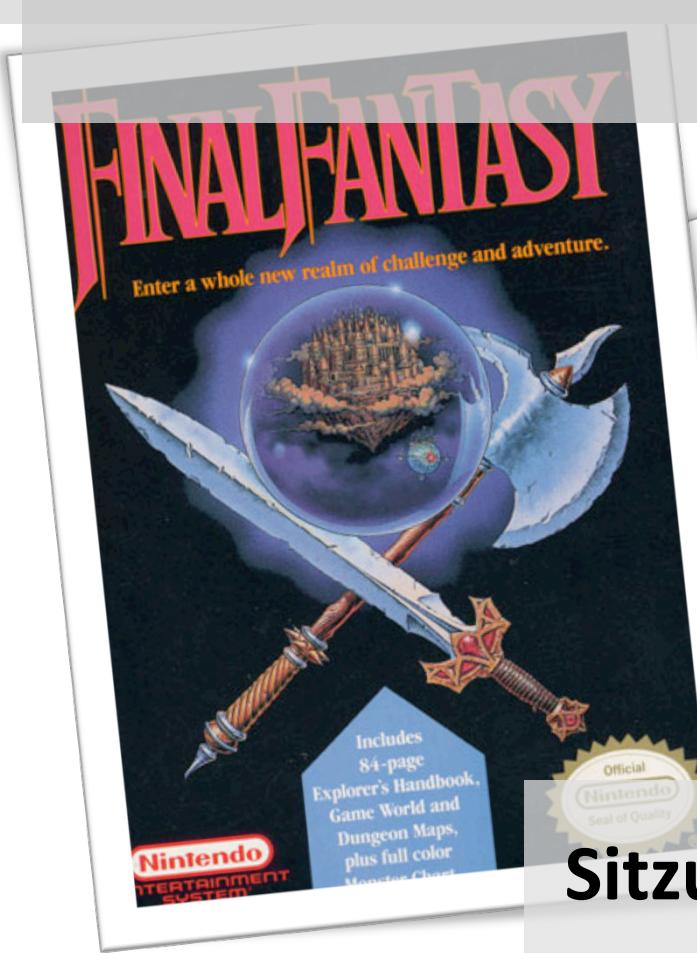


Klassiker der Spielegeschichte VIII: Rollenspiele



Dr. Stefan Werning

Sitzung 10: Japanische Rollenspiele

Die spielbare Geschichte der JRPGs: *Evoland*



- Spätere Evolutionen
- Beispiel für die theoriebildende Funktion von Prototypen

Mögliche Definitionsmerkmale des JRPGs

Produktions- und Distributionskontext

- Bis ca. 2000: Bezeichnung für die Unterscheidung von Konsolen- vs. Computerrollenspiele
- Produziert in Japan
 - Z.T. aber auch China, Taiwan oder Südkorea
- Produktionsästhetische Bezüge zu Anime und Manga-Formaten
 - Teilweise auch orientiert an historischen asiatischen Kunstrichtungen
- Weniger exklusiv auf männliche Spieler hin ausgerichtet und vermarktet
 - Farbenfroher und opulenter als westliche Rollenspiele

Mögliche Definitionsmerkmale des JRPGs II

Kampfsystem

- Rundenbasierter Kampf mit Cooldown- und später QTE-Elementen
- Fokussierung der meisten Aufgaben, Begegnungen und Fähigkeiten auf Kampf (Hack'n'Slash)
- Interne Quantifizierung wird meist nicht offenbart

Spielstruktur

- Eher narrativ bzw. Abfolge von Erzähl- und Kampfsequenzen
 - Nicht auf parallel absolvierbare ‚Quests‘ hin ausgerichtet
- Frühe JRPGs stark geprägt durch zufallsbasierte Begegnungen auf einer 2D-Landkarte
 - BEISPIEL *Phantasy Star*
- Spätere JRPGs fokussieren Meta- und Minispelaspekte

Mögliche Definitionsmerkmale des JRPGs III

Figuren

- Eher vorgegebene anstatt konfigurierbare Charaktere
- Oft Einbindung der spielbaren (Neben-)Figuren in die Hintergrundgeschichte
- Oft lineares schleifenbasiertes Dialogmodell (anstatt komplexer Dialogbäume oder Stichworteingabe)
- Oft sehr junge Protagonisten
 - Bezug zu Shonen Anime-Franchises
 - Bishonen-Figuren als Projektionsfiguren für weibliche Spieler
 - Vaan in *Final Fantasy XII*

Inhaltliche Tropen des JRPGs



- Held mit Amnesie
 - Produktive Pathologie (Thomas Elsaesser)
- Plotdifferenzierung nach Hardware
 - **8-Bit Plot:** Oldest RPG plot. You are the legendary hero. Kill the Big Bad Demon. Most 8-bit RPGs (and some 16- and 32-bit ones) use this plot.
 - **16-Bit-Plot:** The Corrupt Empire rules the world. You're the leader of a small rebel band. Overthrow the Empire. Usually the hero is a soldier for the Empire at the start of the game (as in *Suikoden*, *Vandal Hearts*, or *Final Fantasy VI*), but soon realizes that the Empire is evil and joins the fight against them.
 - **32-Bit Plot:** Similar to a 16-bit plot, but somehow religion is involved.
- Luftschiffe
- „Deja Vu Dungeon“
 - Ein früher ‚Dungeon‘ wird erneut Schauplatz gegen Ende des des Spiels
 - vgl. bspw. *Breath of Fire II*, *Super Mario RPG*, *Shining The Holy Ark*, *Shining Force 2* und *Suikoden*

Japanische (Gegenwarts-)Kultur im JRPG



- The World Ends with You
 - Spielt in Shibuya, Tokyo
 - Modetrends der jeweiligen Distrikte als Gameplayelement
 - Marke wird durch Kämpfe in entsprechendem Outfit beliebter
- Akiba's Trip
 - Nachfolger auch in Nordamerika veröffentlicht
- Independent-JRPGs
 - Hikikomori Quest RPG (2008)
 - Phänomen der Hikikomori
 - Japan-spezifisch?
 - Eigene Wohnung als ‚Inn‘, Coke-Flaschen als ‚Potions‘

Historische Entwicklungstendenzen

Vor- bzw. Parallelform: Life Simulations



- ***Princess Maker*** (1991-2007)
 - Parametrisierte zuweisbare Berufe
 - mahou shoujo-Aspekte (magical girl)
 - Mehrere Endsequenzen
 - Später 'Quests' die delegiert werden
 - Gleichsam 'Meta-Rollenspiel'

Vor- bzw. Parallelform: Dating Simulations



- Gender-Differenzierung
 - bspw. Bishōjo ⇔ Otome
- Auswirkungen auf JRPGs
 - Ähnlich differenzierte Dialoge und ‚Entscheidungsmöglichkeiten‘
 - Ähnliche Stereotypisierung der Charaktere nach audiovisuellen Kriterien oder Sprachmustern
 - Parametrisierung interpersoneller Beziehungen
 - Zeitliche statt räumlicher Strukturierung
 - Tag-Nacht-Zyklen

Historische Entwicklung des JRPGs: Abgrenzung von westlichen CRPGs



- JRPGs ursprünglich orientiert an westlichen CRPGs
- ***Black Onyx*** (1985) für den MSX Home Computer
 - Stark angelehnt an die ***Wizardry***-Reihe
- ***Dragon Quest/Dragon Warrior*** (1986)
 - Dungeons aus der Draufsicht
- ***Final Fantasy*** (1987)
 - Experimente mit Gruppenkonstellationen und Charakterklassen
 - Noch immer abstrakte Figuren und Rahmenhandlung

Historische Entwicklung des JRPGs II: Profilbildung



- ***Phantasy Star* (1987)**
 - Erstes ‚echtes‘ Fantasy-JRPG mit ausgeprägter Erzählung
 - Hintergrundgeschichten der Gruppenmitglieder
- ***Digital Devil Monogatari: Megami Tensei* (1987)**
 - Erstes JRPG mit ‚realistischem‘ Setting
- ***Tengai Makyou: Ziria* (1989)**
 - Erschienen für Turbo CD mit Sprachausgabe
 - Einbindung von Animesequenzen
 - Bereitet die technische Überbietung der JRPGs vor

Historische Entwicklung des JRPGs III: Kommerzialisierung



- 16-Bit-JRPGs noch immer oft (zunächst) auf den japanischen Markt beschränkt
- Ab 1995 Fokussierung aufwändiger Zwischensequenzen und Sprachausgabe
 - *Suikoden* als neue dauerhafte Franchise
- Ab 2000 fast ausschließlich JRPGs für die *PlayStation 2*
 - *Final Fantasy* immer dominanter
 - Neue, spezialisierte Franchises: *Xenosaga*, *Shadow Hearts* und *Shin Megami Tensei* (erstmals in den USA)



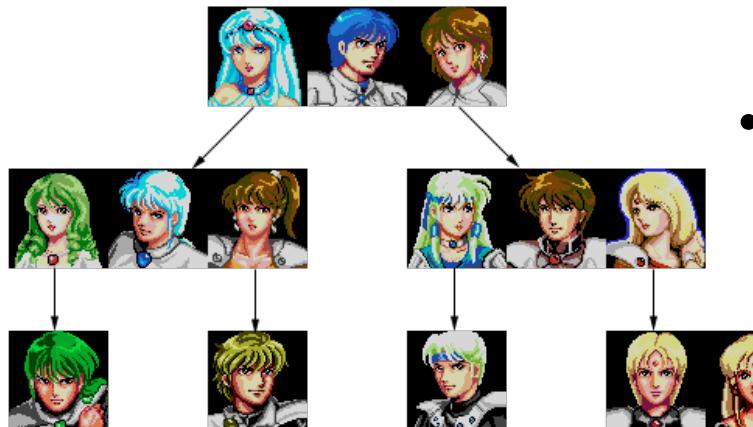
Parallele Entwicklung: Taktische JRPGs

- Im Japanischen als ‚simulation RPGs‘ bezeichnet
- *Bokosuka Wars* (1983)
- *Final Fantasy Tactics* (1997)
- *Disgaea*

Erzählstrategien

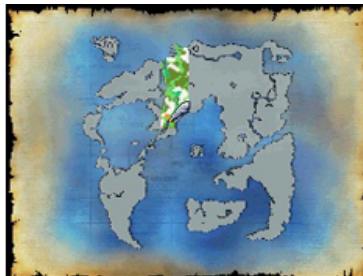


- Spielbare Hintergrundgeschichten der Charaktere (*Dragon Quest IV*)
- Generationenübergreifende Handlung (*Phantasy Star III*)
- Parallelwelten (*Dragon Quest VI*, *Chrono Trigger*)



Franchises

Dragon Quest



- Dominierende JRPG-Franchise in Japan
- Japanisches Gesetz verbietet den Verkauf neuer **Dragon Quest**-Spiele an Wochentagen
- Spielball der ‚Handheld-Kriege‘ ab 2005
 - Media Industry Studies
 - Wichtiger System Seller für NDS



Pokémon

- Autobiographische Ursprünge: Satoshi Tajiri
 - Erfahrung der Tokyoter Vorstadt/Kleinstadt Machida
 - Insekten sammeln
 - Asperger's Syndrom
- Assoziierte das JRPG-Genre mit Handheld-Konsolen



Formale Experimente



- ***Rhapsody – A Musical Adventure***
 - Fokussierte primär weibliche Zielgruppen
 - Vergleichsweise leicht und kurz
 - Musikalische ‚Interludes‘
 - Ähnlich der klassischen Musical-Struktur
- ***Live a Live***
 - Sieben scheinbar unzusammenhängende ‚Kapitel‘
 - Jeweils eigene Thematik und Mechaniken
 - Zwei abschließende Verknüpfungskapitel
 - Bezug zum Episodenfilm



Weitere Franchises



- **Atelier**
 - Fokussiert die Rolle des Alchemisten
 - *Atelier Iris* (2005) der erste im Westen erschienene Teil
- **Ar Tonelico**
 - Transmedia Franchise
 - Auch Webseiten, OVA, light novels, Manga etc.
- **Grandia**
 - Unterschiedliche Publisher (Sony, Ubisoft, Hudson, Square Enix, GungHo Online Entertainment)
- **Xenosaga**
 - Trilogie philosophisch inspirierter Titel + Spin-Offs
- **Megami Tensei**
 - Dämonenbeschwörung ⇔ Modernes (bzw. near-future) Japan
 - *Devil Summoner*
 - *Persona*
 - *Digital Devil Saga*
 - *Devil Survivor*



Intermediale Bezüge

Mediale Bezüge zu Mangas und Anime



- Früher oft Spieladaptionen von Animes ⇔ heute oft Animeadaptionen erfolgreicher JRPGs
- Figuren als Bindeglieder
 - Japanischer Umgang mit fiktionalen Figuren
- Transmediale Ergänzung

Musik als Bindeglied zu Mangas und Anime



[Final Fantasy XIII-2: ~A Wish~ Piano Sheet Music](#)
von Alan Chan • vor 2 Jahren • 15.704 Aufrufe
Sheet Music Download Link: http://youtubesheetmusic.com/?page_id=341 Ends in C Major © (1:49) My Facebook page ...



[Final Fantasy XV ~ Somnus \[Piano\] Sheet Music in Description!](#)
von Mello Sutcliffe • vor 8 Monaten • 1.074 Aufrufe
I know a bunch of people have already arranged this, but I wanted to try my hand at playing this beautiful piece. Special thanks to ...



[Final Fantasy X - Piano Collections : 01. To Zanarkand \(Sheet music cover\)](#)
von Mignonmoogle • vor 1 Jahr • 6.278 Aufrufe
Here you can follow the music taken from the piano solo sheet music book of Final Fantasy X Piano Collections. Enjoy! Arranged ...



[Final Fantasy 8 Eyes on Me \(piano sheet music with lyrics\)](#)
von leng12e • vor 3 Jahren • 9.516 Aufrufe
Composer: Nobuo Uematsu Lyrics: Kako Someya Final Fantasy VIII Eyes on Me ...

- Ausgeprägte Standardisierung von Melodie/Instrumentierung für festgelegte Situationen im Spiel
 - Vgl. Stummfilmbegleitung: Sam Fox Moving Picture Music
- Funktion des Klaviers (in der japanischen Musikkultur)
- Zunehmend Lieder mit Gesang im Abspann
 - **Breath of Fire III, Xenogears, Wild ARMs** (japanische Version), **Tales of Destiny** (japanische Version)
 - Parallel zu OPs und EDs in Anime-Serien

Kulturspezifische Binnendifferenzierung einzelner Genres in anderen Medienformaten

- Bereits früher:
 - ,Die‘ italienische Oper
 - ,Die‘ russische Science-Fiction-Literatur
 - Gesellschaftskritische bzw. ,philosophische‘ Themen
 - National selbstreferentiell
- Speziell beim Film
 - ,Der‘ japanische Horrorfilm
 - Geistergeschichten
 - Japanische Mythologie
 - ,Der‘ russische Fantasyfilm

Kulturelle Wechselbeziehungen

Kulturelle Annäherung: Fan Translations

- Überblick
 - Geschichte
 - Auch Kulturalisierung
 - Allgemeiner ‚Ton‘
 - Sprachliche Eigenarten, Idiolekte etc.
- Funktionen
 - Schaffen eine ‚informelle Ökonomie‘, die auf die offizielle JRPG-Distribution zurückwirkt
 - Einige fan-übersetzte JRPGs wurden in der Folge offiziell lokalisier
- Strukturen
 - Kontinuierlich verbesserte Werkzeuge zum Erstellen und Anwenden der ‚Patches‘
 - Z.T. werden die Spiele – nicht zuletzt aufgrund des durch fan translations bekundeten Interesses – später offiziell lokalisiert

Kulturelle Binnendifferenzierung westlicher (Pen&Paper-)Rollenspiele

- Europäische vs. amerikanische Rollenspiele
- Pen&Paper-Rollenspiele geeigneter als Plattform für kulturelle Spezifika
 - Schneller und günstiger zu produzieren → mehr Raum für idiosynkratische Elemente
- Innereuropäische Differenzierung
 - Französische Pen&Paper-Rollenspiele
 - Fokussieren eine jeweils distinkte Atmosphäre
 - Reich illustriert ⇔ französische Comic- und Mangatradition

Ausblick

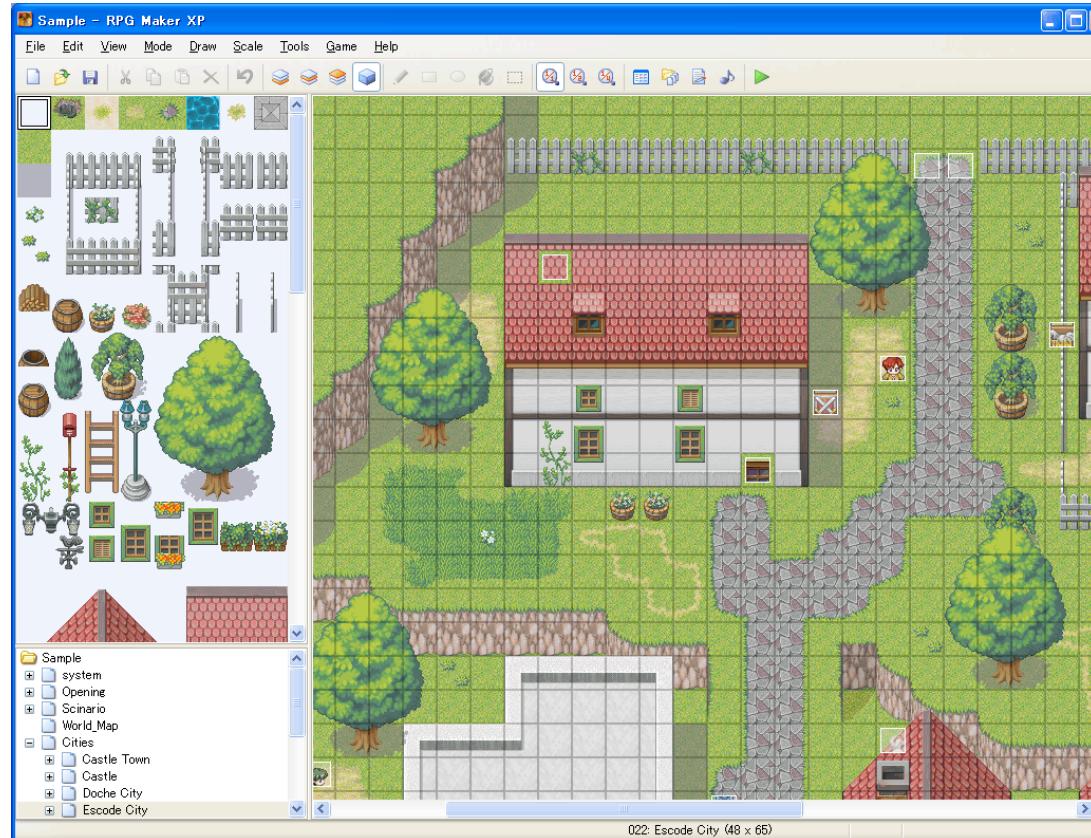
Technische Aktualisierung und Remediation



- [TBT: The Black Tower](#)
- 3D Dot Game Heroes



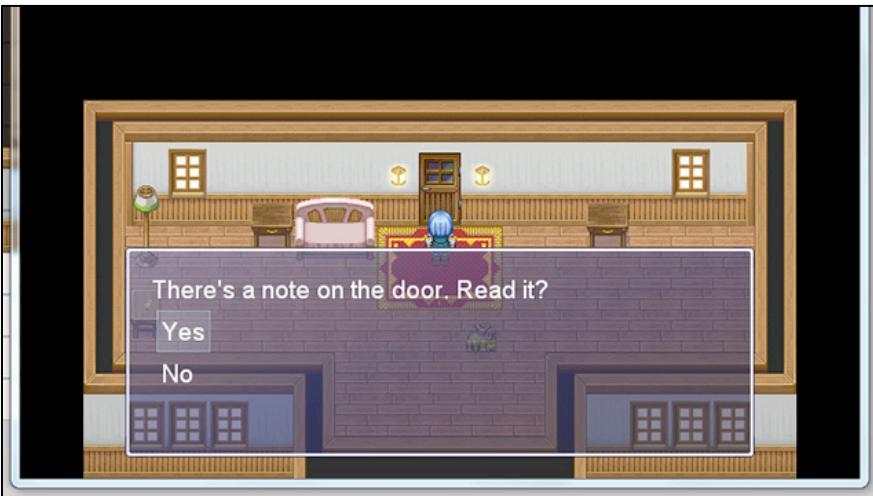
Festschreibung der Genremerkmale des JRPGs: *RPG Maker*



RPG Maker und die Folgen: Subversion und Abstraktion des JRPG-Genres

- Production Studies
 - Direkte produktionsästhetische Auswirkung des RPG Maker
- Dritte ‚Phase‘ des Genre-Lebenszyklusmodells
- *To the Moon*
 - Nutzt die vertraute Ästhetik als ‚Werkzeug‘ für erzählerische Effekte
- Anodyne
- Always Sometimes Monsters
- Unemployment Quest

RPG Maker und die Folgen: JRPG-Remakes westlicher CRPGs



- Vierte ‚Phase‘ des Genre-Lebenszyklusmodells
 - „Transkodierung nach Manovich“
- Gone Home
- Pokemon
- Chrono Trigger HD