



universität
wien

DIPLOMARBEIT

„Das Mythen-Recycling in Computerspielen“

Verfasser

Sebastian Scherrer

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	5
2. Einleitung	6
3. Das Mythenrecycling	7
3.1. Der Mythos und die Dichotomien	7
3.1.1. Was versteht man unter Mythos und Mythologie?	7
3.1.2. Claude Lévi-Strauss und der Mythos	8
3.1.3. Die komplementäre Dichotomie	9
3.2. Josef Campbells Heldenreise und die Archetypen	10
3.3. Das Mythenrecycling im Medium Computerspiel	14
3.3.1. Das Mythen-Recycling als zeitloses Element in den Medien	14
3.3.2. Die Entwicklung des Computerspiels aus Erzähltechnischer und Spieltechnischer Perspektive	16
4. Das Mythen-Recycling in der Final Fantasy Reihe	22
4.1. Die Entstehung und Erfolg der Final Fantasy Spiele	22
4.2. Allgemeiner Aufbau des Final Fantasy Universums	27
4.3. Dichotomien als wichtige Elemente	31
4.4. Mythische Wesen und Orte	34
4.5. Charaktere und ihre Darstellung innerhalb der Handlung	39
4.5.1. Die Symbolik der Namen	39
4.5.2. Die Religion als Thematik	41
4.5.3. Eine eigenständige Mythologie als Rahmenhandlung	46
4.6. Das Spielmenü und die Ausrüstung in Gameplay und Handlung	52
4.7. Musik als unterstützendes Element des Mythen-Recyclings	56
5. Weitere Computerspiele mit Einsatz von Mythen-Recycling	59
5.1. Die Prince of Persia Reihe	59
5.1.1. Prince of Persia - The Sands of Time	59
5.1.2. Prince of Persia (2008)	61

5.2. Die God of War Reihe	63
5.2.1. Kratos als Antiheld	63
5.2.2. Die Darstellung der griechischen Mythologie in der God of War Reihe	65
5.3. Die Tomb Raider Reihe	67
5.3.1. Die zwei Ebenen des Tomb Raider Universums	67
5.3.2. Lara Croft als Heldin	68
5.4. <i>Diablo I & II</i>	70
5.4.1. Der Kampf zwischen Himmel und Hölle	70
5.4.2. Die Heldenreise mit einem unbekannten Helden	72
5.5. <i>Bayonetta</i> (2010)	73
5.5.1. Die Heldin auf der Seite des Bösen	73
5.5.2. Ein biblisches Thema mit vertauschten Rollen	74
6. Final Fantasy als Erfolgsrezept in der Medienlandschaft der Computerspiele	76
6.1. Die Final Fantasy Reihe als Verkaufsschlager	76
6.2. Die Final Fantasy Community als Beispiel für die Fangemeinden von Computerspielen	77
6.3. Einfluss einer Computerspielreihe wie Final Fantasy auf andere Medien	78
7. Zusammenfassung	80
8. Quellenverzeichnis	82
9. Internetquellenverzeichnis	84
10. Abbildungsverzeichnis	85
11. Verwendete Computerspiele	86

12. Anhang	88
12.1. Abstract	88
12.2. Lebenslauf	89

1. Vorwort

Ich war schon immer vom Medium Computerspiel fasziniert, seitdem ich als Kind zum ersten Mal damit in Berührung gekommen bin. Besonders interessierten mich schon damals die neuen Möglichkeiten eine Geschichte zu erzählen, die von diesem noch jungen Medium ausgehen. Da ich aus einer Familie stamme, die sehr viel für Musik und Kunst im Allgemeinen übrig hat, bin ich dadurch auch mit den verschiedensten Heldengeschichten und Mythen in der einen oder anderen Form in Kontakt gekommen. Im Laufe der Jahre habe ich immer wieder Geschichten aus Computerspielen wie Final Fantasy, Filmen, Werken der Literatur, etc. kennengelernt. Deren spannende Handlungen waren zwar neu, sind mir aber oft auf eine gewisse Weise vertraut vorgekommen. Begriffe wie Heldenreise oder Mythen-Recycling waren mir bis vor einigen Jahren noch unbekannt, lieferten mir aber dann eine schlüssige Erklärung für den zuvor beschriebenen Eindruck. Später habe ich deshalb beschlossen meine Diplomarbeit zu diesem Thema zu verfassen. Ich möchte mich an dieser Stelle bei meiner Familie und Freunden für ihre Unterstützung bedanken. Mein besonderer Dank gilt auch meinem Diplomarbeitsbetreuer Mag. Dr. habil. Ramón Reichert, der mir die Möglichkeit geboten hat dieses Thema zu bearbeiten.

Ich möchte hiermit auf die Tatsache hinweisen, dass ich diese Arbeit Gendergerecht verfasst habe und verschiedene Begriffe in ihrem jeweiligen Kontext als geschlechtsneutral zu verstehen sind.

2. Einleitung

Im Laufe dieser Arbeit soll die Natur des Mythen-Recyclings bezogen auf ihren Einfluss in den Computerspielen beschrieben werden. In einem ersten größeren Kapitel werden bestimmte Begriffe und Zusammenhänge definiert. Um ein besseres Verständnis des Begriffs „Mythen-Recycling“ an sich zu gewährleisten, wird zunächst die Definition eines Mythos genauer erläutert. Anhand von Erkenntnissen des Wissenschaftlers Claude Lévi-Strauss folgt ein kompakter Überblick über die Entstehung von Mythen. Genauso werden verschiedene Aspekte, die in einem Mythos zum Einsatz kommen, wie die komplementäre Dichotomie, betrachtet. Anschließend werden die Theorie der Heldenreise von Josef Campbell, sowie ihre einzelnen Aspekte, behandelt. Dies soll zu einem späteren Zeitpunkt zum besseren Verständnis einzelner Handlungen im jeweiligen Betrachtungskontext beitragen. Als letzte Punkte des Kapitels werden schließlich die Natur des Mythenrecyclings erläutert, sowie ein Überblick über das Medium Computerspiel als solches.

Den eigentlichen Kern der Arbeit bildet das Kapitel über die Final Fantasy Reihe. Im Laufe dessen, werden verschiedene Punkte des Spieluniversums beschrieben, die dieses ausmachen, um in weiterer Folge auf den praktischen Einsatz des Mythen-Recyclings in der Handlung sowie der Spielmechanik einzugehen. Auch die Funktion der Musik innerhalb des Mediums Computerspiel kommt im behandelten Kontext dabei zur Sprache.

Anschließend werden andere Computerspiele bzw. Spielreihen und ihre jeweilige Strategie in Bezug auf die inhaltliche Anwendung des Mythenrecyclings analysiert. Darauf folgend werden als letzter Punkt verschiedene Aspekte der Medienlandschaft des Mediums Computerspiel im Zusammenhang mit dem erfolgreichen Einsatz von Handlungen mit Mythen-Recycling und ihrer Wirkung auf das gezielte Publikum vorgestellt.

3. Das Mythenrecycling

3.1. Der Mythos und die Dichotomien

3.1.1. Was versteht man unter Mythos und Mythologie?

Mythologie ist für viele Menschen ein bekannter Begriff und die meisten haben schon einmal, wenn auch nur ansatzweise, eine mythologische Erzählung gehört oder gelesen. Doch stellt sich die Frage, was Mythologie eigentlich ist und welchen Wert sie für uns darstellt, besonders in Hinsicht auf die heutige Medienlandschaft. Bevor deshalb Computerspiele und ihre Beziehung zu Mythen genauer behandelt werden, kann ein kurzer Überblick über die Entstehung von Mythen und deren Erforschung zum besseren Verständnis der Materie beitragen. Geschichten von Göttern, Helden aber auch einfachen Menschen sind nicht nur in unseren Kreisen zu finden, sondern haben sich vor langer Zeit auf der ganzen Welt gebildet. So haben uns viele Zivilisationen einen Teil ihrer Kultur hinterlassen, die uns bis heute noch beeinflusst.

Als Mythos bezeichnet man eine altüberlieferte Erzählung, in der Ereignisse rund um ein Volk der Urzeit dargestellt werden. Innerhalb des Mythos findet man eine bildhafte Sprache, mit der die bestimmten Gegebenheiten dargestellt werden¹. So werden Taten von Göttern, Helden und einfachen Menschen beschrieben. Auch die Entstehung der Welt findet man als Erzählung, so wie sie von einem bestimmten Volk gesehen wurde. Der Mythos ist somit eine, unter anderem, metaphorische Deutung der Geschehnisse in der Welt innerhalb des Kulturkreises, von dem berichtet wird. Diese Art von Erzählung entstand in der Regel in sehr alten Kulturen und auch bei Naturvölkern. Man kann darin auch eine Form religiöser Anschauungen sehen, da oft von Menschen erzählt wird, die mit ihren Göttern interagieren².

Der Begriff Mythologie hat sich im herkömmlichen Sprachgebrauch etabliert und wird oft verwendet, um die Gesamtheit der Mythen einer Kultur zu beschreiben. Streng genommen handelt es sich aber auch um einen wissenschaftlichen Zweig, dessen Ziel es ist, der Sinnhaftigkeit und der Herkunft eines Mythos auf den Grund zu gehen und zu enträtseln. Die Mythologie an sich kann innerhalb mehrerer wissenschaftlicher Bereiche angesiedelt werden, hauptsächlich in der Ethnologie und der Religionsgeschichte³.

¹ Vgl. Herders Standard Lexikon, Band 2,1960 S.1354

² Vgl. Herders Standard Lexikon, Band 2,1960 S.1354

³ Vgl. Herders Standard Lexikon, Band 2,1960 S.1354

3.1.2. Claude Lévi-Strauss und der Mythos.

Die Wissenschaft befasst seit langer Zeit mit dieser Hinterlassenschaft der verschiedenen Völker aus längst vergangenen Zeiten und versucht die überlieferten Mythen zu interpretieren und ihre Bedeutung zu verstehen. Bereits viele Wissenschaftler, die sich mit Völkerkunde und Kulturgeschichte befassten, haben versucht, Mythen und ihre Entstehung zu erklären, indem sie die Völker und deren Ahnen genau studiert haben. Einer der Wissenschaftler, der die Forschung auf diesem Gebiet maßgeblich geprägt hat, war der französische Ethnologe Claude Lévi-Strauss (1908-2009). Er hat einen großen Teil seines Lebens damit verbracht, Völker, ihre Lebensart und ihre Geschichte zu studieren. Als wichtigen Aspekt einer Kultur befasste sich Lévi-Strauss auch mit Mythen und ihrer Herkunft und die genaue Bedeutung wissenschaftlich zu erforschen.

In der zweiten Hälfte der 1930er Jahre, noch bevor er sich ernsthaft mit den Mythen beschäftigte, unternahm Lévi-Strauss mit einer Gruppe von Forschern eine lange ethnologische Expedition ins Herz von Brasilien. Dort verbrachte er mehrere Jahre mit der Erforschung der Lebensart der ansässigen Naturvölker des Amazonas. Dieses Unternehmen ermöglichte ihm verschiedene Stämme kennen zu lernen und gleichzeitig deren Bräuche, Rituale und Traditionen aufzuzeichnen, um sie für seine späteren Arbeiten nutzen zu können. Die auf seinen Reisen gewonnenen Erkenntnisse halfen Lévi-Strauss auch in seinen späteren Forschungen zum Mythos. Als er sich Jahre später eingehend mit diesem Thema beschäftigte, konzentrierte er sich besonders auf die Mythen der Naturvölker Südamerikas. Indem er mehrere Erzählungen und deren Variationen verglich, versuchte er die Ähnlichkeiten der Mythen im südamerikanischen Raum aufzuzeigen. Er wies auch darauf hin, dass die Mythen, die überall auf der Welt in den verschiedenen Kulturen und Völkern entstanden sind, durchaus erhebliche Ähnlichkeit aufweisen können.⁴ Als Beispiel kann man hier die Entdeckung des Feuers durch den Menschen nehmen. Vergleicht man die südamerikanischen Mythen, die von Lévi-Strauss genauer untersucht wurden, mit den europäischen, genauer gesagt der griechischen Mythologie, fällt auf, dass das Feuer nicht vom Menschen selbst entdeckt wurde, sondern ein Geschenk eines nicht-menschlichen Wesens ist. In einem Mythos eines südamerikanischen Naturvolks, der Gé, bekommt ein reisender Held das Feuer von einem Jaguar geschenkt⁵. In der griechischen Mythologie schenkt der Titan Prometheus den Menschen das Feuer, das zuvor nur höheren Wesen, den Göttern des Olympos, vorbehalten

⁴ Vgl. Lévi-Strauss, 1980. S.117

⁵ Vgl. Lévi-Strauss, 1971. S. 97

war. Auch die sozialen und gesellschaftlichen Interaktionen weisen hier viele Ähnlichkeiten auf, wie inzestuöse Verhältnisse zwischen Menschen bzw. Göttern oder deren Tabuisierung, wie in der Geschichte des Ödipus.

Damit in Zusammenhang steht ein weiterer Punkt, auf den Lévi-Strauss genauer in seinen Arbeiten eingeht, nämlich der Aufbau der einzelnen Erzählungen und der Einsatz eines bestimmten Elements, genannt Dichotomie, das den zahlreichen Mythen unter anderem die Form gibt, wie wir sie kennen.

3.1.3. Die komplementäre Dichotomie.

Im Laufe seiner Mythenforschung hat Lévi-Strauss nicht nur auf die inhaltsmäßigen Punkte der Handlung der Mythen verschiedenster Kulturen hingewiesen, sondern auch auf deren Aufbau. Die Dichotomie ist dabei ein wichtiges Element.

Um die Bedeutung des Begriffs *Dichotomie* zu verstehen, betrachtet man am besten die Etymologie des Wortes selbst. Aus dem Griechischen stammend, leitet es sich vom Wort *dichotomos* ab, was so viel bedeutet wie „halbgeteilt“. Eine Dichotomie besteht, wie die Herkunft des Wortes bereits andeutet, aus zwei verschiedenen Teilen.⁶ Diese stehen sich in der Regel gegenüber. Sie bilden somit ein Gegensatzpaar, das im Widerstand bzw. Widerspruch zu einander steht. Es handelt sich hier also um ein binär aufgebautes System. Dichotomien kann man in verschiedenste Bereiche, je nach Bedeutung ihrer zwei Hälften, einordnen. Als Beispiel kann man folgende Gegensatzpaare nennen: Hitze / Kälte, gut / böse, Licht / Dunkelheit, oder auch Frau / Mann.

All diese Begriffe haben außer der Tatsache, dass sie im Gegensatz zueinander stehen, noch einem weiteren Punkt gemeinsam: sie ergänzen einander und bilden gemeinsam eine Einheit. Man spricht daher von komplementären Dichotomien. Laut Lévi-Strauss denken Menschen, seien es Naturvölker oder Völker mit schriftlicher Kultur, hauptsächlich in Klassifikationen und damit auch Gegensatzpaaren, die damit einhergehen⁷. Das ist der Grund, warum auch in den Mythen komplementäre Dichotomien zu finden sind und warum sie ein wichtiger Teil der Gesamtstruktur der Mythen darstellen. Als Beispiel für das Denken in Gegensatzpaaren nimmt Lévi-Strauss den sehr bekannten Mythos rund um Ödipus. Es gibt hier also eine so

⁶ Vgl. Herder, 1956. S.1343

⁷ Vgl. Segal, 2007. S. 47

genannte Überbewertung, aber auch Unterbewertung von Familienbanden bzw. Blutsverwandtschaft. In der Geschichte tötet Ödipus seinen Vater und heiratet wenig später seine Mutter. Somit ist hier der Vätermord als Unterbewertung der Blutsverwandtschaft zu sehen. Der Inzest zwischen Ödipus und seiner Mutter ist im Gegensatz dazu als Überbewertung derselben zu sehen⁸. Komplementäre Dichotomien wie diese, sind in den zahlreichen Mythen sehr oft zu finden, variieren aber in ihrer Komplexität, je nachdem wie und wofür sie eingesetzt werden. Wie mythische Themen sind auch Dichotomien in Handlungen von modernen Medien, wie Filme oder Computerspiele, zu finden. Sie spielen eine nicht zu unterschätzende Rolle und dies, obwohl man sie als Rezipient oft gar nicht bewusst wahrnimmt, da man sich auf andere Aspekte einer erzählten Geschichte konzentriert.

3.2. Josef Campbells Heldenreise und die Archetypen

Nicht nur der Ethnologe Claude Lévi-Strauss hat sich mit den Mythen beschäftigt. Neben ihm haben sich auch andere Wissenschaftler der Mythenforschung gewidmet. Einer davon war Josef Campbell, der sich mit seinen Erkenntnissen einen Namen in diesem Bereich machte. Campbell ist heutzutage in Zusammenhang mit der Theorie des „Monomythos“ bekannt. Während seiner Laufbahn als Mythenforscher hat er sich wie Lévi-Strauss zunächst besonders auf Mythen des amerikanischen Kontinents konzentriert. Später weitete er sein Interesse und seine Forschung auf die Mythen der ganzen Welt aus. Mit dem Begriff „Monomythos“ fasst Campbell die existierenden Mythologien zu einer zusammen⁹. Alle Mythen sind laut Campbell ein und dieselbe Geschichte, aber jedes Mal in einem anderen Kontext erzählt und anders dargestellt. Das erklärt die gravierenden Ähnlichkeiten in den verschiedenen mythologischen Erzählungen, die rund um den Globus entstanden sind. Campbells Theorie stützt sich auf den in den Mythen vorkommenden Held. Dieser wird immer vor eine Aufgabe gestellt, die er entweder aus eigenem Antrieb vollbringen muss oder, was meistens der Fall ist, weil die dringende Notwendigkeit dazu besteht. Bis der Held sein Ziel erreicht hat, muss er verschiedene Prüfungen bestehen, die ihn erst zum eigentlichen Helden werden lassen und ihm die körperliche und geistige Stärke geben, die braucht, um das zu vollenden, was er begonnen hat.

⁸ Vgl. Segal, 2007, S.157

⁹ Vgl. Campbell, 2011, S.17

Campbells Heldenreise stützt sich auf das Konzept der so genannten Archetypen, mit denen sich der aus der Schweiz stammende Psychologe Carl Gustav Jung beschäftigte. Archetypen sind in diesem Zusammenhang als Erfahrungen zu verstehen, die jeder Mensch in seinem Leben macht. So zum Beispiel die Geburt, der Tod und die verschiedenen Stadien des Lebens, die dazwischen liegen. Da ausnahmslos jeder Mensch mit diesen Erfahrungen konfrontiert wird, sind diese somit universal und nicht an eine bestimmte Kultur gebunden. Da Mythen sich mit Archetypen auseinandersetzen, ist es kein Zufall, dass man dermaßen viele Ähnlichkeiten findet und sie sich wie bei Campbell vereinheitlichen lassen¹⁰. Doch nicht nur in Mythen, sondern auch in den Märchen verschiedener Kulturen, findet man eine sich gleichende Grundstruktur. So findet man immer wieder archetypische Figuren wie den Helden. Dieser ist im Mittelpunkt des Geschehens und begegnet im Laufe seines Abenteuers anderen archetypischen Figuren, die da wären: der Mentor, der böse Zauberer, der Mitstreiter des Helden, eine mütterliche oder väterliche Figur und auch die zu rettende Prinzessin. Dies sind nur einige Beispiele von zahlreichen Möglichkeiten. Jede Geschichte verläuft anders und hat einen anderen Kontext. Selbst wenn das Basiskonstrukt das Gleiche ist, treten die archetypischen Figuren in anderer Erscheinung auf, was wiederum von der Umwelt des Helden, aber auch der Handlung selbst abhängt.

Campbell bringt all diese Aspekte auf einen gemeinsamen Nenner. Er gliedert die Reise und gleichzeitige Entwicklung des Helden in 17 verschiedene Stadien auf:

1. „Die Berufung“: Der Held lebt in seinem Alltag und erhält eine wichtige Aufgabe.
2. „Die Weigerung“: Der Held ist sich unsicher, ob er die Reise, die ihn erwartet, antreten soll, um die Aufgabe zu lösen.
3. „Die Übernatürliche Hilfe“: Der Held hat seine Reise begonnen und er begegnet einem Mentor, der ihm Beistand leistet.
4. „Das Überschreiten der Schwelle“: Der Held kommt an die Grenze der gewohnten Welt und überschreitet diese, wissend, dass es kein Zurück gibt.
5. „Der Bauch des Walfischs“: Der Held kommt erstmals an einen völlig unbekannten Ort und muss Hindernisse überwinden, durch die er sich weiterentwickelt.

¹⁰ Vgl. Campbell, 2011 S.31

6. „Der Weg der Prüfungen“: Der Held muss sich in der ihm unbekannten neuen Welt, die er betreten hat, zurechtfinden und Gefahren meistern.
7. „Die Begegnung mit der Göttin“: der Held erhält Wissen und/oder einen Gegenstand, die zu großen Fähigkeiten verhelfen. Im diesem Stadium der Reise kann es für den Helden auch zur Begegnung mit einer geliebten Person kommen.
8. „Das Weib als Verführerin“: der Held wird ein letztes Mal vor seiner größten Prüfung auf die Probe gestellt und in Versuchung geführt.
9. „Versöhnung mit dem Vater“: Der Held muss seinen bisher größten und letzten Kampf bestehen.
10. „Apotheose“: Der Held hat eine Offenbarung. Er setzt das Wissen, das er auf seiner Reise erworben hat, ein, um sein letztes Hindernis erfolgreich zu überwinden.
11. „Die endgültige Segnung“: der Held hat das Ziel seiner Reise erreicht und kann sein Vorhaben in die Tat umsetzen.
12. „Verweigerung der Rückkehr“: Nachdem der Held sein Ziel erreicht hat, ist die Zeit gekommen den Rückweg anzutreten. Er zögert jedoch dies zu tun.
13. „Die magische Flucht“: Der Held wird mit einer Gefahr konfrontiert, vor der er flieht und so gleichzeitig die Heimreise beginnt.
14. „Rettung von außen“: Der Held bekommt auf seiner Flucht unerwartete Hilfe aus der alltäglichen Welt und kann so der Gefahr, die ihn verfolgt, entgehen und den Rückweg fortsetzen.
15. „Rückkehr über die Schwelle“: der Held überquert ein weiteres Mal die Schwelle und kehrt dadurch endgültig in seine Alltagswelt zurück.
16. „Herr zweier Welten“: der Held kann das erworbene Wissen und die Fähigkeiten, die er sich auf seiner Reise angeeignet hat, einsetzen, um seiner Umwelt zu helfen.
17. „Freiheit zum Leben“: der Held hat sich wieder vollkommen in seine alltägliche Umwelt integriert und sehnt sich nicht mehr nach der unbekannten Welt, die er bereist und dann wieder verlassen hat.

Diese 17 Stadien werden von Campbell in wiederum drei große zusammenfassende Phasen unterteilt: Aufbruch (1 bis 5), Initiation (6 bis 11) und Rückkehr (12 bis 17). Je nach Erzählung kann es aber vorkommen, dass nicht jedes Stadium unbedingt zum Einsatz kommt oder die Stadien in veränderter Reihenfolge auftreten können¹¹.

Das von Campbell erstellte Konzept der Heldenreise wurde auch von der Filmbranche entdeckt und verwertet. Das wohl bekannteste Beispiel dafür ist die Filmreihe *Star Wars - Episode IV bis VI* aus den Jahren 1977 bis 1983. Der Erfinder des Star Wars Universums, George Lucas, inspirierte sich dabei grundlegend von Campbells Arbeit. In Lucas Werk erkennt man schnell die Struktur der Heldenreise und die archetypischen Motive, die damit einhergehen¹².

Doch nicht nur George Lucas hat das Potenzial der Struktur der Heldenreise erkannt. Mittlerweile ist sie zu einem fixen Bestandteil in der Arbeit von vielen Filmautoren geworden. Dies ist mit ein Grund, warum viele Hollywood-Filme unabhängig von deren Handlung diese Struktur aufweisen. Der amerikanische Drehbuchautor Christopher Vogler hat die Heldenreise überarbeitet und für das Schreiben von Drehbüchern angepasst¹³. Voglers angepasste Struktur findet auch regelmäßige Anwendung in vielen Hollywood Produktionen. Sie unterstreicht aber nicht nur die Reise des Helden, sondern auch die archetypischen Figuren, die darin vorkommen. Auch das Medium Computer- bzw. Videospiel, auf das in weiterer Folge näher eingegangen wird, hat dieses Rezept für sich entdeckt.

¹¹ Anm.: Die 17 Stadien sowie die drei zusammenfassenden Phasen sind ein kompakter Überblick des ersten Teils (S.63-270) von Campbells Werk *Der Heros in tausend Gestalten* (2011), der zum besseren Verständnis der Heldenreise beitragen soll.

¹² Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=2F7Wwew8X4Y&x-yt-cl=84411374&x-yt-ts=1421828030> (Stand: 02.02.2014)

¹³ Anm.: Vogler erläutert dies in seinem 1992 erstmals erschienenem Werk *The Writer's Journey*.

3.3. Das Mythen-Recycling und das Medium Computerspiel

3.3.1. Das Mythen-Recycling als zeitloses Element in den Medien

Die Konzepte der Heldenreise und der komplementären Dichotomie sowie weitere Elemente, die man in Mythen findet, haben im Laufe der Zeit immer wieder Verwendung in den verschiedensten Medien gefunden. Eben diese Verwendung kann mit dem Begriff Mythenrecycling beschrieben werden. Das Phänomen Mythen-Recycling ist, wenn man es genau betrachtet, keine neue Erscheinung in der Medienlandschaft. Es gewinnt aber heutzutage immer mehr an Bedeutung. Wenn man von Mythen-Recycling spricht, versteht man darunter den Einsatz dreier Ebenen, die das Phänomen an sich erst ausmachen:

- Die Heldenreise
- Die komplementären Dichotomien
- Handlungsspezifische mythologische Elemente

Die zwei ersten Punkte treten am häufigsten in den Medien auf. Hinzuzufügen ist, dass beide, die Heldenreise und die Dichotomien, meist nur gemeinsam auftreten, da sie sich ergänzen. Diese zwei Aspekte können alleine aber noch nicht als Mythenrecycling im hier verwendeten Sinn bezeichnet werden. Trotz ihrer Herkunft und ihrer Funktion können beide in einem völlig mythenfreien Umfeld zum Einsatz kommen. Als Beispiel kann man hier zwei bekannte Hollywood-Filme nennen. *Jerry Maguire*¹⁴ (1996) und *Pretty Woman*¹⁵ (1990) sind beides Filme, deren Handlung in angepasster Form der Heldenreise nachempfunden ist. Der Protagonist bzw. die Protagonistin verlässt das gewohnte Alltagsleben, um sich bisher nicht erlebten Herausforderungen zu stellen und um schlussendlich eine Wandlung zu vollziehen. Somit wird das gewünschte Ziel erreicht. Auch komplementäre Dichotomien kommen hier zum Einsatz: Herzlicher Sportagent gegen herzlosen Großkonzern (*Jerry Maguire*) bzw. Prostituierte mit einfachem Lebensstil im Gegensatz zum reichen Geschäftsmann mit aufwendiger Lebensweise (*Pretty Woman*). In diesem beschriebenen Fall finden nur die zwei ersten Ebenen Verwendung. Die dritte wird aber aus Gründen der Sinnhaftigkeit nicht eingesetzt. Das Konzept der Heldenreise und die komplementären Dichotomien können somit eigenständig verwendet werden, da sie eine Vielzahl an Einsatzmöglichkeiten bieten. Falls jedoch ein Anlass dazu gegeben ist, können sie als sprichwörtlicher Nährboden für die dritte Ebene verstanden werden.

¹⁴ *Jerry Maguire*, Regie: Cameron Crowe, USA, 1996.

¹⁵ *Pretty Woman*, Regie: Garry Marschall, USA, 1990.

Unter dem Begriff der handlungsspezifischen mythologischen Elemente versteht man den Einsatz bestimmter Aspekte, die einem Mythos direkt entnommen werden, um in eine neue Handlung eingefügt zu werden. Voraussetzung dafür ist, dass der Handlungsbogen dafür ausgelegt wurde und dies zulässt. Falls eben diese Voraussetzungen erfüllt sind, bietet sich demjenigen, der die Handlung schreibt, die Möglichkeit, die angesprochene dritte Ebene einzusetzen. Letztere ist der wichtigste Bestandteil, der das Mythen-Recycling erst zu dem macht, was man darunter versteht. So werden etwa Figuren, Objekte, Orte und Ereignisse oder einfach auch nur Namen einer meist originalen mythologischen Erzählung entnommen, um sie in eine neu erschaffene Handlung zu integrieren. Meist sind die entnommenen Elemente der Mehrheit der Rezipienten des jeweiligen Mediums ein Begriff. Diese entnommenen Elemente müssen aber nicht zwangsläufig ihre ursprüngliche Funktion beibehalten. Es ist durchaus üblich sie in anderer Form einzusetzen als in der originalen Handlung, der sie entstammen. Trotz dieser Tatsache kann eine Wirkung auf den Rezipienten erzielt werden. Da der größte Teil eines Publikums zumindest einfache grundlegende Kenntnisse der Mythologie einer bestimmten Kultur besitzt, findet beim Einsatz mythologischer Elemente in einem neuen Handlungsumfeld ein Wiedererkennungseffekt statt. Wird beispielsweise einem Rezipienten in einem dafür vorgesehenen Kontext der Name Herakles genannt, so genügt meist der Name des griechischen Helden, um diesen mit Eigenschaften wie Heldentum, großer Kraft oder Ausdauer zu verbinden. Damit dieser Effekt eintritt, muss dazu nicht unbedingt die Figur des Herakles selbst gezeigt werden. Neben dem schon genannten Wiedererkennungseffekt gibt es auch eine bestimmte Erwartungshaltung des Rezipienten, die dazu beiträgt, dass die diesbezüglich übermittelte Botschaft auch verstanden wird. Ein solcher Effekt wird nebenbei bemerkt nicht nur durch Medien übermittelt. Manche mythologische Elemente haben sich sogar in unseren alltäglichen Sprachgebrauch verankert. So ist der Ausdruck „die Büchse der Pandora öffnen“ ein gewohnter Sprachausdruck geworden. Bei Verwendung dieses Ausdrucks bedarf es keiner weiteren Erklärung und es wird sogar erwartet, dass jeder, der ihn hört auch versteht, was damit gemeint ist.

Da Mythen eine gewisse Faszination auf den Menschen ausüben, wurden sie im Laufe der Jahrhunderte bis heute in die verschiedensten Werke eingeflochten. Bereits in Dante Alighieris *Die Göttliche Komödie* (um 1307) findet man eine Geschichte, deren Rahmenhandlung die Reise des Erzählers durch die Hölle, das Fegefeuer und schließlich durch den Himmel darstellt. Obwohl die Handlung durch den christlichen Glauben geprägt ist und Orte dargestellt werden, die aus diesem stammen, findet man trotzdem ein Panoptikum an mythischen Figuren, die aus anderen Kulturen entnommen wurden.

Doch nicht nur in der Literatur wurde das Phänomen des Mythen-Recycling eingesetzt. Es ist auch in der Oper zu finden. Beste Beispiele dafür sind die *Zauberflöte* (ur aufgeführt 1791) von Wolfgang Amadeus Mozart bzw. Emanuel Schikaneder (Libretto) und die Oper *Parsifal* (ur aufgeführt 1882) von Richard Wagner. Beide dieser weltbekannten Werke thematisieren in ihrer Handlung das grundlegende Konzept der Heldenreise. Hierbei findet man auch die für letztere markante Archetypen, sowie die damit einhergehenden komplementären Dichotomien. Die grundlegenden Themen sind hier der Kampf des Guten, der Rechtschaffenheit gegen das Böse, die Sündhaftigkeit. Auch hier wurden in die Handlungen Elemente aus Mythen eingeflochten. In *Die Zauberflöte* wird die Macht des Guten durch eine Priesterschaft dargestellt, die die ägyptischen Gottheiten Isis und Osiris verehren. In der Oper *Parsifal* begegnet der gleichnamige Held einem Bund von Rittern, die den Heiligen Gral bewachen. An dieser Stelle kann auch die besonders enge Beziehung zwischen Mythen und den verschiedenen Religionen betont werden, was bei der Verwendung einzelner mythologischer Thematiken stark auffällt.

Ein weiterer Aspekt ist mit dem Mythen-Recycling zu verbinden. Einige Werke, die dieses Phänomen oder Stilmittel beinhalten, konnten einen besonderen Platz für sich erobern. An dieser Stelle kann man ein weiteres Mal Dantes *Göttliche Komödie* nennen, die trotz ihres Alters zu den wichtigsten Werken der Weltliteratur gehört. Auch die bereits in Zusammenhang mit der Heldenreise erwähnten Filme *Star Wars Episode IV* bis *VI* haben ihrerseits die Filmlandschaft stark geprägt. Werke, unabhängig von welchem Medium sie dargestellt werden, können in so einer prägenden Position zum Eckpfeiler ihres jeweiligen Genres werden. Dies hat zur Folge, dass sie in gewisser Weise ihren eigenen Mythos erschaffen, was wiederum Stoff für neues Mythen-Recycling liefern kann.

3.3.2 Die Entwicklung des Computerspiels aus erzähltechnischer und spieltechnischer Perspektive

Wie bereits andere Medien davor, hat auch das Computerspiel den Nutzen des Mythen-Recyclings für sich entdecken können. Dafür war aber zunächst eine technische Entwicklung notwendig, die dessen Einsatz erst ermöglicht, was in späterer Folge weiter erläutert werden wird. Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass der Begriff Computerspiel hier als Sammelbegriff für einen gesamten Medientyp gesehen werden kann. Dies beinhaltet sowohl

die Spiele für den PC (Personal Computer), als auch die auf den verschiedenen Spielkonsolen (Playstation, usw.) entwickelten Produktionen.

Das Medium Computerspiel zeichnet sich durch einen grundlegenden Unterschied zu anderen Massenmedien wie das Kino, das Fernsehen, oder das Radio aus, nämlich durch die Interaktion. Als Rezipient dieses Mediums nimmt man mit wenigen Ausnahmen keine passive Rolle als Zuschauer oder Zuhörer ein, sondern wird aktiv in das Geschehen eingebunden. Der Spieler oder die Spielerin bekommt sogar die Möglichkeit bis zu einem gewissen Grad eine Form der Kontrolle über das Geschehen auszuüben. Jede Aktion erfordert eine Reaktion und jede getroffene Entscheidung hat Auswirkungen und Konsequenzen für das weitere Geschehen innerhalb des Spiels.

Das Computerspiel als Medium agiert somit auf zwei wichtigen Ebenen:

- Der Inhalt.

Jedes Computerspiel beinhaltet ein Ziel, das es zu erreichen gilt. Hier gibt es auch wiederum zwei Möglichkeiten. Zum einen kann das Spiel eine Handlung vorlegen, die die Spielerinnen und Spieler durchspielen können. Diese Handlung nimmt dann einen besonders wichtigen Platz ein. Zum Beispiel in den so genannten Rollenspielen bzw. Role Playing Games (RPG) oder in Action-Adventure Games ist ein hohes Maß an Narrativität vorhanden¹⁶.

Zum anderen kann es lediglich darum gehen, eine gewisse Punktzahl zu erreichen, ohne dass unbedingt eine Handlung vorhanden ist. Dies ist unter anderem bei Sportsimulationen der Fall, wo eine bestimmte Sportart simuliert wird, wie zum Beispiel Fußball in der bekannten *FIFA* Reihe. In dieser Art von Computerspielen wird in den meisten Fällen keine Handlung eingefügt, da dies für das Spiel an sich nicht notwendig ist. Dies bedeutet jedoch nicht, dass keine Handlung vorhanden sein darf. Falls doch eine in dem Spiel eingefügt ist, tritt sie meist weitgehend in den Hintergrund und ist für das Spielgeschehen kaum von Bedeutung.

- Die Interaktion.

Der interaktive Aspekt ist die zweite große Ebene des Computerspiels und auch die, die dieses Medium zu dem macht, was es ist. Jedes Computerspiel bietet den Rezipienten eine gewisse Vorgehensweise an, mit der diese das Medium nutzen

¹⁶ Koubek, Mosel, Werning, 2013, S.20

können. Die Rede ist hier von der so genannten Spielmechanik, sie wird auch Gameplay genannt. Das Gameplay setzt voraus, wie das Spiel gespielt werden kann und welche Vorgänge innerhalb des Spielprozesses möglich sind. Aufgrund der tragenden Rolle des Gameplays ist das Ziel eines jeden Spielentwicklers, es für die SpielerInnen so angenehm wie möglich zu gestalten. Bei jedem Vorgang, bei dem vom Nutzer eine Eingabe auf der dafür vorgesehenen Vorrichtung (Tastatur, Gamepad, usw.) benötigt wird, ist es wichtig, dass diese durch so wenig Aufwand wie möglich vollzogen werden kann. Ist dies nicht der Fall, kann das Gameplay rasch als unbequem empfunden werden und das Spielerlebnis dadurch stark getrübt werden. Letztendlich könnte sich dies sogar negativ auf den Gesamterfolg eines bestimmten Computerspiels auswirken, da auch ein sehr guter Inhalt dies meist nur schwer auszugleichen vermag. Als Gameplay wird aber nicht nur die Art der Eingaben bezeichnet, sondern auch Vorgänge, die innerhalb des Spiels durch den Nutzer ausgelöst werden. Beispiele hierfür sind die Bewegungen einer Figur, die man als SpielerIn steuert. Wenn diese Bewegungen zu langsam oder zu schwerfällig sind, wird dies oft auch als unangenehm empfunden. Hier ist die Tatsache zu unterstreichen, dass die Rezipienten meist nicht nur geistig, sondern auch körperlich durch eine bestmögliche Hand/Augen-Koordination gefordert werden. Eine angenehme Spielmechanik in Hinblick auf die Steuerung bzw. Befehlseingabe ist deshalb besonders wichtig, sowie die Ausführung der Eingaben durch das Spiel selbst.¹⁷

Ein weiterer Aspekt im Gameplay ist aber auch die rein spieltechnische Entwicklung, die in den meisten Computerspielen vorkommt. Steuert man zum Beispiel einen Spielcharakter mit einer Ausrüstung, mit der Möglichkeit diesen und besagte Ausrüstung zu verbessern, wird man als SpielerIn mit organisatorischen oder logistischen Aspekten, sowie mit einem dafür vorgesehenem Programm- oder Spielmenü konfrontiert. Auch dieser Teil des Spiels zählt zumindest im weitesten Sinn zum Gameplay und sollte so übersichtlich wie möglich gestaltet werden. Diese beschriebenen Aspekte dienen lediglich dem Spielerlebnis und haben, falls eine Handlung vorhanden ist, nur geringfügig oder gar nichts mit dieser zu tun.

Das Computerspiel ist ein junges Medium, das seit kaum mehr als 40 Jahren in der grundlegenden Form existiert, wie wir es heute kennen. Bevor es ein Medium für die breite Masse wurde, war es aber nur wenigen in der Forschung vorbehalten. Die ersten Versuche in

¹⁷ Vgl. Fuchs, Strouhal, 2010, S.146

der Richtung wurden ab 1946 an Universitäten und Forschungseinrichtungen von Wissenschaftlern durchgeführt. Zu dieser Zeit bestanden Computerspiele lediglich aus Simulationen von einfachen Spielen wie *OXO* (1952) oder rudimentären Sportsimulationen wie *Tennis for Two* (1958)¹⁸. Dazu wurden Geräte wie Oszillographen in Verbindung mit universitätsinternen und speziell dafür vorgesehene Computersysteme verwendet, um experimentelle Prototypen zu entwickeln. Diese waren aufgrund der Einzigartigkeit der verwendeten Systeme zunächst nicht auf Verbreitung ausgelegt.

Das Computerspiel als Medium war und ist bis heute hauptsächlich abhängig von der existierenden Computertechnologie. Da letztere um die 1950er auch noch in den Kinderschuhen steckte, musste erst eine Entwicklung über mehrere Jahrzehnte stattfinden, um zum heutigen Stand zu gelangen. Im Laufe dieser Entwicklung entstanden die ersten so genannten Heimcomputer, aber auch die ersten Spielkonsolen. In den 1970er begann die Ära der Spielautomaten. Die so genannten Arcade Spiele, oder auch *Arcade Games* genannt, waren in Spielhallen, aber auch an öffentlichen Orten wie Einkaufszentren oder Raststätten zu finden.¹⁹ Die Automaten nutzten unter anderem dieselbe Bildschirmtechnologie, die für Fernseher benutzt wurde und konnten sich deswegen rasch verbreiten. Im Vergleich zu älteren Computerspielen waren die grafischen Darstellungsmöglichkeiten besser. Die angebotenen Spiele beschränkten sich nicht mehr nur auf Sportsimulationen, sondern boten teilweise auch eine einfache Handlung. Größtenteils ging es trotzdem immer noch darum, eine gewisse Punktzahl zu erreichen, um zu gewinnen oder um einen Punkterekord auf dem jeweiligen Gerät aufzustellen. Die Ära der Arcade Spiele zog sich bis in die 1980er Jahre hinein. Da aber jedoch die Spielkonsolen dieser Zeit, wie die der Firma Atari, auf dem Vormarsch waren, sahen sich die Spielautomaten mit großer Konkurrenz konfrontiert.

Die Computerspiele, die sich hauptsächlich auf eine bestimmte Handlung stützten, wie Rollenspiele, waren damals rein textbasiert, wie das Spiel *DnD* (1974). Aufgrund des damaligen Stands der Computertechnik in den 1970ern, war eine grafische Darstellung eines Geschehens weder von der Hardware noch der Software möglich. Die Computer oder Spielkonsolen hatten aus heutiger Sicht nur äußerst begrenzte technische Ressourcen, sowohl bei den Speichermöglichkeiten, als auch bei der Gesamtleistung des jeweiligen Gerätes. Die Entwickler der Spiele mussten diesen Faktor unbedingt in ihrer Arbeit berücksichtigen. Betrachtet man Produktionen aus den 1970ern oder dem Anfang der 1980er Jahre, waren die

¹⁸ Vgl. Beil, 2013, S.7

¹⁹ Vgl. <http://www.museumofplay.org/icheg-game-history/timeline/> (Stand: 12.01.2014)

handlungsspezifischen Ideen der Computerspielentwickler grundlegend die gleichen wie auch heute. Es ging schon damals um Helden und ihre spannenden Abenteuer. Sie mussten nur die während der Planungsphase entstandenen Ideen sehr vereinfacht oder mithilfe von Text darstellen.

Da die Computerspielbranche schon damals ein aufsteigender und vielversprechender wirtschaftlicher Zweig war, gab es immer mehr Firmen, die ins dieses Geschäft einsteigen wollten und dies auch taten. Obwohl die Nachfrage durchaus vorhanden war, wurde das Angebot zu groß. Dies führte zu einem wirtschaftlichen Crash der amerikanischen Computerspielbranche im Jahr 1983. Als Gründe dafür gilt unter anderem die Tatsache, dass viele Spiele von schlechter Qualität auf den Markt kamen und die Gewinnerwartungen zu hoch waren. Hauptsächlich Spielkonsolen und deren Spiele waren davon betroffen und viele Firmen erholten sich davon nicht²⁰. Ab da wurde wieder vermehrt auf die Qualität der Produktionen geachtet und der Markt erholte sich nach einiger Zeit. In Japan, wo die wirtschaftliche Krise in diesem Bereich nicht so stark war, nutzte die Firma Nintendo mit ihrer Spielkonsole *Famicom* auch *Nintendo Entertainment System* (NES) die Gelegenheit, um nach und nach einer der Hauptakteure des Marktes zu werden²¹.

Da sich auch die Computertechnologie im Laufe der Jahre weiterentwickelt hatte, bekamen nun die Entwickler die Möglichkeit, ihre Ideen auch graphisch besser darzustellen und mussten weniger auf Text zurückgreifen, um die Handlung zu vermitteln. Dieser ist bis heute vorhanden, hat aber meist nur noch eine unterstützende Funktion. In den 1980er Jahren entstanden somit Spielserien, die bis heute zu den erfolgreichsten auf dem Markt zählen, wie die *Final Fantasy* Reihe, die zu den Rollenspielen zählt. Es entstanden auch andere neue Computerspiel Genres, wie die so genannten *Jump and Run* Spiele. Dazu gehört unter anderem *Prince of Persia* (1989) und dessen später erschienenen Teile.

Die genannten Spiele, auf die später noch genauer eingegangen werden soll, sowie andere bekannte Produktionen, konnten den SpielerInnen graphisch immer besser werdende Spieluniversen bieten und das Spielerlebnis dank guter Handlungen, sowie eines guten Gameplays attraktiver gestalten. Mit dem Meilenstein in der graphischen Darstellung, wie die 3D Technologie in den 1990ern und die HD Technologie zu Beginn des 21. Jahrhunderts, sowohl auf PC, als auch parallel auf den Spielkonsolen, haben sich für das Medium Computerspiel ganz neue Dimensionen eröffnet.

²⁰ Vgl.: Beil, 2013, S.9

²¹ Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=empni1yCPqw> 0:26:09 (Stand: 12.03.2014)

Auch die Produktionsphase eines Spiels selbst zeigt wie sich die Branche weiterentwickelt hat. Während bis in die 1990er Jahre Computerspiele jeweils oft nur von wenigen Personen entwickelt wurden, können die Entwicklerteams heutzutage aus mehreren hundert Personen bestehen. Die Projekte selbst erinnern immer mehr an Filmproduktionen aus Hollywood, was die Ausmaße und das dafür vorgesehene Budget betrifft. So wurden Computerspiele wie *Final Fantasy*, *Tomb Raider* oder *Prince of Persia* anfänglich von jeweils weniger als zehn Personen entwickelt. Am heutigen Tag, wo diese Spiele aufgrund ihres Erfolges ganze Reihen hervorgebracht haben, findet nur mehr eine Entwicklung in großem Maße für jeden weiteren Teil statt. Somit soll den SpielerInnen ein Endprodukt geboten werden, das von diesen erwartet wird, sowohl in puncto Inhalt als auch Gameplay.

4. Das Mythen Recycling in der Final Fantasy Reihe

Das Medium Computerspiel musste, wie bereits im vorigen Kapitel eingehend erläutert, erst eine technische Entwicklung vollziehen, damit die nötigen Darstellungsmöglichkeiten und eine ausreichende Interaktion möglich wurden. Die Spielentwickler können ihre zahlreichen Ideen immer nur im Rahmen gewisser Grenzen einsetzen, die aber im Laufe der Zeit immer mehr Spielraum bieten. So hat sich auch die Final Fantasy Reihe an die technischen Gegebenheiten der Zeit angepasst. Ihre Schöpfer haben spannende Geschichten erfunden, in denen sie verschiedenste Möglichkeiten genutzt haben, um das Interesse der Spieler zu wecken.

In den nachfolgenden Punkten wird zunächst die Entstehungsgeschichte der Final Fantasy Reihe erläutert. Danach wird auf die einzelnen Konzepte des Spieluniversums der Serie in Hinblick auf das Mythen-Recycling genauer eingegangen.

4.1. Entstehung und Erfolg der Final Fantasy Spiele

Im Jahr 1983 wurde die Firma Square vom japanischen Unternehmer Masafumi Miyamoto gegründet²². Das Unternehmen hatte sich ab 1985 zum Ziel gesetzt, Videospiele für das „Family Computer System“ abgekürzt *Famicom* der Firma Nintendo zu entwickeln. In Europa und den USA wurde es als „Nintendo Entertainment System“ (NES) bekannt. Kurz nach der Gründung wurde Hironobu Sakagushi, der gerade sein Studium abgebrochen hatte, bei Square angestellt. Schnell bekam er eine leitende Position innerhalb des japanischen Unternehmens. Die von ihm entwickelten Spiele wie *The Death Trap* (1984) oder *King's Knight* (1986), das auch Fantasyelemente enthielt, brachten aber nicht den erwarteten Erfolg. Man konzentrierte sich schließlich auf die Entwicklung eines Spiels namens *Holy Sword Legend: The Emergence of Excalibur*²³ (1987), das wiederum Fantasyelemente enthielt²⁴. Obwohl man viel Zeit und finanzielle Mittel in das Projekt investierte, wurde es schließlich abgebrochen, da das Spiel als Ganzes zu schwierig und zu aufwändig war. So kam es, dass Square im Jahre 1987 am Rande des Bankrotts stand und man sich überlegte, sich aus der Videospielindustrie zurückzuziehen. Man ließ es schließlich auf einen letzten Versuch

²² Vgl.: <http://www.mobgames.com/company/square-co-ltd> (Stand: 12.03.2014)

²³ Anm.: Originaltitel.: *Seiken Dentsesu*

²⁴ Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=OPa5qoyy45U> 0 :01 :05 (Stand: 01.03.2014)

ankommen, bevor die endgültige Entscheidung gefällt wurde. Hironobu Sakagushi, dessen Karriere an einem Wendepunkt stand, spielte auch mit dem Gedanken die Videospielentwicklung hinter sich zu lassen. Doch noch wollte er nicht aufgeben und startete mit seinem letzten Projekt. Sein letztes Spiel sollte wiederum dem Genre des Rollenspiels angehören und *Final Fantasy* heißen. Die Bedeutung dieses Titels lässt sich leicht erklären. Es handelte sich um den allerletzten Versuch, bei dem es darum ging, eine Fantasy Welt mit einer dem Genre gerechten Handlung zu erschaffen²⁵.

Sakagushi arbeitete an seinem Projekt unter anderem mit dem Komponisten Nobuo Uematsu. Er war fast gleichzeitig mit ersterem zu Square gekommen. Auch der Zeichner Yoshitaka Amano, hatte im selben Jahr bei der Firma angefangen. Für die Entwicklung des ersten Final Fantasy orientierte sich Sakagushi bis zu einem gewissen Grad am Spiel *Dragon Quest*, das vom Square Konkurrenten Enix ein Jahr zuvor veröffentlicht und beim japanischen Publikum gut angekommen war. Doch Final Fantasy sollte das Produkt der Konkurrenz übertreffen. Man fügte also dem Grundkonzept wichtige neue Elemente hinzu, die diesem Spiel eine ganz eigene Identität geben sollten, indem man akribisch darauf achtete, vergangene Fehler, wie einen zu hohen Schwierigkeitsgrad nicht zu wiederholen. Man bot dem Publikum eine offene Spielwelt, die man frei erkunden konnte. Der Verlauf und Ausgang der Handlung waren zwar vorherbestimmt, dennoch konnte man diese nach freiem Ermessen vorantreiben. Es gab auch Zufallskämpfe, in denen man die Möglichkeit hatte, Kreaturen, die diese Welt bevölkerten, zu besiegen. Dadurch gab man den Charakteren, die man steuerte, die Möglichkeit, durch Erfahrungspunkte stärker zu werden und es mit stärkeren Gegnern aufnehmen zu können. Auch die Sicht der SpielerInnen auf das Geschehen war ein neues Element, da diese von der Seite erfolgte und nicht von Angesicht zu Angesicht, in der Egoperspektive, wie zum Beispiel bei Dragon Quest. *Final Fantasy* bot auch die Möglichkeit die Gruppe der vier spielbaren Charaktere eigens zu personalisieren und diesen eigene Namen zu geben. Es wurde ein so genanntes Jobsystem verwendet, das die Möglichkeit bot, den Charakteren verschiedene Funktionen zuzuweisen. Man konnte zwischen dem Krieger, dem Dieb, dem Mönch, einem weißen und einem schwarzen Magier, sowie einem roten Magier auswählen. Jede dieser Charakterklassen ermöglichte den Einsatz ganz eigener Funktionen und die Nutzung eigens dafür vorgesehener Waffen und sonstiger Ausrüstung. So war der Krieger für den Nahkampf bestimmt und konnte Waffen wie Schwerter einsetzen. Der Mönch war für den waffenlosen Nahkampf vorgesehen. Der Dieb konnte Gegnern gewisse

²⁵ Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=OPa5qoyy45U> 0 :01 :28 (Stand : 01.03.2014)

Gegenstände stehlen. Der weiße und der schwarze Magier konnten Magie einsetzen, wobei der eine die Gruppe mit seinen Fähigkeiten heilen konnte und der andere offensive Zauber gegen die Feinde einsetzte. Der rote Magier letztendlich konnte verschiedene Fähigkeiten der anderen Charakterklassen einsetzen. Somit hatte man in dieser Hinsicht verschiedene archetypischen Charaktere, die ein größeres Spektrum an Einsatzmöglichkeiten boten, besonders im Bereich des Gameplays, aber auch für die Handlung, wie sich später herausstellen sollte.

Diese eingeführten Neuerungen waren mit ein Grund, weshalb das Spiel sofort nach seiner Veröffentlichung in den spezialisierten Medien, aber auch bei der Masse großen Anklang fand und sich sehr gut verkaufte. Es wurden sogar Verkaufsrekorde aufgestellt. Final Fantasy wurde auch in den USA veröffentlicht, wo es auch gute Verkaufszahlen erreichte. Mit solch einem Erfolg hatte zuvor niemand bei Square gerechnet. Viel eher war man davon ausgegangen, dass dieses Videospiel das letzte der Firma werden würde. Man dachte damals keinesfalls daran eine Fortsetzung dafür zu entwickeln. So wurde die Handlung von Final Fantasy in einer Form beendet, die keine Fortsetzung zuließ. Der Verkaufserfolg und die aufkeimende Fangemeinde, sowie deren Feedback zeigten jedoch bald, dass die Entwicklung einer Fortsetzung erwartet wurde. So erschien ein Jahr später, im Jahre 1988, *Final Fantasy II*, wiederum auf Nintendos Spielkonsole NES. Da die Handlung des ersten Teils bereits endgültig abgeschlossen war, erschuf Sakagushi, der wiederum die Leitung des Projekts hatte. Er entwarf eine völlig neue Spielwelt sowie eine neue Handlung, in denen aber nur grundlegende Elemente des ersten Teils verwendet wurden, die mitverantwortlich für den Erfolg waren. So hatte man wiederum Kontrolle über eine Gruppe von vier Charakteren, die dieses Mal im Gegensatz zum ersten Teil eigene Namen und eine eigene Geschichte hatten. Das aus dem ersten Teil bekannte Jobsystem wurde zunächst nicht mehr in dieser Weise verwendet. Dafür wurden andere neue Elemente und Funktionen eingeführt. *Final Fantasy II* konnte an den Erfolg des ersten Teils anschließen, wurde aber nur in Japan veröffentlicht, da die Entwicklung einer US Version zu aufwändig war.

Nach dem Erfolg der zwei ersten Teile dachte man bei Square nicht ans Aufhören, sondern war bestrebt einen dritten Teil zu entwickeln. *Final Fantasy III* wurde wieder nur in Japan veröffentlicht und zum letzten Mal für Nintendos NES produziert, deren Ära langsam zu Ende ging. *Final Fantasy III* orientierte sich eher am ersten Teil, brachte aber wieder grundlegende Neuerungen, die teilweise wie die des zweiten Teils für die Zukunft der Videospielerreihe von Bedeutung sein sollten, sowie zahlreiche mythologische Elemente. Das Jobsystem wurde in verbesserter Form wieder eingeführt, so dass den SpielerInnen noch mehr Funktionen zur

Verfügung standen. Auch das neue Spieluniversum, das es wie bei Final Fantasy I und II zu erforschen galt, wurde um einiges vergrößert und der Handlung angepasst. Diese Tradition führten die nächsten drei Teile der Serie fort, genauer gesagt *Final Fantasy IV* (1991), *Final Fantasy V* (1992), und *Final Fantasy VI* (1994), die für die mittlerweile erschienene neue Spielkonsole von Nintendo, der Super Famicom bzw. Super Nintendo (SNES). Erwähnenswert ist auch das bei Final Fantasy IV neu eingeführte Kampfsystem „Actif Time Battle“ (ATB). In den ersten drei Teilen waren Kämpfe stets völlig rundenbasiert, unabhängig davon, ob ein Kampf für die Handlung wichtig war oder nicht. Das bedeutet, dass jeder Protagonist und jeder Gegner nacheinander angreifen konnte und es keine zeitliche Begrenzung für die Erstellung einer eigenen Strategie gab. Mit der Einführung des neuen Kampfsystems verliefen nun die einzelnen Kämpfe in Echtzeit. Zwar konnten die einzelnen Teilnehmer auch nur nacheinander angreifen, die Gegner warteten aber nicht mehr bis ein Befehl eingegeben wurde, sondern griffen nach einer gewissen Zeit von alleine an. Dadurch entstand ein gewisses Maß an Zeitdruck, das die Spannung ab da dementsprechend erhöhte. Ein weiterer wichtiger Aspekt war auch, dass das Jobsystem mehr und mehr in die Handlung eingebaut wurde. Jeder Charakter, wieder mit eigenem Namen versehen, hatte somit aufgrund seines Standes oder seiner Herkunft eine eigene Funktion, die sich im Laufe der Handlung bis auf wenige Ausnahmen auch nicht veränderte, sondern sich weiter entwickelte. Auch wenn *Final Fantasy V* eher auf Spiel- und Jobelemente der Teile eins und drei zurückgriff, benutzte man die bewährten Neuerungen des vierten Teils auch bei *Final Fantasy VI*.

Sowie die ersten drei Teile der Serie feierten auch die nächsten drei große Erfolge und Square konnte sich auch über äußerst zufriedenstellende Verkaufszahlen und eine weiter wachsende Fangemeinde freuen. Wobei zu vermerken ist, dass die nordamerikanischen Fans sich einige Zeit gedulden mussten, denn nach dem ersten Teil der Serie wurde erst *Final Fantasy IV* wieder in den USA veröffentlicht. *Final Fantasy V* erschien wiederum nur in Japan, wobei mehrere Lokalisierungsversuche in den USA auf Eis gelegt wurden²⁶. Erst mit *Final Fantasy VI* wurde das Spiel auch wieder in Amerika verfügbar. Dieser Teil war aufgrund seiner Handlung der bisher erfolgreichste und kann ohne Zweifel als der Höhepunkt der Square-Spiele auf den Spielkonsolen von Nintendo bezeichnet werden.

Die Firma Square, die durch den Erfolg der bisherigen Final Fantasy Spiele in den vergangenen Jahren ständig gewachsen war, konnte dadurch neue Märkte erobern. So beschloss man, als die Entwicklung des siebten Teils anstand, die Zusammenarbeit mit

²⁶ Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=U4EJo4HxSTE> 0 :06 :26 (Stand : 01.03.2014)

Nintendo zu beenden und ab sofort die Final Fantasy Reihe auf Sonys neuer Spielkonsole, der PlayStation, fortzusetzen. 1997 erschienen dann *Final Fantasy VII* zunächst in Japan. Wenig später war das Spiel auch in amerikanischen Geschäften erhältlich. Zum allerersten Mal in der Geschichte von Final Fantasy, wurde auch der neu erschlossene europäische Markt berücksichtigt, was der Erfolgsreihe zum endgültigen Durchbruch verhalf. Im siebten Teil konnte man in ein Universum eintauchen, das im Gegensatz zu den bisher erschienenen Teilen futuristischer angelegt war. Dieses Element, gepaart mit einer gewohnt spannenden Handlung, kam bei den Fans und der einschlägigen Presse so gut an, dass *Final Fantasy VII* zum erfolgreichsten Spiel der Reihe wurde und es bis heute auch geblieben ist. Auch *Final Fantasy VIII*, das 1999 erschien, ließ die SpielerInnen in ein futuristisches Universum eintauchen. Man beschloss jedoch, ab dem neunten Teil, sich wieder mehr an den Anfängen von Final Fantasy zu orientieren und ließ so die Science-Fiction Elemente wieder weg, um den Fans wieder Handlungen in vorindustrialisierten Gesellschaften zu zeigen. Dies war auch weiterhin der Fall beim Spiel *Final Fantasy X*, das auf Sonys neuer Spielkonsole, der PlayStation 2, im Jahr 2001 erschien. Das Besondere am zehnten Teil war sein offenes Ende, das zum ersten Mal in der Geschichte von Final Fantasy eine richtige Fortsetzung der Handlung zuließ. Doch zunächst wollte sich Square auf einen neuen Markt konzentrieren: das Online Gaming. So kam im Jahr 2002 *Final Fantasy XI* in die Läden, das zur Gänze als *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) ausgelegt war.

Das Jahr 2003 war ein Wendepunkt für Square. Man hatte nämlich beschlossen mit dem jahrelangen Konkurrenten Enix zu fusionieren. So entstand die heutige Firma Square Enix. Ab diesem Moment wurden Videospielreihen wie Final Fantasy und Dragon Quest von einer einzigen Firma entwickelt. So war *Final Fantasy X-2* das erste Spiel der Reihe, das Square Enix unter seinem jetzigen Namen entwickelte. Dieser Teil war die erste direkte Fortsetzung eines Final Fantasy Teils, nämlich die von *Final Fantasy X*. Wie auch bei den Vorgängern achtete man darauf, die Möglichkeiten der Spielkonsolen voll auszunutzen, was für eine immer besser werdende Grafik, aber auch für ein größeres Spielerlebnis sorgte. Aus dieser Hinsicht war auch das 2006 erschienene *Final Fantasy XII* keine Ausnahme.

Als Sony wenig später seine neue Spielkonsole der siebten Generation, die PlayStation 3, veröffentlichte, gab Square Enix bekannt, an einem neuen großen Projekt Final Fantasy betreffend, zu arbeiten. Unter dem Projektnamen *Fabula Nova Cristalis* wurde die Entwicklung mehrerer Final Fantasy Teile mit der Zahl XIII gestartet. Das bereits erschienene *Final Fantasy XIII* läutete zudem das HD Zeitalter für die Reihe ein. Auch dieser Teil hat eine Fortsetzung unter dem Namen *Final Fantasy XIII-2* bekommen, der Anfang 2012 erschienen

ist. Das 2014 zuletzt erschiene *Lightning Returns Final Fantasy XIII* gab der ersten Trilogie der Reihe einen würdigen Abschluss.

4.2. Allgemeiner Aufbau des Final Fantasy Universums.

Die einzelnen Teile der Final Fantasy Reihe folgen alle einem gewissen Konzept. Auch die Handlung folgt somit einem eigenen Aufbau, der sich seit dem ersten Teil stets weiterentwickelt hat. Das erfolgreiche Basiskonzept ist aber bis heute immer gleich geblieben.

Von Beginn an wurde wie bisher erwähnt, Mythenrecycling eingesetzt, das im Final Fantasy Universum sehr stark vertreten ist. Jeder Final Fantasy Teil handelt von einer Gruppe von Abenteurern, wobei immer ein Charakter hervorsticht, der den Part der Hauptfigur übernimmt. Diese Hauptfigur wird durch Mitstreiter und Mitstreiterinnen unterstützt, die von Anfang an dabei sind oder erst später im Laufe des Abenteuers zur Gruppe dazustoßen. Das erlebte Abenteuer ist immer eine Reise, die die kleine Gruppe zu bewältigen hat, um ihr Ziel zu erreichen. Der Aspekt der Heldenreise ist somit allgegenwärtig und der wichtigste Punkt der ganzen Handlung. Doch auch die verschiedenen Welten, in denen sich die Figuren jedes einzelnen Teils bewegen, beruhen auf bestimmten Faktoren, die als Eckpfeiler fungieren.

Die vier Elemente, also Wasser, Feuer, Erde und Luft spielen eine durchaus wichtige Rolle. Besonders in den ersten Teilen der Reihe wie *Final Fantasy I, III, IV* oder *V* sind die vier erwähnten Elemente besonders wichtig für die Handlung. Die Welten, die in jedem der einzelnen Spiele bereist und erforscht werden, können Orte beinhalten, die direkt einem einzigen Element zugeordnet sind, wie zum Beispiel eine Höhle in unmittelbarer Nähe eines aktiven Vulkans, die es im Laufe der Handlung zu durchwandern gilt, um ein feuerbezogenes Objekt zu finden. Es gibt auch Orte, die sich nur indirekt auf ein Element beziehen. Eine Stadt, die sich auf den Bergbau spezialisiert hat, bezieht sich in diesem Fall auf das Element Erde. In den einzelnen Episoden der Reihe bereisen die Charaktere die verschiedensten Orte im Laufe ihres Abenteuers, welche somit nach Element thematisiert werden. Die Elemente stehen auch in direktem Zusammenhang mit der Magie, die im Final Fantasy Universum allgegenwärtig ist und auch oft zum Einsatz kommt.

Auch die vier Jahreszeiten sind in jedem Teil der gezeigten Welten vorhanden. So bereist man im Laufe des Abenteuers auch Orte, die auch die vier Jahreszeiten thematisieren. Wobei hier zu erwähnen ist, dass in den angesprochenen Regionen immer die gleiche Wetterlage zu finden ist. So gibt es beispielsweise Wüsten für den Sommer oder eisige Berglandschaften für

den Winter. Frühling und Herbst werden durch angenehmere Regionen wie Wälder oder grüne Prärien verkörpert.

Im Final Fantasy Universum trifft man in den verschiedenen Welten auf eine größtenteils vorindustrialisierte Zivilisation. Diese ist oft mittelalterlich geprägt, was sich durch die Kleidung der verschiedenen Figuren, oder der Bauart der Gebäude widerspiegelt. So findet man Burgen mit dazugehörigen Burggräben, Festungen oder Tempel, die den Zeitgeist verdeutlichen. Erwähnenswert ist auch die Tatsache, dass immer eine Stadt weiter entwickelt ist als alle anderen, wobei es sich bei dieser um eine Metropole handelt, die sich auf Wissenschaft und technologische Weiterentwicklung konzentriert. Dies ist bis auf einige Ausnahmen auch das Hauptquartier oder Sitz des Antagonisten, dessen Ziel größtenteils der Aufbau einer militärischen Macht ist, um sich später die Vorherrschaft über die Welt zu sichern.

Im Laufe der Handlung erfährt man, dass die Zivilisation der jeweiligen Welt, die es zu erforschen gilt, durch eine weltweite Katastrophe oder einen globalen Konflikt stark in Mitleidenschaft gezogen wurde. Dieses Ereignis kann erst vor einigen Jahren oder aber vor mehreren Jahrhunderten stattgefunden haben. Die Zivilisation kann deshalb post-apokalyptische Züge aufweisen und befindet sich langfristig in einer Phase der Erholung und Neuentwicklung. Auch wenn dieses wichtige Ereignis durch die aktuelle Zivilisation schon vergessen wurde oder nur mehr als alte Geschichte oder Mythos existiert, wird es innerhalb der Handlung durch gewisse Entdeckungen unterstrichen. Der Held oder die Heldin kommt nicht selten während des Abenteuers an einen meist versteckten Ort, der die Überbleibsel einer hoch entwickelten Zivilisation enthält, wie eine geheime unterirdische Basis oder eine entlegene Forschungsstation. Diese Einrichtungen werden lediglich vom Hauptcharakter und dessen Begleitern gefunden, wurden aber meist seit sehr langer Zeit nicht mehr betreten und genutzt.

Zu Beginn eines jeden Final Fantasy-Teils beginnt die Handlung *in medias res*. Man taucht also direkt in das Geschehen der jeweiligen Welt ein. In der Regel handelt es sich hierbei gleichzeitig um den Beginn eines weiteren Konflikts, der sich im Laufe der Geschichte weiterentwickelt und wegen des Antagonisten schließlich globale Ausmaße erreicht, da letzterer die Welt beherrschen oder ins Chaos stürzen möchte. Der beginnende Konflikt ist auch der Grund für den Hauptcharakter und dessen Mitstreitern seine Reise zu beginnen, um den Antagonisten aufzuhalten und den Konflikt zu beenden, auch wenn dies von Anfang an nicht das primäre Ziel zu sein scheint.

Während ihrer Reise durchqueren die Protagonisten den größten Teil ihrer Welt im Laufe der Handlung. Dabei kommen sie an die verschiedensten Orte, welche als Zwischenetappen dienen. Diese Dörfer und Städte sind politisch völlig unabhängig voneinander und agieren auch dementsprechend, sofern sie noch nicht vom Antagonisten erobert wurden. Besonders die einzelnen Städte funktionieren nach dem Modell eines Stadtstaates, an deren Spitze ein Anführer das Geschehen leitet. Dieser ist in der Regel ein Adliger, der die Position eines Monarchen innehält. So ist jede dieser Städte auch gleichzeitig ein Königreich mit dem jeweiligen Einflussbereich. Dies erinnert stark an das politische Modell im antiken Griechenland, wo sich Städte wie Athen und Sparta selbst regierten und unabhängig waren.

Im Universum von Final Fantasy erklärt sich das Existieren von Stadtstaaten, genauso wie kleiner unabhängiger Dörfer durch eine Vielfalt an Völkern. Besonders in den vier ersten Teilen der Reihe begegnet man im Laufe des Spiels verschiedenen Rassen, die die jeweilige Welt bevölkern. Bei diesen handelt es sich zum Beispiel um Zwerge oder Elfen, aber auch Anhänger der menschlichen Rasse, die meist den größten Teil der Gesamtbevölkerung ausmachen.

In den späteren Teilen der Final Fantasy Reihe kommen größtenteils nur Menschen vor, die sich aber in verschiedene eigenständige Völker aufteilen, die unterschiedlich voneinander agieren. Dennoch wurden von den Entwicklern auch andere Rassen in die jeweilige Welt eingefügt. Anders als Elfen und Zwerge, die auch in anderen Fantasy-Universen, wie in J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* vorkommen, wurden vor allem ab *Final Fantasy VII* neue Rassen von den Entwicklern der Spiele erfunden, die ausschließlich im Universum von Final Fantasy vorkommen. Diese Rassen gehören nicht der menschlichen Spezies an und haben ein tierisches oft raubtierartiges Erscheinungsbild. An sich eher naturgebunden und zurückgezogen lebend, haben sie aber dennoch anthropomorphe Züge und dementsprechende Verhaltensweisen. Sie haben ihre eigene Kultur, eigene Traditionen und Gebräuche, und auch eine eigene Sprache, wobei sie die Sprache der Menschen und deren Völker auch beherrschen und mit ihnen kommunizieren können, falls sie ihnen begegnen.

Neben den existierenden Rassen und Völkern im Final Fantasy Universum sind auch die verschiedenen Charakterklassen von Bedeutung, wie sie in Rollenspielen weitgehend üblich sind. Wie zuvor schon erwähnt, versteht man darunter verschiedene Figurentypen mit jeweils eigenen Fähigkeiten. Während man im ersten oder dritten Teil der Reihe seine Charakter- oder Jobklasse frei wählen konnte, wurde in den späteren Teilen dieser Aspekt in der Handlung verankert und die verschiedenen Figuren haben ihre Fähigkeiten aufgrund der persönlichen Entwicklung in der Vergangenheit. Sie erfahren auch eine Weiterentwicklung im

Laufe der Handlung. Als Beispiel kann man hier zwei Charaktere anführen, die dies verdeutlichen. So gehört die Mitstreiterin des Protagonisten von *Final Fantasy VII* Tifa Lockheart zur Charakterklasse des Kampfkünstlers oder Kampfmönchs. Die Hauptfigur aus *Final Fantasy IX*, namens Zidane Tribal ist von Beruf ein Dieb, welcher sich von der gleichnamigen Jobklasse früherer Final Fantasy Teile ableitet.

Neben den zuvor beschriebenen und allgemeinen Aspekten der Final Fantasy Reihe gehören die sogenannten Kristalle zu den wichtigsten Objekten, die in den jeweiligen Welten vorkommen. Ein Kristall ist wie der Name schon vermuten lässt ein edler mineralischer Gegenstand. In den verschiedenen Final Fantasy Episoden sind Form, Farbe und Beschaffenheit jeweils verschieden. Ihre Wichtigkeit leitet sich von der Tatsache ab, dass jeder Kristall eine bestimmte Macht in sich birgt. Größtenteils sind die Kristalle im Final Fantasy Universum die Erzeuger der Magie als solche und die Ursache für deren Existenz. Da die Magie eine sehr wichtige Rolle spielt, gilt dies auch für die Kristalle. In einigen Final Fantasy Teilen, wie zum Beispiel dem dritten oder vierten Teil, haben die Kristalle für die Weltbevölkerung einen großen kulturellen und spirituellen Wert aufgrund deren Fähigkeiten. Sie werden deshalb teilweise bewacht oder befinden sich an schwer zugänglichen und verlassen Orten. In den zuvor erwähnten Episoden verkörpern die Kristalle auch jeweils ein Element, also Wasser, Feuer, Erde und Luft. Deswegen sind sie an einer Stelle zu finden, die den jeweiligen Elementen zugeordnet werden können wie in unterirdischen Höhlen oder aktiven Vulkanen. Da die Kristalle wie bereits erwähnt große Macht in sich bergen, ist es meist das Ziel der Protagonisten diese zu finden und aufzusuchen. Dies ermöglicht ihnen, wenn die Umstände es erfordern, einen Teil dieser Mächte in sich aufzunehmen und neue Fähigkeiten zu entwickeln, um für den guten Zweck zu nutzen. Es ist auch durchaus üblich, dass die Kristalle als Vertreter der Magie und magische Elemente eine Art Eigenleben besitzen. Deshalb können sie auch in bestimmten Final Fantasy Teilen sogar mit den Protagonisten kommunizieren, um Ihnen beispielsweise eine besondere Aufgabe aufzutragen, deren Bedeutung erst im Laufe der Handlung zu Tage kommt. Betrachtet man die Bedeutung des Kristalls aus kulturgeschichtlicher Sicht, so fällt auf, dass dieser Gegenstand nicht zufällig in das Final Fantasy Universum integriert wurde. In verschiedenen Kulturen bzw. Religionen, wie dem Buddhismus oder dem Christianismus steht der Kristall für Reinheit, spirituelle Erleuchtung oder auch dem Licht Gottes, also einer höheren Macht²⁷. Genau diese Aspekte werden auch in den jeweiligen Handlungen in ähnlicher Form wiederverwendet.

²⁷ Vgl.: Cooper, 2009. S.48

4.3. Dichotomien als wichtige Elemente der Handlung.

Bei näherer Betrachtung des Final Fantasy Universums fallen einem sehr schnell gegenteilige Aspekte in der Handlung auf. Es werden verschiedene Pole dargestellt, die sich gegenüber stehen und eine Art Gleichgewicht bilden. Unter anderem wird in den Handlungen der allgegenwärtige Kampf des Guten gegen das Böse thematisiert. So werden Gut und Böse auch mit dem Licht und der Dunkelheit assoziiert. Im ersten Final Fantasy kämpfen der Krieger des Lichts (Warrior of Light) und seine Freunde gegen den dunklen Ritter Garland, der sich aufgrund einer Zeitschleife letztendlich in die Kreatur *Chaos* verwandelt und somit das Böse und Dunkle verkörpert. In *Final Fantasy III* wird im Laufe der Handlung klar, dass der bestehende Konflikt auf ein Ungleichgewicht der beiden Kräfte zurückzuführen ist. Wiederrum werden deswegen so genannte Krieger des Lichts von höheren Mächten ausgesandt, um dieses Gleichgewicht wiederherzustellen, da die Dunkelheit die Überhand zu gewinnen droht. Den SpielerInnen wird aber im Laufe der Geschichte offenbart, dass vor sehr langer Zeit das Licht für ein Ungleichgewicht verantwortlich war und somit Krieger der Dunkelheit wieder für Ausgeglichenheit sorgten. Gut (Licht) und Böse (Dunkelheit) werden in *Final Fantasy III* somit als allgegenwärtig, aber auch gleichwertig angesehen und somit als zwei Kräfte, die unbedingt im Gleichgewicht bleiben müssen, damit die jeweilige Welt weiter existieren kann.

Neben dem Kampf von Gut und Böse werden auch das Leben und der Tod stark thematisiert. Auch wenn besonders in den ersten Teilen der Final Fantasy Reihe aufgrund der damaligen begrenzten grafischen Möglichkeiten die Darstellung des Todes ungewollt verharmlost wirkt, wird schnell klar, dass die jeweiligen Konflikte zwischen Gut und Böse ihre Opfer fordern.

Der Tod wird auch hier als unvermeidlich dargestellt, aber nicht dem Bösen gleichgesetzt.

Er wird eher als Übergang in eine andere Daseinsebene beschrieben, was an einen interreligiösen Hintergrund verweist. Stirbt eine Haupt- oder Nebenfigur, so verschwindet ihre körperliche Erscheinung, der Geist und die Seele der verstorbenen Figur bleiben unter anderem als Erinnerung bestehen. Falls sich einer der Hauptcharaktere in Schwierigkeiten oder einer existenziellen Krise befindet, erscheint oft eine verstorbene Person als Geist und hilft diesem die Krise zu überstehen. Oft wird der Tod in diesem Zusammenhang aber noch genauer thematisiert. In *Final Fantasy IV* hat die Hauptfigur Cecil kurz nach Beginn der Handlung tiefe Zweifel, seine vergangenen Taten und seine Zukunft betreffend. Er hat auf Befehl seines Königs, als Kommandant dessen Armee, unschuldige und friedliche Dörfer angegriffen. Darum wird er von Schuld geplagt und möchte seine Fähigkeiten als Dunkler

Ritter, der die Macht der Dunkelheit beherrscht, nicht mehr einsetzen müssen. Sein verstorbener Vater erscheint ihm schließlich und hilft ihm sich der Dunkelheit abzuwenden und ein Krieger des Lichts, ein so genannter Paladin zu werden.

Auch der Übergang der gestorbenen Personen in die nächste Welt wird in manchen Handlungen genauer gezeigt. In *Final Fantasy VI*, wird das friedliche Königreich Doma vom skrupellosen Antagonisten Kefka angegriffen. Dieser scheut nicht davor zurück, die gesamten Trinkwasservorräte des Schlosses vom Doma zu vergiften, um jeglichen Widerstand im Keim zu ersticken. Dabei kommt auch die Familie des spielbaren Charakters Cyan ums Leben. Als dann die Protagonisten wenig später einen geheimnisvollen Wald betreten, finden Sie den so genannten Phantomzug. Dessen Aufgabe ist es, die Seelen der Toten in die nächste Welt zu bringen. So sieht man auch, wie die verstorbene Familie von Cyan in diesen Zug steigt. Der so genannte Phantomzug stellt hier eine Anspielung auf den Fährmann des Totenreichs Charon aus der griechischen Mythologie dar. Dessen Aufgabe ist es, die Toten in das Totenreich, den Hades zu bringen²⁸.

Auch in *Final Fantasy X* wird dieser Aspekt wieder aufgegriffen und hat hier eine noch weit größere Bedeutung. So gehört es zu den Aufgaben des so genannten Mediums Yuna, einer der Hauptcharaktere, ein Ritual durchzuführen, um die Verstorbenen in die nächste Welt zu schicken. In dieser sehr religiös geprägten Welt ist dieses Ritual besonders wichtig. Wenn es nämlich, aus welchem Grund auch immer, nicht durchgeführt wird, verbleibt die Seele der verstorbenen Person unter den Lebenden. Deren Aussehen muss sich dann aber nicht zwangsläufig verändern, was es oft sehr schwer machen kann, sie von den Lebenden zu unterscheiden und ausfindig zu machen. Sie werden dann als so genannte „Leiblose“ bezeichnet. Zu diesen gehören auch der Schurke Seymour Guado, und Auron, der Mentor und Freund des Protagonisten Tidus. Beiden verweilen im Laufe der Handlung noch unter den Lebenden, um ihre Ziele zu erreichen. Seymour will die Welt unter Kontrolle bringen und beherrschen. Auron hingegen will Tidus und Yuna helfen, die Welt vor der Kreatur Sin zu retten. Die Leiblosen erinnern an die Seelen der Toten, die vom Fährmann Charon ins Totenreich gebracht werden. Bei den Griechen muss jeder Tote für die Überfuhr ein Geldstück bei sich haben, womit der Fährmann bezahlt wird. Ist dies nicht der Fall, so wird die unglückliche Seele nicht mitgenommen und muss ziellos umherirren²⁹. In beiden Fällen

²⁸ Vgl. Grant, Hazel, 1993, S.99

²⁹ Vgl. Grant, Hazel, 1993, S.99

geschieht der Übergang von der Welt der Lebenden in die Welt der Toten nicht automatisch, sondern erfordert das Handeln und die Hilfe zumindest einer noch lebenden Person.

Eine weitere Darstellung von Leben und Tod ist bei *Final Fantasy VII* zu sehen. In dieser Welt verkörpert der gesamte Planet ein Lebewesen, in dessen Innerem die gesamte Lebensenergie der Welt enthalten ist. Diese Energie wird als Lebensstrom bezeichnet. Stirbt ein Lebewesen, seien es Menschen, Tiere oder Pflanzen, kehren deren Lebensenergie und Seelen von allein in den Lebensstrom zurück, um dort letztendlich wieder eine große Einheit zu bilden. Doch auch hier gibt es Ausnahmen. Die Freundin des Protagonisten Cloud, namens Aerith, stirbt im Laufe der Handlung und verliert somit ihr körperliches Dasein. Ihre Seele geht zwar in den Lebensstrom über, sie steht aber Cloud von dort aus auf seiner Reise bei. Auch der Antagonist Sephiroth verweilt dort, nachdem er in der Vergangenheit von Cloud besiegt wurde. Er wartet jedoch lediglich darauf, seine machthungrigen Ziele erreichen zu können und auf die Gelegenheit, wieder einen Platz unter den Lebenden einzunehmen, was ihm auch zeitweise gelingt, in dem er vorher unter anderem den Protagonisten manipuliert.

Neben den bereits beschriebenen komplementären Dichotomien gibt es noch eine weitere sehr Wichtige zu erwähnen, nämlich die Gegenüberstellung von Magie und Technik.

Im gesamten Final Fantasy Universum findet man Welten, in denen die Magie als Element des Fantasy Genres einen besonderen Platz einnimmt. Diese Magie ist in verschiedenen Formen vorhanden, wie die weiße Magie als defensives Mittel. Darunter fallen zum Beispiel Heilungszauber aller Art. Es gibt auch die schwarze Magie, die eher offensiver Natur ist und größtenteils auf Naturkräften basiert, wie Feuer, Blitz oder Eis. Wie bereits beschrieben, sind die gezeigten Zivilisationen in den verschiedenen Final Fantasy Teilen größtenteils mittelalterlich geprägt und deren Völker führen ein sehr naturnahes und einfaches Leben.

Im Laufe der jeweiligen Handlung kommt der Protagonist bzw. die Protagonistin an Orte, an denen Völker leben, die sich ganz der Erforschung und dem Leben mit der Magie hingeben, wie beispielsweise die Bewohner des Dorfes Mysidia aus *Final Fantasy IV*. In diesem Teil, wie auch in anderen Episoden der Saga, trifft man genauso auf Völker oder Stämme, die in der Lage sind, neben der Magie auch mächtige Zauberwesen, so genannte Bestia oder Esper zu ihrem Schutz zu beschwören.

Der wichtige Platz der Magie bedeutet aber keineswegs, dass Technik oder wissenschaftlicher Fortschritt nicht vorhanden wären. In jedem Final Fantasy Teil findet man einen Charakter namens Cid. Dieser bekleidet meist eine hohe Stellung in einem wissenschaftlichen Umfeld. Als Mann des Wissens und des Fortschritts steht er für die wissenschaftliche Entwicklung der jeweiligen Welt. Auch wird er bis auf wenige Ausnahmen immer als Erfinder oder Entdecker

des so genannten Luftschiffs bezeichnet. Dieses Gerät ist im Final Fantasy Universum die Verkörperung der Technik und Wissenschaft an sich. Eine Ausnahme bilden hier zum Beispiel *Final Fantasy VII* und *VIII*, deren Welten sehr technisch fortgeschritten sind. Im Laufe der jeweiligen Abenteuer stoßen die Protagonisten auf diese Erfindung und nutzen diese, um sich schneller fortbewegen zu können oder sogar als neuen Stützpunkt.

Neben der Figur Cid gibt es auch jeweils eine Stadt, in der Gelehrte und Wissenschaftler arbeiten und die deswegen weiter entwickelt ist als alle anderen. Wie bereits angedeutet, ist dies meist ein wichtiger Stützpunkt des Antagonisten, der die wissenschaftlichen Errungenschaften zu seinen eigenen Zwecken nutzen möchte. Dies hat zur Konsequenz, dass sogar Geräte erfunden werden, wo magische Gegenstände und deren Wirkung gleichzeitig mit den technischen Komponenten eingesetzt werden. So findet auch auf gewisse Weise eine Verschmelzung von Magie und Technik statt. Im Final Fantasy Universum sind Magie und Technik zwei wichtige Aspekte, die sich ständig gegenüber stehen, sich aber auch teilweise ergänzen können. Während die Magie eher naturgebunden ist und spirituelles bzw. mythisches Wissen mitunter religiöse Züge aufweist, steht die Technik für wissenschaftliche Erkenntnis und technischen Fortschritt. Letztendlich ist dies ein Zusammenspiel von Natur und Kultur bzw. der Zivilisation.

4.4. Mythische Wesen und Orte

In den zuvor beschriebenen Welten des Final Fantasy Universums gibt es eine sehr große Anzahl an Kreaturen mythischen Ursprungs, denen man im Laufe des Spiels begegnen kann. Da die Protagonisten im Laufe des jeweiligen Spiels ihre Welt größtenteils bereisen, kommen somit Begegnungen mit Fauna und Flora zustande. Die Kreaturen der jeweiligen Welt sind vielfach wild lebende und feindselig gesonnene Wesen, gegen die man antreten muss, wenn man von ihnen angegriffen wird. Dabei handelt es sich um die verschiedensten tier- und pflanzenartigen Lebewesen. Aufgrund ihrer Feindseligkeit, aber auch ihres Aussehens wegen, werden sie von den Bewohnern der jeweiligen Welt als so genannte Monster bezeichnet. Im Großen und Ganzen trifft man während des Spiels auf Wölfe, Raubkatzen, Raubvögel, Reptilien, fleischfressende Pflanzen, aber auch auf Kreaturen wie Drachen oder sogar Dämonen. In der Handlung wird diese große Anzahl an feindseligen Lebewesen, und deren manchmal auch außergewöhnliche Aktivitäten, meist als eine der Konsequenzen des anstehenden globalen Konflikts gesehen. Neben den handlungsspezifischen Kämpfen bietet sich den SpielerInnen auch die Möglichkeit, die Protagonisten in Zufallskämpfe gegen

Monster antreten zu lassen. Dies hat zur Folge, dass die verschiedenen Charaktere Erfahrungspunkte sammeln können, um ihre Kampffertigkeiten zu verbessern und stärker zu werden. Dies ist nicht nur wichtig, um gegen spätere starke Gegner im Laufe der Handlung zu bestehen, sondern dient auch dem Spielerlebnis als Solches, da hier das Gameplay besonders zur Geltung kommt.

In jedem Final Fantasy Teil wurden den verschiedenen zahlreichen Kreaturen Namen verliehen, um sie auseinanderhalten zu können. Sobald die spielbaren Charaktere im Laufe des Abenteuers eine gewisse Stärke erlangt haben, bietet sich den SpielerInnen die Möglichkeit, stärkere ungewöhnliche Wesen zu jagen. So findet man im gesamten Final Fantasy Universum immer wieder mythische Kreaturen, wie zum Beispiel die Chimäre. Diese hat das gleiche Aussehen und die Fähigkeiten wie die ursprüngliche Kreatur der griechischen Mythologie, die vom Helden Bellerophon besiegt wurde³⁰. So kann sie auch mit ihrem feurigen Atem angreifen. Ein weiteres Beispiel ist der Behemoth. Diese an Land lebende wilde stierartige Kreatur kommt seit Final Fantasy II in jedem Teil der Serie vor und ist ein fester Teil jenes Universums geworden. Ursprünglich stammt der Behemoth eine elephantartige Bestie der jüdischen Mythologie. Er wird auch im Alten Testament erwähnt³¹. Neben der Chimäre und dem Behemoth sind auch eine ganze Menge anderer Fabelwesen in den jeweiligen Welten vertreten. Sie haben meist neben dem Aussehen der originalen Kreaturen auch deren Fähigkeiten, etwa wie der Basilisk, auch Cockatrice genannt, der die Fähigkeit hat, seine Opfer zu versteinern³². Da in den verschiedenen Final Fantasy Teilen eine große Vielfalt an Tieren und Fabelwesen vorkommen, werden für verschiedene Arten der gleichen Spezies verschiedene Namen eines Fabelwesens verwendet. So kam man im Laufe des Spiels einem Basilisken begegnen und wenig später einem Cockatrice. Obwohl der Name ursprünglich ein und dieselbe Kreatur bezeichnet, wird er im Spiel für zwei sich ähnelnde Wesen verwendet. Oft wird auch einfach nur ein „normales“ Tier mit dem Namen einer mythischen Kreatur mit vergleichbarer Erscheinung versehen, der an diese erinnern soll. Durch diese Vorgehensweise konnten die Entwickler eine möglichst große Vielzahl an Kreaturen erschaffen und in jedem weiteren Teil der Final Fantasy Serie neue hinzufügen. Durch den Einsatz dieser großen Tierwelt im jeweiligen Spiel wird neben dem Spielerlebnis auch der Aspekt der Heldenreise stark unterstrichen. Da die Protagonisten im Laufe des Spiels

³⁰ Vgl. Grant, Hazel, 1993, S.89

³¹ Vgl. Borges, 2004, S. 28-29.

³² Vgl. Borges, 2004, S. 25.

an viele verschiedene Orte kommen, begegnen ihnen dadurch auch neue Menschen. Den SpielerInnen bietet sich neben dem primären Ziel der Handlung, dem so genannten Hauptquest, auch die Möglichkeit kleinere Aufträge oder Missionen zu übernehmen. Diese werden oft auch als Nebenquests bezeichnet. Meist geht es beispielsweise darum, Bewohner eines Dorfes vor gefährlichen Kreaturen zu beschützen. Die gestellten Aufgaben sollen erledigt werden, um die drohende Gefahr zu bannen. Im Gegenzug bekommt man nach Abschluss des Auftrags eine mehr oder weniger große Belohnung in Form von Gegenständen oder Geld. Im Laufe des Abenteuers können diese an einem bestimmten Punkt weiterhelfen. Dies erinnert stark an die Abenteuer der Helden in den verschiedenen Mythen, wie etwa Herakles oder Bellerophon, zwei griechische Helden, die beide ausgesandt wurden, um gefährliche Kreaturen, wie die Hydra bzw. die Chimäre zu besiegen.

Doch diese mythologischen Aspekte sind nicht nur auf eine meist feindliche Tierwelt begrenzt. Im Final Fantasy Universum gibt es auch Wesen, die die Protagonisten im Laufe ihrer Reise unterstützen. Seit *Final Fantasy III* kommen sie in jedem Teil der Serie vor und sind bis auf wenige Ausnahmen eine Kraft des Guten. Die *Esper* oder *Bestia*, wie sie unter anderem genannt werden, sind meist eng mit dem Geschehen verbunden und die Gründe für ihr Erscheinen werden im Laufe der Handlung näher erläutert. Außerdem zeichnen sie sich dadurch aus, dass sie die Protagonisten im Laufe deren Abenteuer auf die Probe stellen, bevor sie ihnen helfen. So muss in der Regel ein kurzer aber schwieriger Kampf bestritten werden, um sich der Dienste der Esper würdig zu erweisen. Danach können diese nach Belieben herbeigerufen werden. Je nach Final Fantasy Teil gibt es dafür verschiedene Voraussetzungen, wie gewisse magische Fähigkeiten, oder seltene Artefakte, die es einzusetzen gilt. Des Weiteren hat jedes dieser Wesen eigene ganz besondere Eigenschaften, wie die Verkörperung und Beherrschung einer bestimmten Naturgewalt: Wasser, Feuer oder Blitz etc. Die am häufigsten vorkommenden und wichtigsten Esper sind Shiva, Ifrit, Odin und Bahamut. So wird Shiva als Göttin des Eises dargestellt und ist im Gegensatz zu ihrem Namensgeber aus der indischen Mythologie weiblich und hat auch sonst mit Ausnahme des Namens keine Ähnlichkeit mit dem indischen Gott. Ifrit wiederum ist eine Kreatur des Feuers. Diese Kreatur mit langen Hörnern wurde größtenteils unverändert der arabischen Mythologie entnommen, wo sie als Dschinn-ähnliches Wesen vorkommt, die dem Element Feuer zugeordnet wird³³. Auch Odin hat große Ähnlichkeiten mit dem Gott der nordischen Mythologie. Er selbst kontrolliert keine Naturgewalt, ist aber außerordentlich mächtig. Er kann, sofern er

³³ Vgl. Borges, 2004, S. 48

herbeigerufen wurde, angreifende Gegner mit einem Schlag besiegen. Meist wird er auf seinem achtbeinigem Pferd Sleipnir mit einem Schwert oder einem Speer (Gungnir) dargestellt. Wie Odin ist auch Bahamut keiner Naturgewalt zugeordnet und wird als riesiger fliegender Drache dargestellt. Er wird üblicherweise als der stärkste Esper beschrieben und hat bereits einen kurzen Auftritt als König der Drachen im ersten Final Fantasy Teil. Der Name Bahamut stammt ebenfalls aus der arabischen Mythologie, in der er als ein fisch- oder reptilähnliches Wesen bezeichnet wird³⁴. Dieser ursprünglichen Kreatur werden auch beeindruckende Kraft sowie eine imposante Erscheinung zugeschrieben.

Im Final Fantasy Universum gibt es noch viel mehr solcher Wesen als nur die hier beschriebenen. In einigen Teilen der Serie werden sie sogar als Gemeinschaft oder als Volk dargestellt, die abgeschieden von den Menschen leben, ihnen aber wohl gesonnen sind. So wird zum Beispiel in Final Fantasy IV das Waisenmädchen Rydia vom Esperkönig Leviathan, der in Form einer riesigen Seeschlange auftaucht, aufgenommen und gelehrt, ihre Beschwörungsfähigkeiten einzusetzen. Nebenbei bemerkt, erscheinen die Esper den Protagonisten oft in menschlicher Form, wobei sie aber im Kampf gegen Gegner die Form mythologischer Gestalten annehmen, wie beim zuvor erwähnten Leviathan. In den verschiedenen Final Fantasy Teilen haben die Esper eine wichtige Verbindung mit den Protagonisten. So bekommt der bereits erwähnte Held des vierten Teils, Cecil, die Hilfe des Espers Odin, der sich als Verkörperung des verstorbenen geliebten Herrschers des Königreichs Baron entpuppt. Cecil wird auf die Probe gestellt und muss sozusagen als Test einen Zweikampf bestehen, um sich seiner Dienste würdig zu erweisen. Eine ähnliche Situation findet man auch in den Handlungen von *Final Fantasy VIII* oder *XIII*. Doch die Esper helfen den Protagonisten letztendlich nicht nur unter diesen Bedingungen. Im Laufe der Geschichte von *Final Fantasy X* wird der Protagonist Tidus, der ohne es zu wissen eine enge Verbindung zu den Esper hat, von diesen um Hilfe gebeten und während des Abenteuers mehr und mehr über die tatsächliche Lage des Geschehens aufgeklärt. Tidus selbst kann die mächtigen Wesen aber nicht herbeirufen. Dazu ist nur ein so genanntes Medium, wie Tidus Begleiterin Yuna, die vom ersten beschützt wird, in der Lage. Hierbei spielen sie eine besondere Rolle, da sie nicht nur als Helfer in einer gefährlichen Notlage agieren, sondern auch als Vertraute und Ratgeber. Dies erinnert wiederum sehr stark an mythische Wesen,

³⁴ Vgl. Borges, 2004, S. 20.

sowie der hilfsbereite Kentaur Cheiron, der Helden wie Achilleus oder Jason als Lehrer und Berater während einer Phase ihres Lebens zur Seite stand³⁵.

Neben der durchaus beträchtlichen Anzahl von Mythen entnommenen Wesen findet man auch immer wieder Orte, deren Namen einen mythologischen Ursprung haben. Dabei handelt es sich zumeist um Städte, Dörfer oder auch einzelne Gebäude, die mit einem bekannten Namen versehen wurden. So findet man Ortsnamen, die aus dem Alten Testament entnommen wurden. Das Abenteuer im Spiel Final Fantasy III beginnt im Dorf namens Ur. Diese ist auch die Heimat der vier Charaktere, welche man im Spiel steuert und die von dort ihre lange Reise beginnen. Also ist er der Ausgangspunkt der Heldenreise. Der Ort hat eine symbolische Bedeutung, betrachtet man die Herkunft seines Namens. So ist die Stadt Ur im Alten Testament die Heimatstadt des Patriarchen Abraham³⁶, der von dort seine lange Reise auf Geheiß Gottes antritt. Doch auch im vierten Teil der Reihe findet sich eine Anspielung auf das Alte Testament. Während seines Abenteuers muss der bereits erwähnte Held Cecil den Turm von Babil erkunden. Dieser ist von imposanter Größe und verbindet die unterirdische Welt der Zwerge mit der an der Oberfläche, wo er noch weit in den Himmel ragt. Dieses Gebäude wurde aufgrund seiner Größe, der Geschichte des Turmbaus zu Babel, zumindest namentlich nachempfunden.

Wie bereits diese Beispiele zeigen, haben die mythischen Benennungen verschiedener Orte einen hauptsächlich symbolischen Charakter. Ihre Namen können auf prägende Ereignisse hindeuten oder den Status des jeweiligen Ortes unterstreichen. Genauso können verschiedene Orte und ihr Name im Zusammenhang bzw. im Gegensatz zueinander stehen. Betrachtet man die Welt von *Final Fantasy VII*, findet man schnell zwei Orte, auf die diese Beschreibung zutrifft. Es handelt sich um die Stadt Midgar und das Dorf Nibelheim. Beide Ortsnamen sind eine Anspielung auf die nordische Mythologie. Ihre ursprünglichen Namensgeber sind Midgard und Niflheim. Midgard ist die Welt der Menschen, die diesen von den Göttern geschenkt wurde, die selbst über Midgard leben³⁷. Niflheim hingegen ist eine kalte und dunkle Eiswelt. In der nordischen Mythologie existiert Niflheim bereits lange vor der Entstehung des Universums und somit auch von Midgard und ist an dessen Entstehung maßgeblich beteiligt³⁸. Im siebten Teil der Final Fantasy Reihe sind diese Aspekte auch

³⁵ Vgl. Grant, Hazel, 1993, S.100

³⁶ Vgl. Hamp, Stenzel, Kürzinger, 1966, S. 103

³⁷ Vgl. Cavendish, Ling, 1985, S.180

³⁸ Vgl. Tworsuchka, 2005, S. 58

vorhanden. Die große Stadt Midgar ist die größte Stadt der Welt und wurde von der mächtigen Firma „Shin-Ra Corporation“ erbaut. Die Stadt selbst ist kreisförmig und in zwei übereinanderliegenden Ebenen aufgeteilt. In der unteren Ebene wohnen alle einfachen und mittellosen Bürger, wobei die obere Ebene von Angehörigen des Konzerns Shin-Ra, also der Elite bewohnt wird. Zudem befindet sich ein großes Gebäude in der Mitte der oberen Ebene, das den Hauptsitz des Weltkonzerns darstellt. In Midgar spielt ein großer Teil der Geschichte von *Final Fantasy VII*. Hinzuzufügen ist auch, dass sich in der Nähe der Stadt ein Sumpf befindet, der von einer riesigen Schlange, dem so genannten „Midgar Zolom“, bewohnt wird. Diese Kreatur steht im direkten Zusammenhang mit dem Ort. Sie stammt auch aus der nordischen Mythologie, wo sie als Midgard-Schlange oder auch Jörmungandr bezeichnet wird.

Im Gegensatz zu Midgar entdeckt man aber auch das kleine Bergdorf Nibelheim, das ein düsteres Geheimnis rund um den Tod vieler seiner Einwohner birgt, das von der Shin-Ra Corporation mit allen Mitteln gehütet wird. Zudem stammen der Protagonist und der Antagonist beide aus diesem Ort und selbst die mächtige Shin-Ra Corporation wurde dort gegründet, was im Laufe des Abenteuers nach und nach enthüllt wird. Man sieht hiermit, dass die Benennung der Orte eine tiefere Bedeutung hat und von den Entwicklern des Spiels nicht willkürlich ausgesucht wurde. Somit ist hier der bereits angesprochene Wiedererkennungseffekt in dieser Beziehung besonders stark. Die dadurch entstehende Erwartungshaltung der Spieler und Spielerinnen kann ihre Neugierde vergrößern, und somit das Bedürfnis den jeweiligen Ort genau zu erkunden, wozu sie meist schnell die Gelegenheit bekommen. Eine ähnliche Erwartungshaltung können Charaktere oder deren Namen hervorrufen, aber dazu mehr im nächsten Abschnitt.

4.5. Charaktere und ihre Darstellung innerhalb der Handlung

4.5.1. Die Symbolik der Namen

Wie bereits angedeutet, können auch Charaktere mit ihrem Namen, aber auch durch ihr Verhalten und ihr Umfeld eine Erwartungshaltung auslösen. Dabei gibt es aber in den verschiedenen Final Fantasy Teilen bestimmte Muster in Bezug auf Protagonisten und Antagonisten, die bis auf einige wenige Ausnahmen immer wieder auftauchen. Besagte Protagonisten haben in der Regel Nachnamen und Vornamen, wobei die jeweiligen Antagonisten nur einen einzigen Namen tragen. Betrachtet man die zwei wichtigsten

Charaktere aus *Final Fantasy VII*, erkennt man sofort ein naheliegendes Beispiel für das angesprochene Muster. Der Name des Helden lautet Cloud Strife. Der Name Cloud, vom englischen Wort für Wolke, bezieht sich wie bei vielen Vornamen von Final Fantasy Protagonisten auf ein Wetterphänomen. Auch der Nachname Strife kommt aus dem Englischen und bedeutet soviel wie Streit oder Konflikt. Beide Namen beziehen sich auf die Persönlichkeit des Hauptcharakters. Dieser gibt sich nämlich von Beginn des Abenteuers als jemand aus, der er nicht ist. Cloud, der sich stets unter seinem richtigen Namen vorstellt, handelt aber nicht aus unaufrichtigen Motiven. Er befindet sich bis zur Hälfte des Abenteuers in einem geistigen Konflikt mit sich selbst und verhält sich eher kalt und introvertiert gegenüber seinen Mitmenschen. Der Grund dafür sind traumatische Erlebnisse aus seiner Vergangenheit, die dafür sorgen, dass er bestimmte wichtige Erinnerungen zunächst verdrängt und oft nur ein verzerrtes Bild der Realität zulässt. Clouds Zustand spielt in der ersten Hälfte der gesamten Handlung eine wichtige Rolle, da dies vom Antagonisten ausgenutzt wird, um seinen Zielen näher zu kommen. Der Protagonist schafft es schließlich durch eine Art unfreiwillige Schocktherapie, sich seiner Vergangenheit zu stellen und seine Schwachpunkte dadurch auszumerzen. Man erkennt hier wieder sehr gut das Thema der Heldenreise und ihrer verschiedenen Stadien, die den Helden vor Prüfungen stellen und so ermöglichen stärker zu werden um sich schließlich seiner wichtigsten Herausforderung zu stellen.

Einer der Hauptverantwortlichen für den Zustand des Hauptcharakters Cloud ist der Antagonist Sephiroth. Dieser erkennt den geschwächten Zustand des Helden und zögert nicht, diesen für seine Zwecke zu manipulieren. Sein Ziel ist die Zerstörung des Planeten und somit jeglichen Lebens. Die dadurch entstehende Anhäufung von Lebensenergie würde ihm mithilfe seines Wissens ermöglichen, zu einem gottähnlichen Wesen mit der dementsprechenden Macht aufzusteigen. In diesem Zusammenhang spielt auch der Name des Antagonisten eine wichtige Rolle. Der Name Sephiroth ist hier nicht zufällig ausgewählt, denn es handelt sich hier um einen Begriff mit mythologischem Ursprung, genauer gesagt aus der jüdischen Zahlenlehre, der Kabbala. In der Kabbala gibt es zehn so genannte Sephiroth. Diese stehen für die verschiedenen Aspekte Gottes und beschreiben die einzelnen göttlichen Eigenschaften³⁹.

Da sich der Antagonist Sephiroth selbst durch seine Machenschaften zu einem Gott erheben will, beschreibt bereits sein Name in gewisser Weise sein Ziel, welches jedoch erst im Laufe der Handlung den Spielerinnen und Spielern eröffnet wird. Hinzuzufügen ist, dass Sephiroth während des gesamten Abenteuers ein absolut ernst zu nehmender Gegner ist, dem mit

³⁹ Vgl.: Cooper, 2009. S.146

Ausnahme von Cloud kaum jemand die Stirn bieten kann. Zudem gibt es eine enge Verbindung zwischen den Protagonisten und dem Antagonisten. Wie bereits erwähnt, stammen beide Hauptcharaktere aus demselben Ort, nämlich Nibelheim. Beide standen im Dienst des Weltkonzerns Shin-Ra, der aufgrund seiner dunklen Machenschaften deren Leben maßgeblich beeinflusst hat. Auf Grund dieser äußereren Umstände haben sie sich schließlich für völlig entgegengesetzte Ziele entschieden. Somit ist auch hier eine wichtige Dichotomie zu erkennen, die die einzelnen Eigenschaften und das Bestreben der Hauptfiguren festlegt. Sephiroth legt alles daran zum ultimativen Wesen aufzusteigen und dies auf Kosten eines ganzen Planeten und dessen Bevölkerung. Cloud hingegen, dessen Werdegang zunächst unwillentlich und später absichtlich von Sephiroth beeinflusst wird, tut alles um seine Mitmenschen zu beschützen und seinen Gegenspieler sowie dessen Handlanger daran zu hindern, das zerstörerische Ziel zu erreichen. Letztendlich gelingt dies trotz einiger großer Opfer. Sephiroth, in seiner Rolle als mächtiger Antagonist, wird auch immer wieder mit einem einzigen schwarzen Engelsflügel dargestellt und als „One-winged-angel“, also „einflügeliger Engel“, bezeichnet. Obwohl er im Laufe der Handlung selbst nicht so bezeichnet wird, wurde ihm von den Entwicklern diese Bezeichnung verliehen. Betrachtet man diese Tatsache mit den Geschehnissen der Handlung, fällt einem sehr schnell die Thematik des gefallenen Engels auf. Sephiroth versucht sich selbst zu einer Art Gott zu erheben, scheitert aber letztlich, bevor er sein Ziel erreicht, da das Gute vorher siegt. In der filmischen Fortsetzung der Handlung wird zudem klar, dass er nicht endgültig vernichtet, sondern nur geschwächt und tief in den Planeten verbannt wurde. Seine Ziele hat er jedoch nicht aufgegeben. Bei näherer Betrachtung fällt einem sofort die Anspielung auf die Geschichte des Engels Luzifer auf, der von Gott in die christliche Unterwelt verbannt wurde. Diese Thematik und auch andere Themen mit starkem religiösem Bezug werden immer wieder aufgegriffen und kommen im gesamten Final Fantasy Universum regelmäßig zum Einsatz.

4.5.2. Die Religion als Thematik

Bereits in *Final Fantasy IV* ist ein religiöser Bezug vorhanden, einmal abgesehen von der bereits erwähnten Anspielung vom Turm zu Babel aus dem Alten Testament. Die Rolle der Hauptcharaktere erinnert an die Geschichte von Kain und Abel. Der Protagonist und Held Cecil Harvey trifft die Entscheidung für das Gute zu kämpfen und wird als Paladin sozusagen

zum Vertreter des Lichts, während der Antagonist Golbez der Dunkelheit, also dem Bösen verfallen ist. Somit sind hier auch die grundlegenden komplementären Dichotomien von Gut und Böse, sowie Licht und Dunkelheit vertreten. Erst spät in der Handlung wird aufgrund einiger aufklärender Ereignisse klar, dass Cecil und Golbez Brüder sind, was jedoch selbst dem Helden bis dahin unbewusst war. Obwohl kein Brudermord verübt wird, ist der Bezug zur Geschichte des Alten Testaments naheliegend. Zudem trägt der beste Freund und Mitstreiter des Protagonisten den Namen Kain, was die Anspielung deutlich unterstreicht. Kain wird unfreiwillig auf die Seite des Bösen gezogen und stellt sich gegen seinen ehemaligen Mitstreiter. Schließlich wird klar, dass sowohl Golbez, als auch Kain, von einem mächtigen, einst verbannten Wesen kontrolliert wurden. Es macht sich den Neid und andere dunkle Gedanken seiner Opfer zu Nutze, um diese als beinahe willenslose Mitstreiter einzusetzen. Genau dieses Wesen stellt sich schließlich als wahrer Antagonist heraus, den es zu besiegen gilt. Golbez und Kain können vom bössartigen Einfluss befreit werden und Cecil vergibt ihnen trotz kurzen Zögerns ihre Taten, wobei sie ihr Handeln immer noch vor sich selbst rechtfertigen müssen und dafür auch Verantwortung übernehmen.

Betrachtet man die gerade beschriebenen Punkte der Handlung von *Final Fantasy IV*, so wurden die Eckpunkte der Geschichte von Kain und Abel und das Motiv der Heldenreise miteinander verbunden, um ein gänzlich neues Abenteuer daraus entstehen zu lassen. Doch die bekannte Erzählung des Alten Testaments ist nicht die einzige religiöse und mythologische Anspielung im vierten Final Fantasy Teil. Auch das bereits früher erwähnte Werk von Dante Alighieri, *Die Göttliche Komödie*, kommt, wenn auch kurz zum Einsatz. Während des Abenteuers begegnen Cecil und seine Freunde nacheinander vier besonders starken Feinden. Dabei handelt es sich um Untergebene von Golbez, die den Protagonisten samt seiner Mitstreiter aufhalten sollen. Diese vier Charaktere mit teils monströser Gestalt tragen die Namen Barbarizia, Cagnazzo, Scarmiglione und Rubicante. Sie werden auch als Elementarfürsten bezeichnet, da jeder von ihnen die Macht besitzt, ein bestimmtes Element also Wasser, Erde, Feuer und Luft zu beherrschen. In Dantes *Die Göttliche Komödie* begegnet der Erzähler auf seinem Weg durch den achten Höllenkreis zwölf Dämonen, von denen vier die vorhin genannten Namen tragen⁴⁰. Diese Dämonen versuchen den Erzähler und seinen

⁴⁰ Vgl. http://www.letteraturaitaliana.net/pdf/Volume_1/t317.pdf S.85-86 (Stand 12.04.2014) [Anm. d. Verf.]: Die Namen der Dämonen sind einer italienischen Ausgabe von Dantes Werk entnommen. In übersetzten Ausgaben werden die Namen der Dämonen in der Regel sinngemäß mitübersetzt.

Führer Virgil aufzuhalten, können aber die Weiterreise der beiden nicht verhindern⁴¹. Betrachtet man den Kontext, in dem die Namen der vier Handlanger in der Handlung von *Final Fantasy IV* eingesetzt werden, lassen sich wiederum eindeutige Parallelen erkennen. Um die Anspielung auf Dantes Werk noch zu unterstreichen, betont der Charakter Rubicante, der das Element Feuer verkörpert, dass selbst die Eiswinde aus dem neunten Kreis der Hölle seinen Mantel aus Feuer nicht durchdringen können. Dennoch kann er die Protagonisten nicht aufhalten und wird von ihnen besiegt.

Trotz der eindeutigen Anspielung im vierten Opus der Spielreihe, beziehen sich lediglich die vier Namen auf den Klassiker der Weltliteratur. Die Göttliche Komödie gewinnt dafür in der Handlung von *Final Fantasy VI* maßgeblich an Bedeutung. Betrachtet man zunächst die Welt, in der sich das Abenteuer abspielt, fällt einem sehr schnell ein wichtiges Grundthema auf. Es kommen sehr viele Elemente vor, die auf Italien und seine Kunst hinweisen. Die sechste Final Fantasy Episode von Square erzählt die Geschichte einer Heldentruppe rund um die Protagonistin Terra Brandfort, die sich gegen das Imperium des machthungrigen Kaisers Gestahl stellt. Dieser strebt die Eroberung aller Kontinente an und möchte somit zum Weltherrscher werden. Sein treuester Anhänger ist der skrupellose und nihilistische Magier Kefka Palazzo. Dank seiner technologischen Errungenschaften und seiner militärischen Überlegenheit hat er gegenüber der Rebellion, die sich gebildet hat, stets die Überhand. Mithilfe des Wissenschaftlers Cid erforscht er die Magie. Dabei handelt es sich in dieser Welt um eine Kraft, die vor 1000 Jahren in einem großen Krieg eingesetzt wurde, aber danach verschwunden ist und von der Bevölkerung mit der Zeit ins Land der Mythen verbannt wurde. Von deren Wiederentdeckung versprechen sich Gestahl und auch Kefka die rasche Unterwerfung der Welt und es ist ihnen bereits gelungen, Magie auf Menschen zu übertragen, die diese dann nach Belieben einsetzen können. Auch Kefka hat so magische Fähigkeiten erhalten. Lediglich die Protagonistin Terra kann die Magie von Geburt an meistern und wird deshalb zunächst vom Kaiser gefangen gehalten, bis ihr die Flucht zu den Rebellen gelingt. Ab da versucht sie mit Letzteren den Kaiser und dessen skrupellosen Untergebenen aufzuhalten. Jedoch werden sie und ihre Mitstreiter in eine Falle gelockt. Somit erfahren Gestahl und Kefka den Standort der Quelle jeglicher Magie und möchten diese für sich beanspruchen. Kefka nutzt schließlich die Gelegenheit, sich gegen seinen Herrn zu stellen und reißt die ganze Macht an sich. Mithilfe seiner neu gewonnenen übermächtigen Fähigkeiten erhebt er sich selbst zu einem gottähnlichen Wesen und bildet alle Kontinente neu nach seiner

⁴¹ Anm.: Bezieht sich auf die Ereignisse des 21. Gesangs (Canto XXI) der Reise durch die Hölle von Dantes *Die Göttliche Komödie*.

Vorstellung in einer Art Apokalypse. Mit ihm als obersten Herrscher wird die Welt zu einem Ort der Zerstörung, dessen Gleichgewicht nur mit einem Sieg über den Bösewicht wiederhergestellt werden kann.

Betrachtet man die Hauptcharaktere und ihre Rolle in der Handlung, wird die italienische Thematik anhand mehrerer Elemente schnell deutlich. So ist jeweils ein Name der Heldin und des Bösewichts italienisch. Terra ist das italienische Wort für Erde. Der Nachname des Antagonisten, also Palazzo, bedeutet übersetzt Palast. Nebenbei bemerkt stellt Kefka Palazzo als Antagonist eine der wenigen Ausnahmen dar, da die Bösewichte wie bereits betont in der Regel nur einen Namen tragen.

Beobachtet man nun die visuelle Darstellung der Protagonistin und des Antagonisten, wird eine deutliche Parallele zu den Figuren des italienischen Theaters sichtbar. Genauer gesagt der *Commedia dell'Arte*. Beide Charaktere tragen Kleidung, die der Theaterfiguren aus der Renaissance sehr ähnelt. Kefka ist der Figur des Arlecchino vergleichbar gekleidet. Sein Gewand ist hellfarbig und extravagant und hinterlässt einen komischen oder sogar grotesken Eindruck. Genauso grotesk sind auch seine Charakterzüge. Diese werden durch das weiß



Abbildung 1: Kefka Palazzo

geschminkte Gesicht noch unterstrichen, wobei die weiße Schminke die übliche Maske der ursprünglichen *Commedia dell'Arte* Figur ersetzt. Kefka wirkt besonders in der ersten Hälfte der Handlung ungeschickt und inkompetent, doch verbirgt sich hinter dieser Fassade eine intrigierende, skrupellose und von beispielloser Börsartigkeit geprägte Persönlichkeit. Betrachtet man im Gegenteil dazu die Protagonistin Terra, ist diese eher schlicht gekleidet und erinnert ansatzweise an die Figur der Columbina. Auch ihr

Charakter ist völlig anders als der des Antagonisten und verkörpert alle positiven Eigenschaften die Kefka fehlen. Die zwei Hauptcharaktere bilden hier wiederum ein Gegensatzpaar, also eine Dichotomie. Man kann an dieser Stelle auch anmerken, dass die angesprochenen Figuren der *Commedia dell'Arte* auf die sich Terra und Kefka beziehen, also Arlecchino und Columbina, in ihrer ursprünglichen Form oft als Liebespaar auftreten und deshalb auch in besonderer Beziehung zueinander stehen⁴².

⁴² Vgl. Müller, 1984. S.110-111.

Die Anspielungen auf die italienische Kultur und Geschichte sind jedoch nicht nur auf diese Punkte begrenzt. Im Laufe der Handlung schließt sich eine talentierte junge Malerin namens Relm der Gruppe rund um Terra an, die auch eine Zeit lang für einen reichen Kunstliebhaber und Gemäldesammler arbeitet. In diesem Kontext, eine Andeutung auf berühmte italienische Maler, wie Michelangelo oder Raffael. Zudem kommt es im Laufe des Abenteuers zu einem Opernbesuch, wo man einer Arie bewohnt. Genauso kann man ein Gebäude namens Kolosseum besuchen, in dem Schaukämpfe stattfinden. Schließlich gipfelt die gesamte italienische Thematik mit einer Anspielung auf Dantes *Die Göttliche Komödie*, eines der bekanntesten Beiträge Italiens zur Weltliteratur. Nach einem mehr als zweijährigen Abenteuer, endet die lange Heldenreise, als Terra und ihre Mitstreiter endlich Kefka gegenübertreten. Dieser ist ja nach dem Verrat am Kaiser Gestalt zu einem mächtigen Wesen aufgestiegen und tritt den Helden in seiner neuen Form gegenüber. Der alles entscheidende Kampf zur Rettung der Welt ist in vier Phasen aufgeteilt, wobei auch die grundlegende Handlung von Dantes Werk zu erkennen ist. Bevor man Kefka persönlich gegenübertritt, begegnet man verschiedenen Kreaturen, die jeweils einen der drei Orte des Jenseits darstellen. Als erstes erblickt man einen Dämon, der bis zur Taille in der Erde steckt. Dies ist die Anspielung auf die Hölle mit ihren zehn Kreisen, in deren tiefster Ebene der gefallene Engel Luzifer, also Satan bis zum Bauch im Boden feststeckt. Als nächstes tritt man einer Säule mit mehreren Kreaturen gegenüber, die menschliche Züge aufweisen. Die Säule stellt die zweite Station in Dantes Werk dar, genauer gesagt, das Fegefeuer auch Läuterungsberg genannt.



Abbildung 2: Der Dämon

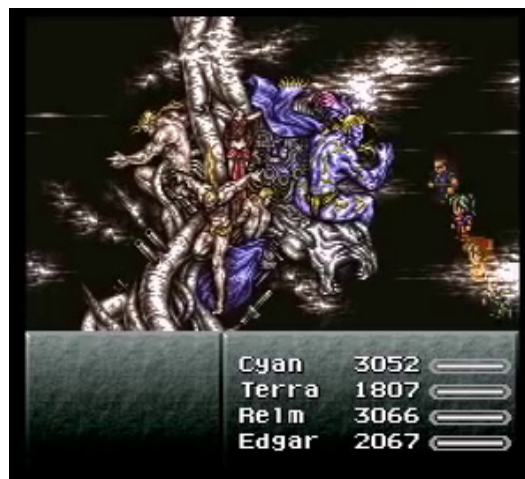


Abbildung 3: Die Säule



Abbildung 4: Die Pieta

Im Laufe der dritten Begegnung erkennt man ein Gebilde aus zwei Wesen, die, wenn auch etwas abstrakter, dennoch relativ deutlich die berühmte Pieta von Michelangelo darstellen. Die ursprüngliche Skulptur zeigt Maria, die den Körper ihres Sohnes Jesus in den Armen hält. Diese Anspielung auf die bekannte Pieta, soll die dritte und letzte Station, das Paradies verkörpern.

Der Höhepunkt der Göttlichen Komödie ist die Begegnung des Erzählers mit Gott und der ultimativen Erkenntnis, unter anderem, über den Sinn des Lebens. Terra und ihre Mitstreiter



Abbildung 5: Kefka in der Rolle Gottes

begegnen jedoch Kefka, der als engelähnliches Wesen auftritt und die Protagonisten über die Sinnlosigkeit des Lebens aufzuklären versucht. Das Aufeinandertreffen von Gut und Böse endet schließlich mit dem Sieg über Kefka und dessen Wunsch nach totaler Zerstörung und somit des allumfassenden Chaos.

Am Beispiel der Handlung von *Final Fantasy VI* erkennt man somit nicht nur die Nähe der Mythologie zur Religion, sondern auch den Einsatz sakraler Themen aus erzählungstechnischer Perspektive. Bei der Verwendung bekannter Elemente, wie Dantes *Die Göttlicher Komödie*, bietet sich die Möglichkeit, eine Handlung dazustellen, die mit Wiedererkennungseffekten arbeitet, um eine eigene Botschaft zu vermitteln.

4.5.3. Eine eigenständige Mythologie als Rahmenhandlung

Während *Final Fantasy IV* und *VI* einen wichtigen Teil der Handlung auf konkrete Anspielungen auf das Alte Testament oder Dante stützen, findet man auch Handlungen, die sich eher in abstrakter Form auf religiöse bzw. mythologische Elemente beziehen. Die unter

dem Projektnamen *Fabula Nova Cristallis* kürzlich fertiggestellte Trilogie rund um Final Fantasy XIII kann dafür als Beispiel angeführt werden. Die drei Spieleepisoden *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy XIII-2* und *Lightning Returns Final Fantasy XIII* haben zudem eine gemeinsame Handlung. Betrachtet man die Vorgänger in der Spielreihe, gibt es jeweils eine Vorgeschichte zur jeweiligen Handlung rund um bestimmte Ereignisse, die zum Teil während des Abenteuers näher erläutert wird. Die *Final Fantasy XIII* Trilogie geht aber einen Schritt weiter und bietet den Spielerinnen und Spielern auch erstmalig eine eigene Schöpfungsgeschichte gemeinsam mit einer völlig eigenen Mythologie. Diese erläutert die Entstehung der gesamten Welt des 13. Final Fantasy Teils und ihrer Bewohner nach dem Modell bekannter Schöpfungsmythen wie zum Beispiel in der griechischen oder christlichen Mythologie.

Der Schöpfungsmythos der *Fabula Nova Cristallis*:

„Vor langer Zeit herrschte ein Gott über die Welt. Er hieß Buniberzei.

Buniberzei triumphierte über seine Mutter, die Göttin Muin

und wurde selbst zum Herrscher der Welt.

Muin verschwand in die Ungesehene Welt - eine unsichtbare Welt.

Buniberzei war ein Gott mit vielen Schwierigkeiten.

Die Welt, das war gewiss, war bestimmt zu sterben.

Er glaubte, dass es ein Fluch war, den seine Mutter Muin auf die Welt gelegt hatte.

Buniberzei wusste, dass er sie zerstören musste.

Doch zuvor musste er das Tor suchen. Das Tor zu jener unsichtbaren Welt, in der seine Mutter auf ihn wartete.

Aus reiner Willenskraft erschuf er den ersten Fal'Cie.

Zuerst erschuf er den Fal'Cie Pulse.

Die Pflicht, die er ihm auferlegte, war es, die Welt zu öffnen und nach dem Tor zu Muin zu suchen.

Dann erschuf er die Fal'Cie Etro. Doch es war ein Fehler. Ohne es zu bemerken, formte er sie nach dem Abbild Muins.

Buniberzei fürchtete sie und gab Etro keine eigenen Kräfte.

Stattdessen erschuf er den Fal'Cie Lindzei.

Die Pflicht, die er ihm auferlegte, war es, Buniberzei vor all jenen zu bewahren, die seine Zerstörung herbeisehnen.

Buniberzei gab Lindzei eine besondere Aufgabe. Er sollte ihn erwecken, sobald die Zeit gekommen ist.

Dann erstarrte er zu einem Kristall und fiel in einen ewigen Schlaf.

Pulse wollte die Welt vergrößern, deswegen erschuf er viele Fal'Cie und L'Cie.

Lindzei wollte die Welt beschützen, deswegen erschuf er viele Fal'Cie und L'Cie.

Doch Etro war machtlos und konnte nichts tun.

Einsam dachte sie an ihre Mutter, der sie so ähnlich war.

Etro entriss sich ihres Körpers, ließ ihr Blut auf die Erde strömen und verschwand von der sichtbaren Welt.

Aus diesem Blut entstand die Menschheit. Wesen, die nur existieren, um zu sterben.

Die Vernichtung der sichtbaren Welt war jedoch kein Fluch, sondern nur Schicksal.

Die Welt wurde in zwei Hälften geteilt, die sichtbare und die unsichtbare.

Sollte das Gleichgewicht bedroht werden, würde die Welt selbst zerstört werden.

Die Göttin Muin konnte nichts tun um dieses Schicksal abzuwenden. Sie wurde im Chaos der unsichtbaren Welt verschlungen.

Kurz bevor sie starb, trat Etro zu ihr. Muin befahl Etro das Gleichgewicht zu beschützen, bevor sie endgültig ins Chaos stürzte.

Doch Etro war naiv und erkannte nicht die Bedeutung hinter Muins Worten.

Etro war einsam, doch fühlte sie sich zu diesen Wesen, die nur leben und zu sterben, hingezogen.

Als sie starben, lächelte sie und gab ihnen Chaos.

Das Chaos, Etros Geschenk, nannten die Menschen „Herz“.

Ihre Herzen würden zu ihrer Stärke werden, doch die Menschen wussten dies noch nicht.

Bald nannten sie Pulse den allmächtigen Herrscher. Lindzei nannten sie ihren Hüter und Etro... Etro nannten sie den „Tod“.

Die Menschen lebten auf der Welt mit dem Chaos in ihrem Inneren.

Weil sie das Chaos so nah bei sich hatten, war die Welt erneut im Gleichgewicht.

Und Buniberzei schläft immer noch, als Kristall.

Bis ans Ende aller Tage...⁴³

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=8XfVS90cqD4> (Stand 25.06.2014) [Anm. d. Verf.]: Da bisher mit Ausnahme der Gottheitsnamen (Bhunivelze bzw. Mwinn) keine offizielle Übersetzung des Mythos veröffentlicht wurde, handelt es sich hier um eine, aus dem japanischen, sinngemäße Übersetzung eines Fans.

Der Schöpfungsmythos rund um die Welt der Final Fantasy XIII Trilogie ist hier nicht nur als Vorgeschichte für die eigentliche Gesamthandlung zu sehen, sondern liefert auch bestimmte Hintergrundinformationen, die besonders im ersten Teil teilweise absichtlich kaum angesprochen werden. Die Rahmenhandlungen innerhalb der Trilogie erläutern hauptsächlich die mehr oder weniger schweren Auswirkungen auf die Welt, durch die im Schöpfungsmythos beschriebenen Vorgänge rund um den Gott Bhunivelze. Außerdem werden den Spielerinnen und Spielern die Ereignisse aus der Sicht der Menschen gezeigt, insbesondere der Protagonistin Lightning Farron und ihrer Mitstreiter. Alle Hauptcharaktere leben zu Beginn mit allen anderen Menschen auf der Welt Cocoon. Diese hochtechnologisierte Welt ist in Wirklichkeit eine riesige Sphäre, die über dem Planeten Gran Pulse in dessen Atmosphäre schwebt und ihren Bewohnern ein Leben in Frieden und Wohlstand bietet. Dafür sind mächtige Wesen, die so genannten Fal'Cie verantwortlich, die dafür sorgen, dass es den menschlichen Bewohnern von Cocoon an nichts mangelt. Im Gegenzug werden sie von letzteren als gottähnliche Wesen verehrt. Dass der Frieden und der Wohlstand aber einen gewissen Preis haben, erfahren die Soldatin Lightning und ihre zukünftigen Mitstreiter am eigenen Leib. Bei dem Versuch Lightnings jüngere Schwester Serah vor einem feindlichen Fal'cie aus Gran Pulse zu retten, werden die Schwestern sowie weitere scheinbar unbeteiligte Personen vom mächtigen Wesen in L'Cie verwandelt. Jeder L'Cie erhält nach seiner Verwandlung eine bestimmte Aufgabe, die in einer gewissen Zeit zu erfüllen ist. Dazu werden jedem L'Cie magische Fähigkeiten verliehen, die der jeweiligen Person helfen sollen, ihre Aufgabe zu erfüllen. Der Status des L'Cie ist aber mit einem Fluch gleichzusetzen, da die Fal'cie ihre Opfer meist nach erfüllter Aufgabe nicht wieder freistellen, sondern mit einer neuen betreiben. Bei einem Scheitern der Aufgabe erwartet den L'cie die Verwandlung in einen Cie'th, eine untote, willenlose Kreatur. Ein Schicksal, dass es um jeden Preis zu verhindern gilt. Da aber nun jeglicher Kontakt mit einem feindlichen Fal'cie verboten ist, werden die Protagonisten von Cocoons theokratischer Regierung, dem Sanktum, verfolgt und gejagt. Im Laufe des Abenteuers wird Lightning und ihren Freunden klar, dass die Fal'cie keineswegs aus altruistischen Motiven heraus handeln, sondern insgesamt die Menschen schon immer nur als Mittel zum Zweck benutzt haben, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Für die Heldin und ihre Gefährten gilt es nun nicht nur sich von ihrer Bestimmung als L'cie zu befreien, sondern auch die größtenteils ahnungslose Menschheit vor den Fal'cie zu retten. Betrachtet man die Handlung des ersten Teils der Trilogie, steht hier hauptsächlich die Beziehung der verschiedenen Mitglieder der Heldentruppe zueinander und deren persönliche Ziele neben der Rahmenhandlung im Vordergrund. Die eigene Mythologie dieser Welt tritt

handlungsbedingt zunächst weitgehend in den Hintergrund und wird kaum behandelt, was in den Fortsetzungen jedoch nachgeholt wird. Dennoch erhält man als SpielerIn viele Informationen über die Welt, in der man sich bewegt und die es zu erkunden gilt. Auch die verschiedenen mythologischen Elemente, die das Final Fantasy Universum ausmachen, fehlen hier keinesfalls und auch eine religiöse Thematik wurde wieder verwendet. So kann man zum Beispiel auch in *Final Fantasy XIII* Wesen mit dem Namen Odin oder Shiva beschwören, die einem im Kampf gegen Feinde beistehen. Viel interessanter ist aber die Verwandlung der Heldentruppe rund um Lightning in die so genannten L'cie. Besonders diese

Tatsache erinnert einen stark an mythologische bzw. religiöse Themen in der Beziehung zwischen Menschen und Göttern. Die Thematik einer aufgetragenen Aufgabe durch einen Gott, findet sich unter anderem im Alten Testament mit der Geschichte von Abraham. Diesem wird um seinen Glauben zu testen vom biblischen Gott aufgetragen, seinen Sohn Isaac zu opfern, was jedoch rechtzeitig durch göttliches Handeln verhindert wird. Die Geschichte von Abraham und Isaak zeigt die Beziehung zu einem gütigen und gerechten Gott. Im Gegensatz dazu sind die Götter der griechischen Mythologie meist nicht besonders menschenfreundlich. Sie handeln vielmehr aus Eigennutz. Die Menschen sind somit der Willkür eines Gottes oder sogar mehrerer Götter ausgeliefert. Sie laufen Gefahr, den Zorn einer Gottheit auf sich zu ziehen, selbst wenn der Sterbliche im Auftrag einer anderen Gottheit handelt. Genau dieses Muster wurde für die Protagonisten von *Final Fantasy XIII* gewählt. Die in L'cie verwandelten Charaktere sind der Willkür der Fal'cie ausgeliefert und haben auch keine Möglichkeit sich dagegen zu wehren. Sie sind aber gleichzeitig auf der Flucht vor einer Regierung und einer Gesellschaft, die sie dafür verurteilt. Die Protagonistin und ihre Gefährten müssen sich also auf Ihrer Heldenreise verschiedenen schweren Prüfungen stellen. Immer mit dem persönlichen Ziel vor Augen, sich von ihrem, einem Fluch gleichkommenden Zustand, zu befreien. Obwohl die drohenden Gefahren schließlich abgewendet werden können, ist die Heldenreise für die Protagonistin Lightning zum Abschluss des ersten Teils noch nicht zu Ende.

Final Fantasy XIII-2 befasst sich mit den Auswirkungen der Geschehnisse des ersten Teils und geht mehr auf den Schöpfungsmythos ein. Lightning wird von der als Göttin verehrten Etro an einen Ort außerhalb von Raum und Zeit geholt, um in ihrem Namen das Gleichgewicht der Welt zu erhalten. Der Name dieses Ortes lautet Walhalla und es handelt sich hierbei um einen Teil, des im Schöpfungsmythos erwähnten unsichtbaren Reich. Letzteres ist nicht nur der Sitz von Etro, sondern beherbergt viele mächtige Wesen, wie das Wesen Odin, von denen die stärksten das Sagen haben.

Auch im zweiten Teil der Trilogie ist die Beziehung zwischen Menschen und Göttern ein wichtiger Punkt, da klar wird, dass die als Götter angebeteten Wesen nicht so allmächtig sind wie es zunächst scheint. Eine Tatsache, die auch im dritten Teil eine wichtige Rolle spielt, da die Heldin diesmal als Gesandte vom Gott des Lichts Bhunivelze höchstpersönlich agiert. Die Menschheit soll von ihr auf das unvermeidliche Ende der Welt und einen darauffolgenden Neuanfang vorbereitet werden. Dieses als Apokalypse zu bezeichnende Ereignis ist die Konsequenz der Geschehnisse von *Final Fantasy XIII-2*. Während Lightning nun ihrer Aufgabe mithilfe des Lebensbaums Iggdrasil nachgeht, beginnt sie die Motive des Gottes zu hinterfragen, da einige mysteriöse Ereignisse Fragen in diese Richtung aufwerfen.

Betrachtet man die Trilogie rund um *Final Fantasy XIII* aus Sicht der SpielerInnen, wird diesen mit allen drei Handlungen, die insgesamt einen Handlungsstrang ergeben, in gewisser Weise die ganze Geschichte einer Zivilisation erzählt. Diese beginnt mit dem Schöpfungsmythos und endet mit dem Ende der Welt bzw. ihrem Neubeginn. Erzählungstechnisch werden hier Ellipsen zur Hilfe genommen und es wird besonders auf die wichtigsten Ereignisse der Menschheit während der einzelnen Abenteuer der Protagonistin Lightning eingegangen. Auch mythologische Anspielungen und eine religiöse Weltanschauung, ähnlich der der Bibel, sind in der einen großen Rahmenhandlung vorhanden, die sich aus den drei Teilen ergibt. Die einheitliche Handlung der Trilogie erstreckt sich über einen Zeitraum von ca. tausend Jahren. In dieser Zeitspanne sieht man die Weiterentwicklung einer menschlichen Zivilisation, ihrer technischen Errungenschaften, genauso wie ihres Glaubens in Form mehrerer Religionen. Von der theokratischen Regierung, dem *Sanktum* aus dem ersten Teil, bis zum so genannten *Orden der Erlösung* im dritten Teil, spielt die Religion rund um den Gott Bhunivelze eine wichtige Rolle. Obwohl es sich um eigenständige Religionen handelt, merkt man schnell etwaige Anspielungen auf den christlichen Glauben. Der bereits erwähnte *Orden der Erlösung* enthält wiedererkennbare Muster der katholischen Kirche in Form von Hierarchie oder Architektur. Betrachtet man im Laufe des Spiels das sakrale Hauptgebäude des Ordens, erkennt man schnell die große Ähnlichkeit zu den im Mittelalter erbauten gotischen Kathedralen. Auch die Funktion der Protagonistin Lightning, die laut Glauben des Ordens als Erlöserin bezeichnet wird, unterstreicht diese Tatsache. Im letzten Teil der Trilogie ist es nämlich Lightnings Aufgabe, die Seelen der Menschen einzusammeln und sie auf die so genannte Arche zum Lebensbaum Yggdrasil zu bringen, um sie auf das Ende der Welt und den anschließenden Neuanfang vorzubereiten. Bei der Arche handelt es sich hierbei um ein großes Gebäude, das der Protagonistin nebenbei auch als Rückzugsort dient und soll in ihrer Funktion an die Arche Noah erinnern. Es tauchen hier

auch die Elemente der nordischen Mythologie, wie Yggdrasil und Walhalla auf. Die jeweiligen Namen werden hier verwendet, um ein Konzept und die Aufgabe des jeweiligen Ortes zu verdeutlichen. Zudem bietet sich einem als aktiver Rezipient dadurch die Möglichkeit, die Funktionsweise der jeweiligen Welt und ihre einzelnen Gegebenheiten schneller zu erfassen. Doch nicht nur der Namen eines Orts enthält Anspielungen, sondern es können das Aussehen und die Form eines Gebäudes bereits genügen, um Parallelen zu einer gewissen mythologischen oder religiösen Thematik zu ziehen, wie der bereits erwähnte architektonische Stil mittelalterlicher Kathedralen. Schließlich lässt sich hinzufügen, dass die angesprochenen Elemente sich alle nahtlos in die weitreichende Handlung einfügen und diese bereichern. Dadurch kann auch das Interesse der Spielerinnen und Spieler erhöht werden, während des Abenteuers die gezeigte Welt näher zu erkunden, wozu diese Gelegenheit im Spielverlauf bekommen.

4.6. Das Spielmenü und die Ausrüstung zwischen Gameplay und Handlung

Da das Phänomen des Mythen-Recycling bisher vorwiegend im Bereich der Handlung beschrieben wurde, soll hier nun der Einfluss auf das Gameplay, also die Spielmechanik, innerhalb des jeweiligen Spiels erörtert werden. Da das Medium den Spielerinnen und Spielern keine passive Rolle erteilt, aber diese aktiv miteinbezieht, wird nicht nur die Handlung durch die Interaktion vorangetrieben, sondern es müssen auch Entscheidungen getroffen werden, wie diese vorangetrieben werden soll. Jede Final Fantasy Episode besitzt neben einer eigenen Handlung auch ein eigenes System zur Weiterentwicklung der einzelnen Fähigkeiten der Protagonisten und Mitstreiter. So hat man die Möglichkeit, neben dem Sammeln von Erfahrungspunkten auch charakterspezifische Fähigkeiten zu erlernen. Genauso besteht die Möglichkeit, die vorhandene Ausrüstung im Laufe des Spiels zu verbessern. Diese Ausrüstung wird dann vorwiegend im jeweiligen Kampfsystem verwendet, das während handlungsspezifischer Kämpfe oder bei der Erkundung der verschiedensten Orte zum Einsatz kommt. Um einem als Benutzer zu ermöglichen, die Charaktere, die man kontrolliert weiter entwickeln zu können, ist ein so genanntes Spielmenü als Teil des Gameplays vorgesehen. Genau dieses Element ermöglicht eine effiziente Übersicht über die erworbenen oder eingesammelten Gegenstände, wie zum Beispiel Heiltränke, aber auch der Kampfausrüstung. Außerdem bietet das Spielmenü dem Benutzer auch die Möglichkeit, die spielbaren Charaktere zu personalisieren. So bietet sich einem die Gelegenheit, verschiedene Fähigkeiten, sofern diese bereits erlernt worden sind, aber auch bestimmte Gegenstände,

bevorzugt während des Abenteuers im Kampf einzusetzen. Dadurch ergibt sich eine Vielzahl von Herangehensweisen an bestimmte Herausforderungen. Da in der Regel mehrere Charaktere steuerbar sind, entsteht dadurch auch ein archetypisches System, das von der Handlung stark beeinflusst wird. Genauer gesagt, hat jeder spielbare Charakter ganz eigene Fähigkeiten, die nur er besitzt oder noch erlernen kann. Dies bietet eine Art Ergänzung der Einsatzmöglichkeiten, sowie die gegenseitige Ausmerzungen verschiedener Schwachpunkte.

Ein wichtiger Punkt in Bezug auf die Ausrüstung ist der ansteigende Schwierigkeitsgrad je weiter man die Handlung vorantreibt. Aufgrund dieses Faktors ist eine ständige Anpassung und Verbesserung der einzelnen Ausrüstungsgegenstände notwendig, um weitere Herausforderungen von Haupt- und Nebenquests unbeschadet zu überstehen. Um eine schrittweise Steigerung zu gewährleisten, beginnt jeder Charakter im Spiel zunächst mit einer mehr oder weniger spärlichen Basisausrüstung. Ab da ist es möglich, diese durch eine bessere zu ersetzen, welche man vorher bei einem Händler erworben oder einfach gefunden hat. Besonders für die verschiedenen Waffen wurde hier von den Entwicklern eine Art Klassensystem integriert. Bestreitet man die ersten Kämpfe mit Waffen aus Bronze, findet man bald bessere aus Eisen, gefolgt von Stahl und Gold, um hier nur einige Beispiele zu nennen. Besonders ab der zweiten Hälfte des Abenteuers erhält man Zugang zu Waffen oder sonstiger Ausrüstung, die um ein Vielfaches besser sind. Meist tragen diese Gegenstände einen Namen, der ihren Wert und ihre Stärke symbolisieren soll oder aber eine bestimmte einzigartige Fähigkeit. Genau an diesem Punkt kommen auch mythologische Anspielungen zur Geltung. So ist es einem Charakter, der als Waffe Pfeil und Bogen beherrscht möglich, zum gegebenen Zeitpunkt einen gefunden seltenen Artemis Bogen einzusetzen. In der griechischen Mythologie ist Artemis die Göttin der Jagd und des Bogenschießen und wird mit diesem Waffentyp dargestellt⁴⁴. Ein Charakter, der Speere benutzt, wie Kain aus Final Fantasy IV, kann eine dementsprechende Waffe namens Gungnir, in Anspielung auf Odins mächtige Waffe einsetzen, sofern diese zuvor gefunden wurde. Jeder Final Fantasy Teil verfügt über eine Vielzahl von Gegenständen, wie die zuvor genannten, wobei diese von Abenteuer zu Abenteuer an die jeweilige Heldentruppe angepasst sind.

Anhand der eindeutigen Namensgebung der verschiedenen Objekte lässt sich sofort erkennen, dass es sich beim entdeckten Gegenstand um ein seltenes und wertvolles Hilfsmittel handelt. Sofern sich die Spielerinnen oder der Spieler dazu entscheiden, das gefundene Objekt für den

⁴⁴ Vgl. Grant, Hazel, 1993, S.72

passenden Charakter einzusetzen, können sie sich meist eine nicht zu unterschätzende Leistungssteigerung von letzterem erwarten.

Betrachtet man nun die Zuordnung der Ausrüstungsgegenstände, insbesondere der Waffen zu den verschiedenen Charakteren, fällt auf, dass diese nicht zufällig von den Entwicklern eingesetzt wird. Dies fällt vorwiegend beim Protagonisten auf. Dieser besitzt nämlich in jedem Teil der Final Fantasy Serie ein Schwert, wobei sich nur der Schwerttyp von Charakter zu Charakter ändert. Auch die Antagonisten sind meistens mit einer Klinge ausgestattet, was die Konkurrenz und Rivalität zwischen den zwei wichtigsten Charakteren zusätzlich unterstreicht. In diesem Punkt ist der Einfluss der Handlung auf das Gameplay besonders stark, da beide Ebenen an dieser Stelle einen nahtlosen Übergang bilden.

Aus kulturwissenschaftlicher Sicht spielt das Schwert in vielen Zivilisationen eine wichtige Rolle und besitzt einen besonderen symbolischen Status. Es ist unter anderem ein Zeichen für Schutz, Gerechtigkeit und anderer Eigenschaften, wobei meist Mut und Stärke besondere Erwähnung finden. Das Schwert ist auch als königliche Waffe zu sehen, und ist ein würdiges Attribut für einen Anführer⁴⁵. Viele Helden und große Persönlichkeiten werden mit solch



Abbildung 6: Sephiroth mit seinem Schwert Masamune

einer Waffe dargestellt, um ihren Status zu unterstreichen. Auch im Final Fantasy Universum symbolisiert das Schwert die zuvor genannten Eigenschaften, die sich im Wesen der Protagonisten, aber auch Antagonisten widerspiegeln. Dies, auch wenn so mancher Held sich zuerst in seiner Rolle zurechtfinden muss, was aber Teil der Heldenreise ist. Die Hauptcharaktere von Final Fantasy VII können

hier ein weiteres Mal als Beispiel angeführt werden. Sowohl Cloud Strife, als auch Sephiroth, tragen beide Schwerter. Diese unterscheiden sich voneinander genauso wie ihre Träger, sind aber an den jeweiligen Charakter angepasst. So ist Clouds Waffe ein körpergroßes, schweres sowie breites Schwert. Sephiroth hingegen besitzt einen langen, dünnen, japanischen Säbel, genauer gesagt, das legendäre Schwert Masamune. Die Klinge Masamune ist im Final Fantasy Universum ein immer wiederkehrender Begriff. Die Waffe taucht in fast jedem Teil als wertvoller Gegenstand auf, der innerhalb des Gameplays eingesetzt werden kann. Der Name Masamune ist besonders in Japan bekannt, denn er bezieht sich auf eine reale Person in

⁴⁵ Vgl.: Cooper, 2009. S.167

der japanischen Geschichte. Okazaki Masamune war ein besonders begabter Waffenschmied, der rund um das 14. Jahrhundert in Japan seine Waffen herstellte und für die große Qualität seiner Schwerter berühmt wurde⁴⁶. Seine Erzeugnisse genießen bis heute einen besonderen Ruf. Obwohl manche biografische Daten über die Person an sich in Vergessenheit geraten sind, ist seine Arbeit bis heute legendär und es haben sich um die Schwerter und ihren Erzeuger Legenden und Mythen gebildet, die auch in den verschiedensten Medien zu finden sind. So hat auch der Name Masamune in Final Fantasy VII seinen Platz gefunden. In dieser Handlung wird die Masamune-Klinge des Antagonisten auch als legendäres Schwert bezeichnet, wobei betont wird, dass der Bösewicht und frühere Held Sephiroth aufgrund seiner Fähigkeiten als einziger in der Lage ist, die imposante und charismatische Waffe zu führen. Eine Tatsache, die den Spielerinnen und Spielern vor Augen geführt wird, da diese im ersten Teil des Abenteuers den Charakter Sephiroth während eines kurzen Kampfs in einer Rückblende selbst kontrollieren können.

Ein weiteres Beispiel für den nahtlosen Übergang zwischen Handlung und Gameplay in Hinsicht auf die Ausrüstung ist der Charakter Gilgamesch. Diese Figur ist wie der Name schon vermuten lässt, zumindest namentlich eine Anspielung auf den Hauptcharakter des bekannten Gilgamesch Epos. Diese alte sumerische Erzählung berichtet von einem König namens Gilgamesch, der sich nach einem Kampf mit einem Gegner Namens Enkidu mit letzterem anfreundet. Gemeinsam bestreiten sie verschiedene Abenteuer, bis Enkidu eines Tages stirbt. Gilgamesch, der sehr betroffen über den Tod seines Freundes ist, macht sich schließlich auf die Suche nach dem ewigen Leben⁴⁷. Genau diese Eckpunkte der viel umfangreicheren Geschichte werden im Final Fantasy Universum verändert, um den nach dem sumerischen König benannten Charakter darzustellen. Die angesprochene Figur gilt als geheimnisvoll und besitzt meist mehr als zwei Arme. Jeder Arm ist mit einem Schwert oder einer anderen Waffengattung ausgerüstet. Das Besondere an Gilgamesch ist das er als einzige Figur im gesamten Final Fantasy Universum in fast allen Teilen ab *Final Fantasy V* als ein und derselbe Charakter immer wieder auftaucht. Er wird als interdimensionaler Reisender beschrieben, der immer wieder auftaucht, um sich mit starken Gegnern, in der Regel den Protagonisten der verschiedenen Episoden, zu messen. Trotzdem kann er auch während eines Kampfes als Verbündeter kurzzeitig in Erscheinung treten. Dabei ist er wie beispielsweise in Final Fantasy VIII mit dem mächtigen Schwert Excalibur bewaffnet. Obwohl Gilgameschs

⁴⁶ Vgl. http://ajw.asahi.com/article/behind_news/social_affairs/AJ201409120001 (Stand 10.10.2014)

⁴⁷ Vgl. Cavendish, Ling, 1985, S.90

Absichten oft schwer zu deuten sind, laufen die Begegnungen mit ihm größtenteils auf einen harten, aber freundschaftlichen Kampf hinaus, um den stärksten Kämpfer festzulegen. Im zwölften Final Fantasy Teil wird der geheimnisvolle Charakter zusätzlich von seinem Freund Enkidu begleitet. Bei dieser Begegnung wird klar, dass Gilgamesch auf der Suche nach legendären Schwertern ist. Da er auch die Waffen einzelner Protagonisten dazuzählt, versucht er, die begehrten Waffen als Wetteinsatz in einem Kampf zu gewinnen. Er taucht nebenbei bemerkt auch im zweiten Teil der *Final Fantasy XIII* Trilogie auf und bietet den Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit, ihn in der Arena von Walhalla herauszufordern.

Der Charakter Gilgamesch ist so gesehen hauptsächlich als Teil verschiedener Gameplayphasen zu beschreiben. Er taucht mit einigen Ausnahmen kaum in der Handlung auf, sondern nur während bestimmter Kämpfe, die es zu bestreiten gilt. Aufgrund seiner etwas seltsamen Persönlichkeit und seiner immer wiederkehrenden Auftritte, haben sich die Begegnungen mit Gilgamesch nicht nur als spannende Gameplay Herausforderung etabliert, sondern auch als so genannter Running Gag der Fantasyserie. An den gerade beschriebenen Beispielen lässt sich erkennen, dass das Mythen-Recycling mit einer gewissen Flexibilität auf verschiedenen Ebenen zum Einsatz kommen kann. Gleichzeitig lässt sich dadurch ein besseres Zusammenspiel zwischen ebendiesen Ebenen herbeiführen und teilweise den bereits erwähnten nahtlosen Übergang zwischen Gameplay und Handlung zu erzeugen.

4.7. Die Musik als unterstützendes Element des Mythen-Recyclings

Neben den Ebenen Handlung und Gameplay, auf die bereits näher eingegangen wurde, spielt die Musik in Computerspielen auch eine nicht zu unterschätzende Rolle. Sie ist ein fast omnipräsentes Element, das dazu eingesetzt wird, meist das gesamte Spiel melodisch zu untermalen. Sie erfüllt somit, nebenbei bemerkt, die gleiche Funktion wie beispielsweise die Filmmusik in den meisten Film- und Fernsehproduktionen.

In der Final Fantasy Reihe nimmt die Musik hierbei auch einen wichtigen Platz ein. Besonders in den Zeiten, in denen den einzelnen Charakteren eines jeweiligen Spiels aus technischen Gründen keine Stimme verliehen werden konnte, wurde die Musik eingesetzt, um diese mehr oder weniger große Lücke zu füllen. Doch auch wenn die einzelnen Figuren mittlerweile ihre Synchronstimmen erhalten haben, hat die Musik keinesfalls an Bedeutung eingebüßt. Betrachtet man die Kompositionen des Final Fantasy Komponisten Nobuo Uematsu, wird schnell klar, wie die Musik in der Final Fantasy Reihe für eine gezielte Wirkung innerhalb des jeweiligen Spiels eingesetzt wird. Uematsu komponiert seit dem ersten

Final Fantasy Teil die Musik für die einzelnen Produktionen. Seit Final Fantasy X hat er Unterstützung von anderen Komponisten wie Masashi Hamauzu erhalten. Auch wenn er seitdem aufgrund der Arbeitsmenge nicht mehr an jeder Episode mitarbeiten konnte, hat er dennoch die Serie aber maßgeblich musikalisch geprägt.

Uematsu arbeitet viel mit so genannten Leitmotiven. Dies bedeutet, dass jeder Situation oder jedem Charakter ein eigenes musikalisches Thema gewidmet wird. Auch verschiedene Geschehnisse oder Orte sind musikalisch untermalt. Es wird dabei immer eine Stimmung erzeugt und den Rezipienten vermittelt⁴⁸. Beispielsweise werden traurige oder lustige Geschehnisse dementsprechend musikalisch in Szene gesetzt, um diese zusätzlich zu unterstreichen. So kann man hier auch auf die zuvor genannten Beispiele mit mythologischem Kontext eingehen. Bei dem Kampf gegen den Antagonisten Kefka in Final Fantasy VI wurde von Uematsu, ein musikalisches Thema komponiert, das den Spielerinnen und Spielern die bereits vorhandene religiöse Thematik weiter vermittelt. In diesem Fall wurde vom Komponisten unter anderem Orgelmusik eingesetzt. Die Orgel wird meistens sofort mit einem kirchlichen bzw. sakralen Hintergrund verbunden. So wird hier ein musikalischer Stil eingesetzt, der sehr an die berühmte Toccata in d-moll von Johann Sebastian Bach erinnert. Genannter Assoziationseffekt soll besonders von diesem Instrument ausgelöst werden. Damit wird, wenn auch indirekt, das mythologische bzw. religiöse Thema verdeutlicht. Das Handlungsthema wird somit nicht nur visuell, sondern audiovisuell wahrgenommen. Dies gilt auch für Uematsus Komposition als Begleitthema des Endkampfs von Final Fantasy VII. Die bereits erwähnte Thematik des gefallenen Engels wird vom Soundtrack „One Winged Angel“ unterstützt. Dieses ist eines der bekanntesten Musikthemen des siebten Teils, wenn nicht des gesamten Final Fantasy Universums geworden. Obwohl sich der Komponist hier nicht primär von einem sakralen Musikstil inspiriert hat, untermalt die Musik doch die vom Spiel zu diesem Zeitpunkt erzeugte Thematik. Das Stück „One Winged Angel“ wurde auch mit einem Text versehen, der die Wirkung durch den Chorgesang verstärken soll. Hierfür hat der Komponist Teile des Textes des berühmten Werks „Carmina Burana“ aus dem 13. Jahrhundert verwendet⁴⁹, welches bekanntlich vom Komponisten Carl Orff vertont wurde. Trotz der Tatsache, dass die originalen Inspirationsquellen keinen hervorstechenden religiösen Hintergrund besitzen, erzielt Nobuo Uematsus Komposition den gewünschten Effekt während der Spielsequenz.

⁴⁸ Vgl. Thiel, 1973, S.303

⁴⁹ Vgl. <http://cetraconnection.net/final-fantasy-vii/lyrics/> (Stand 10.11.2014)

Auch in Final Fantasy X wird sehr stark mit Leitmotiven gearbeitet. Während des gesamten Abenteuers kommt besonders eine Melodie zur Geltung. Es handelt sich dabei um den so genannten *Song of Prayer*, der auch einen Text besitzt und somit stimmlich und musikalisch interpretiert wird. Die Welt von Final Fantasy X ist sehr religiös geprägt, was in der Handlung eine sehr wichtige Rolle spielt. Die angesprochene Melodie unterstreicht diese Tatsache zusätzlich mit der Wirkung ihres eigenen Stils und wirkt auch hier als Leitmotiv. Im Laufe der Handlung bekommen die Spielerinnen und Spieler den *Song of Prayer* besonders während wichtiger Ereignisse innerhalb der Handlung zu hören. Die Protagonisten besuchen nämlich auf ihrer langen Reise verschiedene Tempel, die in ihrer Welt zu finden sind und die wichtige Orte der Religion der Final Fantasy X-Welt darstellen. In jedem der Tempel wird der bereits erwähnte *Song of Prayer* a capella intoniert, was den religiösen Aspekt des Orts besonders unterstreicht. Dies geschieht zum Teil einstimmig aber auch mehrstimmig, wobei der Gesang oft an den musikalischen Stil von gregorianischen Chorälen erinnert. Doch auch außerhalb der einzelnen besuchten Tempel findet man das angesprochene Leitmotiv, das jedoch rein musikalisch interpretiert wird. Dabei wird den Rezipienten das Thema innerhalb anderer musikalischer Stücke vorgetragen, während eine beispielsweise geheimnisvolle oder traurige Stimmung erzeugt wird. Das eingebaute Leitmotiv in einer anderen Melodie lässt die Spielerinnen und Spieler jedoch den religiösen Hintergrund eines gewissen Ereignisses während des Spiels nicht vergessen. Da der *Song of Prayer* im gesamten Spiel immer wieder in den verschiedensten Formen vorkommt, findet bei den Rezipienten nicht nur eine Assoziierung zur religiösen Thematik statt, sondern das musikalische Leitmotiv wird mit der Zeit auch zum Teil unbewusst wahrgenommen. Dies liegt nicht nur an der Tatsache, dass es sich hierbei um Hintergrundmusik handelt, sondern auch daran, dass das immer wiederkehrende Motiv im Inhalt anderer Themen sozusagen verpackt ist. Die Aufmerksamkeit der Nutzer zu bestimmten Zeitpunkten der Handlung ist jedoch meistens auf die einzelnen Geschehnisse gerichtet, wobei die gespielte Musik oft nicht sofort bewusst gehört wird. Dennoch erfüllt die Hintergrundmusik ihre wichtige Rolle, in dem sie bestimmte Gefühlslagen, spannende Situationen, aber auch gewisse Thematiken musikalisch unterstreicht⁵⁰.

Genannte Beispiele zeigen also, dass die Musik als akustisches Medium zu bestimmten Anlässen den gewünschten Wiedererkennungseffekt verstärken kann. Die Wirkung der eingesetzten Hintergrundmusik ist jedoch nicht nur im Final Fantasy Universum zu finden,

⁵⁰Vgl. Stingel-Voigt, 2014 S.226

sondern wird häufig von den verschiedensten Spielentwicklern für ihre Produktionen passend angewendet.

5. Weitere Computerspiele mit Einsatz von Mythen-Recycling

Anhand der gerade durchgeführten Analyse der Final Fantasy Reihe lässt sich ein Zusammenspiel verschiedener mythologischer Konzepte und Strategien erkennen, die eine mosaikähnliche Gesamtstruktur jenes Universums bilden. Doch nicht nur die Final Fantasy Spielreihe nutzt die Möglichkeit des Mythenrecyclings, sondern auch andere Computerspiele haben dieses Phänomen eingesetzt, um das Interesse der Spielerinnen und Spieler zu wecken. Dabei sollen nun verschiedene Möglichkeiten aufgezeigt werden, welcher sich die Produktionen bedienen, um ihre Geschichte zu erzählen.

5.1. Die Prince of Persia Reihe

5.1.1 Prince of Persia - The Sands of Time

Parallel zur Final Fantasy haben auch andere Videospiel- bzw. Computerspielreihen das Phänomen des Mythen-Recycling für sich entdeckt. So auch *Prince of Persia - The Sands of Time* und seine Fortsetzungen. Der Ursprung der gesamten Reihe basiert auf dem 1989 erschienenen Spiel *Prince of Persia*, des Entwicklers Jordan Mechner. Mechner hatte sich, für den heutzutage als *Prince of Persia (Classic)* bekannten Teil der Serie unter anderem vom Film *Der Dieb von Bagdad* (1940) inspiriert⁵¹. Dieser selbst ist den Märchen von 1001 Nacht nachempfunden, was sich auch im angesprochenen Spiel widerspiegelt. Letzteres hat lediglich eine sehr einfache Handlung, bietet aber für die SpielerInnen durchaus ein interessantes Konzept auf, das sich auch aus dem Gameplay herauskristallisiert. So steuert man einen Protagonisten, dem so genannten Prinzen, dessen Aufgabe es ist die Prinzessin vor dem Bösen Wesir zu retten. Das ganze Geschehen spielt sich in einem Palast ab. So beginnt man das Abenteuer im Kerker des Palastes und muss einen sicheren Weg an Fallen und Gegnern vorbei finden. Die Prinzessin wartet im obersten Turm auf ihren Retter. Das Abenteuer ist so angelegt, dass die Spielerinnen und Spieler nur genau eine Stunde Zeit

⁵¹ Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=04Y AoJa5f0I> (Stand 12.04.2014)

haben, die Prinzessin zu retten. Ein Ablauf dieser in Echtzeit ablaufenden Frist bedeutet das Scheitern der Aufgabe des Prinzen.

Das Konzept der Zeit wurde von den Entwicklern des französischen Konzerns Ubisoft in *Prince of Persia – The Sands of Time* (2003) und den dazugehörigen Teilen wieder aufgegriffen. Für die Handlung wurde wieder eine Atmosphäre geschaffen, ähnlich den Erzählungen von *1001 Nacht*, gemeinsam mit der persischen Mythologie. Der Prinz von Persien, der hier wiederum keinen Namen trägt, findet während der Eroberung eines fernen Königreichs verschiedene geheimnisvolle Artefakte, wie den Dolch der Zeit und eine riesige Sanduhr, die den Sand der Zeit enthält. Durch eine List eines verräterischen Wesirs des eroberten Königreichs, entfesselt der Prinz den Sand der Zeit und kann nicht verhindern, dass sich alle um ihn herum mit Ausnahme des Wesirs und einer Prinzessin in untote Sandkreaturen verwandeln. Die gesamte Handlung spielt wie im ursprünglichen Spiel in einem riesigen Palast und bildet sozusagen eine Einheit des Orts. Doch auch hier sticht das Thema der Heldenreise hervor, denn es findet im Laufe des Abenteuers eine Entwicklung des Protagonisten statt. Die Reise lässt sich hier durch die Gegebenheiten des Ortes in einem viel kleinerem Rahmen erkennen. Der Held erkennt seine Fehler und versucht die Geschehnisse rückgängig zu machen. Dies wird durch den Dolch der Zeit möglich, dessen Fähigkeit die Zeit zu verlangsamen oder sie kurzzeitig zurückzudrehen, man im Spiel einsetzen kann. Der Prinz, der zwar den Sand der Zeit nutzt um sein Ziel zu erreichen, steht aber ständig Gefahren gegenüber, die von diesem verursacht werden. So lässt sich hier eine Dichotomie erkennen, die das ganze Spiel hindurch den Gegensatz zwischen Leben und Tod thematisiert. Während des Abenteuers bekommen die SpielerInnen und somit der Held die Gelegenheit verschiedenen Brunnen zu trinken, die im ganzen Palast zu finden sind. Mit dem Wasser, das sie enthalten, kann der Prinz den erlittenen Schaden lindern und sich heilen. Das Wasser symbolisiert hier daher das lebensspendende Element.

Prince of Persia - The warrior within übernimmt als Fortsetzung der Handlung des ersten Teils dieses Konzept. Die Spielerinnen und Spieler verkörpern diesmal wieder den Prinzen, der obwohl er die Geschehnisse des ersten Teils rückgängig machen konnte, von einer geheimnisvollen und gefährlichen Kreatur gejagt wird. Bei dieser Kreatur handelt es sich um den Wächter der Zeit, den so genannten Dahaka, welche die Aufgabe hat, jeden zu bestrafen, der die Zeit verändert. Dieses Wesen stammt aus der persischen Mythologie und wird dort als Azi Dahaka bezeichnet. Dabei handelt es sich um ein gefährliches Ungeheuer, dass laut eines

alten Mythos in einen Berg am Kaspischen Meer eingesperrt wurde⁵². Dieser Punkt wird in der Handlung des Spiels von der Tatsache unterstrichen, dass der dort vorkommende Dahaka eine monströse Kreatur des Sandes ist und selbst seine Opfer zu Sand verfallen lässt. Während jedoch der Prinz auf Wasser angewiesen ist, schadet genau dieses lebensbejahende Element dem Dahaka.

Neben dem Kampf der Prinzen gegen den Dahaka, der diesen ununterbrochen jagt, versucht der Held mithilfe seiner Fähigkeiten die Zeit zu beeinflussen. Er erhofft sich damit das Ende der erwähnten Jagd, die auf ihn gemacht wird. So zeichnet sich hier auch eine unterschwellige ödipusähnliche Thematik aus der Handlung ab. Diese ist hier lediglich auf die Erfüllung oder Verhinderung einer selbsterfüllenden Prophezeiung zu sehen. Genau wie Ödipus, der verhindern wollte, dass sich seine unheilvolle Prophezeiung erfüllt, findet hier ein Kampf gegen das Schicksal statt. Die Spielerinnen und Spieler, die von der Handlung her denselben Wissensstand haben wie der Prinz, erleben so mit, wie der Held versucht, sein eigenes Schicksal zu ändern. Er möchte die Erschaffung des Sands der Zeit verhindern, ist aber in Wirklichkeit derjenige, der ihn letztendlich durch seine Entscheidungen und Taten erschafft. Der Prinz muss also seinen Kampf gegen den Dahaka bis zum Zeitpunkt weiterführen, wo er einen Weg findet, diesen zu besiegen.

5.1.2. Prince of Persia (2008)

Nachdem bereits drei von vier Teilen der *Prince of Persia - Sands of Time* Tetralogie erschienen waren, suchten die Entwickler des Spielentwicklers Ubisoft einen neuen Ansatz.

Mit dem einfach *Prince of Persia* genannten völlig neuen Spiel wurde die Thematik der Zeit, sowie der Elemente Sand und Wasser, beiseitegelassen. Man entschloss sich als neuen Anfang eine Handlung zu erfinden, die zwar die Grundzüge der Vorgänger aufweisen, aber sonst eine andere Richtung einschlagen sollte. So hat auch der neue Teil unter anderem die Einheit des Ortes beibehalten. Wiederum gibt es einen namenlosen Helden, der nur als Prinz bezeichnet wird.

Der Held befindet sich zu Beginn des Abenteuers auf einer langen Reise und gelangt durch einen Sandsturm an einen abgelegenen, völlig unbekannten Ort. Der Protagonist, der wie sich herausstellt, lediglich den Spitznamen „Prinz“ trägt, begegnet dort der echten Prinzessin namens Elika. Er entdeckt in weiterer Folge die Geheimnisse des Ortes, an den es ihn

⁵² Vgl. Cavendish, Ling, 1985, S.41

verschlagen hat. So erfährt er, dass sich dort das Gefängnis des Gottes Ahriman befindet. Der wurde dort vor langer Zeit eingesperrt und droht nun seiner Gefangenschaft zu entfliehen, was verhindert werden muss.

Diese völlig neue Handlung setzt als Konzept die Schlüsselfiguren der persischen Mythologie ein. Zudem handelt es sich hier, wie bei den Vorgängern der Reihe, um ein monothematisches Konzept aus mythologischer Sicht. Anders als im Final Fantasy Universum werden nur Figuren und Anspielungen aus Mythen von ein und derselben Herkunft verwendet. Das Abenteuer rund um diesen neuen Helden thematisiert den absoluten Gegensatz zwischen zwei Göttern, Ormazd und Ahriman. Ormuzd, der auch Ahura Mazda genannt wird, verkörpert in der persischen Mythologie unter anderem das Licht und die Weisheit. Er gilt somit als Kraft des Guten. Ihm gegenüber steht Ahriman, der Gott der Finsternis, der auch das Böse verkörpert. Hinzuzufügen ist, dass diese zwei Gottheiten in den persischen Mythen gegnerische Seiten vertreten, dennoch aber völlig gleichgestellt sind⁵³. Anders als in der christlichen Mythologie mit dem gefallenen Engel Luzifer, stehen sich die zwei Gottheiten gleichberechtigt gegenüber. Die Handlung von *Prince of Persia* geht auch auf diese Tatsache ein. Sie liefert sogar eine Vorgeschichte zu den Geschehnissen zwischen den beiden Göttern, wie den Grund für Ahrimans Gefangenschaft, nach einem langen Kampf mit seinem immerwährenden Gegner Ormazd. Im Laufe des Spiels ist es dann die Aufgabe der Spielerinnen und Spieler, die den Prinzen steuern, den Einfluss des bösen Gottes zu mindern, in dem verschiedene Gebiete von seiner Dunkelheit gereinigt werden. Der Held schafft dies mithilfe seiner Begleiterin, der Prinzessin Elika, die über die Kraft des Lichts verfügt und im Namen des Gottes Ormazd handelt. Letzterer tritt jedoch in der Handlung nicht in Szene und der Verbleib des göttlichen Wesens bleibt bis zuletzt ein Geheimnis.

Mit den Spielen der Prince of Persia Reihe und insbesondere mit der Produktion aus dem Jahr 2008 wurde neben dem wichtigen Gegensatz zweier Elemente ein kulturspezifisches mythologisches Thema aufgefasst. Dieses wurde im Vergleich zu anderen mythologischen Stoffen bisher eher selten von Spielentwicklern aufgegriffen und behandelt. Geschichten aus anderen Kulturkreisen, wie die Mythologie der Griechen sind indessen viel besser vertreten und werden dementsprechend eingesetzt, was im nächsten Punkt näher behandelt wird.

⁵³ Vgl. Cavendish, Ling, 1985, S.41

5.2. Die God of War Reihe

5.2.1. Kratos als Antiheld

God of War und seine Fortsetzungen sind ab dem Jahr 2005 erschienen. Es handelt sich bei diesen Spielen, um Produktionen der Sony Computer Entertainment Studios Santa Monika. Die Verantwortlichen für die Entwicklung der verschiedenen Teile haben in diesen so genannten *Action-Adventure Games* ein ganz besonderes Konzept in die Tat umgesetzt. So wird auch hier Mythen-Recycling verwendet, und zwar für eine Gesamthandlung, die in der griechischen Antike spielt. So eröffnet sich den SpielerInnen eine Welt aus griechischer Mythologie. Diese ist der Handlung angepasst, spielt aber trotzdem im Zeitalter, das von den ursprünglichen griechischen Mythen dargestellt wird.

Der von den Spielerinnen und Spielern gesteuerte Protagonist ist der spartanische Krieger Kratos. Dieser hat geschworen, dem Gott des Krieges Ares zu dienen, da der Gott ihn vor dem Tod gerettet hat. Nachdem Ares ihn betrogen hat, in dem er dafür sorgte, dass Kratos seine eigene Familie unfreiwillig tötet, wendet sich der Kämpfer von der Gottheit ab. Von diesem Zeitpunkt an schwört der Krieger Vergeltung und beginnt einen Rachfeldzug gegen den Kriegsgott. Betrachtet man den Hauptcharakter Kratos, sowie seine Taten und Motive, ist es schwer, ihn als Held im herkömmlichen Sinn zu bezeichnen. Er verkörpert vielmehr den perfekten Antihelden.

Der Antiheld an sich fällt vielmehr durch seine Schwächen als durch seine Stärken auf. Dies gilt auch für Kratos, der hauptsächlich vom ständigen Wunsch nach Rache angetrieben wird. Auch die Alpträume und Visionen, die ihn Tag und Nacht plagen, lindern seine negativen Gefühle nicht, sondern verstärken sie nur noch. Dieser Zustand und die eigene Schuld, die er sich auflädt, machen diesen Antihelden zu dem was er ist. Die Entwickler von *God of War* haben darauf geachtet, einen Charakter zu zeigen, der völlig anders auftritt, als es das herkömmliche Bild eines Protagonisten erwarten lässt. David Jaffe, einer der kreativen Köpfe des Produktionsteams, beschreibt Kratos selbst unter anderem als wütend, brutal und asozial⁵⁴. Genau diese Eigenschaften verleihen dem Hauptcharakter sein kraftvolles Image und sorgen für eine ständig aufgeladene Atmosphäre innerhalb der Handlung. Doch genau diese Atmosphäre ist ein wichtiger Punkt des Spiels, da sie sozusagen die Aura des gezeigten Antihelden bildet. Kratos, der von seinem Zustand gequält wird, zieht gleichzeitig die Kraft, die er braucht aus diesen negativen und zerstörerischen Gefühlen, um seine gefährlichen

⁵⁴ Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0> (Stand 18.03.2014)

Abenteuer zu bestehen. Sein Ziel ist es, nicht zuletzt den Gott des Krieges, Ares selbst zu stürzen, was an sich eine scheinbar unmögliche Aufgabe darstellt. Im Gegensatz zu den Göttern, die über Unsterblichkeit verfügen, zeichnet sich Kratos durch seine physische Verletzbarkeit und nicht zuletzt seine Sterblichkeit aus. Dennoch handelt er oft, als würde seine Sterblichkeit keine Rolle spielen und begibt sich innerhalb der Handlung in besonders gefährliche Situationen. Auch anderen Charakteren gegenüber handelt er seiner Art entsprechend. Es fällt in dieser Hinsicht besonders die Tatsache auf, dass Kratos sich von nichts und niemandem aufhalten lässt. Jede Figur, die sich ihm in den Weg stellt, muss mit einem Kampf gegen den zornigen Antihelden rechnen. Letzterer zeigt sich aufgrund seiner jahrelangen Kampferfahrung meist rasch überlegen, auch wenn die Gegner eine große Gefahr darstellen.

Betrachtet man die Persönlichkeit und Kratos' Taten innerhalb der Handlung, so wird schnell klar, dass der Hauptcharakter lediglich sein Ziel erreichen möchte, aber alles außerhalb des Kampfs für ihn unwichtig geworden ist. Diese Tatsache wird sofort am Anfang der Handlung des ersten Spiels klar, da den Spielerinnen und Spielern gezeigt wird, wie Kratos sich von einer Klippe in den Tod stürzt. Gleichzeitig schildert eine Erzählerin sein Leben und seine kürzlich erlebten Taten und informiert dadurch den Rezipienten des Mediums über den Grund für Kratos' Handeln. Die Handlung des ersten Teils wird somit als interaktive Rückblende gezeigt, die nicht nur das spielerische Erlebnis beinhaltet, sondern auch Kratos' Erlebnisse bis zu jener scheinbar endgültigen Entscheidung. Im Laufe des Spiels, steuert man also den Hauptcharakter in seinem Kampf gegen die verschiedensten Gegner, um einen Weg zu finden, den von Kratos verhassten Kriegsgott Ares zu besiegen. Nachdem man Kratos in den Kampf gegen Ares geführt und diesen besiegt hat, ist das ultimative Ziel erreicht. An dieser Stelle endet die Rückblende und das Geschehen kehrt zum tödlichen Sturz von Kratos zurück. Hier tritt die einzige Verbündete von Kratos in Aktion. Die Göttin Athene rettet den Antihelden im letzten Moment vor seinem unmittelbaren Ende und bietet ihm Ares' Position als Kriegsgott an. Diese plötzliche Wende wird als erzähltechnisches Mittel eingesetzt, um nicht nur für eine überraschende Richtungsänderung in der Handlung zu sorgen, sondern auch als Belohnungseffekt zu fungieren. Kratos wird dadurch nicht als vollkommen tragischer Antiheld dargestellt. Durch seine Taten als Sterblicher hat er sich einen Platz unter den Göttern erkämpft. Die Art, wie der Antiheld während des Abenteuers gezeigt wird, entspricht aber auch der Umgebung, in der er sich bewegt. So wurde hier ein aus griechischer Mythologie erzeugtes Universum geschaffen, das hauptsächlich eine harte und geheimnisvolle Welt zeigt, voller überraschender Ereignisse und Begegnungen.

5.2.2. Die Darstellung der griechischen Mythologie in der God of War Reihe

In der God of War Reihe bewegen sich die Spielerinnen und Spieler, wie bereits angedeutet, in einem Universum konzentrierter griechischer Mythologie. Während man den Antihelden Kratos steuert, um dessen Ziele zu verwirklichen, kommt es zu einer Vielzahl von Begegnungen mit bekannten Figuren der angesprochenen Mythen. So begegnet Kratos namhaften Gottheiten wie Ares, der der Antagonist des ersten Teils ist oder der Weisheitsgöttin Athene, die dem Hauptcharakter hilft. Mit den zwei Fortsetzungen wird die Handlung aber um ein Vielfaches weitergesponnen und zeigt den weiteren Verlauf von Kratos' Erlebnissen nach dem ersten Spiel. In *God of War II* und *III* tritt ein neuer Antagonist auf. Bei diesem handelt es sich um den Gott Zeus höchstpersönlich. Nachdem nämlich Kratos zum neuen Kriegsgott erhoben wird, verschwören sich die meisten Götter des Olymps gegen ihn, mit dem Ziel, den ehemaligen Sterblichen zu stürzen. Hierbei kommt auch das Thema des Verrats zur Geltung, das im ersten Spiel lediglich angesprochen wird. In den Fortsetzungen aber während der Handlungen der nachfolgenden Teile direkt gezeigt wird. Genau das sich wiederholende Muster des Verrats an Kratos treibt den Antihelden zu weiteren Kämpfen und Rachefeldzügen an. Zu Beginn von *God of War II* wird Kratos von Zeus seiner Macht beraubt und getötet. Damit beginnt ein Kampf gegen die Gesamtheit der Götter und ihren Anführer, der bis zum Ende des dritten Teils andauert. Der Protagonist wird nämlich nach seiner Ermordung durch den Göttervater aus dem Hades befreit, um als Unterstützung der Titanen gegen die Götter zu ziehen. Die Tatsache, dass sich Kratos als einer der Söhne des Zeus herausstellt, unterstreicht den Konflikt, den der Antiheld gegen die Götter führt. Der Status als Halbgott reiht somit Kratos szenarisch in die zahlreiche Liste von griechischen Helden ein, von denen so mancher einen göttlichen Elternteil wie Zeus hat. Die Rede ist von Helden wie Herakles oder Perseus. Letztere kommen als bekannte Persönlichkeiten der griechischen Mythologie auch im God of War Universum vor. Während die Spielerinnen und Spieler den Protagonisten durch die verschiedensten Orte der griechischen Antike führen, bekommen sie bekannte Städte wie Rhodos oder Athen zu sehen. Kratos bereist aber auch den Hades, wo es zu Begegnungen mit dem Gott der Unterwelt kommt, sowie die Inseln des Schicksals, wo die Moiren als Schicksalsgöttinnen ihr Werk verrichten. Schließlich kommt es am Ende des dritten Teils zum entscheidenden Kampf zwischen Zeus und Kratos auf den Höhen des Olymps. Die Handlung bietet somit in den verschiedenen Teilen das an, was man vorsichtig als Schnelldurchlauf der griechischen Mythologie bezeichnen könnte. Auch die Gegner, die im Lauf der Spiele besiegt werden

müssen, entsprechen diesem Muster. So tritt Kratos nicht nur Horden von Zyklopen, Minotauern, oder anderen Kreaturen der Mythologie gegenüber. Auch Medusa, sowie Helden wie Perseus oder Theseus stellen sich dem Antihelden in den Weg und werden von ihm allein aus diesem Grund besiegt.

Kratos wird somit als Protagonist dargestellt, der in den Kampf gegen sein eigenes Universum zieht. Der Tod folgt dem Antihelden auf Schritt und Tritt, was zum Gesamtkonzept der Spielreihe gehört. So endet nicht nur die Begegnung mit verschiedenen Helden mit deren Ableben, sondern Kratos befreit beispielsweise auch den Titanen Prometheus aus seiner grausamen Gefangenschaft durch Zeus, indem er ihm förmlich den Tod schenkt. Als der Protagonist schließlich nach einem harten Kampf mit dem Sieg über Zeus die Götter des Olymps besiegt hat, beschließt er die errungene Macht nicht für sich selbst zu nutzen, sondern schenkt den Menschen die Freiheit ihr Schicksal selbst zu entscheiden, indem er sich selbst opfert. Mit dem, nach dem gleichnamigen Titanensohn⁵⁵ genannten Hauptcharakter Kratos, wurde ein Protagonist erschaffen, der zum einen den Gepflogenheiten der griechischen Mythen entspricht, gleichzeitig aber alles daran setzt, die Zeiten der Götter und ihrer Untergebenen zu beenden.

Die God of War Reihe bietet somit den Nutzern einen Einblick in ein Universum, das der griechischen Mythologie nachempfunden ist. Der Charakter sowie die Handlung sind frei erfunden. Dies erlaubt jedoch den Entwicklern eine kreative Freiheit, was die Zusammenstellung verschiedener Gegebenheiten der griechischen Mythologie betrifft. Einerseits werden verschiedene zusammenhängende Elemente der einzelnen griechischen Mythen verwendet, wie die Weltanschauung der alten Griechen, was ihre Welt, den Hades oder den Olymp, betrifft. Andererseits wiederum werden verschiedene Zusammenhänge absichtlich auseinandergerissen, um sie in einem neuen Kontext innerhalb der Spiele wieder zusammenzufügen, wie verschiedene Helden, die an Orten gezeigt werden, welche diese laut Mythen nie betreten haben. Dies erzeugt gleichzeitig einen Überraschungs- aber auch einen Wiedererkennungseffekt bei den Rezipienten während des Spielverlaufs.

⁵⁵ Vgl. Grant, Hazel, 1993, S.90

5.3. Die Tomb Raider Reihe

5.3.1. Die zwei Ebenen des Tomb Raider Universums

Die unter dem Namen Tomb Raider erschienene Spielreihe wurde vom Spielentwickler Toby Gard erfunden. Im Jahr 1996 wurde der erste Teil veröffentlicht und es sind seitdem zahlreiche Fortsetzungen und Neuauflagen bis heute erschienen. In den verschiedenen Spielen der Reihe steuern die Spielerinnen und Spieler eine Protagonistin namens Lara Croft. Die Heldin ist eine Archäologin, die sich in jedem Teil auf die Suche nach verschiedenen, wertvollen, meist mythischen Artefakten macht. Bei genauer Betrachtung des gerade beschriebenen Konzepts merkt man die Anlehnung an manche Spielfilmhelden. Den meisten Nutzern kommt höchstwahrscheinlich der Gedanke an Stevens Spielbergs bekannte Filmreihe rund um den Archäologen Indiana Jones in den Sinn.

Jede Episode der Spielreihe ist zwar Teil desselben Universums, hat aber eine größtenteils eigenständige Handlung. So hat die Protagonistin in jedem Spiel der Saga ein neues Ziel, wobei nur die Umgebungen, wie beispielsweise alte Tempel, Ruinen oder Höhlen, ein wiederkehrendes Motiv bilden. Lara Crofts Reisen in den einzelnen Spielen sind hier als archäologische Expeditionen zu verstehen. Dabei werden den Spielerinnen und Spielern zwei Ebenen im Tomb Raider Universum gezeigt. Die Heldin agiert in einer realistischen Welt, gleich der der Rezipienten. Im Laufe des jeweiligen Abenteuers ändert sich dies allmählich, während die Heldin immer tiefer in verlassene Areale vordringt, um diese zu erkunden. Da sie meist auf der Suche nach mythischen Artefakten oder Orten ist, erzeugt die Suche und der Erfolg der Expedition einen nahtlosen Übergang von der realen Welt in die Welt der Mythen. Jede Entdeckung der jungen Archäologin geht letztendlich mit übernatürlichen Ereignissen einher, wobei diese auch Begegnungen mit bösen Gottheiten, wie dem ägyptischen Gott Seth oder geheimnisvollen Kreaturen, einschließen. Ein Beispiel dafür ist die Handlung von *Tomb Raider Anniversary*, eine überarbeitete Neuauflage des ersten Spiels der Tomb Raider Saga. Lara Croft wird hier von einer reichen Industriellen namens Jacqueline Natla gebeten, mehrere verschollene Teile eines geheimnisvollen Artefakts, dem „Scion“, zu finden. Nachdem sie verschiedene Kontinente der Welt bereist hat, führt ihre Suche die Archäologin bis in die verschwunden geglaubte Stadt Atlantis. Gleichzeitig entpuppt sich Laras Auftraggeberin Natla als einzige Überlebende von drei Gottheiten, die vor Urzeiten über Atlantis geherrscht haben. So ist Natla auch die Antagonistin in dieser Handlung, da sie mit dem wieder beschafften Artefakt die Welt erobern möchte, was Lara schließlich verhindern kann. Einige bestimmte Punkte dieser Handlung wurden auch in den darauf folgenden Teilen

Tomb Raider Legend und *Tomb Raider Underworld* wieder aufgegriffen. Die Handlung von *Tomb Raider Legend* spielt zeitlich nach Laras Entdeckung der Stadt Atlantis. Diesmal ist die Heldin auf der Suche nach dem legendären Schwert Excalibur und der geheimnisvollen Welt Avalon aus der Artussage. Während die Protagonistin auf ihrer Suche in verschiedene Länder rund um den Globus reist, stellt sich heraus, dass es mehrere legendäre Schwerter gab. Um diese haben sich verschiedene Heldenmythen gebildet und die Schwerter wurden anders benannt. Die Spielerinnen und Spieler können schließlich gegen Ende des Abenteuers neben der Protagonistin, die nun in Besitz eines der magischen Schwerter ist, somit auch die wertvolle Klinge steuern.

In der Handlung dieses *Tomb Raider* Teils fällt sehr schnell die Verwendung des Konzepts der Heldenreise von Josef Campbell sowie Levi Strauss' Mythentheorie auf. Obwohl diese nicht namentlich genannt werden, kommen dennoch ihre Theorien innerhalb der Handlung kurz zur Sprache bzw. lassen sich ansatzweise als solche erkennen. Somit ist das Thema der Heldenreise in *Tomb Raider Legend* doppelt zu finden. Zum einen ist sie auf die Protagonistin selbst bezogen, die ihr Abenteuer zu bestreiten hat, zum anderen bilden die archäologischen Erkenntnisse der Heldin rund um das bzw. die legendären Schwerter, die Theorie ein weiteres Mal ab.

5.3.2. Lara Croft als Heldin

Neben den gerade beschriebenen Abenteuern ist es auch interessant einen Blick auf die Persönlichkeit und die Hintergründe der Heldin zu werfen und die Art, wie diese die Handlungen beeinflussen. Lara Croft tritt in ihrer Rolle als Protagonistin als moderne, selbstsichere und emanzipierte Frau auf. Aufgrund guter Familienverhältnisse ist sie wohlhabend und gebildet. Im Gegensatz zu anderen Protagonistinnen, wie zum Beispiel Terra aus *Final Fantasy VI*, benötigt sie größtenteils keine Hilfe und agiert völlig selbstständig auf ihren Reisen. Obwohl sie Verbündete hat, bieten diese nur aus der Ferne, in Form von Funksprüchen, Unterstützung an, wie beispielsweise in *Tomb Raider Legend*. Die Heldin ist dafür gut im Nahkampf und in der Nutzung verschiedener Waffengattungen ausgebildet. Lara wirkt aber mit ihrem Image als moderne weibliche Heldin trotz allem nicht unverwundbar oder überheblich. Die Einzelgängerin geht zwar meist auf Reisen und erlebt ihre Abenteuer nicht aus Notwendigkeit, sondern weil sie dies so will. Dennoch spielt die Vergangenheit eine Rolle, da sie ihre Eltern früh verloren hat. Letztere waren ebenfalls Archäologen und haben den Werdegang der Protagonistin maßgeblich beeinflusst. Besonders während Laras Suche

nach Excalibur spielt das Verschwinden ihrer Mutter eine große Rolle. So möchte die Heldin im Laufe ihres Abenteuers nicht nur mehr über den Verbleib ihrer Mutter herausfinden, sondern handelt gleichzeitig aus einem völlig anderen Motiv. Sie möchte ihre Entdeckung in Form des legendären Schwerts, der Welt als Wissenschaftlerin vorstellen. Somit soll der Mythos zur wissenschaftlichen Realität werden. Hier ist wieder das vorhin angesprochene Konzept des Übergangs zwischen zwei Ebenen, der realen und der mythologischen Welt, vorhanden. Genau dieses Konzept kommt in den zuletzt erschienenen Episoden der Reihe besonders zur Geltung. *Tomb Raider Underworld* spinnt die Handlung von *Tomb Raider Legend* in diesem Bereich weiter. So ist die Archäologin noch immer auf der Suche nach ihrer Mutter. Sie glaubt zum geheimnisvollen Ort namens Avalon reisen zu müssen, um möglicherweise dort das verschwundene Elternteil zu finden. Deshalb macht sie sich auf die Suche nach Thors Hammer Mjölner, da das mächtige, wiederum mythische Artefakt der Schlüssel dorthin sein soll. Neben der bereits vorhandenen Artussage wird zusätzlich in die Handlung ein Teil der nordischen Mythologie eingebunden. Damit wird auch für die Spielerinnen und Spieler, dem Tomb Raider Universum ein neues spannendes Element hinzugefügt. Außerdem steht im Vergleich zu den ersten Teilen der Spielreihe nicht nur das Abenteuer selbst im Vordergrund, sondern die persönlichen Aspekte der Heldin werden in Hinsicht auf ihre Schwächen hervorgehoben. Dies lässt die Protagonistin nicht nur sympathischer wirken und unterstreicht auch einzelne Stationen ihrer Heldenreise.

5.4. Diablo I & II

5.4.1. Der Kampf zwischen Himmel und Hölle

Die unter dem Namen *Diablo* ab 1996 erschienenen Spiele gehören zur Sparte der Rollenspiele und werden als so genannte Action-Rollenspiele bezeichnet. Die mittlerweile aus drei Teilen bestehende Diablo Reihe haben eine gemeinsame Handlung, wobei hier nur die zwei ersten Teile der Reihe behandelt werden. Den Spielerinnen und Spielern wird hier ein Universum mit Elementen des Fantasy-Genres präsentiert. Die Gesamthandlung der gezeigten Welt erstreckt sich über einen langen Zeitraum und beginnt mit *Diablo I*. Es wird ein Umfeld in Szene gesetzt, in dem ein Kampf zwischen Gut und Böse im biblischen Sinn herrscht. So ist es das Ziel des gesamten Spiels den Dämonenfürsten Diablo zu suchen und zu bezwingen. Das Spiel beginnt im kleinen Dorf Tristram, wobei eindeutig zu erkennen ist, dass sich die Handlung in einer Zeit abspielt, ähnlich der des europäischen Mittelalters. Die Aufgabe des durch die Spielerinnen und Spieler gesteuerten Helden ist die Erkundung der Kirche des Dorfes, unter der sich der Antagonist Diablo, nachdem auch die Spielreihe benannt ist, aufhält. Im Laufe des Abenteuers wird man durch die Bewohner des Dorfes mit Ratschlägen und Dienstleistungen unterstützt, während man in die Tiefen unter der Kirche hinabsteigt und sich Kreaturen wie Skeletten und Dämonen entgegenstellt. Die bösen Kreaturen, denen man begegnet, sind Diener des Antagonisten, der in der untersten Ebene, der Hölle auf den Helden wartet.

Den Rezipienten wird hiermit eine Handlung präsentiert, die sich wiederum einer religiösen Thematik bedient, genauer gesagt, dem immer währenden Kampf zwischen Himmel und Hölle nach christlichem Glauben. Im zweiten Teil der Diablo Reihe wird diese Thematik weiter ausgebaut und eine weit umfangreichere Handlung dargestellt. Die Geschehnisse von *Diablo II* finden nach den Ereignissen des ersten Teils statt, wobei trotz des Sieges über Diablo am Ende des ersten Teils dieser wieder versucht die Welt mit dem Bösen zu überziehen. Bei diesem Vorhaben wird der Antagonist von seinen zwei Brüdern, den Dämonen Mephisto und Baal, unterstützt. Wie einem sofort auffällt, sind zumindest zwei der Namen der Dämonenbrüder Bezeichnungen für den Teufel. So ist das Wort Diablo, das spanische Wort für Teufel. Auch der Name Mephisto wird mit Satan assoziiert und ist der Literatur entnommen. So wird der Teufel mit dem Namen Mephistopheles meist mit Johann Wolfgang von Goethes Werk *Faust* verbunden. Der dritte Dämon Baal hingegen, ist nach dem gleichnamigen Gott der babylonischen Mythologie benannt, wo letzterer unter anderem

die Rolle des Kriegsgottes einnimmt⁵⁶. *Diablo II* ist szenisch in vier Akte unterteilt, die die gesamte Handlung des Spiels ausmachen, wobei anzumerken ist, dass ein fünfter Akt als Erweiterung dem Spiel hinzugefügt wurde um den Kampf gegen Diablos Bruder Baal zu erläutern. Während im ersten Teil der Spielserie sozusagen die Einheit des Ortes gewahrt bleibt, da sich die gesamte Handlung im Ort Tristan abspielt, findet die Handlung des zweiten Teils an verschiedenen Orten statt. *Diablo II* setzt eine lange Reise in Szene, die den von den Spielerinnen und Spieler gesteuerten Held über einen ganzen Kontinent Richtung Osten führt. Beim angesprochenen Helden des zweiten Teils handelt es sich um einen neuen Verfechter des Guten, da der Held des ersten Teils dem Einfluss des Dämonen Diablo verfallen ist und es nun gilt, den gefallen Helden zu verfolgen. Das Diablo Universum ist eine Welt, auf der überall der Kampf zwischen Himmel und Hölle tobt. Dies wird anhand der Reise des Helden durch verschiedene Reiche im Laufe der angesprochenen Akte sichtbar, welche als Kapitel der Gesamthandlung fungieren. Im ersten Akt beginnt die Reise des Helden in einer Landschaft, ähnlich der von *Diablo I*, wobei auch das Dorf Tristram betreten wird, das mittlerweile vom Bösen überrannt wurde. Der zweite Akt spielt in einem Wüstenstaat im Nahen Osten, wo der Held den eingesperrten Erzengel Tyrael befreien muss, bevor man in den Dschungel weiterreist, der dem indischen Dschungel sehr ähnelt. Der vierte Akt spielt sich schließlich in der Hölle selbst ab, wo der neue Held gegen den Antagonisten Diablo persönlich antritt. Der fünfte und letzte Akt spielt letztendlich im Norden, wo man mithilfe eines wikingerähnlichen Volks den Dämonen Baal besiegt.

Obwohl während der gesamten Handlung des zweiten Teils hauptsächlich ein Kampf zwischen Himmel und Hölle aus biblischer Sicht thematisiert wird, werden verschiedene Kulturen in die Handlung eingefügt. Die verschiedenen Religionen der besuchten Völker werden nicht direkt gezeigt, lassen sich aber erahnen. Im Vordergrund steht hier die Dichotomie Gut gegen Böse. Hinzufügen ist auch, dass die Vertreter von Himmel und Hölle, von Engeln, insbesondere dem Erzengel Tyrael und Dämonen wie Diablo und seinen Brüdern, dargestellt werden. Diese kämpfen aber meist nicht direkt gegeneinander, sondern überlassen den Kampf hauptsächlich ihren Untergebenen bzw. Verbündeten. Die Menschen der gezeigten Welt sind größtenteils auch von diesem Kampf betroffen und entscheiden sich für eine der beiden Seiten. So werden auch hier mythologische Elemente wie der Name Baal und eine religiöse Thematik verwendet, um eine Geschichte mit heldenhaften Taten zu

⁵⁶ Eliot, 1976, S.25

erzählen. Auch das Thema der Heldenreise ist in der Diablo Reihe in einer eigenen Form präsent.

5.4.2. Die Heldenreise mit einem unbekannten Helden

Anders als bei den zuvor beschriebenen Videospielserien wie God of War oder Tomb Raider, kontrolliert man keinen Protagonisten bzw. Helden im herkömmlichen Sinn. Dieser hat nämlich keinen eigenen Namen und keine eigene Geschichte, wie man sie aus anderen Handlungen kennt. Die Handlung konzentriert sich vielmehr auf den Antagonisten Diablo und die Tatsache, dass es das Ziel ist, ihn aufzuhalten. Die Spielerinnen und Spieler kontrollieren somit lediglich einen so genannten Avatar. Also eine Figur, die innerhalb der Spielewelt gesteuert werden kann und die innerhalb gewisser Grenzen nach eigenem Ermessen personalisiert werden kann. Man bekommt die Möglichkeit, ähnlich wie beim ersten Final Fantasy Teil, eine eigene Charakterklasse zu wählen, wobei jede dieser Klassen auch hier eigene Fähigkeiten besitzt. Es sind auch beide Geschlechter vertreten und der Charakter kann vom Nutzer nach eigenem Ermessen benannt werden. Somit ist die Rolle des Protagonisten hauptsächlich im Bereich des Gameplays angesiedelt. Die Handlung selbst wird aber dadurch nicht beeinträchtigt, da das Spiel so angelegt wurde, dass verschiedene Spieler auch miteinander online die Handlung durchspielen können. Man ist also in der Spielewelt einer von vielen, die den Kampf gegen das Böse aufnehmen.

Der fehlende Handlungsinhalt rund um den Helden wird jedoch durch verschiedene spielerische Aspekte ausgeglichen, die sich nahtlos in die Gesamthandlung einfügen. So können die Spielerinnen und Spieler neben der völlig willkürlichen Personalisierung ihrer Charakterklasse auch während des Abenteuers die Spielewelt völlig frei erkunden, um währenddessen böse Kreaturen zu besiegen und neue Ausrüstungsgegenstände und Schätze zu finden. Insbesondere während der drei ersten Akte kommen die zu erkundenden Landstriche und Ruinen besonders zur Geltung. Es werden verschiedene Kulturen der Welt anhand der Architektur dargestellt. So kann man während des ersten Akts Gebäude und Ruinen, die an die Architektur des mittelalterlichen Westeuropas angelehnt sind, durchforsten. Der zweite Akt führt einen durch Bauten, die an arabische Architektur erinnern. Der dritte Akt lässt den Protagonisten Landstriche mit Ruinen durchreisen, die der indischen Kultur nachempfunden sind. So kommen hier auch außerhalb der Handlung im Gameplay bestimmte thematische Aspekte zum Vorschein, die mithilfe eines präzisen Gamedesigns visuell zur Geltung

kommen. Ein weiterer Punkt innerhalb des Gameplays, der hilft die Spannung des Abenteuers zu erhöhen, sind die zufallsgenerierten Karten, auf denen man sich im Laufe des Spiels bewegt. Während die Ausgangspunkte immer gleich sind, sind die einzelnen Schlachtfelder, Ruinen und sonstigen Orte immer zufallsgeneriert, wobei sich der Weg zum Ziel jedes Mal verändert. Dies geschieht aber lediglich dann, wenn das Spiel neu gestartet wird, um die Handlung weiterspielen zu können. So sind alle Übersichtskarten mit dem so genannten *Fog of War* bedeckt, der während der Erkundung aber allmählich verschwindet. Dadurch wird jeder Spieldurchgang für die Spielerinnen und Spieler zu einer Reise ins Ungewisse⁵⁷. Es wird immer eine gewisse Spannung gewährleistet, da auch die verschiedensten Gegner bis auf wenige Ausnahmen nie dieselben sind. Durch das Element der Ungewissheit wird somit die Reise des Helden genauso wie sein Ziel hervorgehoben.

Man merkt hier durchaus, dass die Diablo Reihe hier genauso mythologische Aspekte und eine religiöse Thematik in den Handlungen der beiden ersten Teile einsetzt. Da, wo die Handlung sich besonders auf den Antagonisten konzentriert, und diesen hervorhebt, werden jegliche fehlende Informationen über die Person des Protagonisten durch Elemente der Spielmechanik ausgeglichen.

5.5. *Bayonetta* (2010)

5.5.1. Die Heldin auf der Seite des Bösen

Das von der Firma Sega veröffentlichte Actionspiel *Bayonetta* setzt einen ähnlichen Heldinnentyp in Szene wie die Tomb Raider Spielreihe. So hat Bayonetta, nach der das Spiel betitelt wurde, ein ähnliches Auftreten wie Lara Croft. Sie ist eine starke, unabhängige Frau, die keine Angst hat, um das zu kämpfen, was sie will. Doch die Welt, in der sie agiert, ist eine völlig andere als die der jungen Archäologin. Bayonetta ist eine modern ausgestattete Hexe mit magischen Fähigkeiten. Sie wird im Spiel als Teil eines Universums präsentiert, das zum Teil der realen Welt sehr ähnelt. Doch gibt es in diesem auch zahlreiche Fantasy-Elemente, die an die Gegebenheiten angepasst, eingefügt wurden. In der Handlung des Spiels ist die Heldin Teil eines größtenteils ausgestorbenen Ordens, der so genannten *Umbra Hexen*. Diesem Orden stehen die zum Zeitpunkt der Handlung auch verschwundenen *Lumen Weisen* gegenüber. Beide Orden stehen, wie ihre lateinischen Namen bereits schließen lassen, auf

⁵⁷ Beil, Freyermuth, Grotto, 2015, S.255

gegengesetzten Seiten. Die Hexen stehen auf Seite der Dunkelheit, und die Weisen auf der Seite des Lichts. Wiederrum wird in der Handlung ein religiöser Ansatz aufgegriffen, da auch hier die Dunkelheit mit dem Bösen assoziiert wird. Das Licht hingegen mit dem Guten. So dargestellt, wird die Heldin auf der Seite des Bösen gezeigt, wobei diese sich aber für Werte einsetzt, die der Definition eines Helden gerecht werden. *Bayonetta* greift hier also das altbekannte Gut/Böse Konzept auf, wobei dieses auf den Kopf gestellt wird. Im Gegensatz zur allgemeinen Erwartungshaltung sind hier aufgrund gewisser Gegebenheiten die Rezipienten im Spielverlauf auf der Seite der Hexen, insbesondere der Protagonistin Bayonetta. Die Hexe zieht während des Abenteuers in den Kampf gegen die Kreaturen des Lichts, die Engel. Die Protagonistin selbst besitzt mit ihren Hexenfähigkeiten die Möglichkeit dämonische Wesen herbeizurufen, die ihr im Kampf gegen ihre Feinde helfen können. Obwohl die Kreaturen der Dunkelheit durchaus unheimlich wirken, scheinen auch die verschiedenen Engel als Gegner erschreckend, was hier zum gewollten Effekt gehört und durch die Handlung näher erläutert wird.

5.5.2. Ein biblisches Thema mit vertauschten Rollen

Das *Bayonetta* Universum stellt eine Welt mit moderner bzw. futuristischer Technik dar. Gleichzeitig ist eine ständige religiöse Atmosphäre vorhanden, die durch die verschiedenen Charaktere erzeugt wird. Genau wie im Spiel Final Fantasy VI wird das Motiv der verschiedenen Sphären von Dante Alighieris Werk *Die Göttliche Komödie* verwendet. Allerdings wird diesmal Dantes Konzept nicht nur zu einem bestimmten Zeitpunkt angedeutet, sondern beeinflusst maßgeblich den Aufbau der ganzen Spielwelt. So gibt es zum einen die bereits angesprochene Welt, die als Welt der Menschen zu verstehen ist. Zum anderen existieren zusätzlich, parallel zur genannten, noch andere drei getrennte Existenzebenen. Diese werden wie bei Dante „Inferno“, „Purgatorio“, und „Paradiso“ genannt. So ist Inferno mit dem Begriff Hölle gleichzusetzen, wo sich die Dämonen und dunklen Kreaturen dieser Welt aufhalten. Paradiso ist die himmlische Ebene mit den Engeln und Kreaturen des Lichts als Bewohner. Die Ebene, die im Spiel am meisten zur Geltung kommt, ist die Purgatorio-Ebene, die bei Dante als das Fegefeuer bezeichnet wird. In *Bayonetta* jedoch, handelt es sich um eine Zwischensphäre, die nur von magischen Wesen betreten werden kann. Normale Menschen dieses Spieluniversums sind sich zwar der Existenz der verschiedenen Ebenen bewusst, können diese aber nicht wahrnehmen. Betrachtet man den beschriebenen Aufbau der Spielwelt zusammen mit dem Handlungsinhalt, so ist Bayonetta als

Hexe unterwegs, um eine Verschwörung in den Reihen des Lichts aufzudecken. Sie muss sich im Spielverlauf gegen verschiedene engelsartige Kreaturen durchsetzen, die, wie man gegen Ende des Abenteuers erfährt, vom Antagonisten geschickt wurden. Dieser ist jedoch einer der so genannten Lumen-Weisen, was seine Rolle als Bösewicht umso überraschender wirken lässt, da hier die gewohnten Assoziationen von Gut und Böse vertauscht werden. Somit ist es die Aufgabe der „bösen“ Hexe Bayonetta, den Antagonisten Balder aufzuhalten, bevor er die Apokalypse und somit den Tod aller Menschen einleiten kann. Nebenbei bemerkt ist der Name Balder an den gleichnamigen nordischen Gott des Lichts angelehnt, der sich auch für das Gute einsetzt. Die bereits erwähnten Engel, die vom Antagonisten als Gegner geschickt werden, sind als Engel verschiedener Ränge und Sphären der Paradiso-Ebene beschrieben, haben aber keine menschenähnliche Erscheinung. Obwohl von Licht umgeben, wirken sie je nach Stärke immer bedrohlicher, je weiter das Abenteuer voranschreitet. Obwohl es ihre primäre Aufgabe ist, den Menschen zu helfen, die ihr wirkliches Aussehen nicht kennen, werden sie vom Antagonisten als Soldaten missbraucht. Ein wichtiger Punkt ist auch, dass die Kämpfe mit Bayonetta, die daraus hervorgehen, alle auf der Purgatorio-Ebene stattfinden und die vorhandenen Menschen nicht davon betroffen sind. Es wird hier innerhalb der Handlung ein großer Konflikt mit biblischen Zügen zwischen Licht und Dunkelheit als gleichberechtigten Mächten für die Menschen ausgetragen, obwohl diese bis auf wenige Ausnahmen nicht in den Kampf involviert und ahnungslos sind. Die gezeigte Welt im Spiel *Bayonetta* bedient sich auf sehr unkonventionelle Weise des Mythen-Recyclings. Obwohl die Grundzüge der Handlung, also der Archetyp Held, der die Welt retten soll, keine offensichtliche Neuheit darstellt, wird hier die Erwartungshaltung des Rezipienten beeinflusst. Schließlich ist besonders der unerwartete Rollentausch der Archetypen Held und Bösewicht im mythologischen bzw. religiösen Umfeld der ausschlaggebende Faktor, der die Handlung in dieser Hinsicht einzigartig macht.

6. Final Fantasy als Erfolgsrezept in der Medienlandschaft der Computerspiele

6.1. Die Final Fantasy Reihe als Verkaufsschlager

Betrachtet man die zuvor behandelten Punkte rund um die Final Fantasy Reihe im Zusammenhang mit der Medienlandschaft der Computerspiele, so fällt der Einfluss der Fantasy Saga im Laufe der Jahre auf. Das ursprünglich von der Firma Square gestartete finale Projekt hat sich selbst zur Überraschung der verantwortlichen Entwickler als Publikumsmagnet erwiesen. Dieser Effekt hat sich im Laufe der Zeit sogar noch verstärkt und ist jedenfalls bis heute konstant geblieben. Die verwendeten Konzepte der einzelnen Handlungen, die durch den vielfältigen Einsatz von Mythen-Recycling geprägt werden, haben gezeigt, dass die Erwartungen der Spieler übertroffen werden können. Man darf jedoch nicht vergessen, dass ein Computerspiel als interaktives Medium auch ein gutes Bedienkonzept benötigt, um für ein angenehmes Spielerlebnis zu sorgen. Dies trifft bei den einzelnen Spielen der Final Fantasy Saga zu.

Die Spielreihe hat sich von Beginn an als so genanntes Schwergewicht im Bereich Rollenspiel etabliert. Dieser Status ist auch verantwortlich dafür, dass der Name *Final Fantasy* als einer der wichtigsten Referenztitel im Bereich der Role Playing Games (RPG) gilt. Jeder Teil der Rollenspielserie hat nicht nur zur Verbreitung des eigenen Namens beigetragen, sondern auch die Verkaufszahlen der jeweiligen Spielkonsolen aufgrund der Exklusivität der Spielplattform mit beeinflusst. So ist beispielsweise *Final Fantasy VII* nach heutigem Stand nicht nur der meistverkaufte Teil der ganzen Serie, sondern ist das am zweitmeisten verkaufte Spiel der PlayStation Konsole der Firma Sony mit 9,72 Millionen weltweit verkauften Einheiten⁵⁸. Diese Zahl gewinnt an Aussagekraft, angesichts der Tatsache, dass für die PlayStation mehr als 1200 andere verschiedene Spiele erschienen sind, darunter auch *Final Fantasy VIII & IX*, die auch unter den 15 meistverkauften Spielen der Konsole zu finden sind⁵⁹. Aufgrund des guten Rufs der Saga, wurden verschiedene Spin-off-Titel wie zum Beispiel *Final Fantasy Crystal Chronicles* entwickelt. Letztere gehören zwar nicht zur beschriebenen Originalserie, beinhalten aber ein ähnliches Grundkonzept. Des Weiteren sind bisher, angetrieben vom Erfolg der jeweiligen Originale, etliche Neuauflagen der sechs ersten Serienteile erschienen, die vom Fortschritt der Darstellungsmöglichkeiten profitieren, um ein noch angenehmeres sowie zeitgemäßes Spielgefühl zu bieten. Die Firma

⁵⁸ Vgl. <http://www.vgchartz.com/platform/5/playstation/> (Stand 28.12.2014)

⁵⁹ Vgl. <http://www.vgchartz.com/platform/5/playstation/> (Stand 28.12.2014)

Square-Enix hat folglich bis heute insgesamt 110 Millionen Spieltitel mit dem Namen Final Fantasy verkauft⁶⁰, was die Reihe zu einer der erfolgreichsten Spielserien der Computerspielgeschichte macht.

6.2. Die Final Fantasy Community als Beispiel für die Fangemeinden von Computerspielen

Der Erfolg der Final Fantasy Reihe hat der Serie über die Jahre eine beachtliche Zahl an Fans beschert, was sich bereits an den genannten Verkaufszahlen im vorherigen Abschnitt widerspiegelt. Die Fangemeinde beschränkt sich jedoch nicht nur auf den Kauf der einzelnen Titel, sondern versucht ihre Begeisterung über die Erfolgsserie in anderen Medien zum Einsatz zu bringen. Da die Handlungen der einzelnen Final Fantasy Spiele komplexe Handlungsstränge bieten, haben sich ganze Fankreise gebildet, die auf die einzelnen Handlungen eingehen, um sie zu interpretieren. Dies schließt auch die zahlreichen mythologischen Anspielungen und verwendeten Konzepte mit ein, mittels derer die Entwickler ihre spannenden Handlungen geschaffen haben. Die Fans haben dafür das Internet zur Hilfe genommen, um sich beispielsweise ihre eigene Homepage zum Thema Final Fantasy anzulegen. So wird auf den Webseiten zum Thema nicht nur anderen Spielern Hilfe für den Spielverlauf angeboten, sondern auch Theorien und offene Fragen erläutert. Das Final Fantasy Universum hat bisher den Fans durch seine zahlreichen Anspielungen auf mythologische bzw. religiöse Konzepte Handlungen geboten, deren einzelne Details nicht zwangsläufig bis Ende der Geschichte aufgeklärt werden. Dies liefert zahlreichen Gesprächsstoff unter den Fans, die sich auch in Foren darüber austauschen, um einen möglichen Lösungsansatz für die von der Handlung aufgeworfenen Fragen zu finden. So wirft unter anderem die Herkunft des Antagonisten Kefka aus Final Fantasy VI Fragen auf, da dies nie eindeutig geklärt wurde und dies bis auf Weiteres auch ungewiss bleiben wird. In so einem Zusammenhang wird auch versucht, möglichst viele Fakten über die Welt des jeweiligen Final Fantasy Spiels aus offiziellen Quellen wie Lösungsbüchern oder anderer Literatur zum Thema zusammenzutragen, um ein sehr genaues Gesamtbild zu erstellen. Webseiten wie *finalfantasy.de* oder *thelifestream.net* entsprechen eindeutig diesem Muster. Mit Projekten wie dem *Final Fantasy Almanach*⁶¹ wurden auch ganze Enzyklopädien bzw. Datenbanken über das Final Fantasy Universum erstellt.

⁶⁰ Vgl. <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=final+fantasy> (Stand 28.12.2014)

⁶¹ Anm.: http://de.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_Almanach (Stand 28.12.2014)

Allerdings haben Fans auch weit größere Projekte im Bezug auf die Final Fantasy Reihe in Angriff genommen. So wurde einige Zeit nach der Veröffentlichung von *Final Fantasy V* das lediglich in Japan erschienene Spiel völlig selbstständig in die englische Sprache übersetzt. Diese Faninitiative wurde ins Leben gerufen, da bereits mehrere offizielle Lokalisierungsversuche in den Vereinigten Staaten aus Geld- und Zeitgründen gescheitert waren. Jene Initiative ist nebenbei bemerkt auch als eine der ersten Fanübersetzung der Computerspielgeschichte überhaupt eingegangen⁶². Solche Ansätze zeigen wiederum den Erfolg der Fantasyserie und gleichermaßen den Einfluss, den sie im Bereich Computerspiel mit ihrem Konzept ausübt.

6.3 Einfluss einer Computerspielreihe wie Final Fantasy auf andere Medien

Der große Erfolg der Final Fantasy Reihe hat nicht nur die Computerspielgeschichte im Bereich des Rollenspiels maßgeblich geprägt, sondern hat mittlerweile auch andere Medien beeinflusst. Mit dem Erscheinen immer weiterer Teile der Serie und im Kontext sich ständig weiterentwickelnden Massenmedien haben die Entwickler mit ihrer Fantasy Saga den Entschluss gefasst, auch in anderen Medien Fuß zu fassen. So wurden in den vergangenen Jahren zwei Filmprojekte unter dem Namen *Final Fantasy* in Angriff genommen. Der 2001 erschienene Film *Final Fantasy: The Spirits Within* war ein groß angelegtes Projekt, im Laufe dessen ein Computeranimationsfilm mit einer Final Fantasy ansatzweise ähnlichen aber einfacheren und mythenfreien Handlung entwickelt wurde. Dieses Projekt mit 132 Millionen US-Dollar Entwicklungskosten zog das Publikum nicht wie erwartet an und musste zum Bedauern der Firma Square als Fehlschlag gewertet werden⁶³. Trotzdem wurde ein neuer Anlauf gewagt und es erschien im Jahr 2005 eine filmische Fortsetzung der Handlung von *Final Fantasy VII* unter dem Namen *Final Fantasy VII Advent Children*⁶⁴. Diesem Filmprojekt war letztendlich aufgrund seiner Handlung mehr Erfolg gegönnt als seinem Vorgänger. Doch die Firma des erfolgreichen Fantasy-Rollenspiels hat nicht nur Filmprojekte ins Leben gerufen. Es wurden auch Romane zu einzelnen Final Fantasy Episoden in Auftrag gegeben, die jeweils eine Vorgeschichte oder eine Fortsetzung der jeweiligen Handlung liefern sollen. Dies ermöglicht unter anderem den Fans der Videospielserie noch mehr über

⁶² Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=U4EJo4HxSTE> 0:06:26 (Stand 28.12.2014)

⁶³ Vgl. <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=finalfantasy.htm> (Stand 28.12.2014)

⁶⁴ Anm.: *Final Fantasy VII Advent Children* , Regie: Tetsuya Nomura, 2005.

die jeweilige Spielwelt zu erfahren. Es können aber auch Personen, denen das Final Fantasy Universum fremd ist, letzteres durch diese Erzählungen entdecken.

Hinzuzufügen ist, dass auch andere Firmen den Stoff der Handlungen ihrer Spielreihen verfilmt haben. So gab es bereits zwei Filmprojekte mit dem Namen *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) und *Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003) und auch die Prince of Persia Serie bekam im Jahr 2010 ihre Verfilmung unter dem Namen *Prince of Persia: The Sands of Time*. Alle drei Filme richteten sich thematisch nach den Handlungen der Spiele im Bereich des Mythen-Recyclings und haben daher einen mythologisch inspirierten Handlungsinhalt. Letztendlich sind diese Vorgänge Teil der so genannten Medienkonvergenz, die seit Jahren in der Medienlandschaft Einzug gehalten hat und sich in Zukunft auch weiterentwickeln wird. Erzählte Geschichten breiten sich über verschiedene Medien aus, von denen jedes einzelne seine Vorteile und Nachteile bietet⁶⁵. So werden weiterhin Handlungen von Computerspielen verfilmt. Genauso ist es umgekehrt der Fall, dass von erscheinenden Filmen eine Computerspielversion angeboten werden kann. Ob die jeweiligen Produktionen dann erfolgreich sind oder nicht hängt zum einen vom Inhalt ab und zum anderen auch von der Art wie sie den Rezipienten präsentiert werden.

⁶⁵ Perron, Wolf, S. 232

7. Zusammenfassung

Die Mythen sind ein Teil des alltäglichen Lebens und haben sich daher auch in die Medienlandschaft des 21. Jahrhunderts eingefügt. Schon der Wissenschaftler Claude Levi-Strauss hat mit seinen Forschungen gezeigt, dass Mythen Teil unserer Zivilisation sind und das unabhängig von Kultur und Glauben. Der Grund dafür ist die Denkweise des Menschen, der bestimmte Zusammenhänge als Gegensatzpaare, so genannte Dichotomien, einordnet. Mit den auf diese Art entstandenen Mythologien hat sich Josef Campbell eingehender beschäftigt und den gemeinsamen Nenner der verschiedenen Erzählungen aufgezeigt: die Heldenreise. Dieses grundlegende Konzept zeigt die Entwicklung eines Helden innerhalb einer Geschichte. Damit lassen sich aber nicht nur Mythen zu einer Einheit zusammenfassen, es können auch neue Geschichten damit erdacht werden. So hat das Konzept der Heldenreise seinen Weg in die Moderne Medienlandschaft gefunden und hat ebenfalls Raum für das Mythen-Recycling geschaffen. So können Geschichten erzählt werden, die verschiedene bekannte Aspekte der Mythen aus solchen entnehmen und in einen neuen Kontext einfügen. Eine Strategie, die viele Medien schon in der Vergangenheit genutzt haben und welche auch heute sehr geläufig ist.

Das Medium Computerspiel ist für die Nutzung solcher Erzählstrategien bekannt geworden. Ab dem Zeitpunkt, der es ermöglichte komplexe Geschichten nicht nur textuell, sondern auch grafisch präzise darzustellen, konnte sich das Phänomen des Mythen-Recyclings auch ungehindert in diesem jungen Medium verbreiten. Besonders die Entwickler der Computerspiele mit Schwerpunkt auf der Handlung wie die Final Fantasy Reihe haben die Gunst der Stunde genutzt. So zeigt sich anhand der Spielreihe, dass sich ein ganzes eigenständiges Spieluniversum mithilfe mythologischer Elemente erstellen lässt. So ist nicht nur der ganze Aufbau des Final Fantasy Universums, sondern auch die einzelnen Handlungen, die sich darin abspielen, eine Ansammlung verschiedener Bausteine mythischer Herkunft, welche zusammengefügt ganze Welten und neue Geschichten bilden. Diese Bausteine rufen einen Wiedererkennungseffekt beim Publikum hervor, der dazu führt, Zusammenhänge aufgrund der Kenntnis bestimmter kultureller Fakten im neuen Kontext zu verstehen. So werden Botschaften verschiedener Geschichten mithilfe des Mythen Recyclings eingehend audiovisuell thematisch vermittelt.

Doch nicht nur die Final Fantasy Reihe arbeitet mit diesem Konzept, sondern auch andere Spiel Serien wie *Prince of Persia*, *God of War*, *Tomb Raider* oder einzelne Produktionen wie *Bayonetta*. Letztere Computerspiele bieten Handlungen, die das Mythen-Recycling verwenden, indem sie sich auf ein bestimmtes mythologisches Konzept festlegen und ihre

Geschichte darauf konzentrieren. Wie gezeigt wurde, können dabei bestimmte Erzählkonzeppte zustande kommen, die auf die Erwartungshaltung der Rezipienten genau eingehen, oder im Gegenteil durch ein absichtliches Verdrehen bestimmter archetypischer Konzepte wie gut und böse ein überraschendes Erlebnis anbieten.

Die gewählte Strategie der unterschiedlichen beschriebenen Computerspiele, hat gemeinsam mit einer gut zwischen Inhalt und Gameplay ausbalancierten Grundidee ihre Früchte getragen, was sich am Erfolg der beschriebenen Spiele bemerken lässt. So haben sich einige Handlungen nicht nur im Bereich Videospiel gut verkauft, sondern haben sich auch auf andere Medien wie Literatur oder Film größtenteils mit Erfolg ausgebreitet. Man kann dadurch schlussfolgern, dass sich das Phänomen des Mythen-Recyclings weiterhin bewähren wird und somit im Bereich Computerspiel sowie in anderen Bereichen der Medienlandschaft das jeweilige Publikum mit immer neuen Möglichkeiten und Konzepten fesseln können wird.

8. Quellenverzeichnis

Beil, Benjamin: Game Studies, eine Einführung.

Berlin: Lit Verlag, 2013.

Beil, Benjamin; Freyermuth, Gundolf S.; Grotto, Lisa (Hrsg): New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse.

Bielefeld: Transcript Verlag, 2015.

Borges, Jorge Luis; Haefs, Gisbert (Hrsg.): Einhorn, Sphinx und Salamander.

Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 3. Auflage, 2004.

Campbell, Josef: Der Heros in tausend Gesichtern

Berlin: Insel Verlag, 2011.

Cavendish, Richard (Hrsg); Ling, Trevor O. (Hrsg): Mythologie der Weltreligionen, Eine illustrierte Weltgeschichte des mythisch-religiösen Denkens

Elftville: Rheingauer Verlagsgesellschaft, 1985.

Cooper, J.C.: An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols.

London: Thames & Hudson, 2. Auflage, 2009.

Der Große Herder, Band 2,

Freiburg im Breisgau: Herder Verlag, 5. Auflage, 1956.

Eliot, Alexander: Mythen der Welt.

Luzern und Frankfurt am Main: C.J. Bucher, 1976.

Fuchs, Mathias (Hrsg); Strouhal, Ernst: Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II.

Wien: Springer Verlag, 2010.

Grant, Michael; Hazel, John: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten

München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 9. Auflage, 1993.

Hamp, Vizenz (Hrsg); Stenzel, Meinrad(Hrsg); Kürzinger, Josef (Hrsg): Die Heilige Schrift, Altes und neues Testament. Aschaffenburg: Paul Pattloch Verlag, 1966.

Herders Standard Lexikon, Band 2. Freiburg im Breisgau: Herder Verlag, 1960.

Koubek, Jochen; Mosel, Michael; Werning, Stefan (Hrsg): Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2013.

Lévi-Strauss, Claude: Mythologica I, Das Rohe und das Gekochte . Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1971.

Lévi-Strauss, Claude: Mythos und Bedeutung, Vorträge
Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1980.

Müller, Werner: Körpertheater und Commedia dell'Arte. Eine Einführung für Schauspieler, Laienspieler und Jugendgruppen.
München, Pfeiffer Verlag, 1984.

Perron, Bernhard (Hrsg); Wolf, Mark J.P.(Hrsg) : The Video Game Theorie Reader 2.
New York & London: Routledge, 2009.

Segal, Robert A.: Mythos. Eine kleine Einführung
Stuttgart: Reclam, 2007.

Stingel-Voigt, Yvonne: Soundtracks virtueller Welten, Musik in Videospielen
Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2014.

Thiel, Eberhard: Sachwörterbuch der Musik
Stuttgart: Alfred Körner Verlag, 2. Auflage, 1973.

Tworsuchka, Monika & Udo: Als die Welt Entstand... , Schöpfungsmythen der Völker und Kulturen in Wort und Bild. Freiburg im Breisgau: Herder Verlag, 2005.

9. Internetquellenverzeichnis

Joseph Campbell and the Power of Myth with Bill Moyers (Interview)

<https://www.youtube.com/watch?v=2F7Wwew8X4Y&x-yt-cl=84411374&x-yts=1421828030> (Stand: 02.02.2014)

<http://www.museumofplay.org/icheg-game-history/timeline/> (Stand: 12.01.2014)

History of Video Games

<https://www.youtube.com/watch?v=empnilyCPqw> (Stand: 12.03.2014)

Square Co., Ltd.

<http://www.mobygames.com/company/square-co-ltd> (Stand: 12.03.2014)

Final Fantasy I-III Historie Special von Gamepro

<https://www.youtube.com/watch?v=OPa5qoyy45U> 0:01:05 (Stand: 01.03.2014)

Final Fantasy IV-VI Historie Special von Gamepro

<https://www.youtube.com/watch?v=U4EJo4HxSTE> 0:06:26 (Stand : 01.03.2014)

Dante Alighieri: Die Göttliche Komödie (Italienische Ausgabe)

http://www.letteraturaitaliana.net/pdf/Volume_1/t317.pdf (Stand 12.04.2014)

Der Schöpfungsmythos der *Fabula Nova Cristallis*:

<https://www.youtube.com/watch?v=8XfVS90cqD4> (Stand 25.06.2014)

http://ajw.asahi.com/article/behind_news/social_affairs/AJ201409120001 (Stand 10.10.2014)

<http://cetraconnection.net/final-fantasy-vii/lyrics/> (Stand 10.11.2014)

Prince of Persia: Jordan Mechner Exclusive Interview

<https://www.youtube.com/watch?v=04Y AoJa5f0I> (Stand 12.04.2014)

The Making Of God of War

<https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0> (Stand 18.03.2014)

<http://www.vgchartz.com/platform/5/playstation/> (Stand 28.12.2014)

<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=final+fantasy> (Stand 28.12.2014)

http://de.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_Almanach (Stand 28.12.2014)

<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=finalfantasy.htm> (Stand 28.12.2014)

10. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Kefka (Final Fantasy VI. Artwork von Yoshitaka Amano)

http://de.finalfantasy.wikia.com/wiki/Kefka_Palazzo?file=KefkaArtwork1.jpg

(Stand: 20.09.2014)

Abbildung 2: Der Dämon. Ausschnitt des Endkampfes gegen Kefka (Final Fantasy VI)

<https://www.youtube.com/watch?v=XgcbShn9x8g> 0:05:09 (Stand: 20.09.2014)

Abbildung 3: Die Säule. Ausschnitt des Endkampfes gegen Kefka (Final Fantasy VI)

<https://www.youtube.com/watch?v=XgcbShn9x8g> 0:08:05 (Stand: 20.09.2014)

Abbildung 4: Die Pieta. Ausschnitt des Endkampfes gegen Kefka (Final Fantasy VI)

<https://www.youtube.com/watch?v=XgcbShn9x8g> 0:12:48 (Stand: 20.09.2014)

Abbildung 5: Kefka in der Rolle Gottes. Ausschnitt des Endkampfes gegen Kefka (Final Fantasy VI)

<https://www.youtube.com/watch?v=XgcbShn9x8g> 0:15:38 (Stand: 20.09.2014)

Abbildung 6: Sephiroth mit seinem Schwert Masamune (Final Fantasy VII, Artwork von Tetsuya Nomura)

http://de.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_VII?file=Sephiroth_FFVII.jpg

(Stand: 20.09.2014)

11. Verwendete Computerspiele

Bayonetta, Plattform: Playstation 3, Platinum Games, Sega,
Europäische Version, 2010.

Diablo, Plattform: PC, Blizzard Entertainment.
Europäische Version, 1996.

Diablo II, Plattform: PC, Blizzard Entertainment.
Europäische Version, 2000.

Final Fantasy III, Plattform: Nintendo DS, Square-Enix,
Europäische Version, Neuauflage 2007.

Final Fantasy IV, Plattform: Playstation Portable, Square-Enix,
Europäische Version, Neuauflage 2011.

Final Fantasy VI, Plattform: Playstation, Squaresoft,
Europäische Version, Neuauflage 1999.

Final Fantasy VII, Plattform: Playstation, Squaresoft,
Europäische Version, 1997.

Final Fantasy X, Plattform: Playstation 2, Squaresoft,
Europäische Version, 2002.

Final Fantasy XIII, Plattform: Playstation 3, Square-Enix,
Europäische Version, 2010.

Final Fantasy XIII-2, , Plattform: Playstation 3, Square-Enix,
Europäische Version, 2012.

Final Fantasy Origins, Plattform: Playstation, Squaresoft,
Europäische Version, Neuauflage 2003.

God of War III, Plattform: Playstation 3, SCE Santa Monica,
Sony Computer Entertainment, Europäische Version, 2010.

God of War Collection, Plattform: Playstation 3, SCE Santa Monica,
Sony Computer Entertainment, Europäische Version, Neuauflage 2010.

Lightning Returns Final Fantasy XIII, Playstation 3, Square-Enix,
Europäische Version, 2014.

Prince of Persia, Plattform: Playstation 3, Ubisoft, Europäische Version, 2008.

Prince of Persia The Sands of Time, Plattform: PC, Ubisoft,
Europäische Version, 2003.

Prince of Persia The Warrior Within, Plattform: PC, Ubisoft,
Europäische Version, 2004.

Prince of Persia, Plattform: PC, Jordan Mechner, Broderbund Software, 1990.

Tomb Raider Anniversary, Plattform: PC, Crystal Dynamics, Eidos Interactive,
Europäische Version, 2007.

Tomb Raider Legend, Plattform: PC, Crystal Dynamics, Eidos Interactive,
Europäische Version, 2006.

Tomb Raider Underworld, Plattform: Playstation 3, Crystal Dynamics, Eidos Interactive, Europäische Version, 2008.

11. Anhang

11.1. Abstrakt

Diese Arbeit beschäftigt sich eingehend mit dem Phänomen des Mythen-Recyclings im Medium Computerspiel. Es wird zunächst auf die Natur sowie die Bedeutung des Mythos in Zusammenhang mit der Theorie von Claude Levi Strauss eingegangen. Die darauf beruhende Arbeit von Josef Campbell rund um die Heldenreise als zentraler Aspekt des Mythos wird danach genauer betrachtet. Die Theorien von Levi-Strauss und Campbell gewähren einen Überblick, der eine genaue Analyse des Mythen Recyclings voraussetzt.

Schließlich befasst sich die Arbeit eingehend mit dem Einsatz des Mythen-Recyclings im Bereich des Computerspiels anhand verschiedener erfolgreicher Produktionen mit Schwerpunkt auf die bekannte Final Fantasy Reihe. Es werden einzelne verwendete Konzepte und Thematiken und ihre Wirkung wie Wiedererkennungseffekte bei den Spielerinnen und Spielern analysiert. Genauso erfolgt eine Betrachtung der erfolgreichen Verbreitung bestimmter Spielserien innerhalb der aktuellen Medienlandschaft.

11.2. Lebenslauf

Name: Sebastian Scherrer

Bildungsweg:

1989 – 1994 Volksschule Blienschwiller (Elsass, Frankreich)
1994 – 1998 Gymnasium Dambach la ville (Elsass, Frankreich)
1998 – 2001 Gymnasium Selestat, Abschluss mit Matura (Elsass, Frankreich)
2001 – 2002 Ausbildung zum Sanitäter im Laufe des Zivildiensts beim Arbeiter Samariter Bund (ASBÖ) Groß - Gerungs (NÖ)
Seit 2003 Diplomstudium der Theater- Film- und Medienwissenschaft an der Universität
Seit 2007 Zweitstudium: Lehramtstudium: Französisch und Informatik / Informatikmanagement

Berufsweg:

Seit 2011 Angestellt bei der Fa. Competence Call Center GmbH
Tätigkeit im Bereich Kundenbetreuung

Besondere Kenntnisse und Fähigkeiten:

Perfekte Sprachkenntnisse: Französisch in Wort und Schrift (Native Speaker)
15 jähriger Aufenthalt in Frankreich

Gute Sprachkenntnisse: Englisch in Wort und Schrift

Gute PC Kenntnisse: Windows, Office Anwendungen
Schnittprogramme: Adobe Premiere