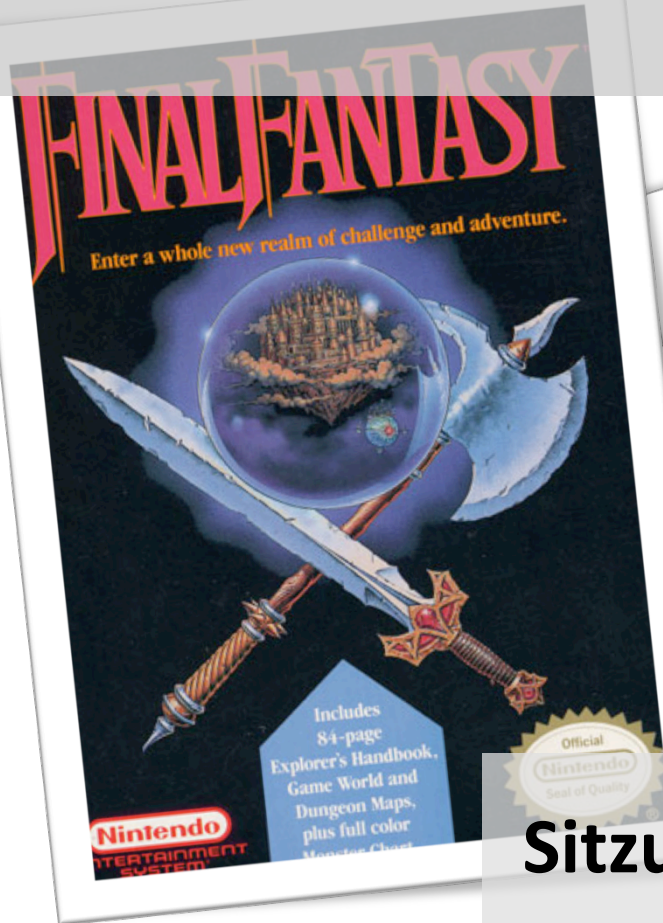


# Klassiker der Spielegeschichte VIII: Rollenspiele

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 Minispielaspekte



# 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
  - [Hikkikomori Quest RPG](#) (2008)
    - Phänomen der Hikikomori
      - Japan-spezifisch?
    - Eigene Wohnung als ‚Inn‘, Coke-Flaschen als ‚Potions‘

# Historische Entwicklungstendenzen

## Vor- bzw. Parallelfarm: 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* (erstmal in den USA)



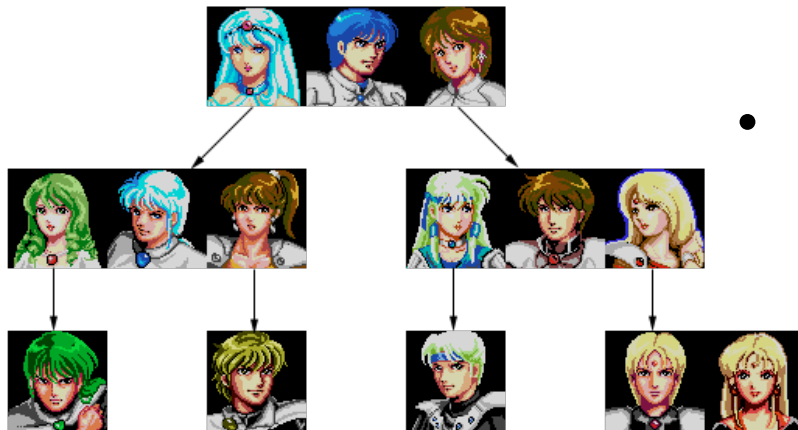
## Parallele Entwicklung: Taktische JRPGs

- 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

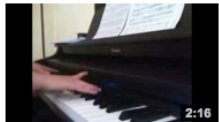


- Früher oft Spieladaptionen von Animes ⇔ heute oft [Animeadaptionen](#) erfolgreicher JRPGs
- Figuren als Bindeglieder
  - Japanischer Umgang mit fiktionalen Figuren
- Transmediale Ergänzung

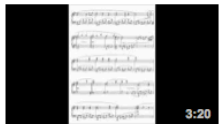
# Musik als Bindeglied zu Mangas und Anime



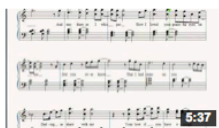
**Final Fantasy XIII-2: ~A Wish~ Piano Sheet Music 願い**  
von **Alan Chan** • vor 2 Jahren • 15.704 Aufrufe  
Sheet Music Download Link: [http://youtubesheetmusic.com/?page\\_id=341](http://youtubesheetmusic.com/?page_id=341) Ends in C Major © (1:49) My Facebook page ...



**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 **Mignonmooglee** • 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 ...  
[HD]



**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 lokalisiert
- 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

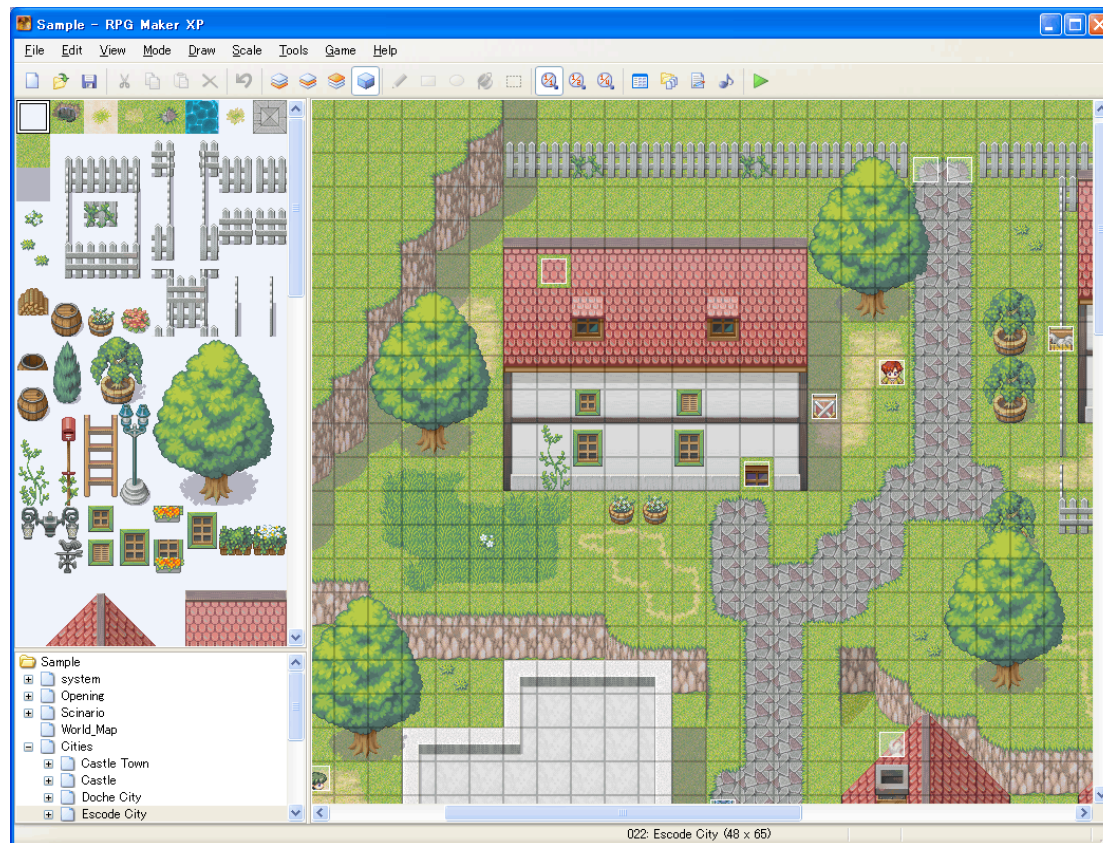
# Technische Aktualisierung und Remediation



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



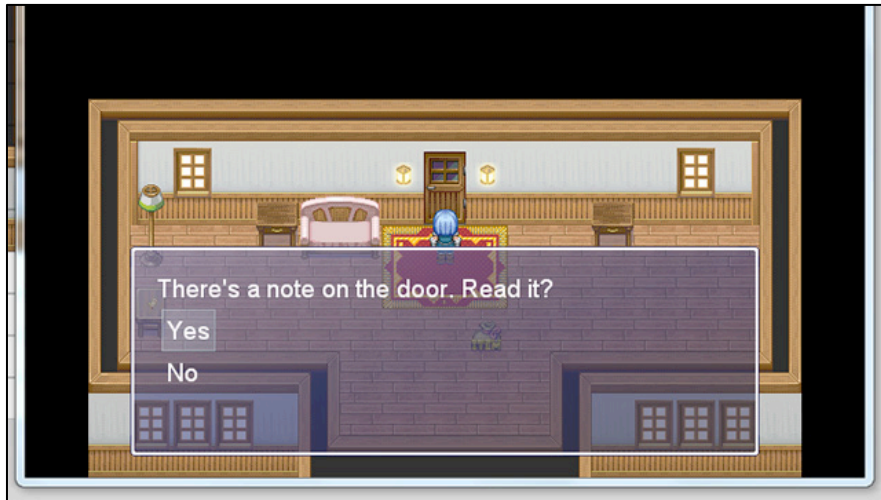
# Festschreibung der Genremerkmale des JRPGs: *RPG Maker*



# 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](#)