute kennen. Immer mehr Subgenres folgten, die wir im weiteren Kurs noch durchgehen werden.

Im heutigen 21. Jahrhundert stehen Autoren wie J.K. Rowling (Harry Potter), Rick Riordan (Percy Jackson), Christopher Paolini (Eragon) sowie Derek Landy (Skulduggery Pleasant) ganz oben an der Spitze.

Die Fantasy wird oft als Unterhaltungsliteratur und Realitätsflucht gesehen, behandelt meistens jedoch auch kritische Themen. So wollen die Autoren, trotz der Abenteuer, erreichen, dass Menschen über die Geschichte nachdenken und sie in gewisser Weise auf ihren Alltag beziehen, um Stereotypen und Klischees entgegenzuwirken.

Heutzutage ist das Fantasy-Genre auch als „Versuchsgenre“ bekannt.

Die Fantasy-Leser sind sehr aufgeschlossen gegenüber Neuem und sind immer für einen Spaß zu haben.

Daher ist das Genre bei Schreibanfängern sehr beliebt – aber auch bei Autoren, die sich neu orientieren möchten.

Natürlich kann jeder im Fantasy-Genre schreiben und auch dort verweilen.

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



Weltenbau

Beim Weltenbau der Fantasy ist es wichtig, dass, trotz der fantastischen Elemente, eine Grundlogik vorliegt. Hierzu kannst du dich an unserer Welt orientieren und Dinge abändern. Achte aber bei Änderung immer auf die Logik und Zusammenhänge! Den Weltenbau findest du auch als separate Datei auf meiner Website zum kostenlosen Download.

Hier einige Anhaltspunkte mit Beispielen:

1. Entstehungsgeschichte

Die Entstehungsgeschichte ist ein wichtiger Faktor für dein Fantasybuch.
Was ist in der Vergangenheit passiert? Katastrophen, Erfolge, Rebellionen, Kriege
Wie hat es die Völker beeinflusst?
Wie hat es den Planeten beeinflusst?
Hat sich durch große Ereignisse vielleicht sogar das Klima des Planeten geändert?
Worauf basiert deine Welt? Magie, Physik/Chemie usw.

2. Welten

Gibt es mehrere Planeten/Welten?
Welche Länderabgrenzungen gibt es?
Gibt es geheime Orte?
Wie genau funktioniert deine Welt?

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



3. Geografie

Inseln, Höhlen, Ruinen, Schlösser

An welchen Orten würden sich dein Protagonist und Antagonist aufhalten?

Wichtige Schauplätze

Flüsse, Seen, Meere, Wälder (verlaufen oft in Tälern und Senken und entstehen in Gebirgen)

Gebirge

4. Ökologie/Umwelt/Klima

Gibt es Jahreszeiten?

Wie funktionieren in der Welt die Gezeiten? Oder gibt es keine?

Ist das Klima warm oder kalt? Feucht oder trocken?

Wie verhält sich die Flora und Fauna und die Völker hinsichtlich des Klimas?

Gibt es schnelle Umschwünge des Wetters?

Wie kann das alles die Reise deines Protagonisten erschweren?

Tag-/Nachtzyklus

Welche Ressourcen gibt es?

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



5. Völker

Welche Völker gibt es?

Wie funktionieren diese untereinander?

Gibt es Rangordnungen?

Wie genau unterscheiden sie sich? Wie sehen sie aus?

Welchen Einfluss hat das alles auf deinen Protagonisten? Wo wird er eingeordnet?

6. Länder

Welche Länder gibt es?

Wem gehören sie?

Wo sind die Grenzen?

Gibt es so etwas ähnliches wie Bundesländer/Kantone?

Dürfen andere Völker/Rassen das Land einfach so betreten?

Welche Länder werden aktuell umkämpft? (Kriegsgebiete)

Welche sind unbewohnbar und warum?

Gibt es unabhängige (freie) Länder?

Wie sieht es mit Großreiche aus? (Länder, die sich über ihr großes Territorium oder große Bevölkerungsdichte behaupten.)

Kleinreiche? (Länder, die politisch autonom sind, aber einem Großreich unterstellt oder in Bündnissen vereinigt sein können.)

Stadtstaaten? (Besitzen wenig Land, sind aber autonom.)

Anarchisches Land? (In diesen Ländern gelten keine Gesetze, sondern nur das Recht des Stärkeren.)

7. Städte

Welche Städte gibt es?

Wo liegen sie?

Wem gehören sie?

Dürfen andere Völker/Rassen diese betreten?

Städte liegen meistens an Gewässern oder geschützt in Steigungen an Bergen und Hügeln

oder an heiligen/magischen Orten/Zentren (auch dann, wenn die Kultur/Religion schon längst nicht mehr existiert)

Wann wurde die Stadt gegründet? Von wem?

Wie hat sich die Stadt seither entwickelt?

Gab es eine Blütezeit?

Welche wichtigen Ereignisse hat die Stadt erlebt?

Beindet sich die Stadt im Aufschwung oder Abstieg?

Wie stehen die Städte zueinander?

8. Regierung

Wie herrschen die verschiedenen Länder? Demokratie, Monarchie, Staatsoberhaupt usw.

Gibt es eine gemeinsame Regierung für den Planeten, falls dieser von außen angegriffen wird?

Wie genau sieht die Machtteilung aus? Wie viel Macht hat jedes Land?

Welche Aufgaben haben die Länder?

Wie werden Gesetze beschlossen?

Wie beeinflusst die Regierung die Bürger? Sind sie zufrieden oder misstrauisch?

Welches Land und welche Regierungsform halten schon am längsten?

Wie sieht es mit den Steuern aus?

Wie werden die Herrscher bestimmt?

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



9. Wirtschaft

Welche Währungen gibt es? Wie sind sie entstanden? Gibt es Scheine und Münzen? Welche Beträge gibt es auf den Scheinen/Münzen? (Tipp: Währungen haben immer einen stark wirkenden Namen!)

Welche Handelsrouten gibt es?

Wie genau wird Handel betrieben?

Wer handelt mit wem?

Was wird gehandelt?

Gibt es Zölle/Abgaben?

Gibt es Handelszonen, wie Märkte, Geschäfte usw.? Auch außerhalb von Städten?

Wie sehen die Zonen aus?

Welche Maße gibt es, um sich zu verständigen? Meter, Fuß, Volumen usw.

10. Kultur & Gesellschaft

Wie ist die Gesellschaft aufgebaut? Stämme Clans Familien usw.
Gibt es Gesellschaftsschichten? Welches Volk gehört in welche?
Welche Rechte und Pflichten hat die jeweilige Schicht?
Was bedeutet es, der jeweiligen Schicht anzugehören?
Was ist die Rolle der jeweiligen Kultur? Wofür steht sie? Was prägt sie?
Je nach Regierung: Wie sieht die Aufteilung auf? Adel, Ritterschaft, Handwerker, Sklaven usw.
Erkennt man von außen, welcher Schicht derjenige angehört? Wenn ja, inwiefern?
Gehört man von Geburt an einer Schicht an?
Kann die Schicht gewechselt werden? Was muss dafür getan werden?
Wie leben die jeweiligen Schichten?
Leben vereinzelte Schichten zusammen? Wenn ja, wie gruppieren sie sich? Wie gehen sie miteinander um?
Wo genau treffen sie aufeinander?
Welche Berufe gibt es? Was ist nötig, um den Beruf auszuüben?
Darf jede Schicht jeden Beruf erlernen oder sind hier Grenzen gesetzt?
Welche Gesetze, Sitten, Regeln gibt es?
Welche Strafen erwartet denjenigen, der sie bricht?
Wo werden die Gefangenen untergebracht, bis zu ihrem Urteil?
Welche Werte gibt es in der Gesellschaft?
Sind die Werte pro Schicht anders?
Wie gehen die Völker/Schichten mit Fremden um? Reisende, Zuwanderern usw.
Welche Sprache sprechen die Völker?
Gibt es Akzente/Dialekte?
Wenn es verschiedene Sprachen gibt: Wie kommunizieren die Völker miteinander?
Welche Nahrung nehmen die Völker zu sich?
Wie sieht das Leben eines Durchschnittsbürgers aus?

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



11. Religion

Welche Religionen/Glaubensrichtungen gibt es?

Welcher Schöpfungsmythos existiert?

Welche Legenden?

Gibt es Götter oder andere Mächte?

Wie stehen die verschiedenen Glaubensrichtungen zueinander?

Wie verbreiten die Religionen jeweils ihren Glauben? Propheten, Priester?

Gibt es zu den Religionen Gebäude, wie Kirchen, Tempel usw.?

Falls es das gibt: Wie kommunizieren die Gläubiger mit ihren Göttern oder der Macht?

12. Magiesystem & -arten

Welche Kräfte gibt es? (Elementarmagie, Heilmagie, Naturmagie, alchemistische Magie, Runenmagie usw.)

Wie wirken sie miteinander? Wie stehen sie zueinander?

Wie funktionieren die Kräfte? Muss der Anwender sich erst noch vorbereiten oder kann er frei Schnauze einfach zaubern?

Wie haben sie die Kräfte bisher entwickelt?

Wie wird das Wissen bewahrt/weitergegeben? Wer hat die Ehre das Wissen zusammenzutragen?

Wer hat Zugriff zu den Kräften?

Woher kommen die Kräfte? Welchen Ursprung haben sie?

Wie sieht die Gesellschaft die Kräfte?

Gibt es eine Ausbildung, um die Kräfte zu erlernen/kontrollieren zu können?

Welche Grenzen hat die Magie? (Magie darf niemals alle Probleme lösen!)

Was kostet es den Anwender, Magie zu wirken?

Geht die Magie nach der Anwendung verloren? Kann die Magie zurückgewonnen werden?

Gibt es verbotene/unverzeihliche Zauber?

Welche Zauber gibt es generell?

Was ist mit Flüchen?

Welche Hilfsmittel gibt es? Zauberstäbe, Amulette, Kristalle, Tränke, Pflanzen, Waffen usw.

Wirken diese allein oder muss erst noch ein Zauber gesprochen werden?

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



13. Wissenschaft/Technologie

Wie hat die Wissenschaft sich entwickelt?

Welche Arten von Wissenschaften gibt es?

Wie weit liegen die fortschrittlichsten und die primitivsten Länder auseinander?

Wie wird dieses Wissen bewahrt und weitergegeben? Wer ist dafür zuständig?

Wer hat Zugriff auf welche Technologie?

Spielen Magie und Wissenschaft gleichermaßen eine Rolle?

Was denken sie jeweils voneinander?

Wie beeinflusst die Wissenschaft die Völker?

Handlungsaufbau

Erzählstrukturen

Fantasybücher, egal welches Subgenre oder welcher Genremix laufen größtenteils gleich ab, daher gibt es kaum noch Überraschungen – abgesehen von der Story selbst.

Daher ist es umso wichtiger eine mitreißerische Geschichte zu schreiben.

Plotaufbau (Heldenreise + Konfliktsystem)

1. Die gewohnte Welt
Zeige den Hauptcharakter im Alltag und seiner gewohnten Umgebung.
2. Ruf des Abenteuers
Durch ein bestimmtes Ereignis wird der Hauptcharakter dazu aufgefordert, die Welt zu retten.
3. Weigerung
Der Held weigert sich seinem Schicksal zu stellen.
4. Treffen Mentor
Hauptcharakter trifft seinen Mentor, von dem er alles lernt, um die Welt zu retten, und ändert seine Meinung.
5. Überschreitung erster Schwelle
Der Held bricht zum Abenteuer auf.
6. Bewährungsproben, Verbündete und Gegner
In den Weg des Helden stellen sich Bewährungsproben und Gegner. Aber gleichermaßen trifft er auch auf Verbündete.
7. Kernprobleme offenlegen
Das eigentliche Problem zwischen Held und Gegner wird offengelegt.
8. Entscheidende Prüfung
Der Held wird getestet, ob er gegen seinen Gegner eine Chance hat.
9. Belohnung
Der Held wird für die bestandene Prüfung belohnt.
10. Held kommt vom Weg ab
Verführung durch Gegner oder Rachegelüste
11. Held findet zum richtigen Weg / „Wiedergeburt“
Held stirbt augenscheinlich und erwacht wieder zum Leben.
12. Heimkehr mit Belohnung
Der Held kann die Welt retten und kehrt heim.

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



Konfliktsystem

Beim Konflikt entstehen immer wieder Reibungspunkte, an denen sich der Konflikt immer mehr zuspitzt.

Welche Charaktere wirken unterstützend?

Ich gebe dir ein Beispiel vor.

1. Beginn des Konflikts

Der Vater des Helden begeht einen magischen Betrug und flieht in ein freies Land.

2. Erster Konflikt

Der Vater wird getötet und die Mutter entführt. Der Held ist gezwungen zu handeln.

3. Wendepunkt 1

Die erste Begegnung mit dem Antagonisten.

4. Ruhephase

Der Held hat Zeit, um sich zu heilen und neue Fähigkeiten zu erlernen.

5. Zweiter Konflikt

6. Ruhephase

7. Dritter Konflikt

8. Ruhephase

9. Vierter Konflikt

10. Ruhephase

11. Wendepunkt 2

12. Ruhephase

13. Letzter Konflikt

14. Höhepunkt

15. Auflösung

Natürlich können auch noch mehr Konflikte eingebaut werden. Allerdings wird es pro Konflikt immer unübersichtlicher. Das Konfliktsystem findest du auch in einer separaten Datei als kostenlosen Download auf meiner Website.

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



Setting = Ort + Zeit = Erzählstimmung

Der Schauplatz setzt sich aus Ort und Zeit zusammen und ergibt so die Erzählstimmung.

In welcher Zeit spielt dein Buch?

An welchem Ort genau? Lass dich hier ruhig von unseren auf Welt ergiebigen Beispielen beeinflussen.

Wie wirkt der Ort auf einen? Kalt, furchteinflößend usw.

Was befindet sich um den Charakter herum?

Wonach riecht es?

Wie ist die Atmosphäre?

Welche Gegenstände wären wichtig für den Charakter, um sich im Kampf zu schützen?

Wie ist die Temperatur? Das Klima? Wie wirkt sich alles auf den Charakter aus?

High-Fantasy-Romane spielen oft in Welten die Parallelen zu unserem Mittelalter aufweisen.

Das Setting benötigt unbedingt feste Regeln, Grenzen und Definitionen.

Achte also darauf, welches Setting du wählst, um die Grundstimmung deines Buches aufzuzeigen.

Muss das alles im Buch erwähnt werden? Nein, aber für dich selbst, ist es nützlich, um im Fall der Fälle deine Story anpassen zu können.

Das Setting wird auch von außen nach innen beschrieben. Also von groß zu klein.

Charaktere

Wie viele Charaktere gibt es?

Wie alt sind sie?

Persönlichkeit entwickeln

Hintergrundgeschichte ausdenken

Lass Charaktere unterschiedlich handeln

Namen der Charaktere sollten zum Setting passen und sich nicht ähneln

Welche Fähigkeiten haben deine Charaktere? (oder welche nicht)

Gibt es Begleiter?

Gibt es einen Mentor?

Welche Charaktere sind nur Statisten?

Denke dir einen „Ghost“ aus. Ein Ereignis aus der Vergangenheit, das er nie richtig verarbeitet hat und ihn am Weiterkommen hindert.

Außerdem braucht der Charakter ein Want (was er will) und später Need (was er braucht).

Bau unbedingt eine Fallhöhe ein. Der Charakter muss etwas zu verlieren haben.

Fall euch keine Namen einfallen, könnt ihr auch Namensgeneratoren nutzen.

Wenn du deinen Protagonisten erschaffen hast:

Verwende für deinen Antagonisten für alles das Gegenteil!

Denke hier auch an Handlanger des Antagonisten.

Bau Spione ein und Verräter.

Protagonist und Antagonist sollten sich irgendwann ebenbürtig sein. Also bau auch Dinge ein, in denen sie sich gleichen.

Aber Achtung:

Erschaffe trotz allem nachvollziehbare und sympathische Figuren.

Am besten sollten die Leser sich mit den Charakteren identifizieren können.

Orientiere dich daher bei allem an deiner Zielgruppe und den Erwartungen des Genres.

Zum Schluss hat der Antagonist genauso viel Liebe zum Detail verdient wie die anderen Charaktere.

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



Karte

Die Karte ist ein wichtiges Instrument, mit der sich der Leser und deine Charaktere sich zurechtfinden. Am besten ist es, wenn du die Karte skizzierst und sie entweder mit inkarnate.com selbst erstellst. Oder du suchst dir einen externen Dienstleister, der dir eine Kartenillustration anfertigt. Sinnvoll ist es, die Karte **vor** dem Schreiben zu erstellen, falls doch etwas nicht passen sollte. Denn bei Karten ist das so eine Sache. Die Seen, Flüsse und Bäche müssen logisch und sinnvoll zugleich angelegt werden. Diese entstehen in Gebirgen und fließen zum Meer hin. (Flüsse fließen immer gleich in Richtung Meer.) Die Übergänge von Gebirge zu Graslandschaft usw. müssen logisch sein. Gebirge sind meist auf der Seite des Meeres feucht und auf der anderen trocken (Rain-Shadow-Effekt). Häfen liegen geschützt in Tälern oder hinter großen Gebirgen. Bau kleine Nebeninseln ein. Ländergrenzen müssen logisch sein, aber zufällig wirken. Liegen die Städte/Dörfer logisch und in Reichweite von Wasser? Wie du siehst, gibt es auch hier sehr viel zu beachten. Z. B. Inkarnate kostet die Pro-Version 5 € pro Monat oder 25 € pro Jahr.

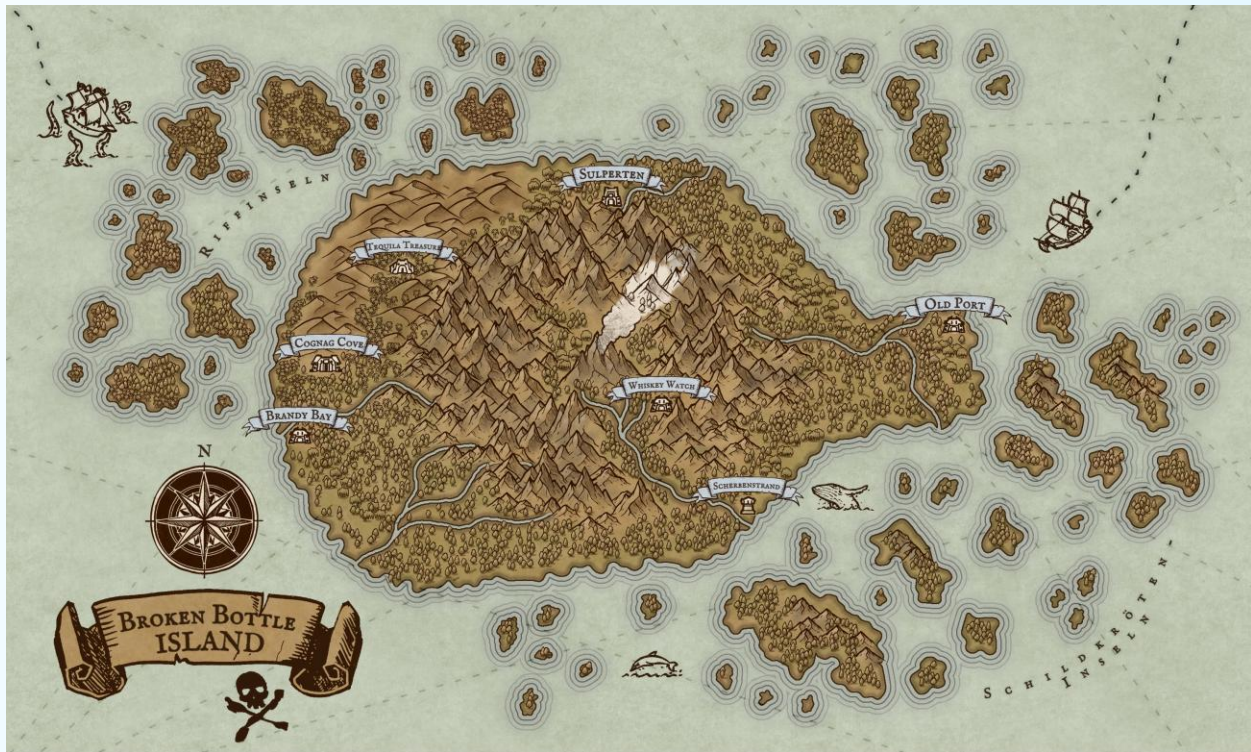
Kontinentkarte/Weltkarte*



Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy

Inselkarte*



Stadtkarte*



Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



Erzählperspektive & Zeitform

Erzählperspektive:

Ich-Perspektive: Erzählt wird im Ich-Erzähler. Die Sicht der Dinge ist sehr eingeschränkt, da nur das was die Person erlebt wiedergegeben werden kann. Dafür ist diese Sicht ganz nah an der Person dran.

Personeller Erzähler: Erzählt wird im Er-Erzähler bezogen auf eine bestimmte Person, meistens der Protagonist. Diese Sicht lässt schon ein wenig mehr Spielraum, wobei das Erlebte dennoch nur aus der Sicht der Person erzählt wird. Diese Schreibweise wird als Abstandserzähler bezeichnet, da man trotz der personellen Sicht, ohne bewusste Gedanken, nicht in den Kopf der Person hineinschauen kann.

Allwissender Erzähler: Erzählt wird im Er-Erzähler bezogen auf alle Personen, die in der Szene gerade gebraucht werden. Bei dieser Erzählweise springt man von einem Kopf in den nächsten, bis jeder einmal dran war. Bei jedem wird seine Sicht der Dinge dargelegt und kann schnell sehr unübersichtlich werden.

Alle drei Perspektiven sind in der Fantasy vertreten. Allerdings dominiert der personelle Erzähler, gefolgt von der Ich-Perspektive. Danach, auf dem letzten Platz, kommt der allwissende Erzähler.

Welche Perspektive am Ende am besten ist, entscheidet jeder selbst. Es kommt auch darauf an, welche Schreibweise dir liegt. Das musst du herausfinden.

Für den Anfang würde ich dir im Fantasy-Genre den personellen Erzähler erzählen.

Zeitform:

In der Fantasy ist das Präteritum (einfache Vergangenheit) sehr vertreten, da die meisten Geschichten ans Mittelalter erinnern und somit in unserer menschlichen Vergangenheit liegen.

Wenn du es direkter haben möchtest, können die Leser sich auch mit dem Präsens (Gegenwart) anfreunden.

Info Dump

Bei Fantasy ist der Drang sehr groß am Anfang des Buches erst alles Wissenswerte aufzuzeigen und eine ellenlange Beschreibung von Welt und Umgebung abzuliefern.

STOPP!

Nichts ist langweiliger!

Baue wichtige Infos über die Welt erst dann ein, wenn sie gebraucht werden.

Am besten baust du Infos in Gespräche ein oder dein Charakter beliest sich usw. Es gibt sehr viele spielerische Möglichkeiten die Infos zu verpacken.

Am Anfang wird es dir vermutlich schwerfallen, aber hier gibt es zur Unterstützung andere Autoren oder uns Lektoren. Jeder von uns hilft dir sehr gern.

Klischees

- **Vampire**
Seit eine gewisse Vampir-Buch-Serie großen Erfolg verzeichnete, schießen die Vampirbücher nur so aus ihren Löchern. Natürlich kann eine Vampir-Story interessant sein, dennoch solltet ihr auf diese Dinge verzichten: Eigentlich wollen sie kein Blut, müssen aber, weil sie überleben möchten. Sie weichen auf Tierblut aus, aber einer oder mehrere Arten aus und töten allerdings nur die „bösen“ Menschen.
- **Fantasy-Völker**
Elfen sind meist spröde und kühl. Zwerge grummelig und ruppig. Orks sind böse usw.
- **Der Auserwählte**
Natürlich ist er wichtig in der Fantasy, aber meistens ist er männlich und hat von seinem Schicksal keine Ahnung, bis er mit der Nase darauf gestoßen wird. Auch dass er sich weigert und wünscht, normal wie alle anderen zu sein, ist so gut wie immer die Einstellung, die ihn erst noch einmal ins alte Leben zurückkehren lässt.
- **Die Welt retten**
Es gibt lediglich ein Fantasy-Buch, in dem es nicht darum geht, die Welt zu retten. Sucht hier eine Alternative.
- **Die Eltern sind tot/Der Prota ist eine Waise**
Normalerweise sind die Eltern in der Fantasy schnell auf Eis gelegt. Doch wie wäre es, wenn die Eltern dem Prota alles beibringen? Wie sieht dann das Leben des Protas aus?
- **Mittelalterliches Setting**
Die Fantasy kommt meist mit dem Mittelalter einher. Aber wie wäre es mit einem Zukunftssetting?
- **Frauen**
Die Frauen werden sehr oft reduziert auf KKK (Kirche, Küche, Kinder). Wenn sie dann einmal die Prota sind, sind sie grausam, lesbisch, gefühllos oder einfach nur nervig zickig. Meist sind die Frauen nur da, um die Quote zu erfüllen. Auch das Klischee, dass die Prinzessin vom Held gerettet werden muss oder dass ausgerechnet die Prota eine Prinzessin ist, ist schon oft genug vorgekommen.
- **Menschen**
In der Fantasy gibt es selbstverständlich auch Menschen, doch aus irgendeinem Grund wird ihnen immer vorgeworfen, sie seien schwach. Dennoch schafft es ausgerechnet ein Mensch, die Welt zu retten.
- **Mentoren**
Bisher sind die meisten davon männlich und sprechen in Rätseln. Sie verkünden dem Prota meist zu spät oder erst dann, wenn es nützlich ist, was eigentlich Sache ist. Der Mentor muss auch nicht unbedingt alt, grau und weise sein. Hier kann gern variiert werden.
- **Antagonist**
Meistens ist er ein böser Zauberer, der die Welt zu Grunde richten will. Er hat ganze Scharren von Dienern um sich, die ihm bereitwillig folgen.

Tropes

Tropes sind nützliche Bestandteile, die du nutzen kannst, um deine Geschichte interessanter zu gestalten. Allerdings sollte dennoch auf die Klischees geachtet werden (außer du möchtest einen klischeehaften Fantasy-Roman schreiben).

- **Helden**
Die Fantasy braucht Helden, damit sie die Welt retten. In der High-Fantasy sind es Zauberer, in der Urban-Fantasy meist mit Schwert und Schild. Sie sind zu mehr als dem gewöhnlichen fähig und müssen ihre Kraft erst noch entdecken. Oft wird es so gelöst, dass die Helden (ohne eigenes Wissen) königliches Blut sind oder von der Magie auserwählt wurden.
- **Böse Antagonisten**
Die Mächte des Bösen können ohne das Licht existieren. Dennoch bekriegen sich beide Parteien schon seit Jahrhunderten, um die Herrschaft der Welt. Genau diesen Konflikt soll nun der Held endgültig beenden. Der Anführer des Bösen kontrolliert große Armeen und hat viele Asse im Ärmel, die dem Held das Leben schwermachen.
- **Die Aufgabe (Quest)**
Vor der großen Schlacht gegen das Böse muss der Held kleinere Aufgaben, sogenannte Quests erledigen, um in seinen Fähigkeiten besser zu werden.
- **Magie**
Die Magie selbst ist in der Fantasy eine überwältigende Präsenz und nur der Auserwählte oder die naturverbundensten Menschen und Wesen können mit ihr sprechen. Oft sind die Glaubensrichtungen sehr unterschiedlich, da es auch Völker gibt, die keine Magie besitzen. Daher zweifeln diese an der Existenz.
Oft ist die Magie angeboren oder nur für königliches Blut bestimmt.
- **Prophezeiung**
Seit Jahrtausenden gibt es eine Prophezeiung, die nun wahr werden soll. Das Böse soll die Weltherrschaft erlangen. In der Prophezeiung ist der einzige Ausweg: der Held.
- **Antike**
Einige Autoren nutzen für die Fantasy die Antike. Ein anderes Setting als beim Mittelalter, denn hier geht es meist um das römische Reich, die Maya o. Ä.

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



Subgenres

Die Anzahl der Subgenres bei Fantasy ist groß und nimmt stetig zu. Im englischsprachigen Raum gibt es sogar noch einige Subgenres, die bei uns im deutschsprachigen Raum noch nicht vertreten sind.

Romantasy

Romantasy setzt sich aus Romance und Fantasy zusammen. Hierbei ist es egal, welche Romance und welche Fantasy genau du schreibst. Um Verwirrung zu vermeiden, solltest du dennoch zusätzlich angeben, um welche Subgenres es sich handelt. Zum Beispiel: High-Fantasy/Hete Romance oder Low Fantasy/Bad Boy Romance usw. Die Genremerkmale ergeben sich aus den jeweiligen Subgenres.

High-Fantasy

Erlebnisse wie in 1000 und 1 Nacht!

Hier lebt der Protagonist bereits in der fantastischen Welt und ist erwählt, diese zu retten.

Es gibt Magie oder eine andere übernatürliche Kraft.

Völker wie Gnome, Oger usw. sind keine Seltenheit.

Bei High-Fantasy kannst du deine Welt nach deinen Wünschen gestalten.

Low Fantasy

Bei Low Fantasy spielt deine Geschichte in einer Welt, die unserer extrem ähnelt.

Meistens wird die Magie wiederentdeckt und nur bedingt eingesetzt.

Der Fokus liegt hier auf den persönlichen Konflikten des Charakters gegenüber einem bestimmten Bösewicht.

Auch gibt es in der Low Fantasy kein eindeutiges Gut und Böse.

Contemporary & Urban-Fantasy

Contemporary & Urban-Fantasy ist die zeitgenössische Fantasy. Deine Story beginnt in unserer heutigen Zeit auf unserem Planeten.

Erst später überschreitet der Protagonist die Schwelle in die Magiewelt. Hierbei kann die Magiewelt die andere Seite der Medaille sein oder wirklich eine andere Welt sein, in die der Protagonist z. B. mittels Portal oder ähnliches eintritt.

Humor Fantasy

In der Humor Fantasy gibt es zwar auch Magie, doch primär ist diese Art von Buch mit Witz gefüllt, um zu unterhalten. Denn hier geht es darum, sich über die fantastischen Elemente lustig zu machen.

Aber an diesem Subgenres sieht man, dass das Fantasy-Genre selbst einen gern mal auf die Kante nimmt.

Animal Fantasy

In der Animal Fantasy spielen Tiere eine wichtige Rolle. Meistens ist sogar ein spezielles Tier der Protagonist. Hier werden sehr oft die Unterschiede der Rassen behandelt.

Science Fantasy

Eine Mischung aus Science-Fiction und Fantasy. Ein Genre, das bei uns noch nicht so sehr verbreitet ist, da sich meist für eines entschieden wird. Doch immer öfter gibt es seitens der Magie keine Zeitmagie mehr. Hier kommt dann das Zeitreisen aus der Sci-Fi hinzu. Oder es wird auf Teleportationsmagie verzichtet, weshalb die Wissenschaft Teleporter erschaffen hat.

Mit diesen beiden Genres vereint, hat man sehr viele Möglichkeiten.

Weltenbau + Handlungsstruktur

Fantasy



Subgenres

Dark Fantasy

Das Setting der Dark Fantasy ist sehr düster gehalten und hat in der Erzählweise einen melancholischen Grundton. Oft spielen finstere Leidenschaften, Wahnsinn und die Auseinandersetzung mit Tod und Unsterblichkeit eine Rolle. Hierzu werden meist Wesen wie Werwölfe, Vampire, Geister, gefallene Engel usw. genutzt. Allerdings kann Dark Fantasy auch in eine vollkommen andere Richtung gehen: die des Sexismus. Hier kommt es darauf an, ob es lektorierte oder nicht. Wenn du eine Vergew. schreibst oder BDSM o. Ä. dann lektoriere ich es **nicht**.

All Age Fantasy

Wie der Name schon sagt, ist diese Art von Fantasy für jeden etwas. Während die anderen Subgenres meist von speziellem Publikum gelesen werden, wird die All Age Fantasy von klein bis groß gelesen.

Social Fantasy

Dieses Subgenre beschäftigt sich mit sozial- und gesellschaftskritischen Themen und mögliche politische Utopien.

Pseudohistorische/Historische Fantasy (lektoriere ich nicht!)

Deine Story spielt in einer unserer geschichtlichen Zeit, meistens im Mittelalter oder einer prähistorischen Zeit. Hier werden sehr oft Sagen, Mythen, Legenden und historische Ereignisse behandelt. Allerdings muss das Ereignis nicht wie uns bekannt ablaufen. Du hast hier die freie Wahl den Ausgang zu verändern.

Und hier wären wir schon am Ende.

Ich hoffe, es hat dir gefallen, und ich konnte Licht ins Dunkeln bringen, worauf du alles achten musst. Falls noch Fragen offen sind, scheue dich nicht, mich zu fragen.

Ansonsten wünsche ich dir viel Spaß beim Gestalten deiner Welt. Hoffentlich sehen wir uns bei einem anderen Kurs wieder.

Bis dahin:

Lass die Macht dich erleuchten.

*Die Karten wurden von Yola Stahl <https://www.instagram.com/yola.stahl> **autorin** erstellt.

Meine Notizen:
