

Faszination JRPG

KULLERAUGEN UND KULTUR

Japano-Rollenspiele sind wie Kapern: Man hasst sie oder liebt sie. Gemeinsam mit den Machern von Genre-Meilensteinen versuchen wir, die Anziehungskraft der JRPGs zu erklären. Von Michael Cherdchupan

Ein gutes Videospiel ist ein Kunstwerk. Musiker, Illustratoren, Programmierer, Autoren, Kostümdesigner, Filmemacher – sie alle (und viele Berufe mehr) müssen bei der Entwicklung eines Spiels zusammenarbeiten. Besonders bei einem Rollenspiel, wo es um nichts weniger als die Erschaffung einer neuen Welt geht, sind die Kreativen im Team deutlich wichtiger als die klassischen IT-Berufe. Bei all den künstlerischen Einflüssen ist es wenig verwunderlich, dass Lebensumfeld, Erfahrung und kultureller Hintergrund der Macher ins Werk einfließen. In Elex von Piranha Bytes etwa sind die Hinweise auf die Herkunft des Essener Entwicklerstudios im Spiel sichtbar. Industrielandschaften und schroffe Sprache – so etwas kennt man eben aus dem Ruhrpott, wo die Menschen das Herz auf der Zunge tragen und stillgelegte Fördertürme die Panoramen zieren.

Elex läuft sicher nicht Gefahr, mit einem Japano-Rollenspiel verwechselt zu werden. Dazu fehlen die maßlos übertriebenen Frisuren, die J-Popmusik und all die bunten Farben ... oder? Ist es wirklich so einfach? Es gibt unzählige Rollenspiele, erschaffen von

Entwicklern auf der ganzen Welt. Mechaniken wie Oberwelten, Dungeons, Zufallskämpfe oder extensive Item-Verwaltung gibt es fast überall, in unterschiedlichsten Varianten. Es scheint, als würden sich Entwickler gegenseitig inspirieren. Doch warum ist dann also ausgerechnet das japanische Rollenspiel die einzige Gattung, bei der man im Namen bereits das Herkunftsland benennt? Und was ist mit JRPGs, die gar nicht aus Japan kommen? Earthlock: Festival of Magic etwa stammt aus Norwegen, aber es erinnert mit seinen rundenbasierten Kämpfen, den auffälligen Charakteren und dem farbenfrohen Weltendesign an klassische japanische Genrevertreter.

Geburt eines Genres

Wir haben diese Frage zunächst jemandem gestellt, der es eigentlich wissen müsste: Masashi Takahashi ist Produzent der Bravely Default-Serie und hat jüngst an Octopath Traveler gearbeitet. Seine Antwort ist aber überraschend: »Für uns als Japaner ist es unheimlich schwierig zu erklären, was JRPGs ausmacht. Denn: Wenn wir in unserer Hei-

mat ein Rollenspiel entwickeln, wird es offensichtlich ganz von selbst zu einem JRPG.« Man sieht also den Wald vor lauter Bäumen nicht. Mit Octopath Traveler zitiert Takahashi trotzdem eine Epoche während der späten 80er und frühen 90er, die als Hochzeit des klassischen japanischen Rollenspiels gilt. Die Pixelgrafik und die Vogelperspektive erinnern an 16-Bit-Titel, allen voran die Vertreter auf dem damals weit verbreiteten Super Famicom bzw. Super Nintendo Entertainment System (kurz SNES) im Westen. Diese Titel waren die Hauptmotivation für Takahashi: »Heute bin ich 33 Jahre alt und meine Generation ist mit Hardware aufgewachsen, auf der hauptsächlich Pixelspiele liefen. Jetzt, wo wir selbst Entwickler sind, haben wir uns dazu entschieden, einen Titel basierend auf unseren Erinnerungen zu bauen.«

Klasse dank Masse

Die Rückbesinnung auf alte Tugenden ist auch für die Entwickler von Tokyo RPG Factory das Motto. Das kleine Studio hat sich mit I am Setsuna und Lost Sphear an der alten Schule der JRPGs orientiert. Atsushi Hashi-



Dragon Quest 11 ist seiner Linie treu geblieben und spielt wieder in einem Fantasy-Mittelalter, das klare europäische Einflüsse hat.



Vom allerersten Dragon Quest gibt es eine überarbeitete Neuauflage für iOS.

Unsere Gesprächspartner zu Dragon Quest 11

Dragon Quest 11 ist im Herbst 2018 für PC und PlayStation 4 erschienen. Serienerfinder Yūji Horii kehrte dafür zurück, im Gegensatz zu seinem Vorgänger ist es ein reines Solospiel. Für den prägenden Grafikstil zeichnet sich erneut Mangaka Akira Toriyama verantwortlich. Wir haben Yūji Horii (Autor, Mitte), Takeshi Uchikawa (Director, links) und Hokuto Okamoto (Producer, rechts) zu einem Interview auf der Gamescom 2018 getroffen.



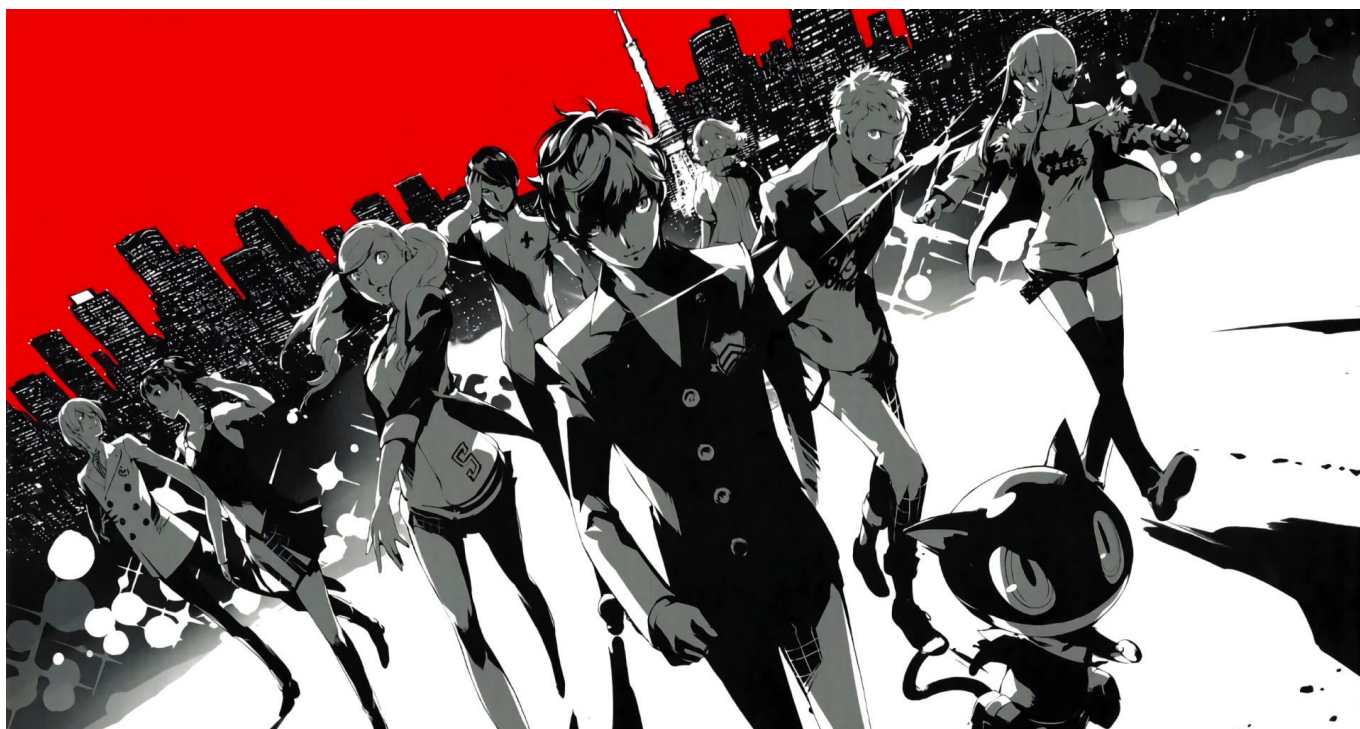
moto war Projektleiter bei beiden Projekten, und auch er hat sich über die Entstehung des Genres JRPG Gedanken gemacht. »Ich denke, das liegt daran, dass so viele erstaunliche Rollenspiele in den Neunzigern aus Japan kamen. Diese wurden von Menschen auf der ganzen Welt gekauft und sie hatten großen Einfluss auf viele Entwickler. Zusätzlich gab es aufgrund der hohen Anzahl von Spielen naturgemäß auch eine Menge, die wirklich einzigartig waren.«

Neben Reihen wie Final Fantasy, Phantasy Star, Dragon Quest oder der Mana-Serie erschienen auch viele Titel, die heute bei Kennern Geheimtipps sind. An das in der Post-

apokalypse angesiedelte Crystalis für das NES erinnern sich zum Beispiel nicht mehr viele, obwohl es damals überschwängliche Kritiken erhielt. Ebenfalls in der Endzeit spielt die Metal-Max-Reihe, wo sich Panzer im Eigenbau taktische Schlachten liefern. Die Serie hat mit Metal Max Xeno im September 2018 einen neuen Teil für PlayStation 4 und PlayStation Vita erhalten, aber mangels Lokalisierung ist die Marke außerhalb Japans nur wenigen Menschen bekannt. So geht es unzähligen Spielen, die es nie aus Nippon herausgeschafft haben. Wer Japanisch lernt, dem eröffnen sich deshalb ganz neue Dimensionen im Retro-Gaming.

D&D und Dragon Quest als Ursprung

Bevor es aber zu der großen Welle an Konsolen-RPGs in Japan kam, gab es einen großen Wegbereiter: Dragon Quest. Als das Spiel 1983 erschien, vereinfachte es viele von Pen&Paper-Rollenspielen bekannte Mechaniken, die aus Sicht von Serienschöpfer Yūji Horii viel zu kompliziert für ein Massenpublikum waren. Die Idee ein RPG zu entwickeln kam ihm, als er auf einer Messe dem westlichen PC-Spiel Wizardry begegnete. Horii war begeistert von der Grafik und der Spieltiefe. Eine weitere Inspirationsquelle waren Ultima und dessen Vorgänger Aklabeth. Beide Titel stellten Kampfszenen aus einer Ego-



Persona 5 ist eines der beeindruckendsten JRPGs der letzten Zeit und auch für Spieler verlockend, die dem Genre nichts abgewinnen können.



In JRPGs wirken Charaktere wie Tami aus Ni No Kuni 2 durchaus plausibel.

Perspektive dar, während die Oberwelt in einer Vogelperspektive erkundet wird. Beim Regelwerk gehen diese PC-Titel aber zurück zur Mutter aller Rollenspiele: Dungeons & Dragons von 1974, dem ersten erfolgreichen Pen&Paper-Rollenspiel überhaupt. Wer da durchsteigen wollte, musste einiges an Regelbüchern wälzen. Wer das jedoch auf sich nahm, wurde mit einem tiefen, motivierenden Rollenspielsystem belohnt. Kein Wunder, dass sich D&D eine treue, gar nicht mal so kleine Fangemeinde erkämpfte.

Obwohl Horii viel Freude an den beiden Computer-Rollenspielen hatte, war ihm aber

auch klar: Für Leute, die das Tabletop-Pendant nicht bereits kennen, ist das zu sperrig. Es musste zugänglicher sein, um auch das japanische Publikum auf Konsolen erreichen zu können, dem schließlich nur das Gamepad zur Verfügung stand. Also wurden Regelwerk und alle zusammenhängenden Gameplay-Mechaniken reduziert, was die Weichen für zukünftige JRPGs stellen sollte. So sieht das auch Marcus Pukropski, der als Indie-Entwickler das taktische JRPG Rainbow Skies entwickelt hat. Das ist in Mainz entstanden, wird aber im Dezember 2018 von Nippon Ichi Software übersetzt und in Japan

veröffentlicht. Pukropski sagt: »Westliche Rollenspiele begründeten ihre Glaubhaftigkeit durch einen ausgeprägten Realismus, wogegen japanische Entwickler eher dazu tendierten, bestimmte Mechanismen stark zu vereinfachen oder völlig übertriebene und damit unrealistische Spielelemente hinzuzufügen.« Für den Vorreiter Dragon Quest heißt das damals: Zahlenjongliererei gibt es zwar, aber sie ist für den Spieler weitgehend unsichtbar – ein wichtiger Grundstein für den Erfolg der Reihe.

Helden werden eigenständig

Für seine Interpretation des Rollenspiels hat Yūji Horii aber auch essenzielle inhaltliche Veränderungen vorgenommen. Zuvor entwickelte er bei der Firma Enix das Adventure The Portopia Serial Murder Case, ein Krimispiel mit starkem Fokus auf die Story. Beeindruckt von den erzählerischen Möglichkeiten des Mediums Videospiel wollte Horii auch den Helden von Dragon Quest anders darstellen. Damit der Zugang zu ihm einfacher ist, sollte es kein Charakter sein, der wie ein leeres Gefäß funktioniert, also erst mit Leben und Geschichte gefüllt werden muss. Rollenspiele aus Amerika oder Europa werfen den Spieler zu Beginn oft erst einmal vor einen Charakter-Editor, in JRPGs kann man oft gerade mal den Namen ändern. Daran kann sich auch Carlos B. García erinnern, der mit seinem spanischen Indie-Studio Anima Project das Action-JRPG Anima: Gate of Memories entwickelt hat. »Als japanische Titel hier im Westen ankamen, haben sich westliche Rollenspiele zu sehr an Pen&Paper-Vorlagen orientiert, wo die Helden von den Spielern entworfen werden. Im Kontrast dazu waren und sind japanische Spiele normalerweise stark auf individuelle Charaktere fokussiert, deren Rollen über-



Während JRPGs sich in ihren Mechaniken und Welten immer wieder mal neu erfinden, ist I Am Setsuna eine Rückbesinnung auf das klassische JRPG.

nommen werden. Sie sind Schlüsselfiguren, um die sich die Handlung entwickelt.«

In Garcías eigenem Spiel ist eine starke junge Frau die Heldin, die ihre Erinnerungen verloren hat. Eben der alte Amnesie-Kniff, um Spieler im Verlauf der Handlung mit ihrem Avatar vertraut zu machen. Dass es nicht besonders einfach ist, eine Heldenfigur zu entwickeln, weiß auch Yūji Horii – selbst mit einem so talentierten Mangaka (Manga-Künstler) wie Akira Toriyama im Team. Dank seines ungewöhnlichen Stils hat die Dragon-Quest-Serie über drei Jahrzehnte hinweg eine ganze Riege ungewöhnlicher Charaktere hervorgebracht. Horii muss breit grinsen, als wir ihn im Gespräch auf die Nebenfiguren ansprechen. »Wir bekommen von Akira Toriyama die verrücktesten Entwürfe für die Nebencharaktere, die uns im Studio oft zum Lachen bringen und Freude bereiten. Wir sind immer gespannt auf seine nächsten irren Einfälle.« Mit ihm im Interviewraum sitzen auch der Produzent und der Director von Dragon Quest 11, die ebenfalls schmunzeln müssen. »Aber die Entwicklung des Hauptcharakters ist so schwierig, weil man ihn nicht mit extravaganten Eigenschaften ausstatten darf«, fährt Horii fort. »Er soll die Figur sein, mit der sich der Spieler identifiziert. Ein Protagonist darf daher nicht allzu speziell sein – ganz im Gegensatz zu den zahlreichen Nebenfiguren.«

In Anime und Manga ist alles möglich

Das bringt uns zum Punkt Ästhetik. »Westliche Rollenspiele neigen dazu, Realismus zu schätzen«, meint Atsushi Hashimoto von Tokyo RPG Factory. »In JRPGs sieht man dagegen öfter kleine Mädchen, die große Äxte oder so schwingen.« Das wird man niemals in einem westlichen Rollenspiel erleben. »Auch wenn es erst einmal so wirken mag, als sei den unrealistischen Charakteren schwer beizukommen: Japanische Entwickler und Spieler sind mit den unverwechselbaren Welten des Manga aufgewachsen«, erklärt Hashimoto. »Sie finden daher Einzigartigkeit an Figuren attraktiver als streng realistische Elemente.« Realistisch darf dabei nicht mit plausibel verwechselt werden. Die Eigenheiten, ja, sogar Spleens dürfen prägnant und zunächst unwahrscheinlich wirken, aber müssen bei genauerer Betrachtung und innerhalb der Spielwelt Sinn ergeben.

Zum Beispiel beim kleinen Mädchen mit der Axt: Sie könnte zum Beispiel eine Waise sein, die früh lernen musste, für sich selbst zu sorgen und sich zu verteidigen. Durch ihre Jugend und ihre zierliche Figur ist sie vielleicht nicht besonders kräftig, aber die Energie könnte sie aus anderen Quellen beziehen. Magie wäre eine mögliche Erklärung. Bedeutender wäre aber ihre Willenskraft und somit ihre geistige Stärke. Entgegen aller Erwartungen könnte sie so sogar zu der stärksten Kriegerin inmitten eines Trupps voller tumber Muskelprotze werden. Ein gutes Beispiel dafür: Die kleine Luftpiratin Tani aus Ni No Kuni 2.

Unser Gesprächspartner zu Anima: Gate of Memories

Eines von vielen JRPGs, die nicht in Japan entstehen, ist Anima: Gate of Memories aus Spanien, das für so gut wie alle Plattformen erschienen ist. Es setzt nicht auf ein rundenbasiertes Kampfsystem, sondern auf schnelle Action in Echtzeit, die eher an die Tales-Reihe erinnert. Carlos B. García ist einer der Produzenten und hat uns per Mail ein paar Fragen beantwortet.



Quelle: offizieller Twitter-Account @animaps

Rund ums Uncanny Valley

In Manga und Anime sind solche Figuren möglich, ohne dass sie unglaublich wirken. Dazu trägt die generell eher reduzierte Natur des Zeichenstils bei. Das zeigt ein Blick in Manga-Gesichter: Details bei Wimpern, Nasen oder Lippen sind minimal. Die Augen wirken aber oft mehr ausgearbeitet, da sie einen Blick in die Seele des Charakters gewähren sollen. Was drumherum nicht gezeichnet ist, dichtet der Zuschauer oder Spieler selber dazu. Anime- und Manga-Figuren umgehen damit die sogenannte Akzeptanzlücke. Der Begriff beschreibt die abnehmende Empathie des Publikums gegenüber künstlichen Figuren, je realistischer sie aussehen. Der Kinofilm »Final Fantasy: Die Mächte in Dir« führte das ganz exempla-

risch vor: Die Hauptfiguren sollten fotorealistisch aussehen, aber tatsächlich sucht der Zuschauer unterbewusst nach den Unterschieden zu echten Menschen, egal wie klein sie auch sein mögen – der Film liegt genau im berühmten »Uncanny Valley«, der unangenehmen Nische zwischen künstlich und realistisch.

Ist das gesamte Art-Design aber so stilisiert, dass es sich weit von »echter« Ästhetik entfernt, investieren Zuschauer emotional in die Charaktere. In diesem Sweet Spot befinden sich Anime und Manga generell. Durch die Reduktion am eigentlichem Körper fallen selbst kleine Accessoires an Kostümen oder gar Frisuren stärker auf. »Fotorealistische Spiele sind in der JRPG-Welt ziemlich selten, und ich vermute, dass dies vor allem der Tat-



Obwohl Final Fantasy XV bereits Ende 2016 erschienen ist, veröffentlicht Square Enix bis heute neue Inhalte. Man habe noch große Pläne mit diesem Titel, sagt der Publisher. Sehr große.

Unser Gesprächspartner von Tokyo RPG Factory

Unter der Flagge von Square Enix wurde das kleine Studio Tokyo RPG Factory gegründet, um gezielt JRPGs zu entwickeln, die in eine ganz klassische Sparte fallen. Damit wollte man ein Gegengewicht zu den modernen Entwicklungen wie Final Fantasy XV schaffen. Das macht nämlich so viel neu, dass Fans der alten Schule ganz schön abgeschreckt sind. Atsushi Hashimoto ist als Director bei Tokyo RPG Factory verantwortlich, dass diese Oldschool-Fans besänftigt werden. Bei I am Setsuna und Lost Sphear hat das auch gut geklappt: Die Spiele sind klassisch und melancholisch zugleich.



Quelle: Square Enix

Unser Gesprächspartner zu Rainbow Skies

Sidequest Studios ist ein kleines Indie-Studio aus Leipzig, bei dem die taktischen Rollenspiele Rainbow Moon und Rainbow Skies entstanden sind. Letzteres ist im August 2018 für alle PlayStation-Plattformen erschienen und schafft Ende des Jahres auch den Sprung nach Japan. Marcus Pukropski ist der Eigentümer des Studios, der sich zudem als Game Designer und Produzent verantwortlich zeichnet. Der Autor dieses Artikels hat übrigens eine berufliche Verbindung zu Sidequest: Für Rainbow Skies hat er die Charaktere, Dialoge und Haupthandlung geschrieben.



gilt für Videospiele. Ich persönlich könnte mir nicht so einfach ein Rollenspiel ausdenken, das so viele unterschiedliche Themen wie Persona 5 behandelt, von denen viele sehr ernst und sensibel sind.« In der Tat täuscht der erste Eindruck bei dem Spiel gewaltig. Jeder noch so kleine Aspekt ist wie in einem stylischen Musikvideo verspielt in Szene gesetzt – und dennoch geht es um Missbrauch, Tode oder persönliche Krisen. Das Oberthema? Freiheit! Alle Charaktere wollen aus Zwängen ausbrechen. »Geschichten in JRPGs können überlebensgroß sein und auf wahnsinnige Weise erzählt werden«, schließt Mishulin seine Überlegungen ab. »Aber die Themen und Konzepte, die darin präsentiert werden, sind normalerweise viel interessanter als in westlichen Gegenstücken. Sie haben den Mumm, reife Geschichten mit schwierigen Themen zu erzählen und sie auf interessante Weise mit einprägsamen Charakteren zu vermitteln.«

Leichter mit Lachen

Diese ernsten Themen stehen dabei im Kontrast zu einer weiteren wichtigen Komponente: Humor. Viele JRPGs sind zwischenzeitlich sehr lustig. Manchmal bedienen sie sich eher präpubertären Gags, manchmal ist der Witz unterschwellig. Zum Beispiel Dragon Quest, das auch für seine Situationskomik bekannt ist. Yūji Horii findet es wichtig, Menschen zum Lachen zu bringen. »Ich mag es unheimlich gerne, Menschen auf den Arm zu nehmen«, gesteht er uns im Gespräch. Unsere Übersetzerin muss sich das Lachen verkneifen. »Ich war einmal Schreiber für eine japanische Versteckte-Kamera-TV-Show. Daher mangelt es mir nicht an schelmischen Ideen.« Horii hat also in seinem früheren Leben absichtlich andere Menschen in der Öffentlichkeit ins Fettnäpfchen treten lassen? Ausgerechnet im höflichen Japan? Das ist tatsächlich eine komische Vorstellung. Aber die Sache mit dem Humor ist ihm völlig ernst: »Als Autor muss ich sagen: Freude und Tränen so nah beieinander zu haben, unterstreicht die Gefühle in einer Geschichte umso stärker.« Dragon Quest 11 hat deshalb viele komische Momente, in denen die Spieler gemeinsam mit den Charakteren lachen. So wachsen sie ans Herz, womit traurige Szenen umso schwerer wiegen.



Die Visual-Novel-Reihe Danganronpa nutzt bei vielen Gesichtern die gleiche Kopf- und Augenform als Basis. Trotzdem sehen die Charaktere individuell aus.



Der Cast von Final Fantasy 9 ist merkwürdig, aber liebenswert. Im Bild: Vivi.

sache zu verdanken ist, dass Japan eine Kultur hat, Dinge unrealistisch aussehen zu lassen«, ergänzt Hashimoto. Sogar bei Final Fantasy XI: Das Online-Rollenspiel wirkt weniger bunt, hat realistische Lichteffekte und Texturen, und dennoch sind die Bewohner der Welt an Anime-Designs angelehnt.

Kontrast zwischen niedlich und ernst

JRPGs haben trotz Stilisierung und übertriebener Charaktere keine Scheu vor erwachsenen Themen. Davon ist Entwickler Alexander Mishulin angetan, den wir in Moskau getroffen haben. Als Autor der Tabletop-Umsetzung Pathfinder: Kingmaker beschäftigt er

sich intensiv mit der Dramaturgie von Rollenspielen. Die Vorlage, die er zusammen mit seinen Kollegen des Studios Owlcat in ein Computerspiel umsetzt, behandelt zahlreiche komplexe Themen für Erwachsene, vorwiegend politische Intrigen. Entsprechend geerdet sieht Pathfinder: Kingmaker aus. Vermutlich erstaunt Mishulin deshalb der Kontrast zwischen kunterbunter Optik und ernstem Inhalt bei JRPGs. »Meine Behauptung mag kontrovers sein, aber trotz des Looks sind Animes oft reifer als die meisten der westlichen Cartoons oder Filme«, formuliert er vorsichtig. Mishulin hält kurz inne und fügt dann hinzu: »Das Gleiche

Fragen zum Kollektiv

Eine weitere wichtige Eigenschaft von JRPGs ist Gruppendynamik. Auch wenn es viele Rollenspiele gibt, in denen der Spieler als Alleingänger unterwegs ist, überwiegen doch Genvertreter mit Party-Systemen. Hashimoto sieht da vor allem spielerische Vorteile: »Das rundenbasierte Kampfsystem, das von so vielen JRPGs verwendet wird, ermöglicht ein tieferes Gameplay, wenn der Spieler zahlreiche Charaktere kontrolliert.« Das leuchtet ein, denn wenn jeder Held andere Kampfeigenschaften und Attribute hat, muss man die möglichst clever kombinieren. Eine Truppe hat aber auch dramaturgi-

sche Vorteile. »Eine Gruppe ist eine Chance, Charaktere mit starken individuellen Eigenschaften zu erschaffen«, erklärt Hashimoto. »Das ermöglicht es, die Beziehungen zwischen den Charakteren besser herauszuarbeiten und eine möglichst dramatischere Geschichte zu erzeugen.«

In Japan kommt ein gesellschaftlicher Aspekt hinzu: Die dortige Kultur ist sehr kollektivistisch. Individuen sehen sich häufig nicht als autonome Akteure, sondern als Mitglieder von Gruppen. Egal ob es die Kollegen sind oder ein Fußballverein: Diese Gruppen verlangen ein hohes Maß an Loyalität. Dadurch verliert der Mensch zwar einen Teil seiner Selbstbestimmung, erhält im Gegenzug aber das Gefühl von Schutz. Zugehörigkeit vermittelt gemeinsame Identität, wodurch man in Japan auch davon ausgeht, dass die nächststehende Person die Welt so wahrnimmt wie man selbst. Natürlich ist das in der Realität anders, diese Diskrepanz ist immer wieder auch Thema in der japanischen Kunst. Und so geht es auch in JRPGs immer wieder um Konflikte, Selbstbestimmung und Harmonie in einer Gruppe. Gerade bei den exzentrischen Charakteren taucht die Frage auf: Wie viel Individualität ist gut für meine Gruppe? Welche Handlungen und Motivationen tragen zur Harmonie bei, und wann hält man sich lieber zurück?

Bindungen und Freundschaften sind zum Beispiel für die Kingdom-Hearts-Serie ein zentrales Thema, auch wenn das Director Tetsuya Nomura am Anfang der Entwicklung noch nicht ganz klar war. Das verrät er uns, als wir mit ihm über das kommende Kingdom Hearts 3 sprechen: »Ich entscheide mich nicht jedes Mal vorab für ein Oberthema, wenn ich ein Spiel mache. Vielmehr wird es erst sichtbar, wenn der Entwicklungsprozess voranschreitet und sich dabei auch die Geschichte entwickelt.« Ungewöhnlich an Kingdom Hearts ist die Mischung aus den westlichen Disney-Figuren mit den typisch japanischen Protagonisten. Moralische Botschaften über Freundschaft hatten die Filmvorlagen aber schon immer, weshalb dramaturgisch trotz unterschied-

Unser Gesprächspartner zu Pathfinder: Kingmaker

Eigentlich entwickelt der russische Autor Alexander Mishulin keine JRPGs, aber er kennt sich verdammt gut mit ihnen aus. Er ist hauptverantwortlicher Schreiber bei der Tabletop-Umsetzung Pathfinder: Kingmaker und hat sich bei unserem Besuch in Moskau sehr ausgiebig mit uns über Rollenspiele im Allgemeinen unterhalten.



Quelle: Atlas

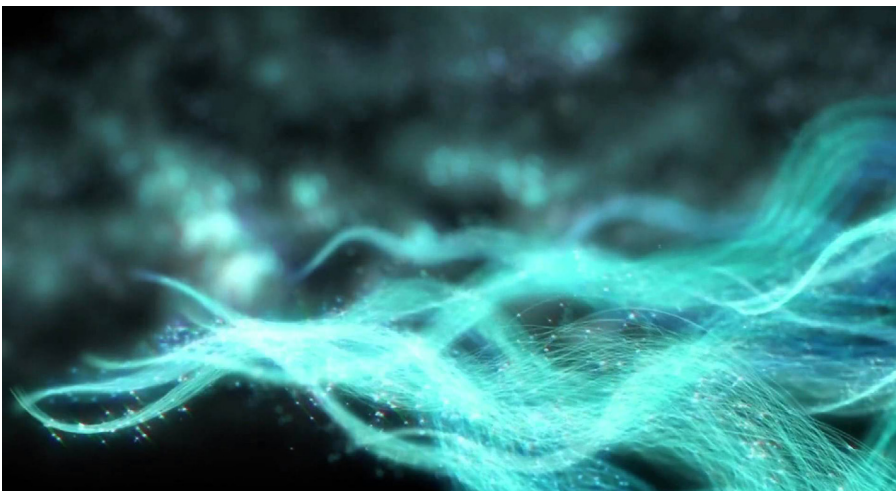
Das ist Yukiko aus Persona 4. Man sieht es ihr und den anderen Schülern nicht sofort an, aber jeder von ihnen wird von einem inneren Dämon geplagt.

lichster Welten und Grafikstile durchaus eine gemeinsame Linie existiert.

Harmonie und Doppeldeutigkeit

Harmonie ist ein gutes Stichwort. Wer bereits in Japan zu Gast war, wird bestätigen:

Die Menschen dort sind nicht besonders direkt. Zwar geht man Diskussionen von Angesicht zu Angesicht nicht aus dem Weg, aber ein solches Gespräch kann wegen zahlreicher höflicher Umschreibungen von Kritik etwas länger dauern. Die sogenannte Wahrnehmung des Gesichts und der Harmonie ist in der japanischen Kultur fest verankert, weshalb man von Japanern sehr selten ein direktes Nein hören wird. Es ist viel wichtiger auf Körpersprache und Tonlage zu achten. Und auf die Dinge, die eben nicht ausgesprochen werden. Fiktionale Figuren in japanischen Werken können äußern, was in der Realität nicht möglich ist. Sie dürfen in aller Öffentlichkeit schreien, zetern, einfach große Gefühlsausbrüche haben. Was wir im Westen als Overacting bezeichnen, ist aus japanischer Sicht ein geöffnetes Ventil. Ein künstlerischer Weg, sich auszudrücken. Das kann man an Persona 4 gut sehen. Dort fühlt sich das Mädchen Yukiko Amagi von ihren Eltern eingengt. Die Personas sind personalisierte Probleme oder Schuldgefühle der jeweiligen Helden. Yukiko materialisiert daher als Erstes einen Vogel, der in einem Käfig



Der im Spiel immer wieder thematisierte Lebensstrom in Final Fantasy 7 ist eine ziemlich eindeutige Visualisierung von religiösen Konzepten aus dem Shintoismus.

Unsere Gesprächspartner zu Octopath Traveler

Das exklusiv für Switch erschienene Octopath Traveler ist ein Hybrid aus neuer Technik und alten Tugenden der goldenen Ära der JRPGs. Neben dem ungewöhnlichen 3D-Pixellook ist aber auch der Story-Ansatz interessant: Verschiedenste Charaktere starten an unterschiedlichen Punkten der Welt, bevor sich ihre Wege zum ersten Mal kreuzen. Für den Titel arbeiten auch Komponist Yasunori Nishiki (links) und Producer Masashi Takahashi (Mitte) zum ersten Mal zusammen, obwohl beide bereits an vielen bekannten Spielen beteiligt waren.



eingesperrt ist. Dieses Konzept der Visualisierung innerer Konflikte zieht sich durch die gesamte Serie. Und was ist mit Namen? Sie haben im Japanischen oft eine Bedeutung. Eine mögliche Übersetzung von »yuki« ist »Freude«, »ko« kann »Kind« bedeuten. Eine plausible Deutung wäre: Im Herzen ist Yukiko ein glückliches Kind, wenn die Zwän-

ge durch ihre Eltern nicht wären. Sie ist nur eines von unzähligen Beispielen, bei denen der Name nicht zufällig ist und im Kontext der Geschichte steht.

Religiöse Einflüsse

Etwas offensichtlicher ist der Einfluss der japanischen Kultur bei Kreaturen oder Gott-

heiten, bei denen dann auch religiöse Vorlagen eine Rolle spielen. Das Christentum wird eher selten zitiert, obwohl es mit Dragon Quest einen populären Vertreter gibt. Dort sind Priester, Nonnen und Kirchen in Architektur und Kostümen christlichen Vorbildern nachempfunden. Dennoch kommen die meisten Einflüsse aus dem Shintoismus. Dort glaubt man, dass die Welt von spirituellen Kräften durchsetzt ist. Sie werden »kami« genannt. Geht der Mensch mit ihnen und der Natur verantwortungsvoll um, geben sie dem Menschen Kraft. Daraus ergibt sich die Philosophie über die harmonische Beziehung zwischen Mensch und Umwelt.

Ein weiterer religiöser Einfluss ist der Buddhismus, dessen Praktiken in Japan oft parallel zum Shintoismus ausgeführt werden. Da sind Japaner nicht wählerisch und akzeptieren die gleichzeitige Praktizierung mehrerer Religionen. Im Buddhismus glaubt man, dass der Mensch den Zustand der Erleuchtung erreichen kann, wenn er ein moralisch wertvolles Leben voller Weisheit und Liebe geführt hat. Ein Menschenleben ist bloß eine Zwischenstation. Seelen werden in den unterschiedlichsten Wesen wiedergeboren, weshalb Empathie und Verständnis natürlich selbst dem kleinsten Insekt entgegengebracht werden soll.

Fantasievolle Öko-Botschaften

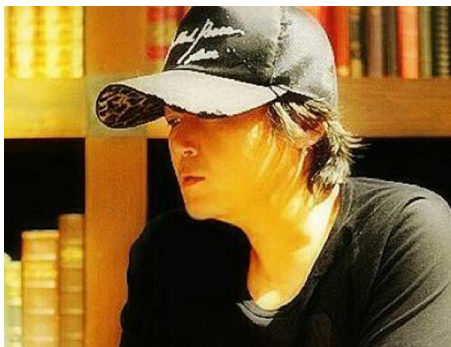
Diese religiösen Einflüsse finden sich in den Geschichten vieler JRPGs wieder. Die Seeleninkarnation ist zum Beispiel seit jeher ein essenzieller Teil der Final-Fantasy-Serie, vor allem in Final Fantasy 7: Im Inneren des Planeten Gaia gibt es einen gigantischen Fluss von Energiwellen, der sämtliches Wissen, alle Erinnerungen und jedes Gefühl jedes Lebewesens bewahrt, das je gelebt hat. Alle Dinge haben eine Seele und sind mit diesem Lebensstrom des Planeten verbunden. Wird etwas geboren oder erschaffen, wandert ein kleines Stück dieses Stroms in das neue Gefäß. Beim Tod reist es wieder in das Innere des Planeten zurück. Dieser Lebensstrom ist gleichzeitig das Immunsystem des Planeten, das durch äußere Einflüsse empfindlich gestört oder gar vernichtet werden kann. Dadurch kommt eine gewisse Öko-Botschaft ins Spiel, die auch in anderen JRPGs zu finden ist: Wie kann der Rohstoffe benötigende Mensch eine Balance mit der Welt bewahren, auf der er lebt, ohne sie zu verletzen? Xenoblade Chronicles X treibt dieses Konzept sogar noch ein Stück weiter und lässt seine Protagonisten mit einem Kolonie-Raumschiff auf einem fremden Planeten abstürzen. Mit Mechas geht es dann gegen Urzeitwesen, bis irgendwann klar wird: Nicht diese Saurier sind die Monster, sondern der Mensch als Eindringling ist es.

Kulturelle Gegensätze ziehen sich an

Obwohl die japanische Gesellschaft oft immer noch fremd wirkt, faszinieren Kulturprodukte von der Insel weltweit. Eine Weile haben Japaner in ihrem geschlossenen Raum

Unser Gesprächspartner zu Kingdom Hearts 3

Tetsuya Nomura ist Franchise Director bei der Kingdom-Hearts-Serie und somit für eine der beliebtesten Serien von Square Enix verantwortlich. Kein Wunder, denn durch den Auftritt zahlreicher Disney-Figuren ist die Fangemeinde ungeheuer groß. Nomura war vorher Character Designer und hat zwei der berühmtesten Figuren entworfen: Cloud und Aerith aus Final Fantasy 7. Nach langer Entwicklungszeit wird Ende Januar 2019 Kingdom Hearts 3 erscheinen, das sich einer gigantischen Erwartungshaltung stellen muss.



Quelle: Square Enix



Protagonist Sora bereist in Kingdom Hearts 3 wieder die unterschiedlichsten Disney-Welten. Hier trifft er auf Rapunzel (und stolpert vermutlich über ihre Haare).



Rainbow Skies ist von taktischen Rollenspielen wie Disgaea inspiriert. Kämpfe finden rundenbasiert auf einem Raster statt.

eine eigene Spielkultur entwickelt, bevor durch die Globalisierung auch im Westen Interesse geweckt wurde. Yoshifumi Hashimoto hat auf der GDC 2013 einen Vortrag mit dem Titel »RPG Development: Inspiration and Perspiration« gehalten. Er arbeitet für Marvelous und hat zum Beispiel an Muramasa: The Demon Blade mitgewirkt. Das spielt in der japanischen Genroku-Periode, also zwischen 1688 und 1704. Architektur, Kostüme, Musik, Farbwahl – alles in diesem Spiel wirkt sehr traditionell, obwohl es durchaus moderne Manga-Einflüsse besitzt. Das bereitete Hashimoto damals zunächst Sorgen: »Die Entwicklung von Muramasa verlief reibungslos, aber aufgrund des sehr japanischen Motivs dachten bei uns viele, dass sich das Übersee nicht besonders gut verkaufen würde«, erklärt er auf der GDC. »Aber gerade weil wir voll auf diese streng traditionellen Elemente gesetzt haben, statt es eher westlichen Gepflogenheiten anzupassen, sagten die Spieler aus dem Ausland, das Spiel sei fantastisch.«

Diese Faszination für fremde Kulturen beruht auf Gegenseitigkeit. Während im Westen viele Menschen die japanische Vergangenheit ungeheuer spannend finden, geht es Japanern andersherum mit amerikanischer Geschichte so. Oder dem europäischen Mittelalter. Da kommt der Einfluss von Dungeons & Dragons wieder zum Vorschein, wie uns Takahashi bestätigt: »Tatsächlich fasziniert mich europäische Geschichte, und das hat einen speziellen Grund: Als ich jung war, habe ich mich mit Rollenspielen wie Final Fantasy und Dragon Quest beschäftigt. Diese waren im Mittelalter angesiedelt und man bewegte sich durch europäische Landschaften. Für uns ist nicht Asien, sondern Europa die Basis für Rollen-

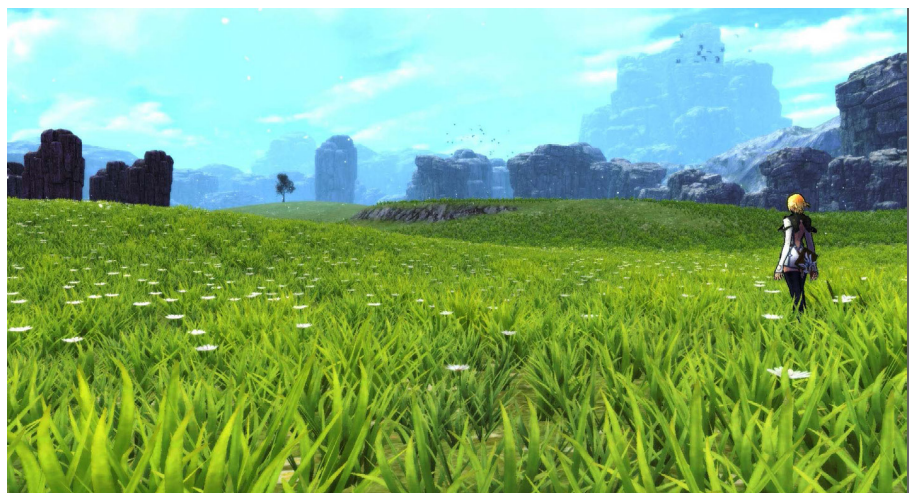
spiele.« Kein Wunder, dass Octopath Traveler mit seinen Locations so europäisch wirkt. Aus fernöstlicher Sicht wirkt Europas Mittelalter trotzdem eine Spur romantischer. »Für uns strahlt das Mittelalter eine Art Magie aus«, führt Takahashi weiter aus. »Dass damals vielleicht zauberhafte Dinge geschehen sind, die es heute nicht mehr gibt ... ja, es ist vorstellbar, dass es so eine Zeit tatsächlich gegeben hat.« Man denkt in Japan also nicht gleich an die Pest oder an Armut.

Gibt's das Genre noch?

Auch wenn sich japanische Kultureinflüsse zurückverfolgen lassen, bleibt am Ende trotzdem die Frage, wie sinnvoll die Genrebezeichnung JRPG heute noch ist. Schließlich gibt es mit jedem Titel neue Mischformen, die Alexander Mishulin aber begrüßt: »Durch die Globalisierung dürfen wir viele Spiele aus dem Osten spielen, und Leute aus

China und Japan können westliche Spiele ausprobieren. Und dabei lernen wir voneinander, indem wir großartige neue Ideen und Herangehensweisen betrachten.« Heißt das, dass sich die Unterschiede auflösen werden? Mishulin überlegt kurz und antwortet: »Nein, sie werden jedoch nicht vollständig zusammenwachsen, weil der Unterschied in Mentalität und Kultur enorm ist und sich immer auf das Spiel auswirken wird.«

Und da sind wir wieder bei dem, was Kunst ausmacht. Manchmal sagen die Werke viel über die Erschaffer aus, ohne dass diese es beabsichtigt haben. Egal wie verrückt Kostüme, Spielwelt oder Charaktere auch sein mögen – hinter der Fassade wartet ein Bild von Kultur und Themen der modernen japanischen Gesellschaft. Wenn JRPGs uns diese Welt näherbringen, ist das vielleicht ihre größte Errungenschaft. Und coole Frisuren gibt es obendrauf. ★



Weite, idyllische Landschaften: Die Beziehung zwischen Mensch und Natur ist in vielen JRPGs ein Thema. Bei Anima: Gate of Memories teilweise auch.