



universität
wien

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Power Chains – (De)Konstruktion von Machtbeziehungen im Universum der Puyo
Puyo- und Madō Monogatari-Spiele

verfasst von | submitted by

Eleni Azer BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 843

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree pro-
gramme as it appears on the student record
sheet:

Masterstudium Japanologie

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Ina Hein M.A.

Abstract

In nicht-japanischen Quellen verbreitete Stereotypen zeichnen ein Bild von JapanerInnen als autoritätshörig, kollektivistisch orientiert und dem Wort einer in der Rangordnung höherstehenden Person gegenüber vollkommen unterworfen. Es stellt sich die Frage, wie es um Unterhaltungsmedien steht die von japanischen Machern erstellt und gezielt an ein japanisches Publikum gerichtet sind.

In dieser Arbeit wurde die kombinierte *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Videospielenreihe als Fallbeispiel für eine ludonarratologische Analyse der Konstruktion von Macht- und Autoritätsbeziehungen in von japanischen Entwicklern gemachten und an ein japanisches Publikum gerichteten Videospielen verwendet. Drei *Madō Monogatari*-Spiele und sieben *Puyo Puyo*-Spiele wurden auf die in ihnen konstruierten Macht- und Autoritätsbeziehungen und Macht- und Autoritätsvorstellungen untersucht, und in ihrer didaktischen Darstellung dieser mit dem in der einschlägigen wissenschaftlichen Literatur bereits zu verortenden Diskurs zu Macht und Autorität in Japan verglichen.

Die Ergebnisse der Analyse widerlegen die Hypothese, dass in diesem Spieleuniversum alternative Perspektiven zur vorherrschenden kulturellen Hegemonie Japans angeboten werden, und legt eher nahe, dass in der japanischen Gesellschaft bereits verbreitete Vorstellungen und Verdruss mit der politischen Hegemonie Japans in den Spielen reproduziert werden. Da die Ergiebigkeit des Forschungsmaterials im Rahmen dieser Masterarbeit bei weitem nicht vollständig ausgeschöpft werden konnte, ist weiterführende Forschung zu diesen Spielen sinnvoll und empfohlen.

Danksagungen

Diese Arbeit wäre in ihrer jetzigen Form ohne die Unterstützung und den Zuspruch vieler Personen niemals zustande gekommen. Besonders bedanke ich mich bei meiner Familie, die, trotz langer Verzögerungen und einem vollständigen Themenwechsel in der Mitte, nie daran gezweifelt haben, dass ich die Arbeit fertigstellen kann, meinem Lebenspartner, der mich so oft emotional unterstützt und wieder aufgepäppelt hat, Professor Ina Hein, die sich, trotz vieler Sperenzchen meinerseits, nie über die Verzögerungen beschwert hat und sich, in Bezug auf meine Fähigkeiten im wissenschaftlichen Schreiben, immer zuversichtlich gezeigt hat, meine Freunde in der internationalen Gemeinschaft der *Puyo Puyo*-Fans, die sich über meine Themenwahl gefreut haben, und mir, teilweise mit Zuhilfenahme von maschineller Deutsch-Englisch Übersetzung, als Testleser beigestanden sind, meinen wundervollen Zusehern auf *YouTube.com* und *Twitch.tv*, die mich beim Durcharbeiten des Forschungsmaterials und bei meinen wiederholten, verzweifelten Versuchen, Ordnung in das Chaos meiner Arbeitsstruktur zu bringen, beobachtet und unterstützt haben, Herrn Yonemitsu Kazunari, Frau Yoshino Utako, und anderen Videospiel-Drehbuchautoren der Firmen Compile und SEGA, ohne deren faszinierende Arbeit ich nie zu diesem Thema gefunden hätte, und dem Schriftsteller und Literaturwissenschaftler C.S. Lewis, dessen Worte „When I became a man I put away childish things, including the fear of childishness and the desire to be very grown up.“ aus dem Aufsatz *On Three Ways of Writing for Children* (1952) dazu beigetragen haben, dass ich im Erwachsenenalter damit begann, Videospiele zu sammeln.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	7
2. Wer ist der Boss? - Videospiele und Autorität	11
2.1. Relevante Definitionen	11
2.2. Vom Spielen und Erzählen – Eine Einführung in die Game Studies	16
2.2.1. Spielbare Filme, filmische Spiele – Ludologie und Narratologie	17
2.2.2. <i>The magic begins</i> – Vom Anbeginn des Videospieles bis zu <i>Madō Monogatari</i>	20
2.2.3. <i>Kyō nani shite asobu no?</i> – Videospiele in und aus Japan	23
2.3. <i>Iryoku</i> - Macht und Autorität in der japanischen Gesellschaft	25
2.4. Aber wer IST jetzt der Boss? - Macht und Autorität in Videospielen erkennen.....	27
3. Über <i>Madō Monogatari</i> und <i>Puyo Puyo</i>	28
3.1. <i>Madō Monogatari</i> und <i>Puyo Puyo</i> als Gesamtwerk	29
3.2. Forschungskorpus	33
4. Analyse.....	34
4.1. Konstruktionen von Macht und Autorität in den einzelnen Spielen.....	35
4.1.1. <i>Madō Monogatari</i> 1-2-3	36
4.1.1.1. Handlung.....	36
4.1.1.2. Analyse des Spiels	37
4.1.2. <i>Madō Monogatari A-R-S</i>	39
4.1.2.1. Handlung.....	39
4.1.2.2. Analyse des Spiels	41
4.1.3. <i>Super Puyo Puyo Tsū</i>	44
4.1.3.1. Handlung.....	44
4.1.3.2. Analyse des Spiels	46
4.1.4. <i>Puyo Puyo SUN</i>	48
4.1.4.1. Handlung.....	49
4.1.4.2. Analyse des Spiels	50
4.1.5. <i>Madō Monogatari</i> (1998).....	54
4.1.5.1. Handlung.....	54

4.1.5.2. Analyse des Spiels	56
4.1.6. <i>Puyo Puyo Fever Chū</i>	60
4.1.6.1. Handlung	62
4.1.6.2. Analyse des Spiels	65
4.1.7. <i>Puyo Puyo 7</i>	72
4.1.7.1. Handlung	73
4.1.7.2. Analyse des Spiels	74
4.1.8. <i>Puyo Puyo!! 20th Anniversary</i>	76
4.1.8.1. Handlung	77
4.1.8.2. Analyse des Spiels	78
4.1.9. <i>Puyo Puyo Tetris 2</i>	80
4.1.9.1. Handlung	81
4.1.9.2. Analyse des Spiels	83
4.1.10. <i>Puyo Puyo Puzzle Pop</i>	85
4.1.10.1. Handlung	86
4.1.10.2. Analyse des Spiels	87
4.2. Spielübergreifende Diskussion der Machtbeziehungen zwischen Figuren	91
4.2.1. Arle, Schezo, Rulue und Satan	91
4.2.2. Die Magieschule von Primp	94
4.2.3. Lemres und Feli	100
4.2.4. Ringo, Maguro, Risukuma und Ecolo	102
4.3. Machtbeziehungen zwischen Spiel und Spieler	105
4.3.1. Exploration der Spielwelt in <i>Madō Monogatari</i>	105
4.3.2. Kampfsituationen in <i>Madō Monogatari</i>	107
4.3.3. Exploration der Spielwelt in <i>Puyo Puyo</i>	109
4.3.4. Das Puyo Puyo-Spiel gegen KI-gesteuerte Figuren	110
4.3.5. Das Puyo Puyo-Spiel zwischen menschlichen Spielern	111
5. Conclusio	113
Quellenverzeichnis	121

Anhang 1 – Fragenkatalog	126
Anhang 2 – Tabelle der Veröffentlichungsgeschichte beider Spielereien.....	130
Anhang 3 – Aufnahmen der Spieldurchgänge	134

1. Einleitung

Während meines Studiums der Japanologie fand ich mich oft mit den Begriffen „Macht“ und „Autorität“ und ihrer Bedeutung für das Verständnis der japanischen Gesellschaft konfrontiert. Weit verbreitete Stereotypen zeichnen ein Bild von JapanerInnen als autoritätshörig, kollektivistisch orientiert und dem Wort einer in der Rangordnung höherstehenden Person gegenüber vollkommen unterworfen. Dieses wissenschaftlich fragwürdige Japanbild wird unter anderem durch bekannte Unterhaltungsliteratur wie *Die Geisha* (Arthur Golden, 1997) und Spielfilme wie *47 Ronin* (Carl Rinsch, 2013), also erzählenden Medien, die Japan als Spielbühne ihrer Geschichten benutzen, vermittelt. Vor dem Hintergrund solcher stereotypischen Darstellung Japans in nicht-japanischen Quellen stellt sich natürlich die Frage, wie es um Unterhaltungsmedien steht, deren Handlung nicht in Japan selbst angesiedelt ist, aber von japanischen Machern erstellt und gezielt an ein japanisches Publikum gerichtet ist. Wie wird in einer von Japanern erfundenen Fantasiewelt, die auf den ersten Blick kein anderes Ziel hat als das Publikum zu vergnügen, mit dem Themenkomplex von Macht, Autorität und Rangordnung umgegangen?

Als Forschungsobjekt bieten sich hierbei Videospiele mit ihrem komplizierten Verhältnis zwischen den Spielregeln und den präsentierten Narrativen an. Videospiele haben sich zunehmend zu einem für die Geisteswissenschaften nicht nur relevanten, sondern äußerst wichtigen Forschungsobjekt entwickelt. Benjamin Beil gibt in seinem Standardwerk *Game Studies - eine Einführung* einen guten Überblick über die bereits durchgeführte Forschung an Videospiele in medien-, kultur-, und sozialwissenschaftlichen Kontexten (Beil 2013:21-26), und Christina Gmeinbauer argumentiert in ihrer Masterarbeit, dass Videospiele wegen ihrer komplexen Rolle im Kulturaustausch zwischen Japan und dem Rest der Welt für die Japanologie ein interessantes Forschungsobjekt darstellen (Gmeinbauer 2017:19-23).

Wie auch andere Unterhaltungsmedien haben Videospiele das Potential, Geschichten zu erzählen und damit die Wertvorstellungen, Weltansichten und Ideen der mit ihnen involvierten Künstler, Autoren und Spieler nicht nur wiederzugeben, sondern auch damit in einen Dialog zu treten. Die Reaktionen der Spieler können Einfluss auf die Entwickler ausüben, welche wiederum durch ihre weitere Mitwirkung bei der Entstehung des Mediums die Macharten neuer Spiele bestimmen. Kein erzählendes Medium, egal wie

hoch kommerzialisiert seine Produktion auch sein mag, ist von diesen menschlichen Einflüssen ausgenommen, und daher können auch durch die Forschung über japanische Videospiele interessante Erkenntnisse über die kontemporäre Gesellschaft und Kultur, in deren Rahmen das betreffende Spiel entwickelt wurde, gewonnen werden. Anders als viele andere Medienformen bieten Videospiele außerdem dem Konsumenten einen direkten Weg, mit ihnen zu interagieren. Es folgt, dass in einem Videospiel nicht nur innerhalb der Spielwelt konstruierte Autorität zwischen fiktionalen Akteuren, sondern auch zwischen dem Spieler und dem Spiel bestehende Autoritätskonstrukte beobachtet werden können. Mit dieser Tatsache im Hinterkopf entschied ich mich, eine Videospiel-Reihe in das Zentrum meiner Masterarbeit zu stellen.

Die *Puyo Puyo*-Reihe(ぷよぷよ) besteht aus sogenannten *action puzzle* Spielen, bei denen das Ziel daraus besteht, mit farbigen Spielsteinen so schnell wie möglich eine möglichst lange und stabile Kettenreaktion zu bauen und dem Gegner mit den auf diese Weise gesammelten Punkten Schaden zuzufügen, bevor dieser einen selbst auf eben diese Weise besiegen kann. Abgesehen von diesem wettkämpferischen Aspekt enthalten die meisten Spiele der Reihe auch eine Story-Modus, welcher gelegentlich eine Komplexität in der Darstellung der zwischenmenschlichen Beziehungen der in der Spielewelt lebenden Figuren aufweisen kann, die ich bei einem Spiel dieser Art nicht erwartet hatte. Bei den erzählten Geschichten handelt es sich um in den Genres *fantasy comedy* und *science fiction comedy* zu verortende Handlungen mit Hauptaugenmerk auf die Beziehungen und Eigenheiten der individuellen Figuren. Die *Puyo Puyo*-Spiele hatten ihren Ursprung eigentlich in einer Serie von *first-person dungeon crawler* RPG-Spielen aus den frühen 1990er Jahren, welche den Namen *Madō Monogatari* (魔導物語), zu Deutsch also etwa „Geschichten von Zauberkunst“, trug. Die Figuren und Welt dieser von Anfang an im narrativen Genre der *fantasy comedy* angesiedelten Serie wurden Anfang der 1990er Jahr als Blickfang in ein damals komplett neu erdachtes Spielkonzept, das zu *Puyo Puyo* werden sollte, integriert, wodurch die zwei Spieleserien untrennbar miteinander verbunden wurden und sich effektiv ein Universum teilen.

Die kombinierte *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Reihe an Spielen bildet ein gutes Fallbeispiel für Game Studies-Forschung, die sich von japanischen Entwicklern gemachten und an ein japanisches Publikum gerichteten Videospielen widmen möchte. Die Reihe erfreut sich schon seit Jahrzehnten großer Bekanntheit in Japan und gilt landesweit als das

beliebteste intellektuelle Eigentum der Firma SEGA (Yamanaka 2019). Die Spiele richten sich an eine breit gefächerte Zielgruppe, angefangen von Kindern, die durch die bunte Ästhetik der Serie angesprochen werden, bis zu Erwachsenen im Alter von 30-40 Jahren, die die Spiele schon seit ihrer eigenen Kindheit kennen und spielen. Diese Breite des Publikums lässt sich durch von der Firma SEGA bis heute erhobenen Spielerdaten belegen (Yamanaka 2019). Die Charaktere und das Universum dieser Spiele existieren schon seit 1989, also seit über 30 Jahren, und haben sich für diesen gesamten Zeitraum in der japanischen Popkultur relevant gehalten.

Warum sollte das Thema „Macht und Autorität“ gerade an den Puyo Puyo-Spielen erforscht werden? Der Grund ist, dass diese Spiele, die zu keinem Zeitpunkt in ihrer Vermarktungsgeschichte als Plot- oder Figuren-getriebene Dramen über Machtkämpfe oder Politik, sondern als „national beliebtes Puzzlespiel“¹ verkauft wurden, dennoch eine große Menge an zum Thema „Macht und Autorität“ aussageschwerem Material in sich bergen. Personen verschiedenster Altersgruppen kaufen die Spiele dieser Reihe der vertrauten Spielemechaniken oder bunten Ästhetik wegen, werden dann aber während des Spielens mit den in den Spielen verpackten, nicht beworbenen Aussagen über Macht und Autorität konfrontiert und verarbeiten sie in ihren Köpfen. Es kann daher also angenommen werden, dass die didaktischen Aussagen der Spiele zu diesem Thema Relevanz für die Japanforschung haben. Außerdem handelt es sich um eine Spielereihe, die sich trotz großer Bekanntheit und Erfolg in Japan im Westen für lange Zeit nicht etablieren konnte. Nicht-japanische Perspektiven können dadurch hier einfacher ausgeblendet werden als bei Forschungsobjekten, die schon seit langer Zeit bewusst an ein internationales Publikum vermarktet werden.

In dieser Arbeit werde ich systematisch sowohl die im Universum der *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Spiele dargestellten Beziehungen, also die zwischen den Spielefiguren einerseits und die zwischen den Spielern und dem Spiel andererseits untersuchen und unter Zuhilfenahme von akademischen Sekundärquellen, die die gegenwärtigen Machtverhältnisse in Japan behandeln, einer vergleichenden Analyse unterziehen, um festzustellen, inwiefern die durch die Spiele vermittelten Vorstellungen

¹ Die Formulierung *kokuminteki akushon pazuru* 国民的アクションパズル kann sowohl auf den meisten Spielverpackungen als auch in den Pressemitteilungen der Firma SEGA gefunden werden. Zum Beispiel: https://www.sega.co.jp/release/240313_1.html (Zeitpunkt des Aufrufes: 13. 9. 2024, 17:00).

von Macht und Autorität sich mit Macht-Vorstellungen in der realen japanischen Gesellschaft decken. Meine Annahme vor Beginn der Analyse war, dass die Spiele die im realen Japan herrschenden Hierarchien nicht widerspiegeln würden, und stattdessen eine Welt zeichnen, in der vermeintliche Autoritäten-Figuren zu schnell zum Opfer des ehrfurchtslosen Humors der Serie werden, um jemals tatsächlich Macht auszuüben. Das Ziel dieser Arbeit ist festzustellen, ob sich dieser Verdacht bestätigt oder entkräftet hat, oder sich die Realität doch als um einiges komplizierter erweist.

In den folgenden Kapiteln will ich zuerst einige Begriffsdefinitionen vornehmen und dann einen kurzen Überblick über das für diese Arbeit relevante Forschungsgebiet der Game Studies, insbesondere in Bezug zur Japanologie, vermitteln. Im Zuge dessen werde ich näher auf einige wissenschaftliche Publikationen, Ereignisse und Autoren eingehen, die für meine Analyse von besonderer Wichtigkeit sein werden. Anschließend werde ich kurz das Universum der *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Spiele vorstellen, die mir als Forschungsobjekte dienen, sowie meine Untersuchungsmethode und den Forschungsprozess darlegen.

Der exakte Forschungsvorgang wird im Laufe der Arbeit noch genauer beschrieben; stark vereinfacht ausgedrückt handelt es sich bei dieser Arbeit jedoch um eine poststrukturalistische Inhaltsanalyse der *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Spielereihen mit besonderem Fokus auf die Autoritäts- und Machtbeziehungen, die sich sowohl zwischen den individuellen Figuren als auch dem Spiel und den Spielern ergeben. Dabei werden die Spiele nicht nur rein als Text, sondern auch als spielerische Prozesse behandelt, denn die ludologische Ebene eines Videospiele ist meines Erachtens ebenso wichtig wie die narratologische. Mein Hauptaugenmerk liegt darauf zu eruieren, welche Arten von Machtbeziehungen in den 30 Jahren der Seriengeschichte unverändert besonders hervorstechen, welche Arten von Machtbeziehungen sich über diese drei Jahrzehnte hinweg in ihrer Darstellung klar verändert haben, und welche real-weltlichen Arten von Machtbeziehungen im Universum der Spiele vollkommen zu fehlen scheinen. Diese Analyse sollte es möglich machen, das Weltbild, das im Hinblick auf Macht und Autorität von den Spielen vermittelt wird, möglichst genau zu verorten.

2. Wer ist der Boss? - Videospiele und Autorität

Die Game Studies sind so wie ihre ältere Schwester, die Film Studies, ein interdisziplinäres Feld, welches sich in seiner noch immer andauernden Jugend aus einem Werkzeugkasten bestehend aus einer Mischung von in anderen Disziplinen bereits erprobten Mitteln bedient um der Komplexität des eigenen Forschungsobjekts gerecht zu werden. „Macht- und Autoritäts-Forschung“ in den Game Studies gibt es zwar bereits, der Fokus der in den mir zugänglichen Quellen auffindbaren Diskurssträngen liegt aber größtenteils bei den Themen „Gewaltdarstellung in Videospielen“ und „Pädagogische Auswirkung von Gewaltdarstellung auf die Psyche des Spielers“ (vgl. Barnett&Sharp 2015, Brown 2022, Kaiser 2016). Dieser einseitige Trend ist wahrscheinlich der im deutschen Sprachraum sogenannten „Killerspieldebatte“ der 2000er Jahre geschuldet (Kringiel 2009:11-19) und schränkt die bisherige Bandbreite der Forschung zum Thema „Machtdarstellung in Videospielen“ sehr ein, denn physische Gewalt und das Erlernen dieser sind, genauso wie in der realen Welt, nicht die einzige Art und Weise in der sich Macht und Autorität in Videospielen äußern können.

2.1. Relevante Definitionen

Die Begriffe „Macht“ und „Autorität“ zu definieren, erweist sich trotz ihrer häufigen Verwendung in der Alltagssprache als überraschend kompliziert. Das liegt meines Erachtens daran, dass wir Menschen im Alltagsleben zwar oft mit Hierarchien konfrontiert sind, allerdings selten hinterfragen, wodurch die Mächte und Autoritäten, denen wir begegnen oder welche wir selbst ausüben, eigentlich begründet sind. Pier Paolo Portinaro definiert „Macht“ in seinem Aufsatz „Macht und Autorität - Das Problem der (Un)Verfügbarkeit“ aus dem Jahr 2013 wie folgt:

Allgemein versteht man unter Macht das Vermögen, eine Wirkung zu erzielen. [...] Bekanntlich definiert Max Weber Macht als „jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht“. Laut dieser Definition ist also Macht prinzipiell Durchsetzungsmacht. Durchsetzungsmacht ist dennoch zunächst Handlungsmacht: Die „Macht über“ (als Herrschaft über Andere, potestas oder imperium, aber auch als Herrschaft über Dinge, dominium) setzt immer die „Macht zu“ (als Vermögen zum Handeln, potentia) voraus. Das Ursache-Wirkung-Schema schließt übrigens die Intentionalität nicht aus. Nur wer Intentionen hat, kann über Macht verfügen. (Portinaro 2013:82-83)

Den Begriff „Autorität“ definiert er hingegen auf die folgende Weise:

Autorität hat immer mit dem Vermögen zu tun, die Zustimmung anderer zu gewinnen. [...] Der auctor ist ursprünglich der Gründer oder der Schöpfer einer neuen Gemeinschaft, der Förderer einer Tradition und der Mehrer einer Identität. [...] Auctoritas wird vom römischen Recht mit der Fähigkeit gleichgesetzt, mit maßgeblichem Rat zur Ordnungsgestaltung der Gesellschaft aktiv beizutragen. Auch zur Klärung des Begriffs Autorität hat die Soziologie mehrfach beigetragen, indem sie klassische Entgegenstellungen wie die von potestas und auctoritas, oder von persönlicher und amtlicher Autorität immer wieder relativiert und neu definiert hat. Für eine soziologische Betrachtung sind solche klare Grenzstellungen nicht leicht nachvollziehbar. (Portinaro 2013:86-88)

Macht ist, grob gesagt, also ein Mittel, sich selbst durchzusetzen, während die Autorität eine soziale Konsequenz der Macht ist. Diese Definitionen sind augenscheinlich sehr weitgreifend und beziehen auch Phänomene ein, die man im Alltag wahrscheinlich nie mit diesen zwei Begriffen in Verbindung bringen würde. In dieser Arbeit werde ich „Macht und Autorität“ als einen zusammenhängenden Gesamtbegriff mit der Definition „Das durch gesellschaftliche Strukturen legitimierte Potential, andere in ihrem Handeln und ihren Meinungen beeinflussen“ behandeln. Die von Portinaro vorgeschlagenen Definitionen werden dagegen unverändert dann angewendet, wenn von den einzelnen Begriffen getrennt die Rede ist. Der Grund dafür ist, dass es in manchen Teilen der Analyse nicht zielführend sein wird, getrennt von „Macht“ und „Autorität“ zu sprechen, in anderen hingegen schon.

Ein anderer Begriff, für den es schwer sein kann, eine genaue und eindeutige Definition schwierig zu finden, ist „Videospiel“. Eine Analyse eines Videospiels mit Hauptaugenmerk auf die darin und durch es konstruierten Autoritäts- und Machtbeziehungen ist also eine Arbeit, die sich zuallererst mit der Definition dieser fundamentalen Begriffe auseinandersetzen muss. Wie in vielen Forschungsfeldern gibt es auch in den Game Studies Uneinigkeiten darüber, wie das eigene Forschungsobjekt zu definieren ist (Freyermuth 2015#627). Auch wenn die meisten Menschen sich wahrscheinlich inzwischen unter diesem Wort etwas vorstellen können, verschwimmen die Grenzen zwischen Videospielen und anderen Medien oder Spielarten so stark, dass eine eindeutige Zuteilung unmöglich wird. Um ein Beispiel aus dem allgemeinen Sprachgebrauch zu nennen, definiert das Online-Wörterbuch *Duden.de* das

„Videospiel“ als ein „elektronisches Spiel, das über einen Monitor läuft und in das der Spieler über eine Tastatur, einen Joystick oder mithilfe einer Maus [...] eingreift“ .

Diese Definition ist für den Anwendung in einem Fachtext diskutabel, da sie unter anderem solche digitalen Spiele, die ohne Tasteneingabe oder Computermouse gespielt werden können, implizit ausschließt (zum Beispiel Spiele mit Bewegungssteuerung, oder Touchscreen-gesteuerte Spiele). Natürlich ist es möglich, diese Definition auszuweiten, um derartige Ausnahmen miteinzubeziehen. Alternativ würde es sich anbieten, aus diesem Grund zu einem anderen Terminus zu greifen, ist doch gerade im deutschsprachigen Raum eine Vielzahl von Begriffen zur Beschreibung des Mediums im Umlauf: Während sich im Englischen der Begriff *video game* durchgesetzt hat und im Japanischen *konpyūtagēmu* (コンピュータゲーム) und *bideogēmu* (ビデオゲーム) als Oberbegriffe gebräuchlich sind, wird in den deutschen Game Studies oft austauschbar von „Computerspielen“, „Videospielen“, „digitalen Spielen“ und „Bildschirmspielen“ gesprochen. Seltener ist auch von „Videogames“ oder einfach „Games“ die Rede (Freymuth 2015#154-158, Gmeinbauer 2017:13, vgl. Seidl 2005).

Während alle diese Begriffe das gleiche Medium umschreiben, bergen sie allerdings unterschiedliche Konnotationen. So wird das Wort „Computerspiel“ im deutschen Sprachraum oft hauptsächlich auf Spiele, die auf Heim-PCs gespielt werden, bezogen. Der Begriff „Videospiel“ wird meist auf Spiele, die auf Plattformen gespielt werden, die speziell zur Wiedergabe von Spielen hergestellt wurden, angewandt; und die Termini „digitale Spiele“ und „Bildschirmspiele“ finden sich vor allem als Kategorie-übergreifende Sammelbegriffe in der Fachliteratur. In den deutschen Game Studies herrscht bisher keine Einigkeit darüber, welche dieser Begriffe vorrangig zu nutzen, beziehungsweise zu vermeiden sind (Freymuth 2015#153, Gmeinbauer 2017:13).

Für die vorliegende Arbeit habe ich mich dazu entschlossen, mit dem Begriff „Videospiel“ zu arbeiten, um Assoziationen mit dem Heim-PC als einziger Plattform zu vermeiden. Da die in dieser Arbeit behandelten Spiele in einem über 30 Jahre langen Zeitraum auf den verschiedensten Plattformen erschienen sind, worunter sich auch Geräte wie Handheld-Konsolen und Smartphones befinden, die im Normalfall nicht mit dem Wort „Computer“ bezeichnet werden, wäre es nicht dienlich einen Oberbegriff zu nutzen, der mit Heim-PC Spielen assoziiert wird. Für die Zwecke dieser Arbeit wende ich eine eigene, auf Basis der wissenschaftlichen Arbeiten von Seidl, Freymuth und Kaiser, die dieser

Arbeit als Sekundärquellen dienen, und als solche im Quellenverzeichnis angeführt sind, entwickelte Definition an, welche mit „Videospielen“ solche Spiele meint, die visuell wiedergegeben werden und vom Spieler Inputs benötigen, die auf digitalem Weg von einer Spielesoftware verarbeitet werden.

Damit ist die Begriffsbedeutung allerdings erst auf der Oberfläche abgeklärt, denn die Varianzen innerhalb des Mediums sind so groß, dass selbst unter Spielern Uneinigkeit darüber herrscht, was als Videospiel zu verstehen ist und was nicht². Bernhard Seidl schließt zum Beispiel Glücksspiele wie Pachinko-Automaten in seiner Diplomarbeit „Videospiele in Japan“ explizit in die Definition mit ein, und namhafte japanische Videospielhersteller wie etwa SEGA oder Konami haben entweder ihre Wurzeln in der Herstellung von Glückspielautomaten, oder entwickeln diese bis heute (Seidl 2005:36).

Hierbei stellt sich auch die Frage, ob auch Unterhaltungssoftware ohne interaktiven Charakter mit dem Begriff Videospiel bezeichnet werden kann. Üblicherweise beziehen sich derartige Überlegungen auf die besonders in Japan beliebten *visual novels*, oder sogenannte *walking simulators*, zwei Genres, die gegenüber konventionellen Videospielen dadurch herausstechen, dass ihr Zweck in erster Linie darin liegt, eine Geschichte zu erzählen, und aktiver Input oder gar Entscheidungsfreiheit durch den Spieler entweder nur mit Einschränkungen oder überhaupt nicht möglich sind (vgl. Issar 2022). Den Vorwurf, das Wort „Spiel“ in „Videospiel“ nicht zu verdienen, muss sich aber auch Altgestein des Mediums gefallen lassen. Die *Final Fantasy*-Serie des japanischen Spieleherstellers Square Enix wird beispielsweise von Spielern schon seit den frühen 2000er Jahren beschuldigt, mehr Film als Spiel zu sein³, und die Spiele des französischen Entwicklers Quantic Dream sind gezielt darauf ausgelegt, dem Spieler das Gefühl eines interaktiven Kinofilms zu vermitteln. Damit befinden wir uns bereits in einer weiteren vertrackten Eigenheit der Videospieleforschung: Angenommen wir sprechen solcher Software, die auf das Vermitteln einer Narration größeren Wert legt, das Videospiel-Dasein nicht ab, handelt es sich bei

² Als Beispiel hierzu eine Forum-Diskussion zwischen Spielern auf der Online-Plattform Arstechnica.com: <https://arstechnica.com/civis/threads/are-walking-simulators-games.1434157> (Zeitpunkt des Aufrufes: 18. 9. 2024, 20:00)

³ Als Beispiel hierzu einige Aussagen über die *Final Fantasy*-Reihe von Spielern:
<https://gamefaqs.gamespot.com/boards/928790-final-fantasy-xiii/52786315>
<https://gamefaqs.gamespot.com/boards/197344-final-fantasy-x/56033301>
<https://www.playstationtrophies.org/forum/topic/28714-final-fantasy-xiii-is-more-movie-than-game/>
<https://gamerant.com/final-fantasy-16-combat-good-cutscene-length-party-bad-ff13/>
(Zeitpunkt des Aufrufes aller gelisteten Webseiten: 18. 9. 2024, 20:00)

unserem Forschungsobjekt dann um eine Erzählung oder einen spielerischen Prozess? Ist es beides? Wo beginnt das Spiel, wo endet der Text? Ist eine solche Trennung sinnvoll? Diese Fragen sind, wie schon zuvor angeklungen ist, einige der Wichtigsten für vor allem die Methodologie der Game Studies, und auch für diese Arbeit sehr relevant, da es sich bei einer der beiden untersuchten Spielereien, der *Puyo Puyo*-Reihe, um *action puzzle*-Spiele handelt. Bei diesem Genre ist die Inklusion von expliziten narrativen Inhalten eher ungewöhnlich (Derbort 2010: 7), was möglicherweise damit zusammenhängt, dass in diesen Spielen meistens *Spielsteine*, und nicht *Spielfiguren* bewegt werden. Letzteres ist zwar auch in den *Puyo Puyo*-Spielen der Fall, diese haben jedoch anders als andere Genre-Vertreter auch den Anspruch eine Geschichte zu erzählen, und auf der narrativen Ebene werden *Spielfiguren*, die Akteure der Handlung des Spiels, die sozusagen „im Auftrag“ des Spielers die *Spielsteine* bewegen, dazwischengeschoben. Die eigentliche Handlung eines *Puyo Puyo*-Spiels, wenn vorhanden, wird mit Mitteln, die jenen der oben genannten *visual novels* gleichen, präsentiert: Text, der je nach Spiel auch von Synchronsprechern eingesprochen worden sein kann, wird zusammen mit Bildern und Animationen, auf der Spieler keine Auswirkung hat, präsentiert. Die in der Handlung auftretenden Figuren stellen also eine Schnittstelle zwischen den ludologischen und narrativen Ebenen des Spiels dar, und sorgen, trotz der oft linearen Struktur der Spielehandlungen, dafür, dass die Trennung zwischen den beiden Ebenen mitunter verschwimmen kann, da der Auftritt einer Figur im eigentlichen Spielprozess, etwa durch animierte Szenen und Stimmausrufe, sowohl für die Handlung als auch für den Spielablauf relevant sein kann, wie sich in der Analyse in Kapitel 4 noch zeigen wird. Es wäre daher in dieser Arbeit nicht zielführend, die narratologische und ludologische Ebene der Spiele ausschließlich getrennt zu analysieren. In dieser Arbeit werden spielerischer Prozess und Erzählung daher als ein miteinander verknüpft Gefüge, das nicht sauber getrennt werden kann, bzw. getrennt werden sollte, behandelt.

Bei der Forschung zu Videospielen gibt es außerdem einige Begriffe, deren Definitionen zu Beginn gründlich erklärt werden müssen. Der erste solche Begriff ist „Game Studies“, manchmal auch als „Ludologie“ bezeichnet. Die Ludologie, also die „Lehre vom Spielen“, ist jene Disziplin innerhalb der Kulturwissenschaften, die sich mit Spielen, dem Prozess des Spielens und der Kultur um das Spielen herum beschäftigt. Diese Definition schließt auch analoge Spiele, also Brettspiele, Kartenspiele, Kinderspiele, usw.

ein. Während in der Online-Enzyklopädie *Wikipedia* die Begriffe Ludologie bzw. *ludology* und Game Studies synonym gebraucht werden, ist es in fachtextlichen Quellen üblich, das Feld der Videospieلفorschung fast ausschließlich mit dem englischen Begriff „Game Studies“ zu bezeichnen (Freymuth 2015:140). Der Begriff Ludologie/*ludology* wird im Bereich der Videospieلفorschung hauptsächlich im Kontext der berückichtigten „Ludologie VS Narratologie“-Debatte verwendet, einer „Kinderkrankheit“ der Game Studies, auf die im folgenden Kapitel näher eingegangen wird.

2.2. Vom Spielen und Erzählen – Eine Einführung in die Game Studies

Wie in Punkt 2.1 bereits angeklungen ist, geht die wissenschaftliche Befassung mit Videospielen mit ihren eigenen Schwierigkeiten einher, die sich von jenen anderer Medienwissenschaften mitunter stark unterscheiden. Bevor mit der Analyse begonnen werden kann, finde ich es daher notwendig, einen kurzen Einblick in die Game Studies, jene Sparte der Medienwissenschaften, die sich mit Videospielen befasst, zu geben, um dem Leser den Werkzeugkasten, mit dem gearbeitet wird, zu verbildlichen.

Game Studies im Sinne von Videospieلفorschung gibt es seit den 1990er Jahren; ein Großteil der Forschungsleistung der Disziplin stammt jedoch aus der Zeit nach der Jahrtausendwende, als mit der zunehmenden Akzeptanz von Videospielen als Mainstream-Unterhaltungsmedium auch die Game Studies zunehmen institutionalisiert wurden (Beil 2013:2). Die ersten wissenschaftlichen Arbeiten zu Game Studies entstanden an angelsächsischen und skandinavischen Universitäten, später wurden auch Schwerpunkte an Institutionen in anderen Gebieten, wie etwa der Fachhochschule Köln und der Universität Leipzig eingerichtet (Beil 2015:8).

In Japan wird Videospieلفorschung vor allem durch Mitglieder der 1996 gegründeten CESA, der Computer Entertainment Supplier's Association (Konpyūta entāinmento kyōkai コンピュータエンターテインメント協会), betrieben, einer industrienahen Organisation, die auch wichtige Konferenzen wie die Tokyo Game Show und die Japan Game Awards ausrichtet. Akademische Game Studies-Forschung in Japan geschieht durch den japanischen Arm der 2002 gegründeten DiGRA, der Digital Games Research Association, und das Spieلفorschungszentrum der Ritsumeikan Universität (Ritsumeikan daigaku gēmu kenkyū sentā 立命館大学ゲーム研究センター) (Gmeinbauer 2017:11).

Als wichtige Namen in der frühen japanischen Game Studies-Forschung können der Gründer des Videogame Museum Project, Masuyama Hiroshi, und Katō Haruaki genannt werden (Seidl 2005:12-13). In einer Diskursanalyse, die im Jahr 2010 als Bachelorarbeit an der Universität Frankfurt eingereicht wurde, spricht Verfasser Christopher Derbort außerdem von Shigeki Yahiro, Baba Yasuhito, Yamamoto Takamitsu, Hirabayashi Hisakazu, Nishimura Kiyokazu und Yamashita Tsuneo als wichtige Stimmen in Japan-internen Game Studies-Diskursen. Im Allgemeinen wurde das spezielle Thema „japanische Videospiele“ in der Forschung sowohl innerhalb wie auch außerhalb Japans bisher aber eher stiefmütterlich behandelt und blieb eher ein Nischendiskurs von japanischen Spieleforschern, Spieledesignern und der Japanologie. Anders als bei ihrer älteren Schwester, den Literaturwissenschaften, gibt es bei den Game Studies außerdem auch keine nationale Ausdifferenzierung im Sinne von Germanistik usw., was wahrscheinlich mit der ausgeprägt transnationalen und globalisierten Weise, auf welche Videospiele vor allem im 21. Jahrhundert hergestellt und konsumiert werden, zusammenhängt (Freyermuth 2015#382-392, Gmeinbauer 2017:19-21).

Die Game Studies im Sinne von Videospieelforschung können in vielerlei Hinsicht als eine Unterkategorie der klassischen Ludologie verstanden werden, weisen jedoch auch ihrem Forschungsgegenstand geschuldete Eigenheiten auf, die meiner Meinung nach eine gewisse Abgrenzung rechtfertigen. Um diese Eigenheiten zu verstehen ist es wichtig, sich zuerst einen Überblick darüber zu verschaffen, was Videospiele sind, wo sie herkommen und welche Herausforderungen sich bei der wissenschaftlichen Beschäftigung mit diesem Medium ergeben.

2.2.1. Spielbare Filme, filmische Spiele – Ludologie und Narratologie

Die Idee, Videospiele als ein Medium zum Geschichtenerzählen zu verwenden, entstand spätestens in den frühen 1980er Jahren, als das Spiel *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) für die Atari 2600-Konsole, oft fälschlicherweise als hauptschuldig am großen *Video Games Crash* der Vereinigten Staaten bezeichnet, versuchte, mit Hilfe seiner vertrackten Spielmechaniken den Plot des gleichnamigen Films nachzuerzählen, und der junge Nintendo-Spieledesigner Miyamoto Shigeru sich dazu entschloss, in seinem ersten Arcade-Spiel, *Donkey Kong* (1981), eine Geschichte darüber zu erzählen, wie die Geliebte des

Spieler-Avatars „Jumpman“ von dem namensgebenden Gorilla Donkey Kong auf eine Baustelle entführt wird.

Die Wurzeln dieser Idee reichen tatsächlich über die Frühgeschichte der Videospiele hinaus, denn auch in Gesellschaftsspielen oder bei Rollenspielen von Kindern wurden und werden oft mehr oder minder komplexe Handlungen erzählt. Viele Tropen des Geschichtenerzählens in modernen Videospielen finden ihren Ursprung vor allem in sogenannten Spielbüchern, Bücher, die dem Leser ermöglichen, durch das Blättern zu bestimmten Seiten selbst auf die geschriebene Geschichte Einfluss zu nehmen, und Pen-&-Paper-Rollenspielen, Gesellschaftsspiele mit losem Regelwerk, in denen eine Gruppe aus Spielern in die Rollen der von ihnen erfundenen Figuren schlüpfen und, unter Anleitung eines Spieleleiters, gemeinsam die Geschichte der Abenteuer dieser Figuren entwickeln, erzählen und spielen. Besonders die Videospielgenres „Adventure“, „Action-Adventure“, „RPG“ und „Action-RPG“ haben große Teile der DNS dieser beiden Formen des spielerischen analogen Geschichtenerzählens geerbt, damit aber auch die Eigenheit von Spielbüchern und Pen-&-Paper-Rollenspielen übernommen, in Sachen Zuordnung im geisteswissenschaftlichen Diskurs weder ganz Fisch noch Fleisch zu sein.

Schon seit Anbeginn der Videospieelforschung gibt es angeblich unter Anhängern der klassischen Ludologie und Literaturwissenschaftlern einen bitteren Streit darüber, ob Videospiele als spielerische Prozesse oder als eine Textsorte zu verstehen sind, und welcher der beiden Seiten die Videospieelforschung methodologisch zuzuordnen ist. Dieser Konflikt, in der Literatur oft als „Ludologie VS. Narratologie“ bezeichnet, wird von Game Studies-Forscher Benjamin Beil als der „vermeintliche Gründungsmythos der Game Studies“ bezeichnet, wobei Beil allerdings auch in Frage stellt, ob die Meinungen zu diesem Thema tatsächlich jemals so polarisiert waren wie es in von außerhalb der Game Studies stammenden Publikationen dargestellt wurde (Beil 2013:26-39). Das Bedürfnis danach, von ludologischer oder narratologischer Seite um die „Vorherrschaft“ in den Game Studies zu kämpfen, scheint mehr mit dem Drang von Forschern dazu zu tun zu haben, ein neues Forschungsfeld einem älteren unterzuordnen, als mit der tatsächlichen Ludizität oder Narrativität von Videospielen. Beil selbst spricht sich dafür aus, nicht zu versuchen, Videospielen in der Forschung einen rein-ludologischen oder rein-narratologischen Charakter aufzuzwingen, denn:

Beide Argumentationsrichtungen führen aber letztlich in eine Sackgasse, da sie ihre Pointe – die Inkompatibilität von Spiel und Erzählung – stets vorwegnehmen. Richtet man den Analysefokus jedoch auf die Hybridstruktur des Computerspiels, auf die Nahtstellen zwischen Spiel und Erzählung und ihre seltsamen Unschärfen [...], zeigen sich die innovativen Qualitäten des Computerspiels, die sich gerade nicht mehr in Dichotomien wie Spiel vs. Erzählung beschreiben lassen. (Beil 2013:31-32)

Auch wenn der vermeintliche Streit der Ludologen und Narratologen in den Game Studies wahrscheinlich überbewertet wurde, spiegeln sich seine Ansätze in der tatsächlich relevanten Dreiteilung der Game Studies in der Auseinandersetzung mit *rules*, *play* und *culture* wider, einer Gruppe von drei Perspektiven in Bezug auf das Forschungsfeld, welche hauptsächlich jeweils von Spieledesignern, Sozialwissenschaftlern und Kulturwissenschaftlern eingenommen werden (Freyermuth 2015#4199-4207). Diese drei Perspektiven teilen die Game Studies grob auf in Game-Design-Theorie, Forschung über die Wirkung von Videospielen auf den Spieler, und Forschung über ästhetische und kulturelle Bedeutungen von Videospielen, wobei der erste und zweite Ansatz als grob der Ludologie entsprechend gesehen werden können und der dritte vor allem den angewandten Methoden der Narratologie entspricht (Freyermuth 2015#4207-4320). Die Entsprechung ist jedoch bei weitem nicht eindeutig, denn laut Freyermuth lässt sich das wahrgenommene Schisma zwischen Ludologie und Narratologie in den Game Studies nicht etwa in der Kluft zwischen Sozialforschern und Kulturforschern, sondern mitten im geisteswissenschaftlichen Segment der Disziplin verorten (Freyermuth 2015#4320-4337).

Dass sozialwissenschaftliche und geisteswissenschaftliche Forschung zu Videospielen meist getrennt voneinander behandelt wird ist eine wenig verwunderliche Tatsache. Der Versuch, zwischen Spiel und Erzählung eine klare Linie zu ziehen, kann hingegen, wie bereits in 2.1. am Beispiel des Forschungsgegenstandes dieser Arbeit erläutert wurde, als wenig hilfreich bewertet werden. Die Geschichte eines narrativen Spiels verschwindet nicht plötzlich, wenn der Spieler den Controller in die Hand nimmt und Entscheidungen trifft, und die Interaktionsmöglichkeiten, die der Spieler innerhalb der Spielewelt hat, sind ebenso Teil dieser Welt wie die erzählte Geschichte. Natürlich gibt es Videospiele, die keinen offensichtlichen Versuch machen eine Handlung zu vermitteln, wie etwa *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1985) oder *Bejeweled* (PopCap Games, 2001), während in anderen wie *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) und *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) die Spielmechanik gegenüber der Handlung vernachlässigbar ist, aber solche

Extremfälle bedeuten nicht, dass die spielerischen und narrativen Aspekte von Videospielen nichts miteinander zu tun haben. Ein Spieler von *Donkey Kong* lässt Jumpman nicht nur springen, um eine virtuelle Punktezahl zu erhöhen, sondern auch um das verpixelte Männchen ein Stück näher an die Wiedervereinigung mit seiner Freundin heranzubringen. Ein Spieler von *Dragon's Lair* (1983) drückt die Knöpfe des Arcade-Automaten nicht nur, um die restlichen Zeichentrickszenen der Geschichte zu sehen, sondern auch um die eigene Geschicklichkeit zu beweisen. Dementsprechend ist es wichtig, die spielerischen und narrativen Ebenen eines Spiels nicht wie durch eine Mauer getrennt zu untersuchen, sondern als ein verzahntes Gefüge zu verstehen, eine Notwendigkeit, die noch klarer wird, wenn man einen Blick auf die miteinander verwobene Weise wirft, auf die sich Spielmechaniken und Narrative in Videospielen bis heute weiterentwickeln.

2.2.2. *The magic begins* – Vom Anbeginn des Videospieles bis zu *Madō Monogatari*

Die über dreißigjährige Veröffentlichungsgeschichte der *Puyo Puyo*- und *Madō Monogatari*-Spiele ist stark mit der Geschichte des japanischen Videospielesmarktes verbunden, so dass ich persönlich argumentieren würde, dass besonders die erste Handvoll dieser Spiele in keinem anderen Umfeld entstehen hätten können. Im Folgenden wird ein kurzer Überblick über jene Entwicklungen, die besonders den japanischen Videospielesmarkt der späten 1980er und frühen 1990er Jahre prägen würden, gegeben.

Videospiele, die der in dieser Arbeit verwendeten Definition entsprechen, gibt es schon seit spätestens den frühen 1950er Jahren, in denen experimentelle Spielprogramme dazu dienten, die Möglichkeiten damaliger Analogcomputer zu testen. Das wohl bekannteste dieser frühen Videospiele war *Tennis For Two* (1958), welches heute noch oft als das erste Computerspiel der Welt angeführt wird (Beil 2013:7). Dass gerade Spielesoftware eine so entscheidende Rolle in der Entwicklung des modernen Computers spielte, ist zumindest laut Gamedesigner Eric Zimmerman alles andere als zufällig. In seinem *Manifesto for a Ludic Century* (2013) schreibt Zimmerman:

The rise of computers has paralleled the resurgence of games in our culture. This is no accident. Games like Chess, Go, and Parcheesi are much like digital computers, machines for creating and storing numerical states. In this sense, computers didn't create games; games created computers. (Zimmerman 2013)

Für etwa ein Jahrzehnt blieb das Spielen mit dem Computer jedoch größtenteils Forschern und Studenten vorbehalten. Videospiele für den öffentlichen oder Heimgebrauch gab es erstmals in den frühen 1970er Jahren, als erste Konsolen für Spielhallen und Privatpersonen auf den Markt gelangten. Spiele dieser bis Mitte der 1980er Jahre anhaltenden Periode der Videospiegelgeschichte zeichnen sich vor allem durch Spielmechaniken aus, die die Geschicklichkeit des Spielers und das Sammeln von Punkten in den Mittelpunkt stellen. Spielfortschritte konnten aufgrund technischer Limitierungen in der Regel nicht nach Abschalten des Geräts gespeichert werden, was die praktische Länge von Videospielen einschränkte.

Mitte der 1980er Jahre kam es in Nordamerika zu einer ersten Krise in der Videospiegelindustrie, die als der *Video Games Crash* in die Geschichte einging. Während sich der Markt in den USA im Abschwung befand, begann in Japan zeitgleich ab 1993 eine 8-bit Revolution, angeführt durch Nintendos Family Computer (*famirī konpyūta* ファミリーコンピュータ, kurz Famicom ファミコン), später weltweit als Nintendo Entertainment System (NES) verkauft, und den vom japanischen Zweig der Firma Microsoft entwickelten MSX. Der MSX war ein sogenannter „Heimcomputer-Standard“ und damit keine bestimmte Maschine oder Videospiegelkonsole, sondern eine Art von nach Microsofts Anleitung gebautes Computer-Gerät, das mit dem Betriebssystem Microsoft BASIC betrieben wurde. MSX-Geräte verschiedener Hersteller waren dadurch mit der gleichen Software kompatibel. Der MSX war zwar hauptsächlich als Büro-Computer gedacht; die nach Microsofts Plan darin verbauten Einzelteile ermöglichten aber die Darstellung komplexer Grafiken und die Ausgabe von sequenzieller Musik und zuvor aufgenommen Stimmen, beides Fähigkeiten, die auf den meisten anderen Heimcomputern der Zeit fehlten. Daher bot sich der Standard als Plattform für Videospiele an, die unter anderem in der Form von Magnetbandkassetten, Disketten oder Modulen in das Gerät eingelesen und abgespielt wurden. Der MSX war ab Mitte der 1980er Jahre vor allem in Japan als Plattform für die Entwicklung und Veröffentlichung von Videospiegel-Software beliebt. Einige bis heute international beliebte Reihen wie *Metal Gear* (Konami, 1987) und *Bomberman* (Hudson Soft, 1983) hatten ihren Anfang auf dem MSX (Camper 2009:2-3). Eine Firma die den MSX bald für sich entdeckten war Compile (kabushikigaisha konpairu 株式会社コンパイル), der ursprüngliche Entwickler der *Madō Monogatari* und *Puyo Puyo*-Spiele. Die ersten

Veröffentlichungen beider Spiele-Reihen wurden für den MSX2, einer verbesserten Variante des MSX, herausgegeben.

Mit der Entscheidung, den Famicom in den USA als Spielzeug zu vermarkten, um das Stigma, das Konsolen als Variante der Heim-PCs nach dem Crash anhaftete, zu umgehen, gelang es Nintendo, den US-Markt zu revitalisieren und erneut auch für Konkurrenten wie die Firma SEGA fruchtbar zu machen. In dieser Zeit kamen mit Action-Adventures und RPGs wie *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1985) und *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987) Konsolenspiele auf den Markt, die versuchten, den Spieler auf längere, mitunter auch narrative Abenteuer einzuladen, und es deswegen auch erlaubten, Spielfortschritte zu speichern. Spiele für Heim-PCs wie den MSX, seinen Nachfolger, den MSX2, oder die PC-9800-Serie wurden oft auf beschreibbaren Disketten vertrieben oder unterstützten deren zusätzlichen Gebrauch, weshalb bei diesen solche Speicherfunktionen schon lange davor Gang und gäbe waren. Daher konnten sich narrative Spiele wie jene der Firma Compile auf diesen Plattformen früher durchsetzen.

In den späten 1980er Jahren wurden die MSX und MSX2 Heimcomputer Standards allmählich durch die leistungsstärkere PC-9800 Serie des Herstellers NEC als Videospiele-Plattform in Japan verdrängt, während der Famicom seine Dominanz auf dem Spielekonsolen-Markt noch einige Jahre halten konnte. Die PC-9800 Serie erfreute sich besonders bei unabhängigen Hobby-Entwicklern, den Machern sogenannter *dōjin sofuto* (同人ソフト), an Beliebtheit, da auch diese Computer mit Diskettenlaufwerken ausgestattet werden konnten, was bedeutete, dass auch Hobbyisten ihre Spiele auf Disketten speichern und auf *dōjin*-Messen wie der bekannten Comiket (*komiketto* コミケット, kurz *komike* コミケ) verkaufen konnten (Picard 2013). Compile, deren Werke sich zu großen Teilen an das gleiche Publikum wie *dōjin sofuto* richteten, veröffentlichten in den frühen 90er Jahren ebenfalls viele Spiele für die PC-98 Serie. Erst mit der Veröffentlichung des Betriebssystems *Windows 3.1*, welches von PC-9800 Computern nicht vollständig unterstützt wurde, verschob sich der Spielmarkt für Heimcomputer allmählich auf IBMs Personal Computer Standard. Compile veröffentlichte bis zum Bankrott der Firma im Jahr 2003 sowohl für diese Plattformen als auch für Videospiel-Konsolen der Firmen SEGA, Nintendo und Sony durchgehend *Puyo Puyo*- und *Madō Monogatari*-Spiele. Nach Stilllegung der Firma übernahm die Firma SEGA, die zu diesem Zeitpunkt bereits aus der Konsolenherstellung

ausgeschieden war, die Rechte an der *Puyo Puyo*-Reihe und entwickelt bis heute *Puyo Puyo*-Spiele für Videospielekonsolen und Computer verschiedenster Art.

2.2.3. *Kyō nani shite asobu no?* – Videospiele in und aus Japan

In der Einleitung habe ich die *Puyo Puyo*- und *Madō Monogatari*-Reihen als „von japanischen Entwicklern gemachte und an ein japanisches Publikum gerichteten Videospiele“ bezeichnet. Warum diese Formulierung wichtig ist, und es nicht reicht, die Relevanz der Spielereien für die in dieser Arbeit durchgeführten Analyse dadurch zu begründen, sie als „japanische Videospiele“ zu bezeichnen, wird in diesem Unterpunkt erklärt.

Der globale Markt für Konsolenspiele wurde in Folge des *Video Games Crash* besonders in den späten 1980er und den 1990er Jahren vor allem von japanischen Entwicklern dominiert. Wie bereits zuvor angesprochen, lag dieser Umstand vor allem daran, dass der Einbruch des US-Marktes auf den japanischen Markt so gut wie keinen direkten Einfluss hatte, beziehungsweise sich längerfristig sogar positiv auf diesen auswirkte. Der japanische Markt hat seit jeher eine Art Sonderstellung in der Videospieleindustrie. So gibt es vor allem im Vergleich zu den USA und Europa merkbare Unterschiede darin, wie in Japan Videospiele konsumiert werden. Schon um das Jahr 2004 herum wurde das Land, in dem damals rund 77% aller Haushalte zumindest ein Videospielegerät besaßen, von Experten als ein gesättigter Markt angesehen (Seidl 2005:24).

Ein Beispiel für Japan-spezifische Unterschiede im Umgang mit dem Medium sind die Plattformen, zu denen japanische Spieler greifen: Der in den USA und Europa durchgehend vitale Markt für Heim-PC Spiele⁴ spielte in Japan vor allem in den 1980er, 1990er und frühen 2000er Jahren eine sehr untergeordnete Rolle (Seidl 2005:34-35), während die auf dem westlichen Markt schon nahezu ausgestorbenen Arcade-Automaten in Japan nach wie vor eine weit verbreitete und beliebte Art sind, Videospiele zu spielen. Ähnlich sieht es auf dem Heimkonsolenmarkt aus: Die unter westlichen Spielern sehr beliebte Xbox-Marke von Microsoft hat in Japan seit ihrer Einführung nur einen durchgehend einstelligen Marktanteil (Kaiser 2016:40, Seidl 2005:30). Es gibt also eine klare Datenlage dazu, dass das durchschnittliche Konsumverhalten japanischer Videospieleler sich von westlichen Spielern unterscheidet.

⁴ Hiermit sind vor allem Spiele für DOS- und Windows-PCs gemeint.

Die Quellenlage wird jedoch uneindeutiger, wenn man versucht, Eigenheiten der vom japanischen Markt produzierten Spiele selbst herauszuarbeiten, denn was genau das „japanische Videospiel“ im Vergleich zu „westlichen Videospielen“ ausmacht, ist nur schwer festzulegen. Bernhard Seidel erwähnt in *Videospiele in Japan – Zur wirtschaftlichen, sozialen und alltagskulturellen Bedeutung von Bildschirmspielen* (2005) die von einigen Spielentwicklern vertretene These, dass die Designphilosophie japanischer Videospiele von Haus aus dem Spieler weniger Freiheit und Eigeninitiative abverlangt bzw. erlaubt als jene „westlicher“ Spiele, und bringt diese Vorstellungen mit dem *nihonjinron*⁵-artig aufgeladenen Begriff *amae* in Verbindung, jedoch ohne zu diesen Behauptungen eine entweder positive oder negative Stellung zu beziehen (Seidel 2005:71-72).

Christina Gmeinbauer identifiziert in ihrer Masterarbeit „Begegnung in 3D: Über Konstruktion und Bedeutung des Verhältnisses zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ in japanischen Computerspielen“ (2016) Computerspiele als ein Medium, bei dessen Entstehung der ohnehin rege globale Kulturaustausch des Informationszeitalters eine besonders tragende Rolle einnimmt, und zeigt auf, dass Lokalisierungsbemühungen von japanischen Videospielen in europäische Sprachen nach wie vor eher darauf abzielen, typisch japanische kulturelle Elemente zu entfernen oder zu kaschieren, als es bei Anime und Manga der Fall ist. Daher stellt sie in Frage, ob die japanische Herkunft eines Computerspiels für sowohl Spieler als auch Forscher unbedingt von Relevanz ist. Dennoch spricht sie sich für eine eigene japanologische Game Studies-Forschung aus:

Erfunden in den USA und weiterentwickelt in Japan ist das Computerspiel nun auf der ganzen Welt produzier-, konsumier- und spielbar und wandelt so zwischen Kulturen, Nationen und Konventionen. [...] Gerade durch diese Komplexität ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten, Computerspiele für die Japanologie zu erforschen. (Gmeinbauer 2016:23)

Ein pragmatisches Argument für die Befassung mit japanischen Videospielen als eine eigene Kategorie wird in Florian M. Kaisers *Videospiele in Japan – Pädagogisches Medium oder Anleitung zur Gewalt?* (2016) zur Sprache gebracht. In dieser Publikation listet der Autor eine Vielzahl an wissenschaftlichen Arbeiten auf, die belegen, dass japanische Kultur und zeitgenössische Ideen, Themen und Meinungen der japanischen Gesellschaft in Videospielen ebenso transportiert werden wie in anderen Medien der japanischen

⁵ 日本人論, zu Deutsch „Japaner-Diskurs“. Es handelt sich hierbei um einen Sammelbegriff für eine Sparte von Publikationen seit der japanischen Nachkriegszeit, in der versucht wurde, eine einzigartige kulturelle Identität des japanischen Volks herauszuarbeiten.

Popkultur (Kaiser 2016:24-27). Eine dieser Arbeiten ist Christopher Derborts Diskursanalyse *Zur „Japanizität“ von Videospielen – Eine Analyse von sechs Positionen im japanischen Videospiel-Diskurs* (2010), in der erwähnt wird, dass japanischen Videospielen als Teil des Cool Japan-Phänomens abwechselnd einerseits Iwabuchi Kōichis oft zitierte „kulturelle Geruchslosigkeit“ zugeschrieben wird – also die Idee, dass sich japanische Popkultur deswegen internationaler Beliebtheit erfreut, weil man das „Japanhaftige“ an ihr oberflächlich nicht wahrnimmt –, andererseits aber auch Erfolg aufgrund „bewusster Etikettierung mit japanischer Niedlichkeit“ (Derbort 2010:8). Auch die Aussagen von Spieledesignern, denen zufolge japanische Spiele sich durch ein unfreieres Design und einen geringeren Fokus auf „realistische Darstellung“ in Sachen Grafik als „westliche Videospiele“ auszeichnen, kommen wieder zur Sprache (Derbort 2010:8-10,50-53). Auch erwähnenswert ist Shigeki Yahiros Standardwerk *Terebi Gēmu Kaishakuron Josetsu*, in welchem der Autor zu dem Schluss kommt, dass der kulturelle Hintergrund von Personen, die an der Entwicklung von Videospielen beteiligt sind, dieselbe Relevanz zukommt wie etwa auch der eines literarischen Autors oder Regisseurs, denn „Ideologien“ der Mitwirkenden fließen wie auch bei anderen Kulturmedien auf jeden Fall in die Entwicklung eines Videospieles ein, bewusst oder unbewusst. Videospiele sollten daher, laut Shigeki, von der Forschung ebenso im kulturellen Diskurs eines Landes verortet werden, wie z.B. Film, Literatur und Musik (vgl. Shigeki 2005).

Ein Versuch das „japanische Videospiel“ als solches zu definieren bleibt bei allen zur Rate gezogenen Autoren aus und wäre auch nicht zielführend, denn die Forschungsrelevanz eines medialen Korpus ergibt sich nicht etwa aus rigider Uniformität innerhalb dieses Korpus, sondern aus seiner Diversität. Für die Ziele dieser Arbeit ist es allerdings notwendig, eine direkte Linie zwischen dem wissenschaftlichen Diskurs zu Macht und Autorität in der japanischen Gesellschaft, auf welchen der nächste Unterpunkt näher eingehen wird, zu ziehen, da es aus japanologischer Sicht irrelevant wäre, Diskurse über die japanische Gesellschaft mit einer medialen Darstellung zu vergleichen, die weder eindeutig aus der japanischen Gesellschaft stammt noch an diese gerichtet ist.

2.3. *Iryoku* - Macht und Autorität in der japanischen Gesellschaft

Um ein japanisches Narrativ vor dem Hintergrund seiner gesellschaftlichen Realität einordnen zu können, ist es notwendig, diese Realität zuerst auf wissenschaftliche Weise

zu ergründen. Natürlich ist die japanische Gesellschaft keinesfalls monolithisch, und Macht und Autorität sind Vorstellungen, die sich im ständigen Fluss befinden und sich von Bevölkerungsgruppe zu Bevölkerungsgruppe und sogar von Person zu Person unterscheiden. Dennoch kann ein Versuch angestellt werden, im wissenschaftlichen Diskurs zu diesem Thema Tendenzen zu verorten, die uns als Grundannahme einer japanischen „Norm“ zum Zweck der Analyse dienen können.

In einer Diskursanalyse vier separater Texte zum Thema „Konstruktion traditioneller Autoritäts- und Macht-Vorstellungen in der japanischen Gesellschaft“, die ich im Jahr 2023 im Rahmen einer Seminararbeit durchgeführt habe, habe ich festgestellt, dass die Gesinnung der japanischen Bevölkerung gegenüber Autoritätsfiguren sich unterscheidet, je nachdem durch welche Formen der Macht die wahrgenommene Autorität legitimiert ist. Machtbeziehungen innerhalb von Familien, Arbeitsverhältnissen und zwischen Lehrern und Schülern werden weniger oft im Hinblick auf ihre Legitimität hinterfragt als außerfamiliäre und politische Machtbeziehungen. Obwohl die konservativen Mächte in der Regierung seit langem versuchen, japanischen Kindern wieder Ehrfurcht vor Hierarchien in allen Lebensbereichen nach konfuzianischem Modell anzuerziehen und Erwachsene dazu zu motivieren, ihr Leben nach einem konservativen Familienbild zu leben, haben diese Projekte bei der Bevölkerung größtenteils nur Verdruss ausgelöst (vgl. Takeda 2016, Tegtmeier Pak 2016, Zhai 2017). Hierarchische Modelle von Geschlechtsbeziehungen und das Konstrukt der Kernfamilie werden von der Bevölkerung als eine nicht zu den wirtschaftlichen Umständen passende und daher unzumutbare Erwartung wahrgenommen, und Versuche der Regierung, sich in die Kindererziehung einzumischen, werden als Eingriff in die Privatsphäre gewertet und auf demokratischen Wegen unwirksam gemacht (vgl. Takeda 2016, Tegtmeier Pak 2016, Yoshida et al. 1962). Hingegen sind jene Hierarchien, die innerhalb von Familie, Schule und Beruf herrschen, mit diskutabler Ausnahme des Geschlechterbildes über die Jahrzehnte hinweg relativ stabil geblieben und nach wie vor strikter als es im Durchschnitt bei anderen Industrienationen der Fall ist (vgl. Tegtmeier Pak 2016, Yoshida et al. 1962, Zhai 2017).

Es kann also gesagt werden, dass es durchaus der japanischen Norm entspricht, Autorität zu kritisieren bzw. nicht ernst zu nehmen. Dennoch werden in direkten, zwischenmenschlichen Beziehungen, wie Familie, Schule und Beruf, Macht- und Autoritäts-Konstrukte generell ernst genommen und respektiert.

2.4. Aber wer IST jetzt der Boss? - Macht und Autorität in Videospielen erkennen

Bisher wurde besprochen, was Macht und Autorität ist, wie mit dem Medium Videospiel in der Forschung bisher umgegangen worden ist und umgegangen werden kann, und es wurde erarbeitet, was wir zum Zweck dieser Arbeit als die Grundlinie im Umgang mit Macht und Autorität in Japan ansehen. Vor Beginn der Analyse müssen all diese Erkenntnisse jetzt noch mit einer festen Vorgehensweise verbunden werden, nach welcher das Material analysiert wird.

Der Analysevorgang richtet sich nach der Methode Kringiels, wie er sie im Werk *Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2* (Danny Kringiel, 2009) demonstriert. Dementsprechend werden sowohl spielerische, visuelle, textuelle als auch Audio-Inhalte der Spiele analysiert, um die im Material dargestellten Macht- und Autoritätsverhältnisse zu identifizieren und kritisch zu analysieren und die Frage zu beantworten, wie Macht und Autorität in *Puyo Puyo* und *Madō Monogatari* konstruiert werden. In Kringiels Beispielanalyse wird nur ein einziges Spiel einem *close reading* unterzogen. Ich sehe für die Zwecke dieser Arbeit jedoch die *Puyo Puyo*- und *Madō Monogatari*-Spiele als ein in den letzten dreißig Jahren entstandenes, bisher unvollendetes Gesamtwerk an und werde hier daher mehrere Titel beider Reihen untersuchen. Um dabei den Rahmen einer Masterarbeit nicht zu sprengen, konzentriert sich die Spielanalyse auf eine kleine Auswahl von für die beiden Reihen repräsentativen Spielen. Wenn für den größeren Kontext der Spielewelt nötig können aber auch Zitate aus im engeren Forschungs-Korpus nicht enthaltenen Teilen der Reihen zur Rate gezogen werden. Darin einbezogen sind an das Spiel *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* direkt anschließende Romane und Hörspiele. Aussagen der Entwickler, die bisher nicht direkt in diegetisches Material verarbeitet wurden, werden hingegen nicht berücksichtigt.

Im Laufe der ersten Spieldurchgänge wurde drei große Kategorien von in den Spielen konstruierten Machtbeziehungen identifiziert:

- Macht- und Autoritätsbeziehungen zwischen Figuren der Spielewelt
- Macht- und Autoritätsbeziehungen zwischen Spieler und Spiel
- Macht- und Autoritätsbeziehungen zwischen verschiedenen Spielern

Alle drei dieser Kategorien sind für das Thema dieser Arbeit meines Erachtens unabdingbar und werden daher in die Analyse miteinbezogen.

In Bezug auf Macht zwischen einzelnen Figuren habe ich außerdem, angelehnt an die von Pierre Bourdieu formulierten vier Arten des Kapitals (soziales Kapital, ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, symbolisches Kapital), vier Kategorien des Machtkapitals, über welches die Figuren verfügen, identifiziert:

- Soziale Stellung (soziales + ökonomisches Kapital)
- Magische Kraft (eine Form des symbolischen Kapitals)
- Physische Kraft (eine Form des symbolischen Kapitals)
- Wissen (kulturelles Kapital)

Aus der Methode Kringiels wurde für meine Arbeit ein Fragenkatalog abgeleitet, der dieser Arbeit als Anhang 1 beiliegt. Dieser Fragenkatalog orientiert sich besonders im Handlungs- und Figurenanalyse-Teil an den oben genannten vier Sorten des Machtkapitals, während jener Teil der Arbeit, der sich mit Machtbeziehungen zwischen Spiel und Spieler oder Machtbeziehungen zwischen Spielern befasst, anderen Fragen nachgeht, nämlich wann der Spieler über wen oder was Kontrolle ausübt, beziehungsweise wann über den Spieler Kontrolle ausgeübt wird. Übergreifend werden Leitfragen verfolgt, die sich mit der emotionalen Bewertung von Macht- und Autorität in den Spielen beschäftigen. In jeder dieser Kategorien finden sich neben Fragen, die die literarische und ludologische Analyse des Materials faszinieren, auch Fragen zu dem, was von Kringiel als „Cyberdrama“ bezeichnet wird: die visuelle, hörbare und spielerische Inszenierung der Werke. Wie wirken sich die visuelle Darstellung der Figuren, ihre Stimmen, die abgespielte Musik und die Spielmechaniken auf die Konstruktion von Darstellung und Macht und Autorität aus? Auch diese Medium-spezifischen Details in die Analyse miteinzubeziehen ist Ziel dieser Arbeit.

3. Über *Madō Monogatari* und *Puyo Puyo*

Nun, da der Analysevorgang festgelegt und vorgestellt wurde, wollen wir uns mit dem tatsächlichen Forschungsmaterial beschäftigen. Dabei handelt es sich, wie bereits einleitend erwähnt, um zwei japanische Videospielreihen, *Madō Monogatari* und *Puyo Puyo*. Diese Spiele teilen sich Figuren und ein diegetisches Universum und werden daher zum Zweck dieser Arbeit als ein zusammenhängendes Gesamtwerk behandelt. Da die einzelnen

Story-Szenarien dieser Reihe im Durchschnitt eine kurze Durchspielzeit haben⁶, können in der Analyse mehrere Titel verarbeitet werden, allerdings würde der Umfang einer Masterarbeit durch eine tiefgehende Analyse jedes einzelnen, dem Gesamtwerk zugehörenden Spiels dennoch gesprengt werden. Daher wird sich die Analyse zu großen Teilen auf einige wegen ihrer Aussagekraft im Bezug auf den Themenkomplex von Autorität und Macht ausgewählte Titel der beiden Reihen beschränken. Diese werde ich nach einem kurzen Einblick in die Entstehungsgeschichte und Eigenheiten des Gesamtwerkes „*Madō Monogatari* und *Puyo Puyo*“ vorstellen.

3.1. *Madō Monogatari* und *Puyo Puyo* als Gesamtwerk

In den Jahren 1988 bis 1992 veröffentlichte Compile ein zweimonatiges Diskmag unter dem Titel *DiscStation* (*Disuku suteeshon* ディスクステーション). Dieses Magazin wurde auf mehreren mit dem MSX2 Standard kompatiblen Disketten pro Ausgabe veröffentlicht und enthielt neben Neuigkeiten zu den Projekten des Studios und Demos auch vollständige Spiele, oftmals kleinere Projekte der Teams des Studios, für die sich eine eigenständige Publikation nicht ausgezahlt hätte. In der Weihnachtsausgabe von 1989, *DiscStation #SP5* (ディスクステーション#SP5 「クリスマス号」) wurde der Prototyp eines der drei Kapitel eines Spiels, an dem der Spieledesigner Yonemitsu Kazunari gerade arbeitete, veröffentlicht: *Madō Monogatari Episode II: Carbuncle* (魔導物語 EPISODE II CARBUNCLE). Die Vollversion des Spiels, welche alle drei Kapitel enthält, wurde im folgenden Juni unter dem Titel *Madō Monogatari 1-2-3* veröffentlicht, wobei die Schreibweise des Titels laut Yonemitsu eine Anspielung auf die Spreadsheet Software *Lotus 1-2-3* (1983) ist. Auch der Titel der Prototyp -Veröffentlichung des zweiten Kapitels des Spiels war laut Yonemitsu eine Anspielung auf ein anderes Werk, nämlich *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (George Lucas, 1977) (Yonemitsu 2009). Diese humorvolle Art der Namensgebung ist tonangebend für das Spiel selbst, denn trotz der ernsthaft anmutenden Verpackungs-Illustration und den verstörenden Worten des in der Spieleanleitung geschriebenen Prologs handelt es sich bei *Madō Monogatari 1-2-3* um eine RPG-Komödie aus der Ego-Perspektive.

Diese Welt wird von den Göttern des Chaos kontrolliert. Das Licht existiert, damit wir unsere Furcht vor der Dunkelheit bestätigen können, und Hoffnung existiert nur im Schatten der

⁶ Bei *Puyo Puyo Tetris 2*, ein Titel mit einem für die beiden Reihen vergleichsweise langen Story-Modus, betrug die Zeit, die ich für meinen ersten Spieldurchgang im Dezember 2020 benötigte, ca. 17 Stunden und 40 Minuten.

Verzweiflung. Umso mehr die Jahre und Monate, die man durchlebt, sich häufen, umso bewusster wird man sich dieser Tatsache. Und jene, die sich dieser Tatsache schlussendlich gänzlich bewusstwerden, verlieren von jenem Moment an die Fähigkeiten, die an ihnen einzigartig sind, hören auf zu reisen, und leben nur noch, um auf ihre Todesstunde zu warten. (Compile 1990#Spielanleitung, S. 1)

Der Spieler schlüpft in die Rolle einer jungen Magierin (die zuerst namenlos bleibt, in späteren Veröffentlichungen jedoch unter dem Namen Arle Nadja (アルル・ナジャ) bekannt ist), welche sich im Zuge ihres Studiums der Magie durch verschiedene Labyrinthekämpfe und mit allerlei ungewöhnlichen Monstern und komischen Gestalten herumschlagen muss. Dabei entkommt sie unter anderem dem Verlies des dunklen Magiers Schezo Wegey (シェゾ・ウィグイイ), besiegt den mächtigen Dämonenprinzen Satan (闇の貴公子 サタン) und schließt Freundschaft mit dem Haustier des letzteren, dem kleinen Carbuncle (カーバンクル).

Der Spielverlauf stellt sich so dar, dass der Spieler sich in der Ich-Perspektive als Arle durch Labyrinth bewegt, um entweder bestimmte Gegenstände oder den Ausgang zu finden. Dafür ist es meistens nötig, jede Ecke des Labyrinthes genau auszuforschen und Rätsel zu lösen. Während Arle sich durch ein Labyrinth bewegt, kann es jederzeit geschehen, dass sie von einem Monster oder feindlichen Magier angegriffen wird. Dabei hat jeder Gegner eine eigene Persönlichkeit, und viele der Angriffsmuster, Stärken und Eigenheiten der Figuren basieren auf Wortspielen oder Anspielungen auf die japanische Popkultur. So sagen besiegte Hexen per Tonausgabe-Funktion des MSX-2 zum Beispiel „*dame da, korya!*“⁷, ein Satz, der ein *running gag* des japanischen Komödianten Ikariya Chōsuke war. Auch die Figur Arle selbst ist voller humovoller Anspielungen: Ihr mächtigster Angriffszauber heißt in Anlehnung an ein bekanntes *rakugo*-Stück „Jugem“ (*Jugemu* じゅげむ), und ihr Signatur-Zauber, „Bayoe~n“ (*Bayoe~n* ばよえ〜ん), entstand aus einer Verballhornung des Liedtextes des Pop-Songs *BoYoYon ROCK* von Kinniku Shōjo Tai (Yonemitsu 2009).

Anders als in anderen RPG-Spielen gibt es in *Madō Monogatari 1-2-3* keine Zahlen-basierenden Statuswerte oder Statistiken. Wie viel Arle und ihren Gegnern an Körperkraft oder Magie verbleibt, muss aus ihrem Dialog und, in Arles Fall, ihren Gesichtsausdrücken abgelesen werden. Es gibt zwar ein Levelsystem, durch das Arle stärker werden kann;

⁷ 「だめだこりゃ」, zu Deutsch etwa: „Das geht so doch nicht!“.

dieses ist jedoch intransparent, und auf welcher Stufe sich Arle gerade befindet, kann nur durch eigenhändiges Mitzählen eruiert werden. Wird Arle besiegt, so stirbt sie nicht, sondern geht „*batankyu~*“ (ばたんきゅ〜), was ein japanischer umgangssprachlicher Ausspruch für das plötzliche Einschlafen einer Person im Stehen ist. Das gleiche gilt auch für die meisten Gegner.

Nur etwas mehr als ein Jahr nach *Madō Monogatari 1-2-3*, im Oktober des Jahres 1991, veröffentlichte Compile ein Spiel mit dem Titel *Puyo Puyo* (ぷよぷよ) für den MSX2 und die Disketten-basierende Disk System-Erweiterung des Famicoms von Nintendo. Es handelte sich hierbei um ein einfaches Puzzle-Spiel, bei dem farbige Spielsteine in Paaren nach dem bekannten *Tetris*-Steuerungsprinzip aufeinandergestapelt werden. Berühren sich vier Spielsteine gleicher Farbe, so verschwinden sie, und darüberliegende Spielsteine rücken der Schwerkraft entsprechend nach. Das Ziel ist es hierbei, eine möglichst lange Kettenreaktion zu erzeugen: Je mehr Gruppen von Spielsteinen nacheinander in einer einzigen Kettenreaktion abgeräumt werden, umso mehr erhöht sich die erzielte Punktzahl exponentiell. Yonemitsu Kazunari, der Spieledesigner hinter *Madō Monogatari 1-2-3*, war für das Konzept von *Puyo Puyo* verantwortlich, was sich im visuellen Design des Spiels widerspiegelte: Die in *Puyo Puyo* verwendeten Spielsteine sind „Puyo“, kleine, schleimartige Monster, die in *Madō Monogatari 1-2-3* als einfach zu besiegende Gegner auftreten, und auf der Verpackungs-Illustration begrüßen einen die Protagonisten von *Madō Monogatari 1-2-3*, Arle und Carbuncle, mit freundlich lächelnden Gesichtern. Die *Puyo Puyo*-Reihe war also von Beginn im gleichen Universum wie *Madō Monogatari* angesiedelt, und die *Madō Monogatari*-Reihe existierte nur für ein Jahr und bestand aus nur einem einzigen Spiel als *Puyo Puyo* auf den Markt kam. Die zwei Reihen verbindet daher eine sehr starke gemeinsame Entwicklung, und die Trennung zwischen ihnen wird in den kommenden Jahren, trotz der verschiedenen Genres, zunehmend verschwimmen.

Sowohl *Madō Monogatari 1-2-3* als auch *Puyo Puyo* erhielten jeweils im Folgejahr ihres ursprünglichen Erscheinungsdatums eine Neuauflage auf anderen Spieleplattformen: *Madō Monogatari 1-2-3* wurde im November 1991 mit teilweise neu geschriebenen Dialogen und neuer Grafik für Systeme der PC-9800 herausgegeben, wobei diese Ausgabe sich mit weniger niedlich anmutenden Darstellungen der Figuren und bisweilen blutigem Schock-Humor an eine ältere Zielgruppe richtete als das Original.

Puyo Puyo wurde im Oktober 1992 als Arcade-Automat neu veröffentlicht, wobei der Spielinhalt größeren Veränderungen unterzogen wurde als bei der Neuauflage von *Madō Monogatari 1-2-3*: Die Arcade-Version von *Puyo Puyo* ist, anders als das Original auf dem MSX-2, auf das Spielen gegen andere ausgerichtet, wobei der Spieler entweder alleine gegen verschiedene vom Computer gesteuerte Figuren aus *Madō Monogatari 1-2-3* oder gegen einen anderen realen Spieler spielen kann. Dabei wird bei jeder ausgelösten Kette eine der damit erzielten Punktzahl entsprechende Menge an „Hindernis-Puyo“ generiert und als „Angriff“ auf das Spielfeld des Gegners geworfen, um dort bereits gestapelte Puyo zu blockieren oder gar durch das vollständige Ausfüllen des Spielfeldes eine Niederlage zu erzielen. Wird gegen den Computer gespielt, so durchläuft der Spieler in der Rolle von Arle eine lose zusammenhängende, aus kurzen Dialogen bestehende Geschichte in der Welt von *Madō Monogatari 1-2-3*, die mit einem finalen Kampf gegen Satan endet. Diese Dialoge, im Spiel als *manzai demo*⁸ bezeichnet, lehnen sich stark an die Ereignisse der in *Madō Monogatari 1-2-3* erzählten Geschichte an, so dass es zeitweise nicht eindeutig ist, ob die Geschichte von *Puyo Puyo* zeitlich vor, nach oder während seinem Vorgänger anzusiedeln ist, oder es sich um eine alternative Version der gleichen Ereignisse handelt. Mit der Arcade-Version war *Puyo Puyo* auf jeden Fall nun vollkommen in das Universum von *Madō Monogatari 1-2-3* integriert. *Puyo Puyo* entwickelte sich dank der neu eingeführten Möglichkeit, sich mit Gegnern im Wettkampf zu messen, anstatt nur nach einem Highscore zu jagen, zu einem großen Erfolg in japanischen Videospiehallen (Famitsu 2020). Diese stark erweiterte Version von *Puyo Puyo* wurde zur Standardversion, auf der weitere Auflagen dieses ersten Spiels der Reihe auf anderen Plattformen wie z.B. dem SEGA MegaDrive oder dem Super Famicom basierten. Verschiedene Versionen dieses Spiels wurden auch für den nicht-japanischen Markt lokalisiert und veröffentlicht - allerdings nahezu ausnahmslos, indem alle *Madō Monogatari* -Figuren aus dem Spiel entfernt und durch Figuren andere, in der Zielkultur bekanntere Videospiefiguren ersetzt wurden, z.B. Dr. Ivo „Eggman“ Robotnik aus SEGAs *Sonic the Hedgehog*-Spielen (*Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, 1993) und Kirby aus HAL Laboratorys *Hoshi no kabi*-Reihe, (*Kirby's Ghost Trap*, 1993). Diese lokalisierten Versionen von *Puyo Puyo* sind hinsichtlich des Spielablaufes und sämtlichen Mechaniken dem japanischen Original gegenüber nahezu

⁸ 漫オデモ, zu Deutsch etwa „Komödien Demonstration“.

unverändert, stellen aber wegen der ausgetauschten Figuren, neu geschriebenen Dialoge und veränderten grafischen und musikalischen Präsentation ein auf signifikante Weise anderes Spielerlebnis dar. Diese frühen lokalisierten Varianten von *Puyo Puyo* waren nie für den japanischen Markt gedacht und sind narrativ nicht im gleichen Universum wie der Rest der Reihe angesiedelt.

Das Modell eines Story-Modus, der sich aus *manzai demo* und Spielrunden ergibt, welche im Universum der Spiele gewöhnlicherweise als „Kämpfe“ (勝負, *shōbu*) oder „Puyo Puyo- Kämpfe“ (ぷよぷよ勝負, *puyopuyo shōbu*) bezeichnet werden, hat sich seit dieser Version als Standard für die Reihe durchgesetzt und bleibt bis heute bestehen.

Da die Veröffentlichungsgeschichte der *Madō Monogatari* und *Puyo Puyo*-Reihen lang und relativ kompliziert ist, wird an diese Stelle nicht jedes einzelne Spiel und jede Etappe aufgelistet. Stattdessen wurde ein Großteil der im über 30-jährigem Leben der beiden Reihen veröffentlichten Spiele und eine Auswahl anderer damit in Verbindung stehender Medien in einer im Anhang 2 enthaltenen Tabelle dokumentiert. Diese Tabelle enthält alle für die in dieser Arbeit durchgeführten Analyse untersuchten Medien, geordnet in chronologischer Reihenfolge der Veröffentlichung.

3.2. Forschungskorpus

Wie im vorherigen Kapitel und der Tabelle, auf die dort verwiesen wird, ausgeführt, hat das Gesamtwerk „*Madō Monogatari* und *Puyo Puyo*“ eine über dreißigjährige Entwicklungsgeschichte. Es ist daher nicht möglich, eine Analyse durchzuführen, die für jedes einzelne Spiel der beiden Reihen in die Tiefe geht. Daher wurde ein aus den folgenden Werken bestehendes Korpus zusammengestellt:

- *Madō Monogatari 1-2-3* (1990, MSX-2, gespielt via Project EGG⁹)
- *Madō Monogatari A-R-S* (1993, PC-9800, gespielt via Project EGG)
- *Super Puyo Puyo Tsū* (す〜ぱ〜ぷよぷよ通, 1995, Super Famicom)
- *Puyo Puyo SUN* (1997, PlayStation)
- *Madō Monogatari* (1998, SEGA Saturn)
- *Puyo Puyo Fever Chū* (2005, PlayStation 2)
- *Puyo Puyo 7* (2009, Nintendo Wii)

⁹ Project EGG ist eine Plattform der Firma D4 Enterprise, über die alte Videospiele legal in einer auf moderner Hardware spielbaren Form erworben werden können: <https://www.amusement-center.com/project/egg/>.

- *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* (2011, Nintendo 3DS)
- *Puyo Puyo Tetris 2* (2020, Nintendo Switch)
- *Puyo Puyo Puzzle Pop* (2024, Apple Arcade)

Diese Titel wurden nach den folgenden Kriterien ausgewählt:

1. Der Inhalt des Spiels wurde bei einem ersten Spieldurchgang als repräsentativ für das Gesamtwerk bewertet.
2. Das Spiel enthält für das Thema dieser Arbeit relevante Aussagen und Darstellungen, die in keinem anderen Teil der Gesamtreihe zu finden sind.
3. Das Spiel wurde als alleinstehender Titel und nicht ausschließlich im Rahmen eines Diskmag veröffentlicht.

Eine genaue Inhaltsanalyse wird nur für die in diesem Korpus enthaltenen Spiele durchgeführt. Bei der Figurenanalyse kann hingegen unter Umständen auch auf einzelne Zitate aus anderen Teilen der zwei Spielereihen zurückgegriffen werden¹⁰. Dies ist nötig, da die einzelnen Storymodi der Spiele oft Details enthalten, die nur im Zusammenhang mit anderen Spielen der Serie Sinn ergeben. Vor Zusammenstellung dieses Korpus wurden alle Teile beider Reihen, soweit es sich im Bereich des Möglichen befand, von mir durchgespielt. Einige dieser Spieldurchgänge sind auf YouTube als Videos zugänglich und ein Link zu diesen ist unter Anhang 3 dieser Arbeit beigefügt. Für jedes im Kernkorpus enthaltene Spiel gab es außerdem mindestens einen vollständigen Spieldurchgang, der auf der in der Liste angegebenen Spieleplattform bzw. mit der entsprechenden Hardware durchgeführt wurde. Alle untersuchten Spiele befinden sich in meinem Besitz und wurden in der japanischen Originalfassung gespielt.

4. Analyse

Der Analysevorgang ist wie folgt strukturiert: Zuerst werden die im narrativen Universum der Spiele vorhandenen Macht - und Autoritätsstrukturen erklärt und untersucht. Dabei wird deren Darstellung in der Handlung des Story-Modus jedes Spiels im Kern-Korpus zunächst einzeln analysiert. Danach werden die im Gesamtwerk wichtigsten Macht- und Autoritätsbeziehungen zwischen wiederkehrenden Figuren spielübergreifend diskutiert. Im letzten Teil der Arbeit wird das Machtverhältnis zwischen Spieler und Spiel untersucht,

¹⁰ Darin einbezogen sind an das Spiel *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* direkt anschließenden Romane und Hörspiele.

wobei die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten, die dem Spieler im Gesamtwerk geboten werden, nacheinander behandelt werden. Der letzte Abschnitt dieses Unterkapitels befasst sich mit der Konstruktion von Macht und Autorität zwischen realen Spielern und der Frage, wie diese Konstrukte durch die Mechaniken und Machart der Spiele fazilitiert werden. Da in den *Madō Monogatari*-Spielen die Möglichkeit, gegen andere Menschen zu spielen, nicht existiert, wird sich dieser Abschnitt ausschließlich mit *Puyo Puyo* befassen.

Vor Beginn der Analyse wird klargestellt, dass

1. sich der Begriff „Spieler“ in dieser Arbeit auf Personen jeglichen Geschlechts bezieht und der Lesbarkeit wegen des maskulinen Pronoms verwendet wird. Diese Ausdruckswahl ist nicht als Aussage über die Geschlechtsidentität von Personen, die Videospiele spielen, zu werten.
2. Ebenfalls stellen der Begriff „Figur“ und die Verwendung des damit assoziierten femininen Pronomens keine Aussage über die Geschlechter der in den Spielen auftretenden Figuren dar.
3. Da der Prozess des Spielens einer Runde „Puyo Puyo“ nicht mit dem Spielen eines bestimmten Titels der Reihe ident ist, wird, um Verwirrung vorzubeugen, der ludologische Vorgang des Puyo Puyo-Spielens als Puyo Puyo (nicht kursiv) bezeichnet, während die eigentliche Spielereihe als *Puyo Puyo* (kursiv) bezeichnet wird.

4.1. Konstruktionen von Macht und Autorität in den einzelnen Spielen

In den folgenden Unterpunkten wird die Handlung jedes der im Kernkorpus enthaltenen Spiele kurz zusammengefasst, wobei insbesondere den für die Thematik der Arbeit besonders relevanten Ereignissen und Entwicklungen Aufmerksamkeit zukommen wird. Nach der Zusammenfassung der Handlung des jeweiligen Spiels wird zu diesem auf Basis der im Fragenkatalog enthaltenen Fragen eine Interpretation der in ihnen identifizierten Macht- und Autoritäts-Darstellung angestellt. Dabei wird jeweils ein Fazit dazu gezogen, welche Grundeinstellung die einzelnen Spiele den Konzepten Macht und Autorität gegenüber einnehmen. Narrativer Text, visuelle und auditorische Inszenierung und Spielmechaniken werden dabei gleichermaßen in Betracht gezogen.

4.1.1. *Madō Monogatari* 1-2-3

Das erste Spiel der *Madō Monogatari*-Reihe folgt einer in dieser Version noch namenlosen Magierin, die darauf hofft, an einer altehrwürdigen Magieschule aufgenommen zu werden (Compile 1990#Spielanleitung). Wie bereits zuvor erwähnt, ist dieses Spiel in drei Kapitel aufgeteilt.

4.1.1.1. Handlung

In Kapitel 1 ist die Protagonistin (in späteren Spielen als Arle Nadja bekannt) ein Kleinkind, das an der Abschlussprüfung eines magischen Kindergartens teilnimmt und sich dafür in einen mit Illusionen und Monstern gefüllten Turm begibt, um drei magische Kristallkugeln zu finden und zu ihrer Lehrerin zu bringen.

In Kapitel 2 ist die Protagonistin 16 Jahre alt und wird auf dem Weg zur Aufnahmeprüfung der Magieschule von Schezo Wegey, einem dunklen Magier, der ihre magische Kraft stehlen will, angegriffen und entführt. Bei ihrem Ausbruch aus Schezos Verließ wird der Protagonistin erzählt, dass sie einen sogenannten Uranusstab erhalten kann, wenn sie den in den Layla-Ruinen versteckten Rubelcrack-Edelstein findet. Sie begibt sich in die Ruinen und begegnet dort dem Dämonenprinz Satan, der auf der Suche nach einer mächtigen Gemahlin ist und die Protagonistin prompt zur Frau nehmen will. Diese lehnt ab und besiegt Satan im Kampf. Sie findet jedoch heraus, dass es nötig ist, das Haustier Satans, den kleinen Carbuncle, zu töten, um den Rubelcrack-Edelstein von seiner Stirn zu nehmen. Die Protagonistin entschließt sich, den Edelstein nicht an sich zu nehmen und freundet sich mit Carbuncle an.

In Kapitel 3 befindet sich die Protagonistin, nun in Begleitung von Carbuncle, weiterhin auf dem Weg zur Magieschule, wird dabei aber von Rulue (ルルー) gesehen, die sie wegen der Anwesenheit Carbuncles für die neue Verlobte Satans hält. Rulue, die in Satan verliebt ist, befiehlt ihrem Diener, dem Minotaur, die Protagonistin anzugreifen und verscheucht sie damit in einen verfluchten Wald, aus dem sie und Carbuncle mit Hilfe eines Feenwesens entkommen. Bei der Flucht aus dem Wald hat sich die Protagonistin jedoch mit ihrem Eiszauber aus Versehen selbst verletzt und versucht bei einem Apotheker Medizin zu kaufen. Dieser schickt sie daraufhin in das Mokemoe-Labyrinth, um dort die dafür notwendigen Zutaten zu besorgen. Die Protagonistin findet heraus, dass der Apotheker deswegen nicht selbst in das Labyrinth gehen konnte, weil es von Monstern

bewohnt wird, die Rulue als eine Königin ansehen, die sie beschützt. Der Minotaur greift die Protagonistin noch einmal an, bevor sich diese, nach gewonnenem Kampf, auf einen Handel mit Rulue einlässt: Die Protagonistin wird ihr im Tausch gegen die Zutaten für die Medizin den Weg zur Magieschule zeigen, damit Rulue die magischen Künste lernen und damit Satan beeindrucken kann. Das Spiel endet hier (Compile 1990).

4.1.1.2. Analyse des Spiels

Ludologisch gestaltet sich das Spiel als ein RPG aus der Ich-Perspektive. Jedes Kapitel beginnt mit einer limitiert animierten Sequenz, die visuell an Anime-Serien seiner Produktionszeit erinnert. Nach Ende dieser Erzählsequenz teilt sich der Spielbildschirm in drei Teile: das Labyrinth aus der Perspektive der Protagonistin oben links, das Gesicht der Protagonistin oben rechts, und ein Textfeld im unteren Teil des Bildschirms, das die Umgebung und Ereignisse aus der Perspektive der Protagonistin beschreibt und Dialoge zwischen den Figuren anzeigt. Der Spieler kann die Protagonistin frei durch das Labyrinth bewegen und dieses dabei erforschen. Gelegentlich wird die Protagonistin von Gegnern angegriffen und es kommt zum Kampf, in dem der Spieler in der Rolle der Protagonistin entweder der Protagonistin bekannte Zauber anwenden, im Inventar vorhandene Gegenstände benutzen oder weglaufen kann. Sämtliche Zahlen-basierte Statistiken wie Angriffskraft, Ausdauer oder magische Kraft der Protagonistin sind für den Spieler unsichtbar. Stattdessen muss der Zustand der Protagonistin aus ihrem Gesichtsausdruck und im Textfeld getätigten Aussagen abgelesen werden. Fällt der unsichtbare Ausdauerwert der Protagonistin auf 0, so wird sie bewusstlos¹¹ und das Spiel endet vorzeitig. Sollte der Endgegner eines Kapitels erfolgreich besiegt werden, so wird eine weitere limitiert animierte Sequenz abgespielt, um das Ende des Kapitels zu erzählen und die Geschichte abzuschließen. In den Kapiteln 2 und 3 gibt es außerdem auch jeweils eine Erzählsequenz in der Mitte des Kapitels, die als Übergang von einem Labyrinth in das andere dient.

Die Grundeinstellung des Spiels gegenüber Macht- und Autoritäts-Konstrukten scheint zu sein, dass es wichtig ist Macht (vor allem magische Macht) zu haben, um die eigenen Ziele zu erreichen; Autorität als solche wird allerdings nicht intrinsisch geschätzt.

¹¹ ばたんきゅ〜 *batankyū*.

Da es sich bei diesem Spiel um ein RPG handelt, ist es ein wichtiges Ziel des Spiels, in Kämpfen Erfahrung zu sammeln, um die Fähigkeiten der eigenen Spielfigur zu stärken und damit zukünftige Kämpfe einfacher zu machen. Die Protagonistin lernt vor allem in Kapitel 1 ständig neue Zaubersprüche, die im Kampf gegen Gegner angewandt werden können, und sowohl die magische Kraft der Protagonistin als auch das Wissen des Spielers werden durch Eigenheiten der Gegner, die mit bestimmten Zaubersprüchen zum eigenen Vorteil ausgenutzt werden können, auf die Probe gestellt. Dieses Spielziel wird auch speziell durch die narrative Ebene gestützt und hervorgehoben, da es die erklärte Ambition der Protagonistin ist, ihre eigene magische Kraft zu mehren und an der prestigeträchtigen Magieschule aufgenommen zu werden.

Es könnte argumentiert werden, dass die Protagonistin die alte Magieschule mit ihrer langen Geschichte wertschätzt, was in einer positiv behafteten Darstellung von durch Wissen legitimer Autorität resultieren würde. In Kapitel 1 verhält sie sich außerdem respektvoll gegenüber ihrer Lehrerin. Demgegenüber steht jedoch ihr respektloses Verhalten gegenüber Schezo, einem Magier, der über Magie verfügt, die sie nicht kennt, und Satan, dem in der Spieleanleitung Autorität über das Dämonenreich zugesprochen wird. Eine mögliche Interpretation hier ist, dass die Protagonistin die Autorität dieser Figuren deswegen nicht anerkennt, weil sie sie beide scheinbar grundlos angegriffen haben. In Satans Fall macht sie sich allerdings bereits vor seinem Angriff über sein Alter lustig, als er versucht, sie zu küssen. Diese Aktion kann als Auflehnung gegen einen sexuellen Über- und Angriff auf ihre Person gewertet werden. Sowohl Schezo als auch Satan verwirken also durch ihr Verhalten in den Augen der Protagonistin Autorität, die ihre magische Macht und ihr Wissen ihnen eigentlich verleihen sollte. Diese Interpretation wird zusätzlich durch eine Spielmechanik in Kapitel 3 unterstützt, die es der Protagonistin (also dem Spieler) erlaubt, Carbuncle zu befehlen, Gegner anzugreifen. Diese Mechanik gibt der Protagonistin direkte Autorität über Carbuncle. Wird ein solcher Befehl jedoch getätigt, wenn Carbuncle sich unwohl fühlt, was aus seinen Gesichtsausdrücken abgelesen werden kann, ist es wahrscheinlich, dass er den Befehl entweder verweigert oder gar die Protagonistin angreift, was unter Umständen sogar zur eigenen Niederlage führen kann. Der Spieler kann also die Autorität der Protagonistin über Carbuncle dadurch verwirken, seine Bedürfnisse zu ignorieren und ihn dadurch zu misshandeln.

Magische Kraft ist in diesem Spiel wichtiger als physische. Die Protagonistin hat keine Möglichkeiten zum physischen Angriff, und Gegner, die physisch angreifen, werden größtenteils als weniger bedrohlich dargestellt als jene mit magischen Fähigkeiten. Die finalen Bossgegner in Kapitel 1 und 2, jeweils ein namenloses Monster und Satan, zeichnen sich durch ihre magischen Kräfte aus, und der finale Bossgegner von Kapitel 3, der Minotaur, greift zwar hauptsächlich mit einer Axt an, ist aber nur deswegen besonders bedrohlich, weil er die magische Fähigkeit hat, sich durch das Opfern seiner eigenen Intelligenz an die Unterweltgötter Selbstheilung zu erkaufen. Rulue, die in später veröffentlichten Spielen als eine mächtige Meisterin physischer Kampfkunst dargestellt wird, wird in diesem Spiel nie direkt bekämpft.

4.1.2. *Madō Monogatari A-R-S*

Wie der Vorgänger ist *Madō Monogatari A-R-S* in drei Kapitel aufgeteilt. Der Spielverlauf ist dem von *Madō Monogatari 1-2-3* sehr ähnlich; der Hauptunterschied besteht darin, dass in jedem Kapitel eine andere Hauptfigur gespielt wird. Anders als bei *Madō Monogatari 1-2-3* müssen die Kapitel auch nicht in einer gewissen Reihenfolge gespielt werden, um narrativen Sinn zu ergeben, da jedes eine eigene in sich abgeschlossene Geschichte erzählt.

4.1.2.1. Handlung

In Kapitel „A“ übernimmt der Spieler wieder die Rolle der Protagonistin aus *Madō Monogatari 1-2-3*, die nun unter dem Namen „Arle“ bekannt ist. Arle tritt in diesem Spiel als ein 4-jähriges Mädchen auf, das die Abschlussprüfung des magischen Kindergartens noch nicht bestritten hat. Es handelt sich also um eine Vorgeschichte zu den Ereignissen aus *Monogatari 1-2-3* (Compile 1993#Spielanleitung S.12). Auf ihrem Weg alleine durch den Wald, um ihrer Großmutter im Auftrag ihrer Mutter Medizin für schmerzende Hüften zu bringen, wird Arle durch ein kleines Tier (welches Spieler von *Madō Monogatari 1-2-3* als Carbuncle erkennen werden) abgelenkt und vom Weg abgebracht. Dadurch verirrt sie sich im Wald und findet heraus, dass dort ein Eulenbär (アウルベア, owlbear) die Waldfeen in Käfigen gefangen hält und piesackt. Arle versucht eine Fee zu befreien, wird dabei jedoch in einen Kampf mit dem Eulenbär verwickelt, der die Medizin für Arles Großmutter zerschlägt. Sie wendet sich an einen im Wald lebenden kräuterkundigen Apotheker, der Arle darum bittet, drei Zutaten für neue Medizin zu finden. Auf der Suche nach diesen trifft

Arle auf mehrere dankbare Feen, die ihr dabei helfen, den Weg durch den Wald zu finden und ihr die Kraft geben, neue Zaubersprüche zu benutzen. Sie begegnet auch wiederholt dem Eulenbär, mit dem sie zwei weitere Male kämpfen muss, bevor sie ihn endgültig vertreiben kann und damit die Feen von seinem Terror befreit. Arle erhält frische Medizin vom Apotheker und verlässt mit dem Dankesgruß der Feen den Wald, bevor sie ihrer Großmutter glücklich in die Arme fällt.

Kapitel „R“ versetzt den Spieler in die Rolle der 16-jährigen Rulue, die in einem ihr unbekannten Schloss aufwacht und herausfindet, dass sie von einem Vampir-Grafen, der vorhat ihr Blut zu trinken, entführt wurde. Sie kämpft sich durch das Schloss des Grafen und begegnet Carbuncle, den der Graf des Edelsteins auf Carbuncles Stirn wegen von Satan gestohlen zu haben scheint. Rulue nimmt Carbuncle mit und begibt sich in die Gemächer des Grafen, um sich von diesem ihre Freiheit zu erkämpfen. Dort stellt sich allerdings heraus, dass der Graf Magie verwendet, um physische Angreifer bewegungsunfähig zu machen. Rulue, die keine Magie verwenden kann, ist damit vor ein großes Hindernis gestellt. Während des Kampfes erscheint Satan. Er hat herausgefunden, dass der Graf Carbuncle entführt hat und nimmt ihm zur Strafe die Magie, die ihn vor Rulues physischen Angriffen schützt. Rulue, die sich nun wieder bewegen kann, beendet ihren Kampf mit dem Grafen und besiegt ihn ohne weitere Hilfe. Nach der Niederlage des Grafen nimmt ein überglicklicher Satan Carbuncle wieder an sich und bringt Rulue zum Dank für ihre Hilfe nach Hause. Rulue verliebt sich dabei unsterblich in Satan.

Die Hauptfigur von Kapitel „S“ ist ein 14-jähriger Schezo Wegey, der auf einem Schulausflug von seiner Klasse getrennt wird und durch einen magischen Spiegel in ein verstecktes Labyrinth gelangt, aus dem er versucht wieder zu entkommen. Auf seinem Weg durch das Labyrinth folgt Schezo den Angaben einer alten Wahrsagerin, die ihm sagt er solle durch „die Tür des Schicksals“ gehen. Er findet ein sprechendes Schwert, das Schezo zum Zweikampf herausfordert und ihn nach seinem Sieg über es zu seinem neuen Meister erklärt, und er lernt einen antiken Zauber mit dem Namen „Areiado“ (アレイアー ド). Schließlich steht Schezo dem Meister des Labyrinths, dem dunklen Magier Runelord (ルーンロード), gegenüber. Runelord erklärt Schezo, dass sein Geist seit seiner Niederlage gegen einen Helden vor über 200 Jahren in diesem Labyrinth gefangen gehalten wird und dass es nun Schezos Schicksal sei, Runelords Lebenswerk als dunkler Magier fortzuführen und die Welt mit seiner dunklen Magie in Schrecken zu versetzen. Dass Schezo nun das

dunkle Schwert führt, den antiken Zauber Areiado gelernt hat und einen Namen trägt, der in Runelords Sprache „der Schöne der die Götter beschmutzt“ heiße, seien laut Runelord die Beweise für dieses Schicksal. Schezo widersteht Runelords Versuchung und erschlägt den Geist im Kampf; dieser lacht jedoch und behauptet mit seinen letzten Worten, dass die Saat für Schezos dunkle Zukunft bereits gesät sei. Schezo entkommt dem versteckten Labyrinth, findet nach seiner Wiederkehr in die Außenwelt aber plötzlich doch Gefallen an der Zukunft, die ihm vom Geist Runelords ausgemalt wurde. Er lacht selbstgefällig, bis er von seiner wütenden Lehrerin gefunden und ausgeschimpft wird.

4.1.2.2. Analyse des Spiels

Obwohl der ludologische Spielverlauf von *Madō Monogatari A-R-S* dem von *Madō Monogatari 1-2-3* stark ähnelt, ist das Bild von Macht und Autorität, das vermittelt wird, etwas anders. Zum einen beginnt keiner der drei Protagonisten hier seine Reise mit Ziel, die eigene Macht zu mehren; Arle und Schezo werden zwar in ihren jeweiligen Kapiteln als Magieschüler dargestellt, keiner von beiden betrat aber den Wald/das Labyrinth mit der Absicht, neue Zauber zu lernen und stärker zu werden. Ähnliches gilt für Rulue, die ihr Kapitel als Opfer einer Entführung beginnt. Anders als Schezo und Arle lernt Rulue außerdem im Laufe des Kapitels keine neuen Kampftechniken. Alle Fähigkeiten, die sie besitzt, stehen ihr bereits von Beginn ihres Kapitels an zur Verfügung, nur ihr Level¹² erhöht sich im Spielverlauf. Macht wird damit nicht als etwas dargestellt, das man sich zur Mehrung der eigenen Autorität aneignet, sondern als ein notwendiges Mittel, um sich selbst zu schützen und zu retten. Alle Macht, die sich Schezo und Rulue im Spielverlauf aneignen, dient aus ihrer Perspektive nur dem Zweck, so schnell wie möglich der Gefangenschaft zu entkommen. Die Macht, die Schezo sich aneignet, wird zu Ende seines Kapitels sogar in ein negatives Licht gerückt, da implizit wird, dass das dunkle Schwert und der Zauber Areiado ihn dazu verführen werden, sein Leben bössartiger Magie zu widmen. Die Macht, die Arle sich aneignet, ist außerdem nicht gänzlich ihre eigene: Die stärkeren Zauber, die sie lernt, kann sie nur mit Hilfe der Waldfeen verwenden. Sie benutzt diese Zauber ausschließlich, um die Feen zu befreien und neue Medizin für ihre Großmutter zu erhalten. Generell neigen hingegen die Antagonisten in *Madō Monogatari A-R-S* dazu,

¹² Die unsichtbare Statistik, die sich mit dem Besiegen von Gegnern erhöht und eine Figur stärker macht.

Macht zu missbrauchen, um andere zu unterdrücken. Der Eulenbär missbraucht seine große Statur und physische Kraft, um Autorität über die Waldfeen auszuüben und sie zu quälen. Der Vampirgraf benutzt seine Magie, um junge Frauen dazu zu zwingen, ihm als Nahrungsquelle zu dienen. Runelord zwingt seine eigene Machtposition als dunkler Magier einem unwilligen Jugendlichen auf. Eine Autoritätsperson, die in *Madō Monogatari A-R-S* als wohlütig dargestellt wird, ist Satan, der seine eigene Macht dazu nutzt, um Rulue zu ermöglichen, sich am Grafen zu rächen.

In allen drei Kapiteln trifft der jeweilige Protagonist außerdem an zumindest einer Stelle auf eine alte Frau oder einen alten Mann, die/der ihm bei seiner Flucht weiterhilft. Arle begegnet dem Apotheker, Rulue trifft einen Maulwurf, Gärtner, der ihr hilft, ein Rätsel zu lösen, und Schezo begegnet der alten Wahrsagerin. Im Falle der Wahrsagerin können ihre Motive in Frage gestellt werden, nicht nur weil sie Schezo bei ihrer ersten Begegnung hereinlegt, um ihn nach ihrem verlorenen Schlüssel suchen zu lassen, sondern auch weil sie ihn schlussendlich direkt in die Fänge des Runelords treibt. Generell werden alte Personen in diesem Spiel jedoch trotzdem als weise und hilfreich dargestellt.

Alle in Punkt 2.4 aufgelisteten Arten der Macht spielen in diesem Spiel eine Rolle: Rulues soziale Stellung als Jungfrau ist der Grund, warum der Graf sie entführt hat, da er nur das Blut schöner Jungfrauen trinkt. Arle wird nicht nur als kleines Mädchen beschrieben, sie trägt in diesem Spiel auch einen roten Mantel mit Kapuze, der in keinem anderen Werk des Gesamtkorpus zu sehen ist. Dabei handelt sich augenscheinlich um eine Anspielung auf das Märchen „Rotkäppchen“, und genauso wie die Hauptfigur den bösen Wolf nicht alleine besiegen kann und die Hilfe des Jägers benötigt, kann auch Arle den Eulenbär ohne die Hilfe der Waldfeen nicht alleine besiegen. Arle, die in *Madō Monogatari 1-2-3* alle Gegner der ersten beiden Kapitel alleine besiegte und auch im dritten Kapitel nur gelegentlich Carbuncles Hilfe in Anspruch nahm, wird in Kapitel A von *Madō Monogatari A-R-S* als auf die Hilfe anderer angewiesen dargestellt. Ein möglicher Grund dafür ist, dass sie in *Madō Monogatari A-R-S* noch jünger ist als im ersten Kapitel von *Madō Monogatari 1-2-3*. Als einzige der drei Protagonisten beginnt sie ihr Kapitel mit nur zwei sehr schwachen Zaubersprüchen ausgestattet. Auch Schezos soziale Stellung ist relevant, denn trotz des einsetzenden Größenwahns, der sich zu Ende seines Kapitels in seinem Verhalten zeigt, ist er immer noch nur ein 14-jähriger Magieschüler, und die Rüge seiner Lehrerin zieht ihn schnell wieder auf den festen Boden der Realität zurück.

Magische Kraft ist weiterhin eine wichtige Form des Machtkapitals, aber anders als im Vorgängerspiel wird sie hier nicht als grundsätzlich mächtiger als physische Kraft dargestellt. Arle, die Magie benutzt, hat Probleme damit, den Eulenbär, der physisch angreift, zu besiegen, vor allem in ihrer dritten Begegnung, in der der Eulenbär gelernt hat Arles magische Angriffe vorherzusehen und ihnen auszuweichen. Erst mit einem Intelligenz-mindernden Zauber gelingt es Arle, ihn in die Flucht zu schlagen. Rulue benutzt ausschließlich physische Angriffe und erwies sich auch nach mehreren Spieldurchgängen als die Hauptfigur, die im Kampf den bei weitem höchsten Schaden erzielte. Während die Magier Arle und Schezo in der ersten Stunde nach Kapitelbeginn erst Erfahrung sammeln müssen, bevor sie schwache Gegner mit einem einzigen Angriff besiegen können, gelingt Rulue dies bereits sofort nach Kapitelbeginn. Dabei ist es in den meisten Fällen egal, ob ihr Gegner im Kampf Magie einsetzt oder nicht. Nur der Lähmungszauber des Grafen bereitet ihr ernsthafte Probleme. Rulues physische Stärke ist außerdem nicht an ihr Aussehen gebunden: Nicht nur fehlen in den Figuren-Illustrationen in Spiel und Spielanleitung sämtliche Anzeichen der muskulösen Statur, die ihre Kampffähigkeiten vermuten lassen würden, es gibt außerdem in Kapitel R eine Mechanik, die es Rulue erlaubt, in einem der im Schloss des Grafen stehenden Betten zu schlafen und sich dadurch in ein kleines Kind zu verwandeln, um durch Löcher in den Schloßwänden krabbeln zu können. Diese Verwandlung hatte in meinen Spieldurchgängen keinerlei spürbaren Einfluss auf Rulues Stärke, und sollten sich ihre versteckten Statistiken im verwandelten Zustand auf irgendeine Weise verändern, so wäre ist dies für mich nicht merklich gewesen. Den finalen Kampf gegen den Grafen zu gewinnen ist in der Form eines Kindes ebenso einfach wie in der Form einer jungen Frau. Rulues physische Stärke wird also als eine ihr ebenso intrinsische und augenscheinlich unsichtbare Eigenschaft behandelt wie Arles und Schezos Magie.

Wissen ist nach wie vor eine Eigenschaft, die das Spiel für das Lösen der in den Labyrinthen verteilten Rätseln voraussetzt. In der Diegese ist das Wissen, das Arle fehlt, einer der Gründe, warum sie mit den Waldfeen zusammenarbeiten muss, um ihr Abenteuer zu bestehen, und das Wissen, das Schezo im versteckten Labyrinth sammelt, ist eine Eigenschaft, die Runelord als Grund dafür nennt, weshalb er Schezo zu seinem Nachfolger machen will. Außerdem zeichnen sich der kräuterkundige Apotheker und die alte Wahrsagerin neben ihrer Seniorität auch durch das Wissen aus, das sie Arle und

Schezo vermitteln. In den Kapiteln A und S wird mit diesen Figuren also eine Verbindung zwischen Seniorität (einer Form der sozialen Stellung) und Wissen hergestellt.

4.1.3. *Super Puyo Puyo Tsū*

Super Puyo Puyo Tsū ist eine Portierung der SEGA MegaDrive-Version von *Puyo Puyo Tsū* für das Super Famicom-Heimsystem. Neben den stark erweiterten Dialogen bestehen nur vergleichsweise kleine audiovisuelle Unterschiede zwischen den verschiedenen Versionen (z.B.: anders encodierte Grafiken und Musik), und die Super Famicom-Version enthält alles, was auch in der MegaDrive-Version vorhanden ist. Daher kann diese Portierung als repräsentativ für *Puyo Puyo Tsū* im Allgemeinen angesehen werden. Das Gleiche gilt, falls nicht anders spezifiziert, für alle im Kernkorpus enthaltenen Spiele mit alternativen Verkaufsversionen.

Der Story-Modus von *Super Puyo Puyo Tsū* ist nach einem für Zweikampfspiele der Ära typischen Muster aufgebaut: Vor jedem Kampf wird eine kurze Szene (*manzai demo*) abgespielt, in der sich die zwei Kontrahenten gegenüberstehen. Gewinnt der Spieler, so schreitet das Spiel zur nächsten *manzai demo* und danach zum nächsten Kampf weiter. Verliert der Spieler, so gibt das Spiel die Möglichkeit, innerhalb von 10 Sekunden die Start-Taste zu drücken, um gegen das Zurücksetzen der bisher erzielten Punktezahl auf 0 den Kampf zu wiederholen. Andernfalls kehrt das Spiel zum Titelschirm zurück.

4.1.3.1. Handlung

Es gibt zwei Story-Szenarien, „Einfaches Puyo Puyo“ (やさしいぷよぷよ, *yasashī puyopuyo*), welches nur aus vier Kämpfen und fünf Szenen besteht und für Anfänger gedacht ist, und „Normales Puyo Puyo“ (ふつうのぷよぷよ, *futsū no puyopuyo*), welches je nach Geschick des Spielers aus zwischen acht und 33 Kämpfen bestehen kann. Wie Arle, die wieder als Protagonistin auftritt, in diese Kämpfe verwickelt wird, wird im Spiel selbst nur beiläufig angerissen, die Spielanleitung liefert in Form eines von Satan erzählten Prologs aber eine Erklärung:

Mein Name ist Satan. Ich wurde gemeinsam mit dieser Welt geboren und existiere seitdem in ihr als der dunkle Prinz.

Manche fürchten mich als den „Teufel mit den schwarzen Flügeln“, andere lobpreisen mich als den „Herrscher der Finsternis“.

Nun ist eine Närrin erschienen, die es wagt, sich gegen mich, dem nur der Himmel ebenbürtig ist, aufzulehnen.

Arle Nadja. So lautet der Name dieser halbwüchsigen Magierin.

Sie überwand all die vielen Fallen, die ich ihr gestellt hatte, und begab sich bis zu mir, zu meinem Thron in der Puyo Puyo-Hölle.

Der Kampf bis zum Tode, der leise zwischen uns begonnen hatte, erreichte schließlich den Höhepunkt seiner Brutalität, und ehe ich mich versah, war ich besiegt.

Wie konnte mir nur so ein schmachvoller Fehler unterlaufen?

Wie konnte es sein, dass jemand wie ich einen so unbeholfenen Ausspruch wie „*batankyū*“ von sich gab?

In diesem Moment, als ich mich von Hindernis-Puyo erschlagen vorfand, schwor ich mir selbst, dass es so nicht enden würde. Nicht in tausenden von Jahren werde ich diese Ereignisse vergeben.

Und jetzt bin ich zurückgekehrt. Meine Puyo-Hölle befindet sich nun auf dem neuesten Stand der Technik, und meine vielen Fallen haben sich weiterentwickelt. Damit werde ich diese Magierin so sehr beeindrucken, dass sie mir nicht wider widersprechen wird.

Und dann wird sie am Ende meine...

Ahahaha. Nun gut, auf den Rest solltet ihr bis später warten.

Nun, schaut genau zu. Seht was ich vollbringen kann, wenn ich ernsthaft und mit meiner wahren Kraft am Werk bin! (Compile 1995#Spielanleitung S. 6-7, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Im Modus „Einfaches Puyo Puyo“ tritt Arle in Puyo Puyo-Wettkämpfen gegen fünf Figuren aus den *Madō Monogatari* an, die ihr ohne ersichtlichen Grund auf der Straße im Weg stehen. Nach dem fünften gewonnenen Kampf erklärt sich Arle fröhlich zur „Puyo-Meisterin“, worauf Satan seine Stimme durch einen Lautsprecher auf einem Turm erklingen lässt und erklärt, dass Arle nur das Recht habe, sich „Puyo-Meisterin“ zu nennen, wenn es ihr gelingt bis zur Spitze des Turmes, in den auch die von ihr gerade besieigten Gegner gelaufen sind, zu klettern. Arle nimmt die Herausforderung an, sagt jedoch, dass es heute schon zu spät sei, um zum Turm zu gehen und dass sie an einem anderen Tag zurückkomme, worauf ein beleidigter Satan in Tränen ausbricht.

Im Modus „Normales Puyo Puyo“ befindet Arle sich im Turm und kämpft dort ebenfalls gegen eine Auswahl aus Gegnern, die größtenteils aus Figuren aus den *Madō Monogatari* besteht. Während dieser Kämpfe muss der Spieler auf jedem Stockwerk des Turmes eine Mindestpunktzahl erzielen, um zum nächsten Stockwerk zu gelangen. Misslingt dies, wird Arle aus dem Turm geworfen und das Spiel endet vorzeitig. Die Gegnerauswahl passiert nach dem Roulette-Prinzip, und da der Spieler nicht jeden auf

einem Stockwerk vorhandenen Gegner besiegen muss, um weiter hinaufzurücken, ist es unwahrscheinlich, dass in einem Spieldurchgang alle Gegner getroffen und bekämpft werden. Auf dem Dach des Turmes muss Arle in Reihenfolge gegen Schezo, der nach wie vor hinter ihren magischen Kräften her ist, und Rulue, die verhindern will, dass Arle auf Satan trifft, kämpfen, um schlussendlich dem Endboss gegenüberzutreten. Dieser unterscheidet sich je nachdem, wie das Spiel bis zu diesem Punkt gespielt wurde: Wurde auf dem Weg zur Spitze des Turms bis zum Sieg gegen Rulue kein einziger Kampf verloren und eine Gesamtpunktzahl von über 180.000 erzielt, tritt als Endgegner der „maskierte Satan“ auf, der versucht, Arle mit seiner Verkleidung zu überraschen und beeindrucken, was ihm allerdings misslingt. Werden die erwähnten Bedingungen nicht erfüllt, findet der Endkampf einfach gegen Satan in seiner normalen Kleidung statt. Gewinnt der Spieler diesen Kampf, so enthüllt Satan die Tatsache, dass der Turm eigentlich eine Rakete ist, und versucht, Arle auf dieser zu einer romantischen Hochzeitsreise im Sternenhimmel zu entführen. Arle flüchtet jedoch mit einem Fallschirm und Satan stürzt vom Himmel herab.

4.1.3.2. Analyse des Spiels

Spielerisch stellen sich die „Kämpfe“ in diesem Spiel anders dar als bei den bisher behandelten Spielen der *Madō Monogatari*-Reihe. Während in den *Madō Monogatari*-Spielen rundenbasierende Kämpfe ausgetragen werden, in denen der Spieler und der computergesteuerte Gegner nacheinander Handlungsmöglichkeiten aus einer Liste auswählen, wird in *Super Puyo Puyo Tsū*, wie der Name schon vermuten lässt, Puyo Puyo gespielt. Diese Puyo Puyo-Partien werden nach den Tsū-Regeln¹³ ausgetragen. Bekämpft werden dabei vom Computer gesteuerte Gegner. Dass Kämpfe zwischen dem Protagonisten und den Gegnern als Puyo Puyo-Spiele dargestellt werden, ist keine rein spielerische Eigenheit; die Figuren selbst sprechen in den Zwischenszenen wiederholt davon, dass ihre Kämpfe in der „Puyo Puyo-Hölle“ (ぷよぷよじごく, *puyopuyo jigoku*) stattfinden würden und dass sie sich mit Puyo bekämpfen. Das *Puyo Puyo*-Spiel selbst wird als eine Art Kräftemessen behandelt, durch das die Figuren sich gegeneinander

¹³ Die Spielregeln von *Puyo Puyo Tsū* wurden gegenüber dem originalen *Puyo Puyo* in einigen Aspekten überarbeitet und erlauben dem Spieler unter anderem, gegnerische Angriffe mit den eigenen Ketten abzuwehren, was im originalen *Puyo Puyo* unmöglich war. Diese Änderungen ermöglichen längere und komplexere Spielrunden gegen menschliche Gegner.

durchsetzen. Versperren eine andere Figur Arle den Weg, so fordern sich die Kontrahenten prompt gegenseitig zu einem Puyo Puyo-Kampf heraus. Arles Talent als Magierin spielt dennoch weiterhin eine Rolle, denn im Spielverlauf werden die gleichen Stimmaufnahmen, die in *Madō Monogatari* 1-2-3 bei Verwendung ihrer Zaubersprüche erklingen, abgespielt, wenn immer sie dem Gegner im Puyo Puyo-Spiel Schaden zufügt. Dadurch entsteht der Eindruck, dass sie auch in dieser Wettkampfform Magie einsetzt, um den Gegner zu besiegen¹⁴. Die Figuren beleidigen sich gegenseitig vor jeder Konfrontation und begründen ihre bevorstehenden Kämpfe mit den verschiedensten Motiven, von denen viele, der komödiantischen Natur der Narrative geschuldet, sehr merkwürdig bzw. lächerlich wirken. So will der Eulenbär Arle besiegen, um Geld zu verdienen und sich ein Boot zu leisten, mit dem er seinen Erzrivalen, den „Satan Lachs“ jagen kann (Compile 1995#Eulenbär¹⁵), der Händler Momomo will Arle mit einem Kampf dazu zwingen etwas von ihm zu kaufen (Compile 1995#Momomo), und die Hexe beantwortet Arles Frage, warum ihr eigentlich alle im Weg stehen wollen, mit „Oh, wie unehrlich. Tu nicht so, als wüsstest du das nicht. Denke in der Hölle der Hindernis-Puyo ein wenig darüber nach, was du getan hast“ (Compile 1995#Hexe, eigene Übersetzung aus dem Japanischen).

Der Modus „Normales Puyo Puyo“ ist auf der narrativen Ebene wie eine Art Turnier aufgebaut, wobei allerdings nie konkret von irgendeinem Preis die Rede ist. Arle scheint nur um die Ehre, sich selbst „Puyo-Meisterin“ nennen zu dürfen, zu kämpfen und hinterfragt dabei die Autorität der Stimme, die ihr diesen Titel versprochen hat, nicht, bis zu dem Zeitpunkt an dem sie herausfindet, dass es sich bei dieser Stimme um Satan handelt, eine Person, die sie grundsätzlich nicht respektiert. In diesem Moment scheint sie auch sofort das Interesse am Titel „Puyo-Meisterin“ zu verlieren und erwähnt ihn nicht weiter. Autorität wird hier erstmals in unserem Kernkorpus als etwas dargestellt, das man sich zur Vergnügung erkämpft, und Macht als ein Mittel zu eben diesem Vergnügen. Die Gegner im Turm sind je nach Stockwerk in Gruppen aufgeteilt, und die meisten Gruppen tragen eigenen, an Personen- und Gestalten-Gruppen aus der japanischen Kulturgeschichte und Mythologie angelehnte Namen: *Hachibushū* (八部衆), *Rokkasen* (六歌仙), *Goninbayashi* (五

¹⁴ Diese Vermutung wird in *Madō Monogatari: Michikusa Ibun* (魔導物語 道草異聞, 1994) bestätigt, in dem Puyo Puyo-Kämpfe als ein magisches Kräfteressen beschrieben werden, bei denen die Kontrahenten sich magische Energie durch das Darbringen von Puyo als Opfergabe an die Göttin der Raumzeit erkaufen (Compile 1994: B6F).

¹⁵ Zitierschema: (Studio Jahr#Name des Gegners).

人囃子) und *Shitennō* (四天王) (Compile 1994b). Diese Gruppennamen haben mit den Figuren, die zu diesen Gruppen gehören, nicht viel zu tun, und der einzige ersichtliche Grund für sie, dass damit ein vager Eindruck von Autorität kommuniziert wird, der mit den tendenziell eher lächerlichen Interaktionen dieser Figuren mit Arle kontrastiert. Durch historisch anmutende Titel kommunizierte Autorität wird hier also als Quelle des Humors verwendet.

Nach wie vor ist Autorität außerdem auch etwas sehr Fragiles: Satans Autorität, den Titel „Puyo-Meisterin“ zu verleihen, ist in dem Moment, in dem Arle ihn erkennt, sofort verwirkt. Satans aggressiver Wunsch, Arle zu heiraten, wird wie auch schon in *Madō Monogatari 1-2-3* zu einem Grund, sich trotz seiner immensen magischen Kraft über ihn lustig zu machen, und seine Autorität wird ebenso als Witz behandelt wie die der Gegnergruppen, denen Arle im Turm begegnet. Auch sein Versuch, sich unter Zuhilfenahme einer Maske zusätzlich mysteriöses Flair zu verleihen und größere Autorität über Arle zu erwirken, wird letzten Endes nicht ernst genommen. Diese komödiantische Szene ist auch der einzige Preis für den Spieler, der sich, um dem maskierten Satan zu begegnen, zuerst über 180.000 Punkte erkämpfen muss. Macht ist ein Mittel, das Puyo Puyo-Spiel zu gewinnen, und das Puyo Puyo-Spiel wird um der Unterhaltung willen gespielt und gewonnen. Autorität ist eine Zierde, die nicht gefürchtet wird und einfach zu verwirren ist.

Verschiedene Arten der Macht werden in diesem Spiel nicht gegeneinander kontrastiert, da mit der Ausnahme von Arles Stimme, die Zaubersprüche ausruft, die Kampfarmt keiner einzigen Figur genauer dargestellt wird.

4.1.4. *Puyo Puyo SUN*

Puyo Puyo SUN ähnelt seinem Vorgänger in Sachen Aufbau stark, übernimmt dabei aber auch das Konzept von drei auf verschiedene Kapitel aufgeteilten Protagonisten aus *Madō Monogatari A-R-S*. Im Story-Modus hat der Spieler die Wahl, je nach Kapitel entweder als das Halbdrahen-Mädchen Draco Centauros (ドラコケンタウロス)¹⁶, Arle oder Schezo zu spielen. Wie bei *Puyo Puyo Tsū* besteht der Story-Modus abwechselnd aus *manzai demo* und

¹⁶ Dies ist Draco Centauros erster spielbarer Auftritt. Sie war ursprünglich ein Gegner in anderen Spielen wie *Madō Monogatari 1-2-3* und *Puyo Puyo Tsū*.

Kämpfen, und bei Niederlage des Spielers kann innerhalb von 10 Sekunden die Start-Taste gedrückt werden, um alle bisher gesammelten Punkte gegen eine zweite Chance, den Kampf zu bestehen, ausgetauscht werden. Anders als bei *Puyo Puyo Tsū* sind die Anzahl der Kämpfe und Reihenfolge der Gegner per Kapitel vorgegeben. Spielerisch unterscheiden sich die drei Kapitel vor allem durch ihren Schwierigkeitsgrad, der sich aus der Anzahl der verschiedenen Puyo-Farben, mit denen gespielt wird, der Spielgeschwindigkeit und der Geschicklichkeit der vom Computer gesteuerten Gegner zusammensetzt.

4.1.4.1. Handlung

Die Hintergrundgeschichte aller drei Story-Kapitel wird dieses Mal nicht nur in der Spieleanleitung, sondern auch auf der Rückseite der Spielverpackung und anhand von zwei verschiedenen animierten Sequenzen, die am Titelschirm nach kurzem Warten automatisch abgespielt werden, erläutert: Satan, der während des Lesens von Magazinen die Idee hatte, seine Haut zu bräunen, um sich damit bei Frauen beliebter zu machen, hat seine Magie dazu missbraucht, um die Sonne wachsen zu lassen und damit eine gewaltige Hitzewelle hervorgerufen, die Chaos unter den Einwohnern der magischen Welt hervorgerufen hat. Nun befinden sich Arle und Schezo, die sich beide durch die künstliche Hitzewelle gestört fühlen, auf einer kleinen Reise zu Satans Schloss, um sein Sonnenbad zu beenden und ihn zu zwingen, den Zauber rückgängig zu machen (Compile 1995).

Draco Centauros Kapitel stellt den Übungsmodus des Spiels dar und besteht aus nur vier Szenen und drei Kämpfen. Wegen des sonnigen Wetters hat Draco sich entschlossen, ein Sonnenbad am Strand zu nehmen. Der Weg dorthin wird ihr allerdings dreimal von anderen Figuren aus der *Madō Monogatari*-Reihe versperrt, die alle auf ihre eigene Art mit der Hitze umgehen. Nach dem dritten Kampf findet Draco einen großen, flachen Felsen und entschließt sich diesen als Sonnenliege zu benutzen. Der Fels wurde von der Sonne allerdings so stark aufgeheizt, dass Draco sich daran ihre Haut verbrennt und unter Schreien in den Himmel springt.

Arles Kapitel verfügt über einen mittleren Schwierigkeitsgrad und besteht aus 13 Kämpfen und 14 Szenen. Es schließt direkt an Dracos Kapitel damit an, dass Arle Draco mit einem durch Sonnenstich und Hitze hervorgerufenen Schwindelanfall taumelnd auf der Straße findet. Dennoch fordert Draco Arle zum Kampf heraus. Auch auf dem Rest ihres Weges begegnet Arle Figuren, die entweder versuchen, sich von der Hitze abzulenken,

oder durch diese gereizt und aggressiv geworden sind, wodurch es zu Konfrontationen kommt. Schließlich findet Arle Satan, der in Strandkleidung und Sonnenbrille in seinem Schloss mit seiner Sonnenbräune prahlt. Als Arle herausfindet, aus welchem lächerlichen Grund Satan die Hitzewelle heraufbeschworen hat, greift sie ihn mit einem Feuerzauber an und sagt ihm, er solle doch brennen, bis er „braun wie eine gegrillte Makrele“(Compile 1995#Arle-13¹⁷) ist. Es kommt zum Kampf. Nach Arles Sieg bricht sie den Zauber, der Tag wird zur Nacht und Arle genießt kurz die sinkenden Temperaturen, bis Carbuncle mit seinem Juwel auf den Mond zielt und ihn in eine zweite Sonne verwandelt. Die Hitzewelle kehrt damit zurück.

Schezos Kapitel verfügt über den höchsten Schwierigkeitsgrad und besteht aus acht Kämpfen und neun Szenen. Die ersten sieben Kämpfe finden wie bei Arle gegen Figuren statt, die entweder aufgrund der Hitze aggressiv oder aus einem anderen Grund mit Schezo in Konflikt geraten sind. Der achte und letzte Kampf findet auch hier gegen Satan statt. Als Schezo seine Gemächer betritt, hört er zufällig, wie Satan sich selbstgefällig über seine Sonnenbräune freut. Schezo schleicht sich daraufhin von hinten an Satan heran und brennt dem dunklen Prinzen die Haare vom Kopf. Als Satan bemerkt, was passiert ist, bricht er in Tränen über den Verlust seiner Haarpracht aus, während Schezo ihn zum Kampf herausfordert. Nach seinem Sieg zerbricht Schezo Satans Kristallkugel und beendet damit die Hitzewelle. Der vom Kampf noch verwirrte Satan gibt sich jedoch nicht geschlagen und beginnt, im Dunkeln ungestüm auf Schezo einzuschlagen. Schezo bricht die Trennung zwischen Spielwelt und Realwelt für einen Moment, um sich über dieses lächerliche Ende zu beschweren.

Unter bestimmten Umständen kann in Arles und Schezos Kapiteln Carbuncle nach Satan bekämpft werden. Dafür darf entweder kein einziger Kampf verloren worden sein (Schezos Kapitel) oder es müssen über 20 Kämpfe verloren worden sein (Arles Kapitel). Der Kampf gegen Carbuncle fügt keine zusätzlichen *manzai demo* hinzu und nimmt daher keinen Einfluss auf die Geschichte des Spiels.

4.1.4.2. Analyse des Spiels

Wie in 3.2 erwähnt werden Puyo-Kämpfe in diesem Spiel nach den SUN-Regeln gespielt, die sich von den Tsū-Regeln dadurch unterscheiden, dass das Abwehren gegnerischer

¹⁷ Zitierschema: (Studio Jahr#Name der Spielfigur – Nummer der Szene).

Angriffe mit Sonnen-Puyo belohnt wird, die, wenn sie gelöscht werden, den derzeitigen Angriff verstärken. Sonnen-Puyo verhalten sich aber abgesehen von der Eigenschaft, Angriffskraft und Punkteverdienst zu erhöhen, ganz genauso wie Hindernis-Puyo, was bedeutet, dass sich ein Sonnen-Puyo, der dem Spieler eigentlich als Belohnung gegeben wurde, oft negativ auf die Strategie dieses Spielers auswirken wird. Beispielsweise kann ein erhaltener Sonnen-Puyo zufällig genau die Stelle verdecken, an der der Spieler geplant hatte, eine zuvor aufgebaute Kettenreaktion auszulösen. Im schlimmsten Fall kann ein Sonnen-Puyo vom Computer sogar in das oberste Feld der dritten Reihe des Spielfelds platziert werden, was in jedem Fall zu einer sofortigen eigenen Niederlage führt. Die Fähigkeit, gegnerische Angriffe abzuwehren, die in *Puyo Puyo Tsū* einen absoluten Vorteil darstellte, kann damit dem Spieler nun unter Umständen nicht weiterhelfen, da der durch gegnerische Angriffe auf dem eigenen Spielbrett angerichtete Schaden auch genauso durch verdiente Sonnen-Puyo entstehen kann. Allgemein kann gesagt werden, dass aufgrund der Sonnen-Puyo Glück in *Puyo Puyo SUN* eine größere Rolle spielt als in *Puyo Puyo Tsū*. Das eigentliche Können des Spielers ist folglich weniger ausschlaggebend für den Sieg.

Generell scheint Autorität in diesem Spiel nur eine untergeordnete Rolle zu spielen. Anders als in *Puyo Puyo Tsū* befinden sich die Figuren nicht in einem Wettkampf und greifen sich gegenseitig eher aus Frustration als um der eigenen Durchsetzungskraft willen an. Macht und Hierarchien werden dabei kaum angesprochen. Eine interessante Ausnahme ist Ragnus Bisashi (ラグナス・ビシヤシ), der in Arles und Schezos Kapiteln als Gegner auftritt und als kleiner Junge in einer viel zu großen Rüstung dargestellt wird, der Monster bekämpfen und besiegen muss, um Erfahrungspunkte zu sammeln und die Form eines erwachsenen Helden anzunehmen. Ragnus ist damit die einzige Figur in diesem Spiel, die explizit der Macht wegen kämpft und sich nach dem gehobenen Status, den er als erwachsener Held genießen kann, sehnt. Wegen seiner Form als Kind scheint er sich zu schämen, und es macht den Anschein, als würde er es vermeiden wollen, in dieser gesehen zu werden. Weder Arle noch Schezo nehmen Ragnus jedoch ernst, egal in welcher seiner beiden Formen er sich gerade befindet. Sein Verlangen nach Respekt wird als kindisch und unverdient dargestellt: Als er Respekt von Arle verlangt, rutscht ihm das Beinkleid herunter, so dass Arle seine Unterwäsche sieht, und als er Respekt von Schezo verlangt,

verwandelt er sich vor den Augen des dunklen Magiers zurück in ein Kind und bricht daraufhin in Tränen aus (Compile 1995#Arle-10, Schezo-5).

Ragnus ist nicht die einzige Figur, deren Streben nach sozialem Status vom Narrativ des Spiels als eine Quelle von Humor genutzt wird. Sowohl Satan als auch Draco beginnen zwar die Geschichte mit dem Ziel, sich durch Mehrung der eigenen Schönheit einen besseren sozialen Status zu erkaufen; beide werden dafür jedoch bestraft, indem sie sich an ihren Sonnenbädern wortwörtlich verbrennen. Diese Strafen werden durch übertriebene Gesichtsausdrücke und Schreien als lustig und gleichzeitig verdient dargestellt; anstatt Mitleid zu erwecken, lädt das Spiel den Spieler dazu ein, über die Misserfolge der beiden zu lachen. Das Verlangen beider Figuren nach einem durch Schönheit erhöhten sozialen Status wird dadurch in ein negatives Licht gerückt, und beide werden gleichermaßen als eitel und hochmütig dargestellt, obwohl Draco, anders als Satan, mit dem Grund für die Hitzewelle nichts zu tun hatte. Ihr kann allenfalls ihr unfreundliches Verhalten gegenüber zwei der Passanten, die sie zum Kampf herausgefordert hatten, angekreidet werden (Compile 1995#Draco-1, Draco-3).

Arle und Schezo hingegen haben in ihren Kapiteln nicht die Absicht, ihre eigene Macht oder Autorität in irgendeiner Weise zu mehren. Beide bestreiten ihre Reise zu Satans Schloss mit dem einzigen Ziel, die Hitzewelle, die ihnen persönlich den Alltag erschwert, aufzuhalten. Die einzige Ausnahme hierzu stellt ein kleiner Moment in Schezos Kapitel dar, in dem er erfolglos versucht, Arle zu bedrohen, um ihre magischen Kräfte an sich zu reißen (Compile 1995#Schezo-7). Keiner der beiden erwartet Ruhm oder Macht für ihren Sieg gegen Satan, und beide sprechen dem Kampf gegen den dunklen Prinzen auch keinerlei Gravitas zu. Ihre Interaktionen mit ihm erinnern eher an eine Streiterei zwischen mit ihrer Wohnsituation unglücklichen Nachbarn als an einen in der Fantasy-Literatur typischen Kampf zwischen Magiern und einem Dämonenprinzen. Dieser Eindruck wird von Satans eigenem Auftreten nur verstärkt: Sowohl in den zwei animierten Intro-Szenen als auch in den *manzai demo* ist er in Strandkleidung mit Sonnenbrillen und Sandalen zu sehen, und seine Flügel sind versteckt. Seine typisch-königlich anmutenden blauen und violetten Roben trägt er nur während der Puyo Puyo-Kämpfe in diesem Spiel. In seinem Streben nach oberflächlicher Schönheit hat er die Ikonographie des hohen sozialen Status, den er bereits hatte, jene des dunklen Prinzen, beiseitegelegt. Während des tatsächlichen Puyo-

Spiels kehren diese Zeichen seines Status jedoch sofort zurück, so dass es dem Spieler bei allem Humor dennoch bewusst ist, dass er einen mächtigen Gegner bekämpft.

Anders als in *Puyo Puyo Tsū* werden in diesem Spiel erstmals während des Puyo-Spiels kurze Animationen abgespielt, um darzustellen, wie die Figuren einander bekämpfen. Arles Spielfeld zeigt beispielsweise bei jedem abgeschlossenen Schritt in einer Kettenreaktion eine kurze Szene, die sie beim Zaubern zeigt. Die Zaubersprüche, die sie verwendet, sind dabei allesamt *Madō Monogatari 1-2-3* entnommen. Ähnliches gilt für Schezo, dessen Animationen ebenfalls seinen Zaubersprüchen aus der *Madō Monogatari*-Reihe nachempfunden sind. Nicht alle Figuren haben allerdings Animationen, die sich so direkt auf ihre Kampffähigkeiten beziehen. Vielen von Draco Centauros Animationen stellen zum Beispiel Posen dar, die ihre selbstsichere, lebensfrohe Persönlichkeit widerspiegeln: Sie wackelt belehrend mit dem Finger, springt fröhlich in die Luft und bläst dem Spieler einen Kuss zu. Figuren, bei denen es sich explizit um Magier handelt, halten sich allerdings durchgängig an das gleiche Schema wie Arle und Schezo. Das bedeutet folglich, dass in den beiden für fortgeschrittene Spieler gedachten Story-Kapiteln wieder, so wie in *Madō Monogatari 1-2-3*, von der Protagonisten-Seite her ausschließlich unter Einsatz von Magie gekämpft wird, während es in Dracos Kapitel, welches für Spielanfänger konzipiert ist und mit dem expliziten Fehlschlag der Protagonistin endet, keinen derart expliziten Einsatz von Magie gibt. Magie wird also implizit wieder als etwas, das mit größerer Macht und Autorität in Zusammenhang steht, dargestellt. Auch Satans Angriffe werden in den ihm zugeordneten Animationen als Magie dargestellt. Diese Animationen zeigen ihn fast ausschließlich in Ganzkörper-Darstellungen, in denen er seine Zauber mit weiten Armbewegungen und grandiosen Posen anwendet. Wie zuvor erwähnt, verschwindet die Badekleidung, in der er in den Intros und den *manzai demo* gezeigt wird, im eigentlichen Puyo-Spiel vollkommen, und er trägt wieder die bekannten Roben des dunklen Prinzen. Herausgenommen aus dem Kontext der Geschichte des Spiels vermittelt die Inszenierung seiner Illustrationen, Animationen und Stimme im Zusammenspiel mit der schnellen und geschickten KI¹⁸, die für diese Figur programmiert wurde, tatsächlich den Anschein eines ernstzunehmenden Gegners. Damit ist es im Moment seiner Niederlage allerdings vorbei, denn die Animation, die bei einer Niederlage Satans im

¹⁸ KI= „künstliche Intelligenz“. Steht in dieser Arbeit für ein Programm, das die Handlungen der im Spiel auftretenden Gegner steuert.

Kampf abgespielt wird, zeigt ihn, wie er mit weiten Augen desorientiert an der Scheibe des Bildschirms klebt, bevor er schlussendlich hinunterfällt. Satans gewaltige magische Macht, mit der er die Handlung des Spiels in Gang gesetzt hat und die ihn zum gefährlichsten Gegenspieler des Spiels macht, schützt ihn nicht davor, am Ende der Geschichte als ein weiteres Opfer des Humors des Spiels dazustehen. Tatsächlich scheint das Spiel den Kontrast zwischen seiner Macht und dem Mangel an Respekt, dem er unterliegt, gezielt auszuspielen, um den Spieler damit zum Lachen zu bringen.

4.1.5. *Madō Monogatari* (1998)

Anders als die bisher besprochenen Teile der *Madō Monogatari*-Reihe handelt es sich bei dem 1998 für den SEGA Saturn erschienenen Titel mit dem schlichten Namen *Madō Monogatari* um ein RPG aus der Vogelperspektive. Der Spieler steuert Arle und besucht Städte und Labyrinthe, die über eine Karte der Spielwelt verteilt sind, in teilweise vorgegebener Reihenfolge. Arle wird dabei von einer Partie aus Mitstreitern unterstützt, in deren Gruppe sich über den Großteil des Spiels hinweg auch Rulue befindet. Andere bekannte Charaktere treten der Gruppe im Verlauf der Geschichte bei und verlassen diese auch wieder. Kämpfe finden aus der Seitenansicht statt und sind rundenbasiert. Anders als in anderen Spielen der Reihe sind sämtliche numerische Werte vom Spieler einsehbar. Neben Gesundheit und Magie verfügen Spielfiguren über eine dritte Leiste, die sich unter verschiedenen Bedingungen füllen kann und es, wenn sie ihr Maximum erreicht hat, dem Spieler einmal erlaubt, mit dieser Figur einen mächtigeren Angriff als gewöhnlich auszuführen. Außerhalb von Kämpfen hat jede Spielfigur außerdem eine spezielle Fähigkeit, mit der bestimmte blockierte Pfade geöffnet werden können oder anderweitig mit der Umgebung interagiert werden kann. So kann Arle zum Beispiel Feuerzauber anwenden und Rulue Felsen zerschmettern. Anders als bei bisherigen Teilen der Serie ist das Spiel nicht in mehrere Kapitel, sondern in Städte und Labyrinthe aufgeteilt. Es wird nur eine einzige, durchgehende Geschichte erzählt.

4.1.5.1. Handlung

Das Spiel beginnt mit einer Vorgeschichte, in der der Spieler darüber aufgeklärt wird, dass ein Held namens Ragnus nach langer Reise nun dabei ist, sich auf die Spitze eines von den Göttern versiegelten Turmes zu begeben, um den dort gefangenen Dämon Yoggus (ヨグス) zu vernichten. Im Kampf mit Ragnus öffnet der Dämon jedoch einen Riss in der Raumzeit

und reißt den Helden mit sich aus der Welt hinaus. Der Spieler findet nun heraus, dass es sich bei dieser Vorgeschichte um ein *kamishibai*¹⁹-Stück handelt, das Arle sich beim Einkaufen im Marktplatz angesehen hat. In der folgenden Nacht wacht Arle von dem Krach eines Meteoriteneinschlags im nahegelegenen Gebirge auf, und als sie am nächsten Tag nachforscht, was passiert ist, findet sie Rulue und ihren Diener, den Minotaurus, die nacheinander von einem merkwürdigen Rauch im Gebirge beeinflusst werden und wild alles in ihrer Nähe zerstören. Arle findet heraus, dass der Rauch von einer Pflanze erzeugt wird, die nur mit einem Strahl aus Carbuncles Juwel zerstört werden kann, und rettet Rulue und den Minotaurus. Bei genaueren Nachforschungen stellt sich heraus, dass der Rauch auch in anderen Gebieten auftritt, und die drei tun sich zusammen, um nach weiteren Pflanzen zu suchen und diese unschädlich zu machen. Nach der Zerstörung einer zweiten Pflanze wird der Minotaurus jedoch von einem plötzlich auftauchenden Monster schwer verletzt, und Arle und Rulue erfahren von Schezo, der sie gerettet hat, dass die Pflanzen und der Rauch von Monstern namens Yog (ヨグ) erzeugt werden, die von Yoggus, einem Dämon, der in mehreren Dimensionen und Welten gleichzeitig existieren kann, ausgesandt wurden, um die Herzen der Bewohner der Welten zu verwirren und sich an dem daraus entstehenden Chaos zu laben. Arle und Rulue entscheiden sich, mit Schezo zusammenzuarbeiten, um die Yogs auszutreiben und die Sicherheit in ihrer Welt zu bewahren. Die drei reisen von Stadt zu Stadt, um Informationen zu sammeln und gemeinsam mit anderen Mitstreitern Pflanzen und Yog zu finden, um diese zu vernichten und auszutreiben, Schezo verlässt dabei jedoch abermals scheinbar grundlos die Gruppe und scheint oft unter Amnesie zu leiden.

Schließlich stellt sich heraus, dass Schezos Körper vom Geist des Helden Ragnus, der auf seinem Irrweg zwischen den Dimensionen seinen eigenen Körper verloren hat, besessen ist, und der Gruppe gelingt es, Ragnus eigentlichen Körper, der von Satan gerettet und aufbewahrt wurde, zu finden. Aus Satans Tagebuch entnimmt die Gruppe, dass Satan den Dämon Yoggus aus Langeweile und aus Versehen in diese Welt gelockt hat und jetzt Probleme hat, diesen in Schach zu halten oder gar auszutreiben. Arle, Rulue, Schezo und Ragnus arbeiten zusammen, um den von Satan zurückgehaltenen Yoggus zu finden und zu vernichten. Nach dem Kampf erzählt Satan ihnen jedoch, dass Yoggus eigentlich nur ein

¹⁹ 紙芝居, japanisches Papiertheater.

kleiner Teil eines viel mächtigeren, außerhalb aller Dimensionen lebenden Dämonengottes, Yog-Sothos²⁰, sei, und dass, solange Yog-Sothos noch am Leben ist, immer wieder neue Yoggus geboren werden können, um die Welten zu quälen. Arle, Rulue und Ragnus begeben sich in die Zwischenwelt, in der Yog-Sothos weilt, und lassen sich auf einen letzten Kampf ein, um diesen ein für alle Mal zu zerstören. Nach ihrem Sieg kommt es zur Explosion, und Arle und Rulue flüchten. Ragnus verbleibt jedoch mit Satan, der ihm verrät, dass er eigentlich nicht wirklich Probleme damit hatte, Yoggus unter Kontrolle zu halten und schlichtweg nur dabei zu sehen wollte, wie Arle und ihre Freunde und Bekannten mit vereinten Kräften die Welt retten. Zum Dank für seine Mithilfe gibt Satan Ragnus einen Edelstein, der ihm erlaubt, sich von jetzt an frei zwischen seiner eigenen Welt und der Welt, in der Arle lebt, zu bewegen.

4.1.5.2. Analyse des Spiels

Im Vergleich zu bisherigen Spielen der Reihe ist dieser Titel von 1998 handlungslastiger. Die Gefahren und Risiken, denen die Figuren begegnen, sind oft größer als in den bisherigen Teilen, und wenn andere Figuren bekämpft werden passiert dies meist nicht aufgrund von Wettkampf oder Streitereien, sondern weil diese Figuren unter dem Einfluss der Yog ihren Verstand verloren haben und wieder zu Sinnen gebracht werden müssen. Auch Zufallskämpfe in den Labyrinthen werden an einigen Dialogstellen mit dem Einfluss der Yog auf die Welt in Zusammenhang gebracht, obwohl diese Kämpfe auch ohne die Anwesenheit des Rauches, der verfluchten Pflanzen oder der Yog selbst auftreten können (Compile 1998#Rulues Villa²¹). Allgemein werden Kämpfe in diesem Spiel eher als ernsthafte Konfrontationen behandelt. Die Mitglieder der Protagonisten-Gruppe betonen oft die Gefahr der Situation und dass es im Fall ihrer Niederlage zu ernsthaften Konsequenzen kommen kann (Compile 1998#Dorf Hotto, Katarina Ruinen, Rulues Villa, Höhle des Riesen, Satans Turm - Keller Ebene 2).

Nachdem der Minotaurus im Kampf gegen einen Yog verwundet wird, verbringt er einen Großteil der übrigen Spielzeit schlafend in einem Bett in Rulues Villa, und Rulue zeigt sich von seinen Schmerzen tief betroffen. Das von den Yog verursachte Leid wird

²⁰ ヨグ・ソートス, eine Anspielung auf die dem Cthulhu-Mythos von H.P. Lovecraft entstammende Figur „Yog-Sothoth“, deren Name auf Japanisch gewöhnlicherweise als ヨグ=ソトース transkribiert wird.

²¹ Zitierschema: (Studio Jahr#Ort der Konversation od. Ereignis in der Spielwelt).

ernst genommen und anders als die Ergebnisse bisheriger Konfrontationen im Kernkorpus nicht in seiner Schwere heruntergespielt oder als Basis für einen Witz verwendet. Die Yog, und damit auch Yoggus und Yog-Sothos, werden als eine ernsthafte Bedrohung für das Wohlergehen der Bewohner der Spielewelt dargestellt. Dementsprechend in Szene gesetzt sind auch die Konfrontationen mit diesen Kreaturen: Kämpfe mit den Yog, Yoggus oder Yog-Sothos finden vor speziell animierten Hintergründen aus psychedelischen Farbenspielen statt, die nur für diese Gegner verwendet werden. Auch wie diese Kreaturen selbst im Spiel dargestellt werden, unterscheidet sich grundsätzlich von anderen Figuren: Während gewöhnliche Figuren als handgezeichnete Pixelgrafiken dargestellt werden, bestehen die Bilder und Animationen der Yog und ihrer übergeordneten Wesen ihrem Aussehen nach zu urteilen aus mit 3D Grafiken von einem Computer erzeugten Einzelbildern. Diese visuellen Gestaltungsentscheidungen der Spieleentwickler versinnbildlichen die andersweltliche und für die Ordnung der Spielewelt gefährliche Natur dieser Wesen ebenso wie die vorgenommenen musikalische Untermalung: Die Yog, Yoggus und die Yog-Sothos haben jeweils ein eigenes Musikstück, das ausschließlich im Kampf mit der ihm zugeordneten Kreatur abgespielt wird. Die Musik der Yog inkludiert stellenweise für die Spielereihe untypische, dissonant-klingende Akkordfolgen, die das Gefühl verstärken, gegen etwas zu kämpfen, das nicht in diese Welt gehört. Das Yoggus zugeordnete Musikstück beinhaltet laute Blechblasinstrumente und orchestrales Schlagzeug, welche die Gefahr der Situation hervorheben, und das Yog-Sothos zugeordnete Stück nutzt langsame, schwere Schlagzeug Schläge und unheimliche Chorstimmen, um eine Atmosphäre der Hoffnungslosigkeit zu erzeugen. Yog-Sothos und seine Abkömmlinge nehmen wegen der Bedrohung, die sie für die Welt in Arle und ihre Freunde darstellen, eine zweifellos autoritäre Stellung gegenüber anderen Figuren ein. Abgesehen von einigen beiläufigen Bemerkungen über das Aussehen der Yog, die körperlosen, schwebenden Augen ähneln (Compile 1998#Dorf Rirakusu, Jāku Ruinen), machen sich die Figuren nicht lustig über diese Antagonisten und spielen die von ihnen ausgehende Bedrohung nicht herunter. Das mag auch daran liegen, dass es zwecklos wäre zu versuchen, diese Kreaturen zu beleidigen: Mit Ausnahme eines kurzen Dialogs zwischen Ragnus und Yoggus im Prolog des Spiels sprechen Yog-Sothos und seine Abkömmlinge nicht. Ihre Stille verstärkt den Eindruck einer unverständlichen, außerirdischen Bedrohung, mit der sich weder diskutieren noch verhandeln lässt.

Auch abseits von Yog-Sothos und der von ihm ausgehenden Gefahr wird die von Autoritäts-Figuren ausgeübte Macht in diesem Spiel im Vergleich zu anderen Teilen der beiden Spielereien mit mehr Gravitas behandelt. Satan spielt in diesem Titel, ähnlich wie in Kapitel R von *Madō Monogatari A-R-S*, die Rolle eines wohltätigen Dämonenprinzen, der von den Menschen geliebt wird (Compile 1998#Dorf Ando) und dessen Macht von jenen, die ihn kennen, als eine nützliche Eigenschaft, die ihn zu einem verlässlichen Verbündeten macht, bewertet wird (Compile 1998#Höhle des Riesen). Seine Eitelkeit, Egoismus und die kindischen Tendenzen, die er oft an den Tag legt, werden zwar nach wie vor klar dargestellt und für den Humor des Spiels genutzt (Compile 1998#Satans Turm), diese Eigenschaften spielen in diesem Spiel gegenüber dem Hauptkonflikt aber nur eine untergeordnete Rolle.

Abgesehen von Yog-Sothos und Satan treten nur wenige Autoritäts-Figuren auf. Trotz der Tatsache, dass der Spieler die Protagonisten-Gruppe über einen gesamten Kontinent steuert und mehrmals Schlösser besucht werden, mangelt es der Spielwelt an sichtbaren Monarchien oder ähnlichen Regierungsformen. Einige der Städte und Dörfer, die besucht werden, haben zwar Bürgermeister; diese werden in ihrer Kompetenz und Rolle jedoch kaum von anderen Dorf- oder Stadtbewohnern differenziert und oft mit den gleichen Pixelgrafiken wie diese dargestellt. Eine Ausnahme stellt die Stadt Rifuresu dar, deren Bewohner der Autorität des Zō-Daimaō (ぞう大魔王)²² gegenüber absolut hörig sind und ihren gesamten Lebensstil nach seiner Lehre führen (Compile 1998#Stadt Rifuresu). Zō-Daimaōs Autorität beruht laut den Stadtbewohnern auf seiner Weisheit, ist im Kontext dieser Arbeit also als Wissens-basiert zu kategorisieren. Er wird als eine religiöse Figur, ähnlich einem Orakel, dargestellt. Die von den Stadtbewohnern nicht hinterfragte Kontrolle, die Zō-Daimaō über ihre Lebensweise ausübt, ist im Narrativ negativ behaftet, denn als Zō-Daimaō durch den Einfluss eines Yog träge und apathisch wird, ist das Resultat, dass die gesamte Stadt seinem Beispiel folgt und aufhört zu handeln und arbeiten, was unter anderem eine der Bewohnerinnen dazu veranlasst, ihren hungrigen Sohn zu ignorieren (Compile 1998#Stadt Rifuresu). Arles Gruppe stellt dennoch keine großen Bemühungen an, die Stadt vom Glauben an die Lehren von Zō-Daimaō abzubringen, und die Stadt gibt diesen Glauben an keiner Stelle auf; Zō-Daimaō wird von den Protagonisten

²² Ein Elefantendämon, der in *Madō Monogatari* 1-2-3 als Gegner auftritt.

vom Einfluss des Yog befreit, und das Leben in Rifuresu kehrt daraufhin zur Normalität zurück (Compile 1998#Stadt Rifuresu, Jäku Ruinen).

Ragnus Stellung als Held wird im Gegensatz zu seiner Rolle in *Puyo Puyo SUN* in diesem Spiel ernst genommen; andere Figuren begegnen ihm mit Respekt. Wann immer er sich in der vom Spieler gesteuerten Gruppe befindet, ganz gleich ob in Schezos Körper oder seinem eigenem, übernimmt er unaufgefordert und unhinterfragt die Rolle des Anführers, indem er wichtige Entscheidungen über die Pläne der Gruppe trifft und Bedrohungen und Chancen für die anderen Gruppenmitglieder bewertet. Dieser Umstand ist besonders auffällig, da Ragnus, wenn er sich in der Gruppe befindet, der einzige Mann in dieser ist. Arle und Rulue, die beide sonst als willensstark und führungstauglich dargestellt werden, akzeptieren Ragnus Anleitungen ohne Fragen oder Beschwerden. Nur als sich herausstellt, dass Ragnus von Schezo Besitz ergriffen hatte, hinterfragen Arle und Rulue in einem kurzen Dialog, wie schnell sie ihm geglaubt und ihr Vertrauen geschenkt haben, aber dieses Gespräch wird mit dem Argument, dass sie beide dennoch die Welt vor den Yog beschützen wollen, ohne weiteren Zweifel an Ragnus oder seiner Mission beendet (Compile 1998#Höhle des Riesen). Moralische Probleme damit, dass Ragnus Schezo durch die Besessenheit seinen Willen aufzwingt und Lebenszeit wegnimmt, werden an keiner Stelle ernsthaft angesprochen, obwohl Ragnus Kontrolle Schezo in einigen Labyrinthen in potentiell lebensgefährliche Situationen bringt (Compile 1998#Villa der Succubus, Magasumagashi). Ragnus Handlungen werden scheinbar damit gerechtfertigt, dass er ein Held ist, der für das Gute kämpft und daher die besten Entscheidungen treffe, während Schezo, trotz der Tatsache, dass er als Mitstreiter der Gruppe hilft, seiner Stellung als dunkler Magier wegen von Ragnus als grundsätzlich böse bezeichnet wird und behandelt wird, als würde er keinerlei Respekt verdienen (Compile 1998#Höhle des Riesen). Auch diese Bewertung wird vom Text des Spiels nicht hinterfragt.

In Sachen Darstellung von magischer Kraft und physischer Kraft als Formen des Machtkapitals ähnelt dieses Spiel stark seinem Vorgänger *Madō Monogatari A-R-S*. Arle kann nach wie vor nur mit Magie angreifen, Rulue nur mit Kampfsporttechniken. Schezo und Ragnus, die beide ein Schwert führen, nutzen eine Kombination von magischen und physischen Angriffen. Das Spiel unterscheidet hierbei auch auf der ludologischen Seite aktiv zwischen den beiden Machtarten: Manchen Gegnern kann mit Zaubersprüchen kein Schaden zugefügt werden, andere sind gegen physische Angriffe immun. Der

ursprüngliche Grund, warum Rulue sich in der Handlung mit Arle, die sie eigentlich als Rivalin ansieht, zusammentut, ist, dass sie einem Gegner, den man ohne Magie nicht bezwingen kann, begegnet (Compile 1998#Yaan Wald), und vor der Konfrontation mit dem finalen Bossgegner des Spiels wird Schezo von der Gruppe zurückgelassen, da Yog-Sothos laut Satan immun gegen Schezos dunkle Magie ist (Compile 1998#Satans Turm - Keller Ebene 2). Magie und physische Kraft werden damit als ungleich, aber ebenbürtig und gleichfalls nützlich dargestellt. Nach wie vor kann Rulue mit ihren physischen Attacken dennoch meistens weit größeren Schaden anrichten als die Magie ihrer Mitstreiter. In beiden meiner eigenen Spieldurchgänge erwies es sich als die effizienteste Strategie, direkte Angriffe größtenteils Rulue zu überlassen und Arles Magie zu nutzen, um Rulue zu heilen und ihre Angriffskraft noch weiter zu stärken. Die zuvor erwähnten Stipulationen bedeuten aber dennoch, dass Magie und physische Stärke in diesem Spiel gemeinsam notwendig sind, um zu gewinnen und die Spielewelt zu retten.

4.1.6. *Puyo Puyo Fever Chū*

Im Jahr 2001 wechselte das Entwicklerstudio der *Puyo Puyo*-Reihe von Compile zu SEGA. Dementsprechend augenscheinlich sind auch die Unterschiede zwischen den in den Punkten 4.1.1. bis 4.1.5. behandelten Titeln und den verbleibenden Spielen des Kernkorpus. Dennoch gibt es eine große Anzahl wiederkehrender Motive, Themen, Figuren und Spielmechaniken, die es sinnvoll machen, die *Puyo Puyo*-Reihe über diesen Einschnitt in die Entwicklungsgeschichte hinaus als ein zusammenhängendes Gesamtwerk zu betrachten. *Puyo Puyo Fever Chū* schließt sowohl narrativ als auch im Hinblick auf die Spielmechaniken direkt an das 2003 erschienene Spiel *Puyo Puyo Fever* an. Mit *Puyo Puyo Fever* wurde nicht nur eine für die Reihe neue, von Pop Art inspirierte visuelle Stilrichtung, sondern auch ein von gänzlich neuen Figuren bevölkerter neuer Handlungsort eingeführt: Die Geschichte findet jetzt in Primp Town (プリンプタウン), einer Stadt in einem Paralleluniversum zu der magischen Welt, in der Arle bisher lebte, statt. Es wird in *Puyo Puyo Fever* kurz angerissen, dass es Arle nach einem Unfall mit ihrer Magie während eines *Puyo Puyo*-Kampfes in diese andere Welt und nach Primp Town verschlagen hat und dass sie seitdem zusammen mit Carbuncle und der gelegentlichen Unterstützung einer in Primp Town lebenden Magie-Schülerin, Amitie, nach einem Weg zurück in ihre eigene Welt sucht. Abgesehen von Arle und Carbuncle treten in *Puyo Puyo Fever* und *Puyo Puyo Fever Chū* nur

neue Figuren auf. Alte bekannte Gesichter wie Rulue, Schezo und Satan werden erst ab dem nächsten Teil der Reihe, *Puyo Puyo! 15th Anniversary* wieder direkt in die Handlung mit einbezogen. Auch Arle selbst spielt in der Geschichte von *Puyo Puyo Fever Chū* nur eine kleine Rolle. Für die neuen Figuren, von denen sich einige von diesem Punkt an zu zentralen Akteuren im Gesamtwerk entwickeln, sind die in *Puyo Puyo Fever Chū* dargestellten Ereignisse von großer Bedeutung, weswegen das Spiel in die engere Analyse miteinbezogen wird.

Der narrative und spielerische Aufbau von *Puyo Puyo Fever Chū* gleicht einer stark erweiterten Version der Struktur von *Puyo Puyo SUN*: Der Story Modus ist auf drei verschiedene spielbare Protagonisten aufgeteilt, die innerhalb der gleichen Rahmenhandlung verschiedene Kapitel durchlaufen, die nach dem bekannten Muster „manzai demo-Kampf-manzai demo-Kampf[...]“ aufgebaut sind. Allerdings sind jedem der Protagonisten, statt nur einem, drei verschiedene Story-Kapitel zugeteilt²³, was zusammen neun Story-Kapitel und damit im Vergleich zu *Puyo Puyo SUN* das dreifache Volumen an narrativen Szenen ergibt. Anders als bei *Puyo Puyo SUN* sind die verschiedenen Protagonisten auch nicht fest einem bestimmten Schwierigkeitsgrad zugeteilt; stattdessen hat unter den drei einer bestimmten Figur zugeteilten Kapiteln jedes einzelne einen anderen Schwierigkeitsgrad.

Das bisher für die Serie typische textbasierte Spielmenü, aus dem heraus verschiedene Einstellungen vorgenommen und Spielmodi ausgewählt werden konnten, wurden in *Puyo Puyo Fever Chū* durch einen visuellen Rundgang durch die Stadt Pimp Town ersetzt. Dabei übernimmt jeder Ort der Stadt die Rolle eines bisherigen Spiel-Menüpunktes: Die Spieleinstellungen können mit einem Besuch im Rathaus verändert werden, der Mehrspielermodus kann am Spielplatz gespielt werden, der Story-Modus befindet sich in der Magieschule der Stadt und der nicht-narrative Einzelspieler-Modus in einem abgesonderten Turm am Stadtrand. Zusätzlich kann der Spieler²⁴ an verschiedenen Orten der Stadt den Figuren der Spielwelt begegnen, sie ansprechen, ihren Konversationen

²³ Das erste einer Spielfigur zugeteilte Kapitel ist jedoch immer ein in einem Klassenzimmer stattfindendes Übungskapitel, das in der Handlungszusammenfassung größtenteils ausgespart werden kann.

²⁴ Der Spieler wird bei Beginn des Spiels dazu aufgefordert, den eigenen Namen einzugeben. Außerhalb des Story- Modus übernimmt der Spieler ausnahmsweise nicht die Rolle einer der bereits in der Spielwelt vorhandenen Figuren, sondern wird konsistent mit dem zuvor eingegebenen eigenen Namen angesprochen, als wäre er selbst eine Figur in der Welt des Spiels. Einen sichtbaren Avatar des Spielers gibt es in diesen Fällen nicht.

untereinander lauschen oder Geschenke von ihnen annehmen. Der narrative Aspekt des Spiels wird damit auch außerhalb der neun Story-Kapitel weiter ausgearbeitet. Außerdem werden im fortschreitenden Spielverlauf in der Spielwelt existierende Gegenstände, Bücher, Illustrationen etc. freigeschaltet, die vom Spieler im Museum von Primp Town gelesen bzw. betrachtet werden können. Diese freischaltbaren Belohnungen enthalten mitunter detaillierte Ausführungen über die Geographie, Geschichte und Kultur von Primp Town und die Leben der dort wohnenden Figuren.

4.1.6.1. Handlung

Im Story-Modus wird, je nach ausgewähltem Kapitel, als eine von drei Figuren gespielt: Amitie (アミティ), die Protagonistin von *Puyo Puyo Fever*, Raffina (ラフィーナ), ein hochnäsiges Mädchen und Amities selbsternannte Rivalin, und Sig (シグ), ein Junge in der gleichen Schulklasse wie Amitie. Trotz der unterschiedlichen Spielfiguren greifen die neun Kapitel der Handlung stark ineinander, so dass es keinen Sinn ergibt, diese getrennt voneinander zu behandeln. Die folgende Zusammenfassung der Geschichte des Spiels wird daher ohne eine solche Auftrennung durchgeführt.

Die eigentliche Handlung des Spiels beginnt damit, dass Amitie am Ende eines Schultages von ihrer Magielehrerin, Frau Accord (アコール先生), darum gebeten wird, einen Gast aus einer benachbarten Stadt vom Stadtrand abzuholen und zu ihr zu bringen. Accord vergisst dabei jedoch, Amitie den Namen des Gasts zu verraten oder sein Aussehen zu beschreiben, worauf Accord sich an Amities neuen Klassenkameraden Sig wendet und ihn bittet, Amitie so schnell wie möglich zu finden und ihr eine von Accord handgeschriebene Nachricht und ein Foto des Gastes zu überreichen. Zeitgleich trifft Amities ehemalige Klassenkameradin Raffina auf einen reisenden Hofdiener aus einem fernen Königreich, der verzweifelt nach seinem entlaufenen Prinzen sucht, mit dem er gemeinsam in die Stadt gekommen ist. Raffina geht mit dem Hofdiener einen Handel ein: Findet sie den Prinzen für ihn, so muss er sie mit Reichtümern bezahlen. Währenddessen trifft Sig auf seiner Suche nach Amitie auf gerade eben diesen Prinzen, der sich mit der Hilfe eines Magiers in einen Fisch verwandelt hat, um seinem Hofdiener zu entkommen. Der Fischprinz (さかな王子) befiehlt Sig, sein neuer Diener zu werden und ihn vor seinem Hofdiener zu verstecken, und bietet ihm im Austausch dafür täglich drei Mahlzeiten, einen Spaziergang im Hofgarten und ein Mittagsschläfchen an. Sig nimmt das Angebot an. Als

der Fischprinz jedoch seine „Eignung“ testen will, schlägt Sig ihn mit seiner Magie aus Versehen bewusstlos. Sig verliert das Interesse an dem bewusstlosen Fisch und geht wieder auf die Suche nach Amitie.

Einige Zeit später trifft Raffina in der Stadt auf ein fremdes Mädchen namens Feli (フェーリ), das ihr verrät, dass ihr *senpai*, ein junger Magier namens Lemres (レムレス), den Prinzen in einen Fisch verzaubert hat. Raffina, die sich nun darin erinnert, diesem Fisch bereits bevor begegnet zu sein, läuft in die Wüste am Rand der Stadt, wo sie den Fischprinzen in der Gesellschaft des Magiers Lemres vorfindet. Unter der falschen Vorstellung, dass Lemres den Prinzen aus Bosheit verflucht hätte, fordert sie den Magier zum Kampf heraus, um ihn zu zwingen, den Prinzen wieder in einen Menschen zu verwandeln. Raffina gewinnt den Kampf und Lemres bricht den Zauber, worauf der schockierte Prinz, der in seiner wahren Gestalt ein junges Kind ist, davonläuft, um nicht von seinem Hofdiener gefangen zu werden. Der Hofdiener, der den Prinzen um ein Haar verpasst, ist mit diesem Ergebnis nicht zufrieden, gibt Raffina als Dank für ihre Bemühungen aber dennoch eine seltene Muschel.

In der Zwischenzeit ist auch Sig an den Stadtrand und in die Wüste gelangt und ist kurz davor, seine Suche nach Amitie aufzugeben, als er Lemres begegnet, der sich nach seinem Kampf mit Raffina in der Wüste verirrt hat. Lemres versucht Sig zu bitten, ihm den Weg in die Stadt zu zeigen, doch Sig fühlt sich durch Lemres' übermäßig zutrauliches Verhalten gestört und versucht, ihm zu entkommen. Lemres versucht daraufhin, sich das Recht, in die Stadt geführt zu werden, in einem Puyo-Kampf zu erkämpfen, aber Sig besiegt ihn. Sig will gerade in die Stadt zurückkehren, als er einen Blick auf Fräulein Accords Nachricht wirft und erkennt, dass Lemres der Gast ist, den Amitie in die Stadt begleiten sollte. Anstatt ihn selbst in die Stadt zu bringen, weckt Sig den halb-bewusstlosen Lemres wieder auf, schlägt den Staub aus seinen Roben und lässt ihn allein in der Wüste zurück.

Schließlich erreicht auch Amitie die Wüste am Stadtrand. Als sie auf den verzweifelten Lemres trifft, der ihr im Austausch gegen ihre Hilfe dabei, den Weg in die Stadt zu finden, Süßigkeiten anbietet, hält sie ihn für einen Verbrecher, der sie entführen will, und es kommt wiederum zum Kampf zwischen den beiden. Erst nachdem Amitie den Kampf gewinnt findet sie heraus, dass Lemres der Gast ist, den sie für ihre Lehrerin abholen sollte. Lemres ist nach drei verlorenen Kämpfen nun aber zu erschöpft, um auf eigenen Füßen zu stehen, und Amitie bleibt keine andere Wahl, als den bewusstlosen

Lemres am Arm zurück zur Schule zu ziehen und in diesem Zustand ihrer Lehrerin zu übergeben.

Einige Zeit später stellt sich heraus, dass Lemres durch die chaotischen Umstände seiner Ankunft in der Stadt die drei magischen Gegenstände, die er eigentlich Frau Accord übergeben sollte, verloren hat. Er macht sich auf die Suche danach, aber einer von Amities Mitschülern, ein Junge namens Klug (クルーク), kommt ihm zuvor und nimmt die drei magischen Gegenstände, das Sonnen-Lesezeichen, den Mondstein und die Sternenlaterne, an sich. Klug hat nämlich von Lemres gehört, dass einem der Bücher in der Stadtbibliothek von Pimp Town eine versiegelte Macht innewohnt, die mit diesen drei Gegenständen freigesetzt werden kann. Mit den drei Gegenständen und dem Buch in seinem Besitz plant Klug, sich selbst zu einem mächtigen dunklen Magier zu machen, und lädt Amicie, die ihn vor kurzem in einem Puyo-Kampf geschlagen hat, per Brief zu einer Revanche ein. Währenddessen rekrutiert Lemres, dem nicht bewusst ist, dass Klug die Gegenstände gestohlen hat, Raffina als Hilfe auf seiner Suche nach ihnen. Raffina akzeptiert die Bitte, nachdem sie hört, dass einer der drei Gegenstände, der Mondstein, die Haut einer Person zum Funkeln bringen kann. Gleichzeitig wird Sig von dem nun wieder menschlichen Prinzen aufgesucht, der ihm befiehlt, die Sternenlaterne zu finden. Damit hofft der Prinz, den dank Raffina gebrochenen Verwandlungsauber wieder zu aktivieren.

Es stellt sich heraus, dass Klug mit dem Buch und den drei Gegenständen zu den außerhalb der Stadt gelegenen Arka-Ruinen gegangen ist. Sig folgt ihm dorthin als erster, wird aber beim Eingang der Ruinen vom Bibliothekar der Stadt, einem alten Dämon namens Akuma (あくま), aufgehalten, der ihn warnt, dass in den Ruinen Gefahren auf ihn warten, und Sig nur unter dem Einfluss eines Schutzzaubers, den er sich im Kampf verdienen muss, eintreten lässt. Sig besiegt Akuma und betritt die Ruinen, wo er Klug, besessen von einem dämonischen Geist, der in dem Buch, das Klug mit sich geführt hatte, versiegelt war, vorfindet. Der Geist klagt jedoch, dass er nicht wirklich Freiheit erlangen kann, bis er seinen „wahren Körper“ gefunden hat, als er Sig erblickt und ihn „[...] jener, der mein Blut geerbt hat“ nennt (Sega 2005# Sig - HaraHara Kurs - 9). Der Geist versucht von Sig Besitz zu ergreifen, doch der Zauber, den er zuvor von Akuma erhalten hat, wehrt den Übergriff ab. Der Prinz, der inzwischen gemerkt hat, dass der besessene Klug die Sternenlaterne bei sich trägt, befiehlt Sig, welcher die Situation überhaupt nicht begreift, gegen den besessenen Klug um die Laterne zu kämpfen. Sig gewinnt den Kampf, was der

Geist sich selbst damit erklärt, dass Sig über den Rest der magischen Macht, die ursprünglich dem Geist selbst gehörte, verfügt, und flieht mit der Sternenlaterne und dem Prinzen aus den Ruinen. Der Prinz verwandelt sich wieder in einen Fisch und bedankt sich bei Sig.

Am Eingang der Ruinen trifft Sig auf Raffina und versucht sie zu warnen, nicht in die Ruinen zu gehen, denn obwohl er das, was eben geschehen ist, selbst nicht versteht, hat er das Gefühl, dass die Situation „schlecht“ ist. Raffina glaubt, dass Sig sie nur daran hindern will, den Mondstein zu finden, und betritt die Ruinen selbst, wo auch sie auf den besessenen Klug trifft. Als sie sieht, dass dieser den Mondstein zerbrochen hat, wird sie wütend, attackiert und besiegt ihn, und verlässt mit den Trümmern des Mondsteins in einem Glas die Ruinen. Zuletzt treffen Lemres und Amitie in den Ruinen ein. Lemres, dem es aus irgendeinem Grund nicht gelingt, Klug aus der Kontrolle des Geistes zu befreien, bittet Amitie, an seiner Stelle dem besessenen Klug gegenüberzutreten. Wie auch Sig versteht Amitie die Situation nicht völlig, es gelingt ihr aber, den besessenen Klug zu besiegen und das Sonnen-Lesezeichen an sich zu nehmen. Nun, da auch der letzte der drei Gegenstände von ihm genommen wurde, verliert der Geist die Kontrolle über Klugs Körper und wird wieder in das Buch verbannt.

Nach dem ersten Sieg gegen den besessenen Klug ist es dem Spieler möglich, das Buch, in dem der Geist gefangen ist, unter dem Titel „Versiegelte Niederschrift“ (封印のきろく, *Fūin no kiroku*) in der Stadtbibliothek zu lesen. Die darin von einem Vorbesitzer niedergeschriebene Geschichte berichtet davon, wie dieser vor vielen Jahren gemeinsam mit Freunden versuchte, dieses verfluchte Buch zu verwenden, um ein mächtiges Monster darin zu versiegeln. Der Fluch funktionierte aus irgendeinem Grund jedoch nicht perfekt und nur ein Teil der Seele des Monsters wurde in dem Buch versiegelt. Der Rest des Monsters verwandelte sich in einen Menschenjungen ohne jegliche Erinnerungen, der allein im Schloss des Monsters zurückgelassen wurde.

4.1.6.2. Analyse des Spiels

Obwohl ein Großteil der Konfrontationen in den Story-Kapiteln von *Puyo Puyo Fever Chū* (von denen die meisten in der Handlungszusammenfassung oben ausgespart wurden) wie in *Puyo Puyo SUN* aufgrund von lächerlichen Streitereien und gereizten Nerven stattfinden, kann das Spiel dennoch im Vergleich zu bisherigen *Puyo Puyo*-Titeln als

handlungslastig bezeichnet werden. Viele für die Handlung des Spiels relevante Zweikämpfe entbrennen entweder, weil eine Figur versucht, sich vor einer anderen zu beschützen, weil eine Figur einer anderen etwas wegnehmen will, oder weil eine Figur einer anderen ihren Willen aufzwingen will. Generell entsteht der Eindruck einer Machthierarchie in Primp Town, der sich die Figuren zwar selbst nicht unbedingt bewusst sind, die aber eine Rolle darin spielt, wie sie miteinander interagieren²⁵. Visuell älter wirkende Figuren werden von visuell jünger wirkenden Figuren immer als irgendeine Form von Autoritätsfigur wahrgenommen (=sozialer Status), auch wenn sich die Art und Weise, wie mit dieser wahrgenommenen Autorität umgegangen wird, von Situation zu Situation unterscheidet.

Frau Accord, die über die höchste Autorität im Primp Town zu verfügen scheint, da sie zu Beginn des Spiels alleinständig und heimlich ein neues Zahlungsmittel, dass im gesamten Stadtgebiet genutzt werden kann, einführt, ist eine mächtige Magierin und weise Lehrerin. Ihre Autorität ist also in einem aus magischer Kraft und Wissen bestehendem Machtkapital begründet, das andere Figuren nicht erreichen. Sie ist in diesem Spiel die einzige erwachsene menschliche Magierin, die angetroffen wird, wird im Puyo Puyo-Spiel von einem kompetenteren KI-Programm gesteuert als ihre Schüler und andere Stadtbewohner, und fügt ihren Gegnern außerhalb des Fieber-Zustandes durchgehend hohen Schaden zu, wobei sich der im Fieber-Status von ihr zugefügte Schaden allerdings eher leicht unter dem Figurendurchschnitt liegt. In der Analyse der Figurenbeziehungen in Punkt 4.2. wird noch genauer auf Frau Accords Autorität über ihre Schüler eingegangen werden, aber die Hierarchie der Stadt Primp Town, in der Frau Accord an der Spitze steht und die Schüler der Magieschule ihren Anordnungen und ihrem Rat ohne Wiederrede folgen, wird mit der Ausnahme eines einzelnen Moments²⁶, nicht hinterfragt. Andere Erwachsene Figuren, die in der Stadt leben haben ebenfalls Rollen inne, die sie auf eine höhere Stufe der Autorität stellen als die Magieschüler: Oshare Kobe (おしゃれコウベ), das Skelett eines reanimierten Poeten, ist der Besitzer des städtischen Krämerladens und plaudert oft mit seinen Kunden. Kauft einer von Frau Accords Magieschüler bei ihm ein,

²⁵ Dieser Umstand wird in der Analyse der Figurenbeziehungen unter Punkt 4.2 noch genauer beschrieben.

²⁶ Dieser erwähnte Moment kommt in der Analyse in Punkt 4.2.2. noch zur Sprache und wird daher hier ausgespart.

so laufen diese Konversationen meist nach Mustern ab, die keinen Zweifel daran zulassen, dass es sich um eine Konversation zwischen einem Erwachsenen und einem Kind handelt:

Klug: „Haben Sie die [seltene rosa Perle] schon jemals selbst gesehen?“

Oshare Kobe: „Ja, das habe ich. Immerhin hatte auch ich, trotz meines jetzigen Daseins, einst einen Geliebten²⁷.“

Klug: „Ist es nötig, eine(n) Geliebte(n) zu haben, um die [seltene rosa Perle] an sich zu nehmen?“

Oshare Kobe: „...Du bist noch viel zu jung, um mit mir über solche Dinge zu reden. Lassen wir es bitte.“

Klug: „I... Ich lese das [Magazin für erwachsene Magier], wissen Sie!“

(SEGA 2005#Krämerladen Konversationen, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Die Magieschüler spielen in der Handlung die Hauptrolle, die Konstruktion der Gesellschaft um sie herum und wie diese mit ihnen interagiert lässt aber dennoch keinen Zweifel daran aufkommen, dass sie Kinder sind und daher einen niedrigeren sozialen Status haben als ältere Personen, was besonders für Klug, ein starkes Bedürfnis danach hat, Autorität über andere auszuüben, unangenehm ist. Dieses altersbedingte Gefälle im sozialen Machtkapital der Figuren kann scheinbar auch nicht durch andere Kapitalsorten ausgeglichen werden, denn weder Klugs gute Noten und ausgezeichnete theoretische Kenntnis komplexer Zauberkunst (Wissen, magische Kraft) noch Raffinas gewaltige Körperstärke (physische Kraft) erlauben ihnen, von Erwachsenen als ebenbürtige Gesprächspartner ernstgenommen zu werden, auch in Fällen wo diese hinsichtlich dieser Machtkategorien deutlich schwächer sind als sie. Die KI, die Oshare Kobe steuert, zum Beispiel, ist eine der schwächsten im Spiel, aber dennoch hat er als Erwachsener Autorität über die jungen Magieschüler. Wie die Magieschüler mit ihrer niedrigen Stellung in der sozialen Hierarchie ihrer Stadt umgehen, unterscheidet sich von Figur zu Figur, und anders als in Spielen wie *Super Puyo Puyo Tsū* oder *Puyo Puyo SUN* werden diese Autoritätsbeziehungen auch nicht ironisch gebrochen, um Humor zu erzeugen, sondern bleiben als ein klarer Teil des Lebens der Figuren in der Spielewelt bestehen.

Besonders Raffina neigt dazu, die Autorität älterer Figuren zwar wahrzunehmen, aber bewusst zu missachten, indem sie entweder versucht, ihren Willen mit Gewalt durchzusetzen, oder die Interaktion zu ihrem Vorteil zu manipulieren. Figuren wie Frau Accord und Akuma, der dämonische Bibliothekar und Museumskurator, die beide für ihr

²⁷ Oshare Kobes Geliebter war laut *Puyo Puyo! 15th Anniversary* (2007) explizit männlich.

Wissen bekannt sind, werden von den meisten Magieschülern, Lemres miteingeschlossen, mit großem Respekt behandelt und mehrmals im Spielverlauf um Beratung aufgesucht (SEGA 2005#Schule Konversationen, Museum Konversationen, Raffina - WakuWaku Kurs - 4).

Interessant ist die Situation des Fischprinzen, der einen tatsächlichen Adelstitel, also eine Form des sozialen Status, trägt und auch verlangt, dass andere ihn wie einen Monarchen behandeln, gleichzeitig aber mit allen Mitteln versucht, einer Rückkehr in den Königspalast und der damit verbundenen Verantwortung gegenüber dem Königreich zu entkommen. Seine Erwartungen von konsequenzfreier Macht und Autorität können damit verbunden werden, dass er ein Kind ist, das visuell mit einem noch jüngeren Aussehen gestaltet ist als die Magieschüler von Primp Town. Der Prinz spricht in einem veralteten japanischen Dialekt mit Vokabeln wie *yo* (余)²⁸ und *o-nushi* (お主)²⁹ (SEGA 2005# Sig - HaraHara Kurs - 1), und betont bei jeder Gelegenheit seinen Adelstitel, wird von anderen Figuren, sein Hofdiener miteingeschlossen, aber in erster Linie als ein kleines Kind wahrgenommen und dementsprechend behandelt. Auch Sig, der sich auf das Angebot des Prinzens, als sein Diener zu arbeiten, einlässt, scheint das Ganze eher als eine Art Zeitvertreib wahrzunehmen, als ernsthafte Arbeit im Namen eines Vorgesetzten. Er akzeptiert die Befehle des Prinzen, weil er schlichtweg nichts Besseres zu tun hat. An einer Stelle wird die Vereinbarung zwischen den Beiden auch direkt von Amitie hinterfragt:

Amitie: „Sig, wer ist denn das Kind, das dir hinten nachläuft?“

Sig: „Weiß ich nicht genau.“

Prinz: „Was sagst du denn nur? Ich bin der Prinz.“

Sig: „Irgendsowas.“

Sig: „Er gibt mir dreimal Essen, Mittagsschlaf...“

[...]

Sig: „...und irgendetwas anderes auch noch, hat er gesagt.“

Sig: „Das ist schön.“

Amitie: „Ob das wohl wirklich gut so ist...?“

(SEGA 2005#Sig - HaraHara Kurs - 6, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

²⁸Ein formaler Ausdruck mit der Bedeutung „ich“.

²⁹Ein veralteter Ausdruck mit der Bedeutung „du“.

Auch Raffina, die dem Prinzen für einen kurzen Moment Respekt zeigt, als es ihr darum geht, eine Belohnung zu erhalten, lässt von diesem respektvollen Verhalten sofort wieder ab, als sich herausstellt, dass es sich bei dem Prinzen in Wirklichkeit um ein Kind handelt (SEGA 2005#Raffina - WakuWaku Kurs - 7-8). Die niedrige soziale Stellung des Prinzen als junges Kind überschattet seine höhere soziale Stellung als Adeliger, und der bedingungslose Gehorsam, den er von anderen erwartet, bleibt vollkommen aus. Der Hofdiener behandelt ihn als ein Kind, auf das er aufpassen muss, Sig behandelt ihn als Spielgefährten und Raffina als ein Hindernis auf ihrem Weg zu einer Belohnung. Sein Adelstitel hat trotz des Wertes, den er auf ihn legt, auf seine Interaktionen mit anderen Figuren nur geringe Auswirkung.

Der letzte Gegner der drei Kapitel mit mittlerem Schwierigkeitsgrad ist jedes Mal Lemres, der von den Protagonisten seines Aussehens und Benehmens wegen für einen Verbrecher gehalten wird. Lemres wird in der Spielanleitung zwar als Jugendlicher beschrieben (SEGA 2005#Spielanleitung S. 33), wird aber visuell mit seiner hochgewachsenen Statur als deutlich älter dargestellt als die meisten Schüler der Magieschule von Primp Town. Damit ist es auch verständlich, warum die Magieschüler ihn auf den ersten Blick als eine potenzielle Gefahr wahrnehmen. Die „Macht und Autorität“, die Lemres durch sein Alter und seine Statur ausstrahlt, wird ihm in diesem Fall also zum Verhängnis, denn vor allem Amitie und Sig, die fürchten von ihm zu etwas gezwungen zu werden, dass sie nicht tun wollen, fühlen, dass es notwendig ist, ihn mit Gewalt von sich selbst fernzuhalten. Andererseits wird Lemres in den Büchern und Magazinen der Stadtbibliothek als ein gefeierter Jungmagier beschrieben, der unter Kennern der magischen Künste als Autorität hochgeschätzt wird und viele Verehrer hat (SEGA 2005#Leseraum - Gekkan Kuromāju³⁰). Auch Klug scheint Lemres für seine magische Kraft und sein Wissen sehr zu bewundern (SEGA 2005#Amitie – HaraHara Kurs - 2), was ihn in diesem Fall jedoch nicht davon abhält, die magischen Gegenstände von Lemres zu stehlen, um damit zu versuchen seine eigene Macht zu mehren. Auf Klugs Streben nach magischer Kraft als eine Form von Macht wird unter Punkt 4.2.2. noch genauer eingegangen; es ist jedoch auffällig, dass seine Versuche, seine Schulkollegen einzuschüchtern und sich ihnen gegenüber, als überlegen in sowohl Wissen als auch magischer Kraft darzustellen, von

³⁰ Zitierschema: (Studio Jahr#Ort in der Spielwelt – Menüpunkt).

diesen nur als lästige Prahlerei wahrgenommen werden (SEGA 2005#Spielplatz Konversationen, Raffina – HaraHara Kurs - 2, Amitie - HaraHara Kurs- 4).

Der Endgegner der drei Kapitel mit hohem Schwierigkeitsgrad ist der vom roten Geist besessene Klug, der vorhat, seine Seele mit Sigs zu vereinen, um wieder ein vollständiges und freies Wesen zu werden. Letzteres bedeutet, dass der narrative Einsatz besonders in Sigs letztem Kapitel besonders groß ist, denn es ist für den Spieler eindeutig, dass Sig mit einer Niederlage in diesem Kampf auch sein Leben verlieren könnte, auch wenn diese Tatsache der Figur Sig selbst nicht bewusst ist. Andere Handlungsziele des Geistes, sofern sie existieren, werden an keiner Stelle angesprochen, doch die Tatsache alleine, dass er von einer Figur Besitz ergriffen hat und für das Leben einer anderen eine Bedrohung darstellt, macht ihn zu einer größeren Gefahr für die Spielwelt als andere Gegner, die in diesem Spiel bekämpft werden. Sowohl visuell als auch auditiv wird der rote Geist als Furcht-einflößende Präsenz dargestellt: Klugs Aussehen verändert sich unter seiner Kontrolle, und der zuvor anständig in Hemd und Weste gekleidete Junge trägt nun einen langen, roten Umhang, der im Wind wild flattert, und ist in eine rote Aura getaucht. Hinter seinem Körper türmt sich die gewaltige, hämisch lachende Form des roten Geistes auf. Seine Gesten und Gesichtsausdrücke sind grandios und selbstsicher, und er spricht in einer tieferen, imposanteren Stimmlage als Klug selbst. Das Musikstück, das ausschließlich im Kampf gegen den besessenen Klug spielt, ist eine schnelle, melancholische Komposition, in der die Hauptmelodie mit einer Kirchenorgel gespielt wird. Im Vergleich zum Rest der in *Puyo Puyo Fever Chū* verwendeten Musik wirkt das Stück bedrohlich und bedrückend und vermittelt ganz klar, dass dieser Gegner anders ist als die anderen, gegen die bisher gekämpft wurde. Die Autorität dieser Figur ist ganz klar darin begründet, wie es ihr wortwörtlich gelingt, eine andere Figur, nämlich Klug, ihren Willen aufzuzwingen. Auch die KI, mit der die Aktionen dieser Figur im Kampf gesteuert werden, ist merklich schneller und geschickter als der Rest der vom Computer gesteuerten Figuren, auch wenn es aufgrund eines offensichtlichen Programmierfehlers im Spiel vorkommen kann, dass sie der besessene Klug innerhalb der ersten zehn Sekunden eines Kampfes mit einer falsch berechneten Aufbaustrategie selbst schachmatt setzen kann.

Zurück in der Diegese sagt Raffina nach dem Kampf mit dem besessenen Klug, dass er merklich stärker als Klug selbst sei. Dennoch behauptet der rote Geist von sich selbst, durch den unpassenden Körper, von dem er Besitz ergriffen hat, geschwächt zu sein, und

dass er in seiner wahren Gestalt noch viel mächtiger sei. Ungeachtet dessen, ob diese Behauptung wahr ist oder nicht, wird dem roten Geist wie schon Satan in vorherigen Titeln nach einer Niederlage kein besonderer Respekt gezollt. Die Protagonisten missachten allesamt sein Flehen danach, ihm die drei magischen Gegenstände, die ihm erlauben Klugs Körper zu kontrollieren, nicht wegzunehmen, und Amities einzige Reaktion darauf, dass der Geist Klugs Körper verlässt, ist zu sagen, dass Klug nun wieder „nur so merkwürdig ist wie normalerweise“ (SEGA 2005#Amitie - HaraHara Kurs - 10). Ähnlich wie im Falle Lemres wurde auch dem in der Versiegelten Niederschrift erwähnten Monster, von dem der rote Geist einst Teil gewesen zu sein scheint, seine eigene Macht und Autorität zum Verhängnis, denn die Menschen, die versuchten, das Monster in dem Buch zu versiegeln, taten dies eigenen Angaben nach nur, weil sie die Idee, ein so mächtiges und imposantes Wesen zu besiegen, für aufregend hielten.

Das eigentliche Puyo Puyo-Spiel findet in diesem Titel nach den in *Puyo Puyo Fever* eingeführten Fieber-Regeln statt: Neben anderen visuellen und mechanischen Änderungen gegenüber den Tsū-Regeln, erlauben die Fieber-Regeln es dem Spieler, durch häufiges Abwehren gegnerischer Angriffe einen speziellen Status namens „Fieber“ (フイバー) zu erzielen, in dem die generellen Angriffsstärke zwar vermindert ist, dem Spieler aber vom Computer fertig vorgebaute Kettenreaktionen eine nach der anderen bereitgestellt werden, um schnelle, schwer abwehrbare Angriffe zu ermöglichen. Anders als bei den Tsū-Regeln gibt es hierbei außerdem Unterschiede zwischen der Angriffskraft der verschiedenen Figuren: Arle und Amitie verfügen über generell durchschnittliche Angriffskraft, Sigs Angriffskraft ist im Normalfall schwach aber steigt im Fieber Status sehr stark an, und Raffinas und Klugs Angriffskraft ist bei kurzen Ketten schwach, bei der Ausführung längerer Ketten ungewöhnlich stark. Die Statistiken, die bestimmen, wo die Stärken und Schwächen einer Figur liegen, sind größtenteils verborgen und werden nur durch eine kurze Beschreibung bei der Spielfiguren-Auswahl angedeutet. Diese Unterschiede zwischen den Figuren machen manche Figuren für bestimmte Strategien geeigneter als andere, und da gewisse Figuren den im Spiel festgelegten Maximalwert des pro Attacke zugefügten Schadens schon bei einer niedrigeren Kettenlänge erreichen als andere, kann unter Umständen die Behauptung aufgestellt werden, dass gewisse Figuren schlichtweg „besser“ oder „stärker“ sind als andere. Diese Unterschiede in der Angriffskraft der Figuren sind im Spiel gegen andere menschliche Spieler zwar nur selten

groß genug, um den Ausgang einer Partie zu entscheiden, dennoch wird durch sie der im Story-Modus bereits aufgetretene Eindruck einer Machthierarchie in Primp Town weiter verstärkt.

Die aus *Puyo Puyo SUN* bekannten Angriffs-Animationen kehren zurück, allerdings ist es nun nicht mehr der Fall, dass physische Angreifer in ihren Animationen posieren, anstatt tatsächlich anzugreifen. Die Animationen aller Figuren scheinen ihren tatsächlichen Kampfstil wiederzugeben. Dennoch besteht wieder ein Gefälle zwischen physischer und magischer Kraft, denn die wenigen Figuren, die eindeutig ohne jegliche Zuhilfenahme von Magie angreifen, werden durch die ihnen zugeordneten KI-Programme allesamt als schwächer bzw. weniger wichtig als die vielen Figuren, die Magie anwenden, dargestellt.

4.1.7. *Puyo Puyo 7*

Puyo Puyo 7 ist vom Aufbau her einfacher gestrickt als *Puyo Puyo Fever Chū*. Die Möglichkeit, die Spielwelt außerhalb des Story-Modus auf eigene Faust zu erkunden, wurde wieder entfernt, und an seiner Stelle kehren die gewohnten Spielmenüs zurück. Der Story-Modus besteht aus 22 linear aufeinander folgenden Episoden, die sich jeweils aus einem Kampf und zwei *manzai demo*, die je vor und nach dem Kampf abgespielt werden, zusammensetzen. Zusätzlich sind die 22 Episoden der Handlung auf sechs Akte aufgeteilt, die jeweils mit einer zusätzlichen, von den Kämpfen unabhängigen *manzai demo* eingeleitet werden. Eine letzte *manzai demo* wird außerdem nach Ende des Abspanns abgespielt. Der Handlungsort der Geschichte wurde größtenteils von Primp Town auf eine stark fiktionalisierte Version des Planeten Erde verlegt, wobei die Episoden 18-20 dennoch in Primp Town stattfinden. Alte Figuren aus den Spielen von der Jahrtausendwende treten zusammen mit Figuren aus *Puyo Puyo Fever* und *Puyo Puyo Fever Chū* auf, im Story-Modus übernimmt der Spieler aber primär die Rolle einer neuen Figur, Andō Ringo (安藤りんご), ein japanisches Schulmädchen, das durch Zufall in die Geschichte verwickelt wird. Nach dem Sieg über den finalen Gegner in Episode 22 können in manchen Episoden außerdem auch andere Figuren als Spielfigur ausgewählt werden, was auch den Inhalt, der vor dem Kampf abgespielten *manzai demo* verändert.

4.1.7.1. Handlung

Die Geschichte beginnt damit, dass sich der Himmel über der Schule der Protagonistin, Ringo, plötzlich auftut und sich ein Regen an Puyo über das Gebäude ergießt. Die dadurch sehr verwirrte Ringo trifft auf dem Dach der Schule auf Arle, die ihr erklärt, dass das Licht, das in dem Moment, als die Puyo erschienen sind, erleuchtet ist, Ringo berührt und ihr die Kraft verliehen hat, die Puyo in Vierergruppen verschwinden zu lassen und dadurch zu kämpfen. Bevor Ringo genauere Fragen stellen kann, wird Arle von plötzlichen Schmerzen übermannt und läuft weg. Bald stellt Ringo fest, dass außer Arle noch andere merkwürdige Gestalten in ihrer Stadt aufgetaucht sind, die allesamt behaupten, aus anderen Welten gekommen zu sein, und von denen einige Ringos Freunde bedrängen, was Ringo dazu veranlasst ihre neuen Kräfte zu verwenden, um sie zu verjagen. Ringo entscheidet sich, den merkwürdigen Ereignissen auf den Grund zu gehen, und tut sich mit Amitie zusammen, die zusammen mit zwei Schulkollegen, Feli und Lemres, in Ringos Stadt gestrandet ist.

Von Klug, der in einem Gespräch mit Arle glaubt, genauere Informationen über die Situation erhalten zu haben, erfahren die beiden Mädchen von einem magischen Ritual, das den Spuk möglicherweise beenden könnte. Ringo und Amitie begeben sich auf eine Zugreise um die Erdkugel, um an den sogenannten „Power Spots“ des Planeten mit den Personen, denen sie begegnen, Puyo- Kämpfe durchzuführen und dadurch genug magische Energie freizusetzen, um die Verschiebung im Raumzeit-Kontinuum, die ein Tor zwischen den Welten geöffnet zu haben scheint, zu beheben. Dabei begegnen sie an jedem der sieben Orte, die sie besuchen, einem von Arles Freunden und Bekannten als Kampfgegner. Einige dieser Personen behaupten dabei, von Arle selbst an diese Orte gelockt worden zu sein. Am siebten und letzten Power Spot, Stonehenge, findet Ringos Reisegruppe Arle vor, die sich merklich nicht wie sie selbst verhält. Ringo lässt sich dennoch auf einen Kampf gegen Arle ein und komplettiert damit das Ritual. Nach dem Kampf verkündet Arle, dass sie vorhat, die durch das Ritual freigesetzte magische Energie zu verwenden, um die Raumzeit-Verschiebung zu verschlimmern und den gesamten Planeten in einem Puyo-Regen zu begraben. Ringo und Arles Freunde werden von dem Licht der magischen Energie überflutet und verlieren das Bewusstsein.

Ringo erwacht im Garten der Magieschule in Primp Town und findet dort Arle vor, die ihr erklärt, dass sie den bei Stonehenge begonnenen Zauber zwar abgebrochen habe, aber im Moment nicht in der Lage sei ihr eigenes Handeln zu kontrollieren. Sie bittet Ringo

darum, sie aufzuhalten, bevor sie weiteren Schaden anrichten kann, und läuft in den Wald hinter der Schule. Ringo tut sich mit Satan zusammen, um Arle zu finden, wird dabei aber zweimal von ihren eigenen Schulkameraden, die von einer fremden Macht nach Pimp Town verschleppt wurden und nun von dieser Macht kontrolliert zu werden scheinen, aufgehalten. Als Ringo und Satan endlich Arle im Wald vorfinden erkennt Satan, dass Arle ebenfalls unter fremder Kontrolle agiert, und der eigentliche Drahtzieher entpuppt sich als Ecolo (エコロ), ein form- und körperloses Wesen, das sich frei durch die Raumzeit bewegen kann und von Arle Besitz ergriffen hat, um mit ihren magischen Fähigkeiten Chaos und Unheil zu stiften. Als es Ringo gelingt, Arle von Ecolos Kontrolle zu befreien, entschließt sich Ecolo, stattdessen von Ringos Körper Besitz zu ergreifen und entführt sie zu diesem Zweck in eine Zwischenwelt. Dort bekämpft Ringo Ecolo, kann ihn jedoch allein nicht besiegen. Erst als Arle, Amitie und all ihre Freunde durch die Raumzeit-Verschiebung Ringo in die Zwischenwelt folgen, gelingt es ihnen allen, mit vereinten Kräften Ecolo zu bezwingen. Ringo findet sich nach dem Kampf auf dem Dach ihrer Schule wieder, wo alles normal zu sein scheint, und fragt sich kurz, ob das, was sie eben erlebt hat, wirklich geschehen ist, bevor sie den Entschluss fasst, Arle, Amitie und all ihre Freunde eines Tages wiederzusehen.

4.1.7.2. Analyse des Spiels

Obwohl ein Großteil von *Puyo Puyo 7* auf einer fiktionalisierten Version unserer Erde stattfindet, sind politische Akteure und Machthaber in diesem Spiel ebenso unauffindbar wie in bisherigen Spielen der beiden Reihen, wenn vom Auftritt des Fischprinzen in *Puyo Puyo Fever* und *Puyo Puyo Fever Chū* abgesehen wird. Die einzigen Bewohner von Ringos Heimatstadt, Suzuran, die aktiv in der Handlung auftreten, sind Ringo selbst und ihre besten Schulfreunde, Sasaki Maguro (佐々木まぐろ) und Risukuma (りすくま). Zwischen diesen drei besteht zwar eine *senpai-kōhai*³¹ Beziehung, die im Dialog aktiv angesprochen wird, aber Risukuma übt an keiner Stelle über seine *kōhai*, Ringo und Maguro, aktive Autorität aus. Außerdem wird gezeigt, dass Ringo und andere Minderjährige in dieser Version unserer Welt ohne Dokumente oder Beaufsichtigung frei von Land zu Land reisen können. Ein bekanntes Sperrgebiet des US-Militärs, Area 51, wird besucht, aber das Militär

³¹ Eine Beziehung mit Autoritätsgefälle zwischen einer älteren und einer jüngeren Person in einem japanischen Berufs-, Sport-, oder Schulumfeld.

selbst tritt nicht auf. Es scheint in dieser Version unserer Welt keine Regeln und Bewegungseinschränkungen für Schüler der Mittelstufe wie Ringo zu geben.

Eine Form der Autorität, die erneut auftritt, ist die magische Fähigkeit, anderen den eigenen Willen aufzuzwingen. Ecolo wird mit seiner Fähigkeit, sich frei durch die Raumzeit zu bewegen und diese zu manipulieren, als ein mächtiges Wesen dargestellt. Seine Fähigkeit, von den Körpern anderer Figuren Besitz zu ergreifen, erlaubt ihm außerdem, Arles Freunde und Bekannte zu manipulieren und zu beeinflussen, so dass sie seinen Zielen entsprechend handeln. Arles sozialer Status als „Freundin“ vieler anderer Figuren wird also von Ecolo ausgenutzt, um Macht über eine Mehrzahl der auftretenden Figuren auszuüben. Trotzdem wird Ecolo, wie Satan in vorherigen Spielen, als ein durchweg kindisches Wesen dargestellt. Seine Sprechweise und Wortwahl gleicht jener eines Kindes, und er spricht trotz seiner grundsätzlich tiefen Stimmlage, in einer hohen Fistelstimme mit kindlicher Intonation. Für sich selbst verwendet er das Personalpronomen *boku* (ボク),³². Das Leid, das er anderen Figuren antut, bezeichnet er als *asobi* (あそび) und *jamakke* (じゃまつけ), also Spiele und Piesacken, und er bittet Ringo Satan scherzhaft, nicht böse auf ihn zu sein. Ecolo präsentiert sich dadurch anderen Figuren gegenüber als verspieltes Kind, wird jedoch wegen seiner Macht und des Schadens, den er anrichtet, als ernsthafter Gegner behandelt. Visuell wird Ecolo als ein pechschwarzer Schatten mit humanoider Silhouette dargestellt, sein Gesicht besteht aus einfachen, hellblauen Formen. Er wirkt damit wie ein von Kinderhand gezeichnetes Phantom. Im Kampf nimmt Ecolo die Form einer schattenhaften Kopie von Ringo selbst an, und auch einige seiner verbalen Aussprüche in Kämpfen ähneln denen von Ringo: Er lacht unter den gleichen Umständen wie sie und tätigt beim Auslösen einer mehr als vier Schritte langen Kette den Ausruf „Wie aufregend!“³³, welchen Ringo beim Auslösen einer mehr als drei Schritte langen Kette tätigt. Bei einem Konterangriff tätigen beide Figuren den Ausruf „Revenge!“³⁴. Ob Ecolo versucht, sich durch das Nachahmen ihres Aussehens und ihrer Ausrufe über Ringo lustig zu machen, ist unklar; trotzdem ist es interessant, dass das Spiel hiermit aktiv Parallelen zwischen der Protagonistin, die ein normales

³² ein eher in informellen Situationen verwendetes Personalpronomen für die 1. Person Singular, das vor allem von männlichen Personen benutzt wird.

³³ 興奮してきた(よ)!, *kofunshite kita (yo)!*, Ringo lässt in ihrer Version des Ausrufes das „yo“ aus.

³⁴ お返しだ!, *okaeshi da!*

Schulmädchen ist, und ihrem mächtigsten Widersacher herstellt. Ringo, die ihre magischen Kräfte erst zu Beginn des Spiels erhalten hat und deren Puyo-Kämpfe vor Ecolo hauptsächlich gegen schwache oder unerfahrene Gegner stattgefunden haben oder zeremonieller Natur waren, kann Ecolo allein nicht besiegen. Sie benötigt dazu die Hilfe von Arle und Amitie, die beide bereits zuvor mächtige Gegner im Kampf besiegt haben. Trotz dieser Macht scheint Ecolo jedoch allein nicht in der Lage zu sein, die gleiche Magie wie andere Figuren zu verwenden, weswegen er sich Arles Körper bemächtigt.

Das eigentlich Puyo Puyo-Spiel wird in diesem Teil der Reihe abwechselnd nach mehreren verschiedenen Regelsets gespielt, der Großteil der Kämpfe im Story-Modus findet jedoch nach den nur in diesem Titel auftretenden Verwandlungs-Regeln statt, die von den Fieber-Regeln abgeleitet sind. Dabei besteht der Hauptunterschied darin, dass anstelle des Fieber-Status hier nun einer von zwei anderen speziellen Zuständen ausgelöst wird, in denen sich die Spielfigur entweder in ein Kind oder einen Erwachsenen verwandelt. Eine Spielfigur ist in beiden möglichen verwandelten Zuständen unverwundbar und hat, je nach Verwandlungsart, verschiedene Möglichkeiten, dem Gegner ungewöhnlich großen Schaden zuzufügen. Eine Verwandlung ist damit potenziell gefährlicher als der Fieber-Status. Dabei ist es interessant, dass auch eine Verwandlung in die Form eines Kindes eine Figur unverwundbar und gefährlicher zu machen scheint, denn es ist ungewöhnlich, dass Kinder als mächtiger als Jugendliche oder junge Erwachsene dargestellt werden. Bei den drei Figuren Satan, Carbuncle und Ecolo ändert sich im Falle einer Verwandlung das visuell erkennbare Alter der Figur allerdings nicht. Satans verwandelte Formen unterscheiden sich nur durch seine Kleidung und die Länge seiner Hörner, Ecolos Verwandlungen unterscheiden sich dadurch, dass er anstelle von Ringos für kurze Zeit das Aussehen von entweder Feli oder Klug nachahmt, und Carbuncle verändert sich visuell überhaupt nicht. Das könnte daran liegen, dass diese drei Figuren nicht über die Fähigkeit verfügen, visuell zu altern, oder dass sie ohnehin sehr mächtig sind und daher von einer Verwandlung nur wenig profitieren könnten.

4.1.8. *Puyo Puyo!! 20th Anniversary*

Der Story-Modus von *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* wird als Anthologie präsentiert: Jede spielbare Figur hat ihr eigenes Kapitel, das aus je acht Kämpfen und 16 *manzai demo* besteht. Zusätzlich gibt es einen aus einer einzigen *manzai demo* bestehenden Prolog und ein finales

Kapitel, das die im Prolog begonnene Rahmenhandlung abschließt. Da eine Analyse jeder einzelnen in dieser Anthologie enthaltenen Geschichte den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, konzentriert die Analyse dieses Spiels sich besonders auf die Rahmenhandlung.

4.1.8.1. Handlung

Einige Zeit nach den Ereignissen von *Puyo Puyo 7* kommt es durch einen Unfall mit einem Experiment in der Physik AG ihrer Schule, in dem Tests an Puyo ausgeführt wurden, zu einer Explosion, die Ringo und ihre Schulfreunde auf wundersame Weise nach Primp Town bringt. Dort begegnet Ringo auf der Suche nach einem Weg zurück in ihre eigene Welt Ecolo, der nach seiner Niederlage in *Puyo Puyo 7* sein Gedächtnis verloren zu haben scheint und nun nur mit allen Personen, denen er begegnet, spielen will. Ringo fühlt sich durch Ecolos Anwesenheit zunächst bedroht, freundet sich nach einigen Puyo-Spielen gegen ihn jedoch mit ihm an. Währenddessen versucht Satan Arle, die er nach wie vor zu seiner Gemahlin nehmen will, mit einem magischen Schloss und einem endlosen Regensturm zu beeindrucken, Arle findet sich dadurch allerdings nur gestört und arbeitet mit Schezo zusammen, um Satan zu zwingen mit dem Schabernack aufzuhören. Ecolo, der wegen seiner Amnesie verzweifelt nach einem Lebenssinn sucht, und Satan, der vom Ergebnis seiner Versuche Arle den Hof zu machen enttäuscht ist, treffen schließlich aufeinander, erkennen die große Macht des jeweils anderen, und beginnen gemeinsam Pläne zu schmieden.

Einige Zeit später kommt es in Primp Town zu einer völlig unerklärlichen Sonnenfinsternis, und Arle und Ringo werden von Satan und Ecolo dazu eingeladen, zu Satans Schloss zu kommen, um dort eine Überraschung zu sehen. Auch Amitie, die herausfinden will, was es mit der Sonnenfinsternis auf sich hat, begibt sich zum Schloss und widersetzt sich dabei ihrer Lehrerin, Frau Accord, die zuvor ihren Schülern verboten hatte, nach Ecolo zu suchen. Im Schloss finden Arle, Amitie und Ringo heraus, dass Satan und Ecolo dabei sind, ihre magischen Kräfte zu kombinieren, um die Wünsche aller Personen der Welt wahr werden zu lassen, auch wenn das gegen den Willen der Person, der der Wunsch gehört, sein sollte. Die Mädchen erkennen, dass solch ein Zauber absolutes Chaos auslösen würde, und Arle besiegt Satan im Kampf, bevor der Zauber vollendet werden kann. Ecolo gibt sich mit dieser Niederlage jedoch nicht zufrieden und übernimmt

die Kontrolle über Satans Körper, um allein den Zauber zu vollenden. Es stellt sich schnell heraus, dass Ecolo zu schwach ist, um das volle Ausmaß von Satans magischen Kräften unter Kontrolle zu halten, und dank seiner Einmischung droht der Dämonenprinz mit einer Wucht zu explodieren, die möglicherweise die gesamte Dimension zerstören könnte. Zwei vom Spieler gewählten Figuren gelingt es, gemeinsam Ecolo im Kampf von Satan zu trennen und die Explosion damit aufzuhalten. Bei einem Versuch, Satan und Ecolo für ihr Verhalten zu rügen und zu bestrafen, löst Ringos Freund Risukuma mit Chemikalien eine kleine Explosion aus, die Ringo und ihre Schulfreunde zurück in ihre eigene Welt befördert. Ecolo, der durch den direkten Kontakt mit Satans magischer Kraft seine Erinnerungen zurückerhalten hat, lamentiert, dass er ein Wesen ohne Zugehörigkeit in der Raumzeit ist, an dessen Existenz andere sich nie lange erinnern, und glaubt, dass Ringo sich nach ihrer Ankunft zuhause nicht einmal an seinen Namen erinnern wird. Als Ringo jedoch im Physik AG Raum ihrer Schule aufwacht, ist das erste Wort, das sie sagt, „Ecolo“.

4.1.8.2. Analyse des Spiels

Puyo Puyo!! 20th Anniversary stellt schon aufgrund der Effektivität der für die einzelnen Figuren im Kampf verwendeten verschiedenen KI-Programme klare Machthierarchien zwischen diesen auf. Wie viel Autorität sich die Figuren gegenseitig zusprechen, hängt allerdings stark von der Art ihrer zwischenmenschlichen Beziehungen ab. Frau Accord hat als Lehrerin nach wie vor nur selten angezweifelte Autorität über ihre Schüler, und auch Lemres begegnet ihr mit großem Respekt. Lemres selbst erfährt in diesem Spiel seines Wissens und Talents wegen mehr Respekt als in *Puyo Puyo Fever Chū*, was wohl daran liegt, dass die Magieschüler ihn jetzt kennen und nicht mehr als Gefahr wahrnehmen. An einer Stelle bitten Arle Lemres wegen seiner Kenntnis der Magie darum, einer befreundeten Hexe dabei zu helfen, Zaubersäfte zu brauen (SEGA 2011# Hexe 8-1). Andererseits wird Satans Autorität als Dämonenprinz, die er mit dem Bau seines Schlosses wohl noch weiter zu betonen versucht, von keiner einzigen Figur außer der in ihn verliebten Rulue wirklich geachtet. Sein Verhalten sorgt stattdessen dafür, dass andere ihn rügen, und seine Zusammenarbeit mit Ecolo führt Accord und Schezo dazu, ihn zu warnen, sich nicht auf Gefahren einzulassen, die er nicht versteht (SEGA 2011# Satan 7-2, Finale 3-1). Diese Warnungen erweisen sich als gerechtfertigt, als Satan durch Ecolos unüberlegtes Handeln beinahe getötet wird. Die kindischen Charakterzüge, die Satan schon in vergangenen

Spiele als Figur definierten, nehmen ihm bei aller Macht die Fähigkeit, von anderen als Autoritätsfigur, die wohlüberlegte Entscheidungen treffen kann, respektiert zu werden. Damit zeigt dieses Spiel auch erstmals, dass unkontrollierte magische Macht für denjenigen, der sie besitzt, gefährlich sein kann. Gleichzeitig sorgt die Verwundbarkeit und Fähigkeit zur Trauer, die Ecolo im Zuge seiner Amnesie zeigt, dafür, dass seine einstige Feindin Ringo sich dazu entschließt, sich mit ihm anzufreunden (SEGA 2011#Ecolo 5-1 bis 5-2). Ohne die Bosheit, die er ihr gegenüber in *Puyo Puyo 7* ausstrahlte, scheint Ringo Ecolo nun als ein Kind, das Zuneigung verdient, wahrzunehmen und geht mit ihm, ungeachtet seiner Macht, dementsprechend um. Diese Umstände bedeuten jedoch nicht, dass Arle und Ringo an irgendeiner Stelle vergessen, wie mächtig Satan und Ecolo tatsächlich sind:

Arle: „Satan mag zwar immer so wirken, als würde er seine magische Kraft nur verschwenden...“

Arle: „... aber die Macht, über die er verfügt, ist tatsächlich gewaltig groß.“

Ringo: „Und Ecolo mag zwar nur wie ein körperloser Schatten wirken...“

Ringo: „...aber er kann die Macht anderer benutzen, und scheint es zu lieben, damit Streiche zu spielen.“

Arle: „Sollten diese zwei sich also zusammentun und gemeinsam Pläne schmieden...“

Arle u. Ringo: „Das verheißt nichts Gutes!!“

(SEGA 2011#Finale 3-2, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Trotz der unglaublichen Macht, die Figuren wie Satan und Ecolo zugeschrieben wird, werden sie dennoch im Kampf regelmäßig von anderen Figuren besiegt. In Satans Fall lässt sich das eventuell damit erklären, dass er sich im Kampf mit seiner Magie zurückhält, um nicht die Kontrolle über diese zu verlieren. Generell wirkt es aber so, als ob die Mechaniken der Puyo-Kämpfe tatsächlich die inhärenten Kraftunterschiede zwischen den Figuren zu einer gewissen Grade ausgleichen, was sich darin widerspiegelt, dass auch im freien Spiel zwischen zwei menschlichen Spielern jede Figur jede andere besiegen kann. Im letzten Kampf der Rahmenhandlung, in der Satan die Kontrolle über seine magische Kraft verloren hat, werden zwei Figuren anstelle von nur einer benötigt, um ihn und Ecolo zu besiegen. Im Dialog wird es sogar so dargestellt, dass eigentlich alle anderen Figuren gemeinsam in diesem Kampf gegen Ecolo und Satan antreten (SEGA 2011#Finale 8-1). Das würde bedeuten, dass es die vereinten Kräfte von insgesamt 22 Figuren benötigt, um Ecolo und Satan zu besiegen und zu trennen.

In Sachen Spielmechaniken werden die Kämpfe in *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* abwechselnd nach verschiedenen Regeln ausgetragen, von denen viele aus vorherigen Spielen der Reihe stammen. Eine neue Art, das Spiel zu spielen, die im finalen Kampf der Geschichte angewandt ist, ist der „Paarkampf“, in dem vier Spieler in zwei Teams gegeneinander spielen. Die ausgelösten Kettenreaktionen werden dabei innerhalb eines Teams addiert und verwendet, um den Gegner gemeinsam anzugreifen, was die Zusammenarbeit der Figuren im letzten Kampf auch auf der ludologischen Ebene darstellt. Außerdem hat jede Figur in diesem Spiel eine eigenen Themen-Musik, die im Story-Modus im Kampf gegen diese Figur abgespielt wird. Die Themen-Musikstücke von magisch mächtigen Figuren wie Satan und Schezo sind dabei auf eine Art und Weise komponiert, die Gefahr vermitteln. während das bei physisch starken Figuren wie Rulue und Raffina nicht der Fall ist.

4.1.9. *Puyo Puyo Tetris 2*

Das Spiel *Puyo Puyo Tetris 2* ist eine direkte Fortsetzung des im Jahr 2014 veröffentlichten *Puyo Puyo Tetris* und knüpft direkt an dessen Handlung an. Die Geschichte von *Puyo Puyo Tetris* handelt davon, dass die Welten, in denen sich Primp Town und Ringos Heimat befinden, mit einer Welt, in der das Spiel Tetris als Kampfform gespielt wird, zusammentreffen und vermischt werden. Ringo, Arle und Amitie machen sich gemeinsam mit dem Kapitän eines Raumschiffes aus dieser anderen Welt, Tee (ティ), auf den Weg, um dieses Phänomen zu ergründen, und finden heraus, dass es durch die Einsamkeit des Wächters der Raumzeit, dessen Aufgabe es eigentlich ist, solche Vorfälle zu vermeiden, ausgelöst wurde. Die Krise wird behoben, indem Satan und Ecolo einen Warptunnel zwischen Tees Raumschiff und dem Posten des Wächters erschaffen, durch den der Hüter das Raumschiff jederzeit besuchen kann.

Puyo Puyo Tetris und *Puyo Puyo Tetris 2* präsentieren sich als sogenannte „Crossover“ zwischen der *Puyo Puyo*-Reihe und dem 1985 von Alexey Pajitnov programmierten Videospiel *Tetris*. Da Tetris aber, anders als *Puyo Puyo*, über kein klar ersichtliches narratives Element verfügt³⁵, wurden für diese Spiele eine eigene Tetris-Welt

³⁵ In den Game Studies gab es bisher einige Versuche, Narrative im Spielverlauf von *Tetris* zu finden, zum Beispiel die Monographie *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*(1997) von Janet Murray. Derartige Interpretationen sind jedoch umstritten (Beil 2013:27-28).

mit in ihr lebenden Figuren konstruiert. Strukturell ist der Story-Modus in *Puyo Puyo Tetris 2* ähnlich aufgebaut wie in *Puyo Puyo 7*: Er besteht aus 56 Episoden, die auf sieben Kapitel verteilt sind. Jede Episode besteht aus einem Kampf und zwei *manzai demo*, die je vor und nach dem Kampf abgespielt werden. Zusätzlich gibt es 28 Neben-Episoden, die optional gespielt werden können, aber für den Abschluss der Geschichte nicht notwendig sind, ein Epilog-Kapitel mit acht Episoden und je eine zusätzliche *manzai demo* zu Anfang und Ende der Geschichte.

4.1.9.1. Handlung

Die Handlung beginnt damit, dass Tee vor Ringos Schule und vor ihren Augen vom Himmel fällt. Die beiden merken schnell, dass sie einander vertraut vorkommen, können sich aber an ihr letztes Treffen nicht erinnern. Der Wächter der Raumzeit, Ex (エックス), erscheint und erklärt, dass er Tee zu Ringo gebracht habe, weil irgendjemand absichtlich ihre Welten wieder miteinander verbunden zu haben scheint. Ex bittet Tee und Ringo in Erfahrung zu bringen, was geschehen ist und wie es behoben werden kann. Im Einkaufsviertel von Ringos Heimatstadt finden Tee und Ringo ein verdächtiges Mädchen, das sie mit Amitie und Arles Hilfe per Raumschiff bis nach Primp Town verfolgen und dabei mehrmals bekämpfen. Es stellt sich jedoch heraus, dass das Mädchen die bei Kämpfen freigesetzte Energie sammelt und dadurch immer stärker wird. In Primp Town treffen sie außerdem auf mehrere Figuren, die von dem Mädchen mit einem Fluch belegt wurden, der sie dazu zwingt, immer und immer weiterzukämpfen und dadurch noch mehr Energie für die Zwecke des Mädchens freizusetzen. Mit Lemres Hilfe gelingt es den Protagonisten, den Fluch zu brechen, und Ringo, Tee, Arle und Amitie schaffen es in Zusammenarbeit mit ihren Freunden und Bekannten, das fremde Mädchen in eine Ecke zu treiben und zu fangen. Dabei stellt sich heraus, dass das Mädchen selbst von einer anderen Macht kontrolliert wird, und es fleht Amitie und die anderen um Hilfe an. Als der auf ihr liegende Fluch gebrochen wird, entpuppt sich das Mädchen als Marle (マーレ), eine Inkarnation des Willens der Raumzeit, und es stellt sich heraus, dass der eigentliche Drahtzieher hinter den Ereignissen ihr jüngerer Bruder, Squares (スクエアス), ist. Marle hatte vor einiger Zeit aus Einsamkeit einen Teil ihrer großen Macht abgespalten und damit Squares erschaffen, um ihr als Spielgefährte zu dienen. Als Marle jedoch nach den Ereignissen von *Puyo Puyo Tetris* eine Besessenheit mit der starken Freundschaft der involvierten Personen entwickelte, da

diese sich den Gesetzen der Raumzeit widersetzen und trotz der festen Trennung zwischen den Welten ihre Erinnerungen aneinander in den unbewussten Tiefen ihrer Herzen bewahrten, wurde Squares wütend darüber, dass seine Schwester einen Verstoß gegen die Gesetze der Raumzeit guthieß, und entschloss sich, die Verbindung zwischen den Welten wiederherzustellen, um alle Personen, die in die Ereignisse von *Puyo Puyo Tetris* involviert waren, auf einen Schlag zu töten. Dazu belegte er Marle, in einem Moment ihrer Schwäche, mit einem Fluch, um sie zu zwingen, Energie für seinen Plan zu sammeln.

Mit Marle als neuer Verbündeter entschließen sich die Protagonisten, sich Squares entgegenzustellen. Marle ist jedoch dermaßen geschwächt, dass Satan sagt, dass es leichter wäre, wenn er seine eigene gewaltige magische Macht nutzt, um Squares einfach zu töten. Marle verwehrt sich dieser Idee, da sie sich nicht sicher ist, was geschieht, wenn eine Inkarnation des Willens der Raumzeit stirbt. Die Protagonisten und ihre Freunde folgen Squares stattdessen in die Überwelt, in der er und Marle wohnen. Nach langem Kampf gegen Squares bemerken Ringo und Tee, dass Squares eigentlich nicht aus Ordnungsliebe, sondern aus reiner Eifersucht handelt, und diagnostizieren ihn als mental und emotional unreif. Sie vergleichen ihn mit einem Kleinkind, das verzweifelt die Aufmerksamkeit seiner Familie sucht und nicht akzeptieren kann, dass seine beste Freundin und Schwester neue Interessen hat. Squares erzürnt daraufhin noch mehr und greift Marle an, um seine Überlegenheit zu beweisen. Marle lässt ihn den Kampf absichtlich gewinnen, um eine Chance zu erhalten, mit ihm zu reden. Dabei versucht sie ihm zu erklären, warum Macht allein seine Probleme nicht lösen kann.

Marle: „Squares, auch wenn du die hier Anwesenden mit Gewalt auslöscht...“

Marle: „...kannst du damit nichts ungeschehen machen.“

Marle: „Die Welten ändern sich immer weiter.“

Marle: „Eine „korrekte“ Welt, wie du sie dir vorstellst...“

Marle: „...kann einfach nicht existieren!“

(SEGA 2020#7-5³⁶, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Nach einem weiteren Kampf, mit dem Marle versucht, Squares an ihre Spiele aus der Zeit vor ihrem Streit zu erinnern, beruhigt Squares sich schließlich und erkennt an, dass das, was er getan hat, kindisch und falsch war. Er ist überrascht, als Ringo und die anderen

³⁶ Zitierschema: (Studio Jahr:Kennummer der Episode im Spiel).

daraufhin ihre Freundschaft anbieten. Da Squares jedoch plötzlich mit dem Kämpfen aufgehört hat, ist er nun mit der magischen Energie, die er von den Kämpfen der anderen absorbiert hat, überladen und droht zu explodieren. Ringo und die anderen helfen ihm mit einem letzten Kampf, die überschüssige Energie zu entladen, und retten damit Squares Leben. Nun, da die Gefahr gebannt ist, müssen sich die Freunde jedoch damit abfinden, dass zum Schutz der Raumzeit-Ordnung ihre Erinnerungen an diese Ereignisse wieder ausgelöscht werden müssen. Nach kurzer Trauer versprechen sie sich trotz dieser Tatsache, einander niemals wirklich zu vergessen.

4.1.9.2. Analyse des Spiels

Die Ablehnung bedingungsloser Autorität ist ein zentrales Thema der Handlung dieses Spiels. An einer Stelle im siebten Kapitel sagt Arle: „Einer Regel, um die keiner gebeten hat, spucke ich ins Gesicht!“ (SEGA 2020#7-2, eigene Übersetzung aus dem Japanischen). Damit und mit anderen Aussprüchen der Figuren tätigt das Narrativ eine klare Aussage: Autorität sollte nur dann respektiert werden, wenn sie zum Glückhsein der ihr Untergeordneten beiträgt. Squares, der für den Großteil der Geschichte als ein Avatar einer göttlichen Ordnung dargestellt wird, entpuppt sich gegen Ende als ein unreifes Kind, das den tatsächlichen Sinn hinter der Ordnung, die er bewahrt, nicht versteht und deswegen unnötigen Schaden anrichtet. Es ist dabei interessant, dass die anderen Figuren Squares zunächst seines Aussehens wegen für einen Erwachsenen halten und die von ihm ausgehende Gefahr dementsprechend ernst nehmen. Sobald jedoch seine mentale Unreife aufgedeckt wird, ändert sich der Ton, mit dem sie ihn ansprechen, und er wird stattdessen als trauriges und einsames Kind behandelt. Squares ist außerdem ein weiterer Fall einer Figur mit großer magischer Macht, die dank eines Mangels an Kontrolle von gerade eben dieser Macht fast getötet wird.

Marle wird in der Handlung als göttliches Wesen und Erschafferin von Squares präsentiert, ist bei ihrem ersten Auftritt jedoch unter Squares Kontrolle und muss gerettet werden. Während es naheliegend ist, dabei die Tatsache, dass Marle als Frau und Squares als Mann dargestellt wird, in der Analyse hervorzuheben, wird allerdings später im Spiel klar, dass Marle eigentlich die mächtigere der beiden ist und nur aufgrund eines zögerlichen Moments ihrerseits von ihrem Bruder übermannt werden konnte. Die familiäre Beziehung der beiden spielt dabei eine wesentliche Rolle, denn obwohl Marle,

als Squares Erschafferin, eigentlich das Recht hätte, sich seine Mutter zu nennen, bezeichnet sie sich durchgehend als seine ältere Schwester. Grundsätzlich ist die Geschwisterbeziehung mit einem weniger ausgeprägten Machtgefälle verbunden als jene zwischen Eltern und Kind. Es scheint also, dass Marle mit dieser terminologischen Wahl intendiert, Squares als einen ihr ebenbürtigen Partner zu behandeln. Gleichzeitig bedeutet dies aber auch, dass Marle zu keiner Zeit versuchte, für Squares die Rolle eines erziehenden Vormundes zu übernehmen, was für sein Verhalten im Laufe der Geschichte mitverantwortlich ist. Marles Versuch, einen ihr ebenbürtigen Gefährten zu erschaffen, schlug fehl und kreierte einen Jungen, dem die nötige Lebenserfahrung fehlte, um mit der ihm gegebenen Macht verantwortungsbewusst umzugehen. Die Tatsache, dass sie ihre Autorität und Verantwortung über Squares nicht ausreichend wahrnahm, führte also direkt zu den turbulenten Ereignissen des Spiels.

Andere Figuren behandeln Marle und Squares auch nach der Enthüllung ihrer wahren Identitäten nicht als übermächtige Gottheiten, sondern als normale Personen, mit denen man einfach Freundschaft schließen kann. Einzig Ex spricht an einer Stelle an, wie unglaublich es eigentlich ist, einer Inkarnation des Willens der Raumzeit zu begegnen (SEGA 2020#6-8). Untereinander setzen die Figuren größtenteils ihre Verhaltensweisen aus *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* fort. Entsprechend werden auch hier die gleichen Ideen von Stärke, Kräfteressen und gewisse Arten von Hierarchien vereinzelt erwähnt. Amitie sucht, als sie sich ihrer eigenen Schwäche bewusst wird, sofort nach einer Möglichkeit stärker zu werden, Tee macht im Vorfeld eines freundschaftlichen Kampfs einen Witz darüber, dass er „Mädchen nicht wehtun will“, was Ringo dazu veranlasst ihm im Kampf keine Gnade zu zeigen, Lemres gelingt es, Marles Fluch mit reiner Willenskraft abzuwehren, Satan erinnert Arle daran, dass er mit seiner magischen Kraft auch mächtige Wesen wie Squares einfach bezwingen kann, und Ecolo lässt sich absichtlich von Marles Fluch treffen, um von Ringo gerettet zu werden und damit ihre Aufmerksamkeit zu erlangen. Wo Machtgefälle herrschen und wo und warum sich die Figuren weigern, sich diesen zu beugen, ist klar definiert. Dass größere magische Macht auch größere Überzeugungskraft bedeutet, wird klar ausgedrückt; gleichzeitig werden Autoritätsfiguren erneut nur dann respektiert, wenn sie sich ihrer Autorität gebührend verhalten.

Wie in einigen der bisher in dieser Arbeit diskutierten Titeln werden Kämpfe nach einer Auswahl aus verschiedenen Regelsets abgehalten, wobei das springende Merkmal

natürlich ist, dass neben bzw. statt Puyo Puyo an vielen Stellen auch Tetris gespielt wird. Während die Intention der Spieleentwickler wahrscheinlich war, die beiden Spiele als gleichermaßen mächtige Kampfformen darzustellen, ist es in der Praxis so, dass Puyo Puyo zwar mächtigere Einzelangriffe ermöglicht, Tetris aber viel schneller gespielt werden und daher die Strategie eines Puyo Puyo-spielenden Kontrahenten leicht durcheinanderbringen kann. Dieser Umstand ist den grundlegend verschiedenen Spielregeln beider Spiele geschuldet, sorgt aber dennoch dafür, dass es sich für einen Puyo Puyo-Spieler schwieriger anfühlt, gegen einen Tetris-Spieler zu gewinnen, als gegen einen anderen Puyo Puyo-Spieler, was eine Form von Machtgefälle erzeugt. Dass Squares es im Story-Modus bevorzugt, den Spieler mit Tetris anzugreifen, steigert also die von ihm für den Spieler ausgehende Gefahr im Zusammenhang mit seiner effizienten KI noch weiter. Das aus *Puyo Puyo 7* und *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* bekannte Motiv eines übermächtigen Gegners, der mithilfe der Zusammenarbeit mehrerer Spielfiguren besiegt wird, wird in diesem Spiel durch sogenannte Skill-Kämpfe, in denen Gruppen aus bis zu drei Figuren einander gegenüberstehen und Spezialattacken benutzen, um sich innerhalb der Gruppe gegenseitig zu helfen und den Gegner zu schwächen, fortgeführt. Der finale Kampf gegen Squares findet als ein solcher Skill-Kampf statt.

An zwei Stellen im Story-Modus ist es notwendig, dass ein Protagonist einen Kampf verliert, um die Handlung fortzuführen. Da erzwungen verlorene Kämpfe für das Spielprinzip von Puyo Puyo jedoch untypisch sind, wurden diese Episoden so konzipiert, dass der Spieler ausnahmsweise die Rolle des Antagonisten übernimmt. Das sorgt nicht nur dafür, dass es für den Spieler möglicherweise in diesen Episoden unklar ist, für welches Ziel er eigentlich kämpft, sondern erweckt auch den Eindruck, dass die letztendliche Autorität der Spielwelt, die über allen Spielfiguren steht, der Spieler selbst ist.

4.1.10. *Puyo Puyo Puzzle Pop*

Ähnlich wie in *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* ist der Story-Modus von *Puyo Puyo Puzzle Pop* als Anthologie mit einem Kapitel per spielbarer Figur und einem finalen Kapitel, das die Rahmenhandlung abschließt, konstruiert. Die einzelnen Episoden sind, mit Ausnahme von zwei Episoden im finalen Kapitel, die jeweils nur aus einer einzelnen *manzai demo* bestehen, wieder nach dem Muster *manzai demo*-Kampf-*manzai demo* aufgebaut, und zu Beginn der Rahmenhandlung wird als Prolog eine zusätzliche *manzai demo* abgespielt.

Innerhalb der Kapitel gibt es außerdem auch Kämpfe und Rätsel, die nicht direkt an die Handlung gebunden sind und mit keinen *manzai demo* zusammenhängen. Außerhalb des Story-Modus können in den Spielmenüs außerdem freischaltbare Figurenprofile gefunden werden, die das Leben, die Persönlichkeit und die Eigenschaften jeder spielbaren Figur detailreich beschreiben. Aufgrund der episodischen Veröffentlichungsart der Spielinhalte ist es jederzeit möglich, dass von Seiten der Spieleentwickler weitere Episoden und Kapitel ergänzt werden. Die Geschichte des Spiels gilt zwar offiziell zu diesem Zeitpunkt als abgeschlossen, dennoch soll an dieser Stelle der Vorsicht halber erwähnt werden, dass das Spiel und seine Handlung in dem Zustand, in dem sie sich am 9. September 2024 befanden, analysiert werden.

4.1.10.1. Handlung

Die Handlung beginnt damit, dass Amitie im Schlaf eine erwachsene Version ihrer eigenen Stimme hört, die sie warnt, dass etwas Furchtbares im Begriff ist zu geschehen. Nach dem Erwachen treffen sie und Arle auf einem Spaziergang auf Ringo, was die Mädchen verwirrt, da Ringo im Moment eigentlich überhaupt keinen Zugang zu der Welt, in der sich Pimp Town befindet, haben sollte. Ein feenhaftes Wesen erscheint den Mädchen und stellt sich als Mē'ena³⁷ (メエーナ), Reiseführer der Traumwelt, vor. Mē'ena erklärt, dass es ganz Pimp Town in einen Teil der Traumwelt, in der die Gesetze der Realität nicht zutreffen, verwandelt und mehrere Figuren, die eigentlich in völlig anderen Dimensionen leben, dorthin befördert hat, um mit ihnen und den Bewohnern der Stadt zu spielen. Es stellt sich jedoch bald heraus, dass Mē'ena, dessen Rolle eigentlich nur daraus besteht, die Wünsche der Leute in ihren Träumen zu erfüllen, eigentlich nicht über die Macht verfügen sollte, einen solchen Zauber auszusprechen, und auch allein nicht in der Lage ist, diesen wieder zu brechen. Die Mädchen beginnen mit Hilfe von Lemres, Frau Accord und Schezo nachzuforschen, wie Mē'ena an die nötige magische Macht gekommen ist um diesen Zauber zu verwenden, und finden heraus, dass Amities Freund Sig, der über die Fähigkeit verfügt, Wesen der Traumwelt auch im Wachzustand zu sehen und hören, Mē'ena auf seine magische Kraft hat zugreifen lassen, da das Wesen ihm versprochen hatte, seine Freunde damit glücklich zu machen. Sigs Magie, von der schon in anderen Titeln der Reihe

³⁷ Diese Figur hat kein Geschlecht, wird in der englischen Lokalisation jedoch mit femininen Pronomen angesprochen. Für diese Arbeit wurde entschieden, stattdessen das deutsche Neutrum zu verwenden.

angedeutet wurde, dass sie dämonischen Ursprungs sein könnte, erweist sich jedoch als instabil und gefährlich und verfügt über einen eigenen, aggressiven Willen, der durch Mē'enas Einmischung erwacht ist und nun im Begriff ist, Sigs eigentliches Bewusstsein zu überschreiben und auszulöschen. Sigs Magie hat außerdem die Kontrolle über den von Mē'ena ausgesprochenen Zauber übernommen, was bedeutet, dass niemand die Traumwelt verlassen kann.

Satan schlägt vor, das Problem dadurch zu lösen, Sig mit einem Fluch des ewigen Schlafes zu belegen, doch Amitie verweigert sich diesem Plan. Satan und Ecolo erklären daraufhin, dass auch Amitie über eine besondere Art von Magie verfüge, die mit der zu Beginn der Geschichte gehörten Stimme im Zusammenhang stehe und über das Potential verfüge, die aggressive Natur von Sigs Magie zu unterdrücken. Amitie ist damit die Einzige, die Sig noch vor einer vollständigen und permanenten Ich-Auflösung bewahren kann.

Nachdem es dem Willen von Sigs Magie auch nach mehreren Kämpfen nicht gelingt, Sigs vollständige Kraft zu entfalten, da diese von Sigs noch im Hintergrund vorhandenem Bewusstsein zurückgehalten wird, wird er von Mē'ena, welches das Chaos, das es verursacht hat, bereut und helfen will, Sig zu retten, eingefangen und in ein abstraktes Labyrinth eingesperrt. Ecolo gelingt es, Sigs Körper so in der Raumzeit zu fixieren, dass er über keine Fluchtmöglichkeit verfügt. Amitie tritt Sig gegenüber und bringt mit Appellen an ihre Freundschaft Sigs Bewusstsein wieder an die Oberfläche. In einem letzten Kampf gelingt es Amitie schließlich, Sigs unkontrollierte Magie wieder tief in Sigs Körper zu versiegeln. Mē'ena nimmt die Kontrolle über den von ihm angewandten Zauber wieder an sich und bricht ihn, womit der Status Quo wiederhergestellt ist.

4.1.10.2. Analyse des Spiels

Allgemein gesprochen scheint das Narrativ von *Puyo Puyo Puzzle Pop* von einer negativen Grundeinstellung gegenüber dem Konzept Macht geprägt zu sein. Sig ist die nun bereits dritte Figur der Reihe, der das Ausmaß der eigenen magischen Kraft beinahe zum Verhängnis wird, und an einer Stelle in Frau Accords Kapitel bestätigt sie direkt, dass solche Fälle tatsächlich keine Ausnahmen im Universum von *Puyo Puyo* sind:

Accord: „Sollte man bedauerlicherweise in den Besitz von größerer magischer Kraft gelangen, als man zu kontrollieren vermag, ...“

Accord: „...so kann es passieren, dass diese Kraft sich verselbständigt und Amok läuft.“

Accord: „Solche Fälle bergen große Gefahren.“

(SEGA 2024#Accord 1-1, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

An keiner Stelle wird die Macht, über die Sig verfügt, als für ihn oder die Figuren um ihn herum als vorteilhaft beschrieben, und ob es ihm überhaupt möglich ist, diese Macht zu kontrollieren lernen, bleibt völlig offen. Rückblickend auf *Puyo Puyo Fever Chū* kann auch gesagt werden, dass diese Macht ebenfalls der Grund war, warum es der rote Geist auf seinen Körper abgesehen hatte, was bedeutet, dass Sigs magische Kraft bereits mehrmals in den Spielen sein Leben in Gefahr gebracht hat. Sig selbst wird als ein Jugendlicher dargestellt, der an Macht und Autorität keinerlei Interesse empfindet, diese nur bedingt respektiert und für mächtige Magie in seinem Alltagsleben keinerlei Verwendung hat. Die Macht, mit der er geboren wurde, ist für ihn daher nichts als ein Unglück.

Andere Figuren mit großer magischer Kraft geraten zu Beginn der Handlung dieser Macht wegen unter Generalverdacht, möglicherweise an Mē'enas Zauber mitschuldig zu sein. Ecolo, Schezo und Frau Accord werden in verschiedenen Kapiteln über ihre mögliche Involvierung in den Vorfall ausgefragt, und Satan verbringt beinahe sein gesamtes eigenes Kapitel damit, die Anschuldigungen anderer Figuren abzuwehren. Keine Figur steht über dem Verdacht der anderen Figuren, und selbst Frau Accords gewöhnlicherweise respektierte Autorität als Lehrerin und Weißmagierin hält andere, darunter ihr eigener Schüler Klug, nicht davon ab, sie zu verdächtigen. Ecolos Fähigkeit, die Raumzeit zu manipulieren, ermöglicht ihm als einzigem, die Traumwelt jederzeit zu verlassen, und er kann sich viel schneller und zielsicherer durch die Traumwelt bewegen als andere Figuren. Das bedeutet auch, dass es ihm in dem Moment, in dem er bemerkt, dass Mē'ena Ringo, seine einzige Freundin, in der Traumwelt eingesperrt hat, beinahe gelingt, das Traumwesen zur Strafe einzufangen und möglicherweise zu töten. Miss Accord und Lemres halten ihn in letzter Sekunde davon ab. Hätten sie das nicht getan, wäre es möglich, dass Ecolos Macht über die Raumzeit die Situation noch weiter verschlimmert hätte, da Mē'ena zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht die Kontrolle über den von ihm gewirkten Zauber hatte. In Schezos Kapitel versucht dieser aus reiner Gier heraus, Mē'ena zu finden und ihr die Zauberkraft zu entreißen, wie er es einst mit Arle in *Madō Monogatari 1-2-3* versucht hatte. Als Mē'ena ihn zur Selbstverteidigung mit Visionen seiner Herzensträume ablenkt, werden Schezos Motivationen allerdings aus einem anderen Blickwinkel beleuchtet: Die Träume die Mē'ena manifestiert handeln davon, dass er von Arle, Rulue

und Satan zu freundschaftlichen Kämpfen herausgefordert wird, was offenbart, dass sein Verlangen nach Macht inzwischen stark an seine Beziehungen mit diesen dreien geknüpft ist, und er es genießt im Kampf mit ihnen zu wetteifern. Ein Verlangen nach Autorität über andere scheint dabei keine Rolle mehr zu spielen. Schezo und Ecolo sind Beispiele dafür, wie Figuren, denen es nach Macht verlangt, oder die im Begriff sind Macht zu demonstrieren, von anderen Figuren als furchteinflößend wahrgenommen werden. Gleichzeitig steht diese Macht bei beidem vor dem Hintergrund einer gewissen Einsamkeit der sie heimlich hoffen zu entkommen.

Mē'enas Rolle als Reiseführer der Traumwelt gleicht einer Art Verkörperung eines Teils der Natur: Es repräsentiert das Konzept von angenehmen Träumen und erholsamen Schlaf. Diese Rolle ist mit einer gewissen Autorität verbunden, und mehrere Figuren, inklusive Mē'ena selbst, beschreiben es als „allmächtig“ in Bezug auf Träume. Dennoch wird Mē'ena als grundsätzlich schwache, harmlose Figur dargestellt, die nur über wenig magische und praktisch keine physische Kraft verfügt. Visuell ist Mē'ena ein tierartiges, kleines Wesen, das mit Hilfe einer kleinen Wolke durch die Luft schwebt und dabei zerbrechlich wirkt. Im Lauf des Story-Modus involviert sich Mē'ena nur dreimal direkt in Puyo Puyo-Kämpfe und verwandelt sich dabei jedes Mal in die Gestalt einer anderen Figur, um mit Ecolo in der Form von Ringo und ihren Schulkameraden zu spielen. Ernsthaften Konfrontationen geht Mē'ena ausnahmslos aus dem Weg. Das in den Spielmenüs freischaltbare Figurenprofil, das Mē'ena beschreibt, erwähnt, dass Teile seiner Persönlichkeit einem Menschenkind ähneln und es in Bezug auf die reale Welt unerfahren ist. Dadurch wird, ähnlich wie in *Puyo Puyo Tetris 2*, eine potenzielle Autoritätsfigur dieses Universums eben nicht durch ihre Macht oder Autorität definiert, sondern stattdessen als verspieltes Kind, das nach Zuneigung sucht, dargestellt.

Im Gegensatz dazu wird Sig unter dem Einfluss seiner unkontrollierten Magie als eine kaltherzige, machtbesessene Person, die von seinen Freunden nicht als Sig wiedererkennbar ist, dargestellt. Seine Stimmlage und teilweise veralteter Sprachgebrauch erinnern stark an jene des vom roten Geist besessenen Klug aus *Puyo Puyo Fever Chū*, was die Verbindung zwischen den beiden Figuren betont³⁸. Visuell gibt es in diesem Spiel zwischen dem normalen Sig und seiner von unkontrollierter Magie beeinflussten Version

³⁸ Mehr hierzu unter Punkt 4.2.2.

keine Unterschiede; Die Tatsache, dass sich sogar seine ruhigen, kindlich wirkenden Animationen im Kampf nicht verändern, legt nahe, dass es sich hierbei um eine (Budget)-technische Einschränkung handelt und nicht um eine bewusste kreative Entscheidung der Entwickler. Das Musikstück, das während der letzten beiden Kämpfe gegen Sig abgespielt wird, vermittelt hingegen den Ernst der Situation besonders für Kenner des Gesamtwerkes klar: Es handelt sich um eine nach Vorbild der Kampfmusik des besessenen Klugs aus *Puyo Puyo Fever Chū* neu instrumentierte Kombination von Sigs musikalischen Leitmotiven aus *Puyo Puyo! 15th Anniversary* und *Puyo Puyo!! 20th Anniversary*, in der die Dur-lastigen Melodien beider Stücke zu Moll geändert wurden. Dadurch wird nicht nur die gleiche bedrückende, gefährliche Atmosphäre wie in den drei Endkämpfen von *Puyo Puyo Fever Chū* erzielt, sondern auch die Gefahr, in der sich spezifisch die Figur Sig befindet, betont.

Die Kämpfe im Story-Modus von *Puyo Puyo Puzzle Pop* finden nach *Tsū*-Regeln statt; allerdings gibt es die Möglichkeit, Gegenstände, die im Spielverlauf verdient werden, einzusetzen, um die Bedingungen auf dem eigenen Spielfeld oder dem des Gegners zu beeinflussen. Zum Beispiel können mit Gegenständen vorgefertigte Ketten zu Rundenbeginn auf das Feld gelegt, die eigene Angriffskraft vergrößert oder der Schaden, den der Gegner ausrichten kann, vermindert werden. Sowohl der Spieler als auch die vom Computer gesteuerten Gegner können bei Kampfbeginn Gegenstände anwenden, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Das bedeutet, dass die Steigerung des eigenen Könnens im *Puyo Puyo*-Spiel nun nicht mehr die einzige Möglichkeit ist, schwierige Kämpfe im Story-Modus erfolgreich abzuschließen, und dass auch weniger effizient handelnde KI-Programme schwieriger zu besiegen sein können, wenn sie dazu programmiert sind, Gegenstände einzusetzen. Daher ist in diesem Spiel die Geschicklichkeit von Spieler und gegnerischer KI nicht so ausschlaggebend für den Ausgang einer Runde wie in vielen vorherigen Titeln. In Spielmodi abseits des Story-Modus verfügt die KI jeder Figur über ein bestimmtes Schwierigkeitslevel, das bei der Gegnerauswahl auf dem Bildschirm angezeigt wird und bestimmt, wie schwierig die jeweilige Figur zu besiegen ist. Diese Angaben decken sich zu großen Teilen, aber nicht vollständig, mit der Menge an Macht, die den Figuren im Narrativ zugerechnet wird: Ecolo und Satan, zwei Figuren mit großer magischer Kraft, haben mit 9 den höchsten Level, Amitie und Lidelle (リデル), die beide Probleme mit ihrem Selbstbewusstsein und ihrer Durchsetzungsfähigkeit haben, haben den niedrigsten Level mit 1. Interessanterweise haben Rulue und Raffina, die im Narrativ

als im Vergleich zu anderen Figuren übermäßig physisch stark beschrieben werden, nur Level von jeweils 5 und 3. Diese Zuordnung erweckt den Eindruck, dass physische Kraft vom Spiel weniger stark gewichtet wird als magische Kraft.

4.2. Spielübergreifende Diskussion der Machtbeziehungen zwischen Figuren

Die Eigenschaft, die die *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Spiele zu einem Gesamtwerk verbindet, das auf gewisse Weise als kontinuierliche Erzählung behandelt werden kann, sind die in beiden Reihen erscheinenden Figuren, die trotz der vielen kreativen Hände, durch die sie im Lauf der letzten drei Jahrzehnte gewandert sind, über etablierte Charaktereigenschaften, biografische Hintergründe und zwischenmenschliche Beziehungen verfügen. Diese Beziehungen werden mit jedem neu erschienenen Titel weiter ausgebaut und sind ein großer Fokus der in den 2010er Jahren erschienenen Kinderroman- und Hörspielreihen, die direkt an die Spiele anbinden.

Aufgrund der großen Anzahl an den in den Spielen auftretenden Figuren, von denen viele nur in einer kleinen Zahl der Spiele eine Rolle spielen, wäre es weder zielführend noch effizient, jede einzelne in den Spielen des Kern-Korpus dargestellte zwischenmenschliche Beziehung auf die in ihr konstruierte Macht und Autorität hin zu untersuchen. Daher konzentriert sich die Analyse in diesem Unterpunkt ausschließlich auf die drei wichtigsten Gruppen von in den Spielen wiederkehrenden Figuren.

4.2.1. Arle, Schezo, Rulue und Satan

Die vier zentralen Akteure der Handlung von *Madō Monogatari 1-2-3* treten mit nur wenigen Ausnahmen in fast jedem Spiel der *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Reihen auf, Zwischen ihnen besteht eine Dynamik, die davon geprägt wird, dass Autoritätsbeziehungen, die zwischen ihnen eigentlich herrschen sollten, stets von einer Partei der Interaktion, meistens Arle oder Schezo, missachtet werden. Die rein biographischen Beschreibungen dieser vier Figuren lassen eine strenge, machtbasierte Hierarchie zwischen ihnen vermuten, mit Satan, dem allmächtigen Dämonenprinzen, an der Spitze, Schezo, dem dunklen Magier, an zweiter Stelle, Rulue als gefürchteter Kämpferin und wohlhabender Monsterbändigerin an dritter Stelle und Arle, der jungen Magierin, auf dem niedersten Rang. In der Praxis sind die Hierarchien zwischen diesen vier Figuren jedoch äußerst flach. Jeder von ihnen ist in der Lage, allein mit Worten jeden anderen,

ungeachtet von Kraft und sozialer Stellung, zu beeinflussen und zu überreden. Es wäre außerdem zu erwarten, dass Schezo, Rulue und Satan, deren erste Begegnungen mit Arle allesamt in hostilen Auseinandersetzungen resultieren, diese drei als ihre Widersacher betrachten würde, aber tatsächlich wirken die Beziehungen zwischen den vier oft eher freundschaftlich, wenn auch leicht streitlustig.

Satan erinnert zwar oftmals an seine magische Kraft und seinen Status als dunkler Prinz, um die Zustimmung anderer zu erwirken; diese Versuche schlagen jedoch ausnahmslos fehl. Obwohl seine magische Macht immer wieder als der aller anderen Figuren überlegen dargestellt wird, sorgt seine kindische und theatralische Persönlichkeit dafür, dass seine Autorität von niemandem, außer der in ihn verliebten Rulue, ernst genommen wird. Selbst Rulue widerspricht Satan wenn es ihr darum geht, seine Aufmerksamkeit von Arle auf sich selbst zu lenken, und obwohl Satan seine Freundschaft mit Rulue wertzuschätzen scheint, macht er kein Geheimnis daraus, dass ihre aggressive Art ihm oft Angst macht.

Arle ist diejenige Figur unter diesen vier, die auf Autorität den geringsten Wert zu legen scheint. Sowohl Satan als auch Schezo bezeichnen sie ihre magische Kraft in *Madō Monogatari 1-2-3* als beachtenswert, aber Arle selbst zeigt am Ausmaß ihrer eigenen Magie nur wenig Interesse, und ist zufrieden, solange sie die Magie, die sie hat verwenden kann um zu reisen und Abenteuer zu erleben. Wie in 4.1.1.2. erwähnt ist Macht für sie also ein Mittel zum Zweck. Autoritätsbeziehungen sind in ihren Augen bedeutungslos. Bereits in *Puyo Puyo SUN* begrüßt Arle, die von Schezo vor nur wenigen Spielen in ein unterirdisches Verlies entführt und mit dem Tod bedroht wurde, diesen mit einem freundlichen Kompliment über seine Sonnenbräune (Compile 1997#Arle-12, Schezo-7). In den von mir Rahmen der ersten Phase dieser Arbeit durchgearbeiteten, zwischen *Madō Monogatari 1-2-3* und *Puyo Puyo SUN* veröffentlichten Titeln, kam es zu keinen positiven Interaktionen zwischen den beiden, die Arles freundliches Benehmen Schezo gegenüber erklären würden, womit im *close reading* nur die Interpretationsmöglichkeit verbleibt, dass Arle keinen Groll hegen kann oder will. Ihre Interaktionen mit anderen Figuren in beiden Spielreihen beinhalten außerdem keine Anzeichen dafür, dass sie Figuren, die über mehr Macht als sie verfügen, fürchtet oder respektiert, und bei ihrem ersten Treffen mit Satan, dessen Sprachgebrauch und Designelemente seinen hohen Status zum Ausdruck bringen, nennt sie ihn einen alten Mann und zeigt ihm die Zunge (Compile 1990#Layla Ruinen B5F).

Dennoch ist ihr Satans große magische Kraft nicht unbewusst, wie das in Punkt 4.1.8.2 angeführte Zitat zeigt. Es scheint also, dass Arle Machtgefälle zwischen ihr selbst und ihren Bekannten zwar bewusst sind, sie diese jedoch nicht als Rechtfertigung für Autorität anerkennt.

Rulue und Schezo versuchen in manchen Situationen gezielt, Autorität über schwächere Figuren auszuüben, wobei Rulue vor allem in früheren Spielen den Minotaurus als treuen Diener an ihrer Seite hat (Compile 1990, 1995, 1997, 1998). Rulue bezeichnet sich oft selbst als „Königin des Kampfes“. Mit einigen wenigen Ausnahmen wie *Super Nazo Puyo Tsu: Rulue no Tetsuwan Hanjōki* und *Puyo Puyo! 15th Anniversary* begegnen andere Figuren als der Minotaurus und Raffina, die in ihr eine Gleichgesinnte sieht, Rulue nur selten mit dem Respekt, den sie verlangt. Gleichzeitig wird Rulues gewaltige physische Kraft jedoch nie von anderen angezweifelt, und Schezo und Satan erwähnen gelegentlich, dass sie sich vor Rulues Muskelkraft fürchten. Ihr Mangel an magischer Kraft ist der Grund, warum sie durch hartes Training stattdessen physische Kraft erlangt hat, um gegen Magier im Kampf nicht zu unterliegen, eine Tatsache, die von Schezo mit einer gewissen Bewunderung, aber auch Furcht mehrmals erwähnt wird (SEGA 2011#Rulue-7, SEGA 2013b#Spur 4). Dabei kommt übrigens nie zur Sprache, dass Rulues physische Kraft zu ihrem äußeren Erscheinungsbild – dem einer äußerst femininen, noblen jungen Frau – in irgendeiner Weise nicht passen würde. Rulue nimmt ihre Körperkraft und ihr Können im Kampf als einen Teil ihrer femininen Identität wahr, auch wenn sie dabei gelten lässt, dass es auch andere, mit Verwundbarkeit zusammenhängende Formen von Femininität gibt, die sie als gleichwertig zu ihrer eigenen bewertet, aber für sich selbst als unpassend empfindet. Andere Figuren widersprechen Rulues Konzept von Feminität nicht und machen sich auch nicht über dieses lustig (vgl. Compile 1998, SEGA 2011, 2024).

Währenddessen definiert sich Schezos Charakter durch einen Machthunger, der ihn oft dazu führt, magische Energie oder Gegenstände von anderen zu stehlen, was jedoch selten in einem für ihn vorteilhaften Ergebnis resultiert. Die gefangene Arle entkommt ihm und demütigt ihn auf dem Weg aus dem Verlies (Compile 1990#Untergrund Verließ), in *Wakuwaku Puyo Puyo Dungeon* entzieht ein magischer Kristall, den er in seinen Besitz nehmen wollte, ihm einen großen Teil seiner eigenen Kraft, und sein Plan, Mē'enas Fähigkeit, Träume zu kontrollieren an sich zu nehmen, wird von Sig vereitelt (SEGA 2024#Schezo 8-2). Während andere Figuren Schezo bisweilen als furchteinflößend

empfinden, währt dieser Eindruck nie lange, da sein seinerseits ernstgemeinter Text oft Freudsche Versprecher enthält, über die andere Figuren sich lustig machen. Arle zufolge passieren Schezos Freudsche Versprecher meist dann, wenn er sich zu sehr aufregt, um die grammatikalische Struktur seiner Sätze richtig zu überdenken (SEGA 2020#3-4A). Die Figur hat also eine menschliche, emotionale Seite, die sie davon abhält, die stereotypische Rolle eines bösen, feindlichen Magiers überzeugend zu spielen. Des Weiteren scheinen frühe Behauptungen von Schezo, dass das Endziel seiner Machtanhäufung die Herrschaft über die Unterwelt sei (Compile 1992: Szene 13), fragwürdig, da Schezo sich selbst als introvertierter Einzelgänger präsentiert, der am Leben anderer nur wenig Interesse hat. Eine mögliche Perspektive, durch die Rulues und Schezos Streben nach Stärke betrachtet werden kann, wird im Roman *Puyopuyo - amitī to ai no shōjo!?* („Puyo Puyo – Amitie und das Liebesmädchen!“, 2017) präsentiert:

„Ally, du brauchst dich nicht zu sorgen. Diese beiden streiten eben, weil sie Freunde sind.“

„Wie können sie Freunde sein, wenn sie sich so streiten?“ fragte Ally ganz nervös. Arles Augen ließen nicht von Rulue und Schezo ab. Auf dem Profil ihres Gesichts konnte ich ein Lächeln sehen.

„Also. Ich glaube, dass die beiden gut miteinander auskommen, auch wenn es nicht so aussieht. Sie mögen zwar so wirken, als würden sie einander brutal bekämpfen, aber ich denke, dass ihnen das Ganze wahrscheinlich wirklich Spaß macht.“

„Es macht ihnen Spaß?“

„Die harten Kämpfe erlauben ihnen, sich gegenseitig stärker zu machen, weißt du? Wenn es eines gibt, das diesen beiden gleichermaßen am Herzen liegt, dann ist es zu trainieren und stärker zu werden.“ (Yoshino 2017:140-141, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

In diesem Textausschnitt wertet Arle die Rivalität von Rulue und Schezo als einen Ausdruck ihres gegenseitigen Respekts und ihrer Freundschaft. Das Training zur Machtansammlung beider Figuren erhält hierbei also ihre ebenbürtige, flache Beziehung, anstatt ein Machtgefälle zu erzeugen oder zu verstärken.

4.2.2. Die Magieschule von Primp

Besonders rigide Autoritätsbeziehungen zwischen den Figuren der *Puyo Puyo*-Reihe sind unter den Bewohnern der Stadt Primp Town und ihrer namenlosen Nachbarstadt zu finden. Grob können diese so zusammengefasst werden, dass die jüngeren Magieschüler (Amitie, Sig, Raffina, Klug, Lidelle und Feli) unter der Autorität des älteren Magieschüler und Jungmagier, Lemres, stehen. Frau Accord hat als Magielehrerin wiederum Autorität über

alle Magieschüler. Anders als im Fall von Arle und ihren Bekannten/Freunden wird diese Hierarchie meistens von den Figuren untereinander geachtet, auch wenn es in der Handlung durchaus dazu kommen kann, dass etablierte Machtgefüge umgekehrt werden oder eine Autoritätsfigur dem Humor der Spiele zum Opfer fällt und in eine peinliche Situation gerät.

Es gibt mehrere Vorfälle innerhalb der *Puyo Puyo*-Reihe, in denen Frau Accord eindeutig das Vertrauen ihrer Schüler missbraucht, um sie zu belügen oder hinter das Licht zu führen. So wird zum Beispiel die gesamte Handlung von *Puyo Puyo Fever* dadurch ausgelöst, dass Frau Accord ihre Schüler bittet, nach ihrem angeblich verlorenen Zauberstab zu suchen, um sie in ein Schloss zu locken und dort gegen einen Dämon kämpfen zu lassen. Ob es sich dabei um eine Art Prüfung des Könnens ihrer Schüler handelt, wird nie erklärt. In den Hörspielen bestraft Frau Accord ein im Unterricht geschehenes Missgeschick ihrer Schüler damit, dass sie sie im Wald gegen einen Drachen kämpfen lässt, um ihnen Zusammenarbeit beizubringen (SEGA 2012b#Spur 1), und in *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* lügt sie Amitie und Sig im Bezug auf direkte Fragen über die Natur der magischen Fähigkeiten der beiden Schüler ins Gesicht (SEGA 2011#Amitie-8, Sig-8). Auch bedient sie sich der Androhung von Strafen, um ihre Schüler davon abzuhalten, in ihrer Freizeit nach Ecolo zu suchen (SEGA 2011#Accord). Trotzdem wird Accord von ihren Schülern respektiert und ihre Meinungen geschätzt. Der einzige Schüler, der Accord nicht vollkommen zu vertrauen scheint, ist Klug, wie die folgenden Zitate aus *Puyo Puyo Fever Chū* und *Puyo Puyo Puzzle Pop* verdeutlichen:

Klug: „Gerade, weil Sie, eine Lehrerin, die vor uns oft wichtige Dinge geheim hält, sagen dass es [einen Gegenstand] möglicherweise nicht gibt, bin ich mir jetzt sicher, dass es ihn geben muss. [...]“

Accord: „Ach du liebe Zeit... Klug, es ist nicht nett, dass du deiner Lehrerin gar nicht vertraust.“

Klug: „Nach den Dingen, die Sie schon getan haben, kann ich Ihnen nicht vertrauen!“
(SEGA 2005#Schule Konversationen, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Klug: „Ich weiß gar nichts [über die Situation].“

Klug: „Und selbst wenn ich etwas wüsste, würden Sie dann nicht nur wieder versuchen, mich aus der Sache herauszuhalten, als ob ich meine Nase in Dinge stecken würde, die mich nichts angehen?“

Klug: „Sie behandeln mich immer wie ein kleines Kind!“

[...]

Accord: „Es tut mir sehr leid, dass du es so empfindest, Klug.“

Accord: „Aber du irrst dich.“

Accord: „Ich mache mir nur Sorgen um dich und meine anderen Schüler“

(SEGA 2024#Accord 6-1, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Derartige Konversationen mit Klug sind die einzigen Momente, in denen Accords Motivationen und Handeln von einer anderen Figur angezweifelt werden. Dabei ist es interessant, dass es gerade Klug ist, der die Worte seiner Lehrerin nicht bedingungslos glaubt, da ein bestimmendes Merkmal dieser Figur ist, dass er ein Musterschüler und Streber ist. Es ist nicht so, als ob Klug Frau Accord ständig hinterfrage, doch im Vergleich zu seinen Mitschülern, die der Lehrerin blind vertrauen, ist es auffällig.

Klug sticht unter den Magieschülern von Primp Town durch seine hervorragenden Noten heraus, mit denen er häufig und gerne angibt. Wie im obigen Zitat angedeutet, sieht er sich selbst als erwachsener als seine Mitschüler und hasst es, seinem Alter entsprechend behandelt zu werden. Die Mehrung seines sozialen Status, seines Wissens und seiner magischen Kraft sind grundsätzliche Ziele dieser Figur, wobei er Unsicherheiten in Bezug auf seinen derzeitigen Status und seine Fähigkeiten mit Prahlerie und herablassenden Bemerkungen über seine Mitschüler zu überspielen versucht. Andere Magieschüler wie Amitie bewundern Klug zwar oft für sein Wissen und seine Strebsamkeit und suchen bei ihm öfters Rat, empfinden seine Prahlerie und Beleidigungen jedoch als einen Makel, der es schwer macht, mit ihm zu interagieren. Das Klug im Kampf entsprechende KI-Programm ist von mittelmäßiger Effizienz und kann neuen Spielern zwar etwas Kopfzerbrechen bereiten, stellt für etwas fortgeschrittenere Puyo Puyo-Spieler aber keine Bedrohung dar, was widerspiegelt, über wie wenig Macht Klug eigentlich trotz seines Großgetues eigentlich verfügt. Klugs Verlangen nach Macht hält ihn dabei vor allem bei seinen früheren Auftritten oft davon ab, vor anderen Verwundbarkeit zu zeigen was darin resultiert, dass er sich sozial isoliert und ständig selbst unter Stress setzt. In Fällen, in denen er einen Kampf verliert oder ihm das Wissen fehlt, eine Frage seiner Mitschüler zu

beantworten, schämt er sich, versucht sich herauszureden und weint mitunter auch. Sein Verlangen nach Macht und seine Unsicherheiten in Bezug darauf sind auch ein großer Grund, warum er die Versiegelte Niederschrift bei sich trägt und sich auch nach den Ereignissen von *Puyo Puyo Fever Chū* weigert, das Buch einem Erwachsenen zu übergeben oder es in die Bibliothek zurückzugeben. Die magische Kraft, die er aus dem roten Geist ziehen kann, ist ihm wichtiger als seine eigene Sicherheit und die Gefahr, die das Buch für diese darstellt. Den im Buch eingesperrten roten Geist behandelt er als ein Werkzeug zum Zwecke der Unterstützung seiner Ambitionen, ungeachtet der Tatsache, dass der rote Geist eigentlich viel mächtiger ist als Klug und laut Klugs Figurenprofil in *Puyo Puyo Puzzle Pop* einst ein mächtiger Dämonenkönig war.

Klug gegenüber steht Raffina, die ebenfalls als gute Schülerin gilt, aber wie Rulue über beinahe keine magische Kraft verfügt. Wie Rulue gleicht Raffina diesen Umstand dadurch aus, sich in Kampfsport zu üben und Muskeltraining durchzuführen. Anders als Rulue versteckt Raffina ihr Fehlen an Magie jedoch mit Hilfe eines Magieverstärkers, der die kinetische Energie ihre Angriffe in magische Energie umwandelt und dadurch Zauber erzeugt. Die Existenz ihres Magieverstärkers hält Raffina geheim, da sie sich dafür zu schämen scheint. Raffina und Klug geraten aufgrund ihrer ähnlichen Unsicherheiten in Bezug auf ihre magischen Fähigkeiten oft in Konflikt und beleidigen die Art des jeweils anderen damit umzugehen, um sich selbst auf eine höhere Stufe zu stellen:

Klug: „Du bist wohl wieder dabei, wie eine Barbarin durch die Gegend zu toben, richtig?“

Raffina: „Eine Barbarin nennst du mich!?“

Raffina: „Das lasse ich mir von jemanden ohne auch nur einen einzigen männlichen Muskel...“

Raffina: „...der nur schwächlich im Zimmer sitzt und Bücher liest nicht bieten!“

Klug: „Wie kannst du mich schwächlich nennen, wo du doch dein Hirn zu Muskeln hast werden lassen!“

(SEGA 2011#Raffina-5, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Raffina sieht sich selbst als eine noble, gut erzogene junge Frau, die auf ihr feminines Auftreten, ihr Aussehen und ihre Manieren großen Wert legt. Sozialer Status ist Raffina sehr wichtig. Obwohl ihre Figurenprofile sie als die Tochter einer reichen Familie beschreiben, wird Raffina als gieriges Mädchen, das jede Chance, an feine Kleidung und Geld zu kommen, mit beiden Händen ergreift, dargestellt. Dadurch stellt sich die Frage, wie viel finanzielle Unterstützung Raffina von ihrer Familie erhält, welche bisher jedoch

unbeantwortet bleibt. Die Lebensweise des Fischprinzen, der vor seinem Königspalast weggelaufen ist, verabscheut sie. Wie Rulue sieht auch Raffina ihre Körperkraft als Teil ihres Feminität-Konzepts und nennt ihre Muskeln, von deren angeblicher Größe sie und andere Figuren oft sprechen, obwohl sie in Raffinas visueller Darstellung nicht ersichtlich sind, „grazil“ und „wunderschön“. Anders als Rulue wird Raffina mehrmals von anderen Figuren wie eben Klug beschuldigt, dass ihre Feminität nur eine Fassade sei. Frau Accord nennt sie an einer Stelle „etwas burschikos“ (SEGA 2011#Raffina-8). Das könnte allerdings weniger mit ihrer Körperstärke und mehr mit Raffinas Temperament und ihrer Tendenz dazu, höfliche Ausdrucksweise gänzlich fallen zu lassen und stattdessen in stark maskulinen grammatikalischen Formen zu sprechen, wenn sie wütend ist, zu tun haben.

Lidelle, Amitie und Sig befinden sich in der Rangordnung der Primp Town Magieschule in Bezug auf Noten und die Fähigkeit, sich selbst zu behaupten, unter Klug und Raffina, wobei Amitie und Sig auch des öfteren Nachhilfestunden nach dem regulären Unterricht nehmen müssen, um ihre schwachen Noten auszugleichen. Bei Lidelle handelt es sich um ein schüchternes Mädchen aus einem Hobbit-artigen Volk, das ihr langes Haar als *odango*³⁹ trägt und darunter die Hörner auf ihrem Kopf versteckt, weil sie fürchtet, dieser wegen gehänselt zu werden. Ihre Furcht vor dem Rassismus anderer Menschen ist realistisch, wird vom Narrativ jedoch nur selten gerechtfertigt. Die einzige Figur, die über ihre Hörner je ein negatives Wort verloren hat, ist Schezo, der Lidelle ihrer Hörner wegen bereits dreimal mit einem *oni* verglichen hat, was diese sehr unglücklich machte. Abgesehen von Schezo scheint keine andere Figur Lidelles Volk gegenüber Vorurteilen zu empfinden.

Amities und Sigs niedere Stellung in der Rangordnung der Magieschule ist etwas paradox, da, wie sich bei der Analyse der einzelnen Spiele abzeichnete, beide dieser Figuren über besondere Arten der Magie verfügen. In Sigs Fall lassen schon seine visuelle Darstellung und seine Animationen im Kampf auf den ersten Blick keinen Zweifel daran aufkommen, dass er über besondere Kräfte verfügt. Sein linker Arm ist als große, rote Monster-Kralle gestaltet, und er hat heterochromatische Augen, wobei sein linkes, rotes Auge beim Einsatz besonders mächtiger Zaubersprüche glüht. Als Nachkomme eines mächtigen Dämons wäre es naheliegend, dass Sig selbst ein mächtiger Magier ist. Stattdessen unterdrückt er den Großteil seiner magischen Kraft die meiste Zeit über

³⁹ Runde Haarknoten.

unbewusst und hat auch kein besonderes Interesse daran, stärker zu werden oder sich anderen gegenüber zu behaupten. Obwohl er Magieschüler ist, macht er klar, dass er vielmehr am Studium von Insekten interessiert ist, und es wird in *Puyo Puyo Puzzle Pop* angedeutet, dass er die Magieschule nur besucht, um zu lernen seine unterdrückte magische Kraft besser zu kontrollieren. Die ludologische Betrachtung untermauert diesen Eindruck weiter, da Sig unter den Fieber-Regeln zwar im Fieber-Modus einen der stärksten Angriffswerte aller Figuren hat, seine ineffiziente KI im Normalfall jedoch nie von diesem Umstand Gebrauch machen wird. Seinen linken Arm, der ihm selbst zufolge nicht immer ungewöhnlich ausgesehen hat, empfindet er als störend, und er würde ihn am liebsten in einen normalen Menschenarm zurückverwandeln, was er als „heilen“ (*naoru*, なおる) bezeichnet (SEGA 2007#Akuma-3), womit er dieses Zeichen seiner eigenen Macht also pathologisiert. Diese Pathologisierung von Sigs magischer Kraft findet im Roman *Puyopuyo - shigu no himitsu* („Puyo Puyo – Sigs Geheimnis“, 2015) und im in der Einzelspielanalyse besprochenen Spiel *Puyo Puyo Puzzle Pop* seinen Höhepunkt und wird in diesen Werken legitimiert, indem Sigs Macht als eine reine Gefahr für seine Person dargestellt wird (SEGA 2024, Yoshino 2015).

Anders als Sig hat Amitie sehr wohl die Ambition, einer Karriere als Magierin nachzugehen, und arbeitet hart auf dieses Ziel hin. In ihrem Fall ist ihr niederer Status an der Schule zwei Umständen geschuldet: zum einen ihrem schwachen Selbstvertrauen, das sie davon abhält, sich konsequent gegen andere durchzusetzen und das in ihrer besonders langsamen KI reflektiert ist, und zum anderen die Tatsache, dass sie sich ihrer eigenen magischen Kraft kaum bewusst ist und nicht weiß, wie sie sie einsetzen kann. Autoritätsfiguren wie Frau Accord und Schezo halten die Einzelheiten über Amities besondere magische Fähigkeiten bewusst vor ihr versteckt und argumentieren damit, dass sie diese (noch) nicht kennen muss. Gleichzeitig demonstriert das Hörspiel „Amiti no tomodachi“ („Amities Freundin“, 2016, SEGA 2016b#Spur 1), dass Amitie ohne ihre Hemmungen und mit Zugriff auf ihre volle magische Kraft eine sehr mächtige Magierin wäre. Das gleiche Hörspiel zeigt dabei allerdings auch auf, wie gefährlich es wäre, wenn Amities Magie in die falschen Hände fallen würde. Es könnte angenommen werden, dass jene Autoritätsfiguren, die sich weigern, genauere Einzelheiten über Amities magische Kraft preiszugeben, Amities Ignoranz als eine Art Schutzwall vor in ihrer Magie eventuell mit inbegriffenen Gefahren sehen. Im Allgemeinen sind aber viele Narrative, die sich um

Amitie als Hauptfigur zentrieren, darauf ausgelegt, dem Spieler bzw. Zuhörer oder Leser, den Wert von Selbstvertrauen und Beharrlichkeit im täglichen Leben zu vermitteln (Yoshino 2014a, 2014b, SEGA 2003, 2016b, 2020, 2024). Amities niedriger sozialer Status, kombiniert mit ihrem großen Potential, könnten daher als die Anfänge einer „Cinderella Story“ interpretiert werden, in der auch eine sozial niedrig eingeordnete Figur mit Ehrgeiz, Tugend und Glück an die Spitze einer Hierarchie gelangen kann.

4.2.3. Lemres und Feli

Lemres und Feli sind ein aus einer neben Primp Town liegenden Stadt stammendes *senpai-kōhai* Paar an Magieschülern, die die Magieschule von Primp Town oft besuchen. Obwohl ihre eigene Heimatstadt nie gezeigt wird, ist der soziale Status der Beiden im Text der Spiele durchwegs definiert: Lemres gilt an seiner Schule als Wunderkind, verfügt bereits über einen Titel wie ihn nur offiziell anerkannte Magier verdienen – er wird „der Kometenmagier“ genannt – und trägt die lokale Tracht eines voll anerkannten Magiers, den Spitzhut mit Krempe. Die jüngere Feli hingegen ist für ihr Talent als Orakel bekannt und hat laut eigenen Aussagen noch nie eine fehlerhafte Vorhersage getätigt. Beide zeichnen sich damit als magisch mächtig und von hoher akademischer Stellung aus.

Abgesehen von seinen anfänglichen Schwierigkeiten, das Vertrauen von Amitie, Raffina und Sig zu erhalten, nimmt Lemres gegenüber anderen Magieschülern generell eine Vorbildrolle ein. Sein Talent, Wissen und seine freundliche, vertrauenseinflößende Umgangsart veranlassen jüngere Magieschüler dazu, in Fällen, in denen Frau Accord nicht zur Verfügung steht, bei Lemres Rat zu suchen. Eine Ausnahme ist Sig, der sich aus bisher unerklärten Gründen in Lemres Gegenwart nicht wohl fühlt und ihm generell eher aus dem Weg geht. Andererseits empfindet Klug eine übertriebene Bewunderung für Lemres, aufgrund welcher er ihn auf eine noch viel höhere Stufe der Autorität stellt als andere Magieschüler. Klug und Lemres sind in der gleichen Nachbarschaft aufgewachsen und waren bereits Freunde, als Klug noch ein kleines Kind war, was erklärt, warum Klug, anders als seine Mitschüler, Lemres übermäßig vertrauensvolles Verhalten gegenüber Fremden nicht als unhöflich oder unangenehm empfindet und auch nicht versteht, warum es andere so empfinden würden. Sowohl Feli als auch Klug verlangen von anderen in Lemres Gegenwart höchsten Respekt seiner Autorität gegenüber, während Lemres selbst auf seine eigene Autoritäts-Stellung nur in bestimmten Situationen Wert legt,

beispielsweise in Interaktionen mit Schezo, der Lemres nur aufgrund seines Titels und starker Magie wie einen ebenbürtigen Gesprächspartner zu behandeln scheint.

Wie Frau Accord macht Lemres auch gelegentlich Fehler bzw. trifft schwere Fehlentscheidungen. Im Roman *Puyopuyo - shigu no himitsu* führen seine Versuche, Amitie mit Lügen zu beschützen, dazu, dass diese fälschlicherweise glaubt, dass Sig ihr die Freundschaft aufgekündigt hätte, was dezidiert nicht Lemres Absicht war (Yoshino 2015). Sein großes Wissen bedeutet also nicht, dass er immer richtig entscheidet und handelt, und an einer Stelle in *Puyo Puyo Tetris 2* sagt Lemres zu sich selbst, dass der übertrieben hohe Wert, den Klug Lemres Meinungen zuspricht, Lemres eigentlich eher unter Druck setzt (SEGA 2020#4-P3). Lemres gespaltenes Verhältnis zu seinem eigenen sozialen Status wird im Hörspiel „Wagamama ōji to suisei no madōshi“ („Der selbstsüchtige Prinz und der Kometenmagier“, 2012) besprochen, in dem gezeigt wird, dass Lemres eigentlich aus einer prestigereichen Magier-Familie stammt, sich aber von dieser emanzipiert hat, da er andere Vorstellungen davon hatte wie er seine magischen Kräfte verwenden wollte. Während es in Lemres Familie Gang und Gäbe ist Magie einzusetzen, um sich mit anderen Magiern zu duellieren und mit dem Sieg den Ruhm des eigenen Hauses zu steigern, wollte Lemres nämlich seine magische Kraft immer lieber dazu nutzen, anderen zu helfen und sie glücklich zu machen. Sein geringes Interesse daran, auf seinen Titel und die damit verbundene Autorität zu bestehen, kann mit diesen Erfahrungen in Verbindung gebracht werden (SEGA 2012b#Spur 4, SEGA 2024#Figurenprofil Lemres).

Feli hingegen neigt dazu, andere Figuren beim kleinsten Konflikt mit Flüchen und Mord zu bedrohen. Visuell ist sie eine der kleinsten menschlichen Figuren der Serie und wirkt in ihren Faltenkleidern und mit den Rüschen und Schleifen in ihrem Haar relativ zerbrechlich. Die Trancezustände, in die sie verfällt, wenn sie Magie verwendet, werden von anderen Figuren jedoch einheitlich als beängstigend beurteilt, und diese trauen sich deswegen nur selten, es zu riskieren, Feli zu verstimmen. Felis magische Angriffskraft wird dabei jedoch in keiner Weise als besonders stark herausgehoben. Der beängstigende Eindruck, den sie mit ihren Drohungen und ihre Tendenz dazu, plötzlich in Trance zu verfallen, vermittelt, sind genug, um andere Figuren einzuschüchtern. Diese Verhaltensweisen sind möglicherweise eine von ihr beabsichtigte Strategie, andere auf Distanz zu halten, denn in ihrem inneren Monolog wirkt Feli sich oft unsicher, was überraschend ist, da sie offen den Determinismus als ihre Lebensphilosophie predigt. Sie

übernimmt generell nur selten Verantwortung für ihr eigenes Leben und beruft sich auf die Autorität der Sterne, von denen sie ihre Visionen erhält und denen Feli die Bestimmung des Schicksals der Welt zuschreibt. Dieser Determinismus geht so weit, dass man in *Puyo Puyo Puzzle Pop* sehen kann, wie sie sogar ihr Abendessen durch den Orakelspruch bestimmt(2024#Rulue-4).

4.2.4. Ringo, Maguro, Risukuma und Ecolo

Wie in 4.1.7. erwähnt leben in Ringos Heimatstadt nur drei Figuren, die direkt in den Spielen auftreten: Andō Ringo, Sasaki Maguro und Riskuma. Andere Figuren, wie Ringos Großmutter Amanatsu, Maguros kleiner Bruder und mehrere Schulkollegen der Gruppe werden zwar des Öfteren erwähnt, spielen in den Geschichten jedoch keine wichtige Rolle. In der Handlung der Spiele werden Ringo, Maguro and Risukuma als japanische Mittelschüler dargestellt, und es kann aufgrund aller aus dem Gesamtwerk entnehmbaren Details angenommen werden, dass ihr Schulleben dem japanischen Durchschnitt entspricht. Die drei bilden zusammen die Physik-AG ihrer Schule, wobei in den Spielanleitungen und Figurenprofilen auch angegeben wird, dass sich dieser Schulclub nicht nur mit dem Thema „Physik“ beschäftigt, was Sinn ergibt, da Risukuma sichtlich mehr Interesse an Chemie hat und Maguro an Naturwissenschaften überhaupt nur wenig Interesse zeigt. Innerhalb des Clubs gibt es keine klar ersichtliche Führungsstrukturen, Ringo und Risukuma übernehmen, je nach Situation, abwechselnd innerhalb der Gruppe die Führung. Ringo und Maguro als Kinder der Mittelschicht, deren Eltern Kleinunternehmer im städtischen Einkaufsviertel sind dargestellt, während Risukumas sozialer Hintergrund unbekannt ist und angedeutet wird, dass er in dem von der Physik-AG benutzten Klassenzimmer wohnt, also kein Zuhause hat (Sega 2024: Figurenprofile).

Ringo beschreibt sich selbst als „völlig normale Mittelschülerin“ (SEGA 2024#Endkapitel 2-1). In ihrem Haushalt leben mindestens drei Generationen unter einem Dach: ihre Großmutter, ihre Eltern und sie. Ihren eigenen Worten zufolge scheint sie davon überzeugt zu sein, dass ihre Großmutter über genügend Entscheidungsmacht im Haushalt verfügt, um Ringos Eltern möglicherweise dazu zu überreden, ihr gesamtes Geschäftsmodell zu verändern (SEGA 2013a#Spur 5). Ringo wird allgemein als gute Schülerin mit großer Neugier und einem starken Interesse an Naturwissenschaften dargestellt. Ihre Zaubersprüche, die allesamt improvisiert zu sein scheinen, sind nach

Termini aus der Trigonometrie und Mathematik benannt, und im Zuge ihrer Kampfanimationen verwendet sie die Handpose der in der Schulphysik bekannten Drei-Finger-Regel, um die Energieladungen ihrer Zauber auf ihr Ziel zu leiten. Obwohl sie keine formelle Ausbildung im Gebrauch von Magie hat, kann sie im Puyo Puyo-Kampf mit anderen Figuren mithalten und verfügt, wenn sie vom Computer gesteuert wird, über eine effizientere KI als Amitie. Ihr Können im Puyo Puyo-Spiel kann ihrer Vorliebe für Denkspiele und Rätsel zugeschrieben werden. Arle und Amitie schätzen Ringo für ihre Cleverness und behandeln sie wegen ihrer Herkunft aus einer Welt ohne Magie nicht anders als andere Figuren.

Ringos bester Freund, Maguro, ist ein Universaltalent, das über ein breites Interessenspektrum und Allgemeinwissen verfügt und, trotz fehlenden Kontakts zu Magie bevor Ecolo ihn nach Primp Town entführte, in allen Spielen seit *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* von einer KI gesteuert wird, die effizienter agiert als viele mit Magie nah vertraute Figuren, wie Klug. Seine Angriffe im Kampf werden als mit magischer Energie aufgeladene Kendama⁴⁰-Tricks dargestellt, und im Roman *Puyopuyo - Amiti to ai no shōjo!?* analysiert Klug Maguros Kampfstil und stellt fest, dass er sein Kendama verwendet, um magische Energie zu bündeln, was Klug zufolge ungewöhnlich ist (Yoshino 2017:75). Maguro und Ringos Kampfstile sind ein Beispiel dafür, wie die Fähigkeit, im Kampf Magie zu verwenden, im Universum des Gesamtwerkes nicht unbedingt an eine bestimmte Ausbildung und das damit assoziiertes Wissen gebunden ist. Maguros breitgefächerte Talente und sein gutes Aussehen machen ihn bei seinen Schulkollegen beliebt, und er wird außerhalb der Treffzeiten der Physik-AG oft von anderen Schulklubs um Unterstützung gebeten. Seine vielen Talente werden jedoch nicht als eine Art „angeborener Segen“ dargestellt, sondern sind zum Teil das Resultat seiner Bereitschaft dazu, sich um der Freude des Lernens willen tief in verschiedene Arten von Materie einzuarbeiten, und zum Teil ein Verteidigungsmechanismus gegen das Mobbing, das er in der Grundschule seines zierlichen Aussehens wegen erfahren hatte. Da Ringo schon vor der Herausbildung von Maguros vielen Talenten immer auf seiner Seite stand und ihn bei seinen Bemühungen, seine Situation zu verbessern, angespornt hat, ist ihm seine Freundschaft mit ihr

⁴⁰ Ein japanisches Geschicklichkeitsspielzeug, das aus einer Kugel besteht, die über einen Faden mit einem kleinen hölzernen Hammer verbunden ist.

besonders wichtig (SEGA 2013a#Spur 2). Die beiden werden als enge, ebenbürtige Gefährten dargestellt, die einander auch in riskanten Situationen bedingungslos vertrauen.

Risukumas Rolle in der Freundesgruppe der Physik-AG kann knapp mit dem Wort *senpai* zusammengefasst werden. Anders als Ringo und Maguro sind über ihn nur wenige biografische Informationen bekannt. Ob „Risukuma“ ein Spitzname oder sein echter Name ist und ob es sich bei ihm um einen Menschen in einem Kostüm oder ein humanoides Tierwesen handelt, bleibt offen. Auch seine Freunde wissen die Antworten auf diese Fragen nicht. In seinem Figurenprofil in *Puyo Puyo Puzzle Pop* wird Risukuma als Schüler der dritten Mittelschul-Klasse bezeichnet, aber die Stimmlage, in der er spricht, erinnert eher an einen erwachsenen Mann. Ringo und Maguro begegnen Risukuma mit dem Respekt, der in einer japanischen Schulumgebung gegenüber einem *senpai* erwartet wird. Mit Eigenheiten wie seiner Tendenz dazu, bei Störungen seiner Ruhe in eine blinde Rage zu verfallen, gehen sie beide ruhig und gelassen um, und es scheint ihr Verständnis von Risukuma als verlässlichen älteren Mitschüler nicht zu beeinflussen.

Ecolo ist weder ein Schüler noch ein Mitglied der Physik-AG, wird in den Hörspielen aber meistens in Begleitung der Angehörigen der Physik-AG angetroffen. Andernfalls befindet er sich meistens in der Nähe von Ringo, mit der er seit den Ereignissen von *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* eine besondere Beziehung hat. Ecolos mächtige Fähigkeit, die Raumzeit zu manipulieren und sich frei durch diese zu bewegen, hat den Nachteil, dass er nie wirklich einen Ort hatte, den er sein Zuhause nennen hätte können, und dass er in den Köpfen der Menschen aufgrund seiner schwer unbegreiflichen Natur nur selten mehr als einen flüchtigen Eindruck hinterlässt. Ecolos Macht ist damit für die Figur in vielerlei Hinsicht eher nachteilig. In seinen Interaktionen mit Ringo, die sich weigert ihn zu vergessen und ihn bewusst ihren Freund nennt, wird klar, dass Ecolo sich nach sozialen Kontakten und Permanenz sehnt. Der Schabernack und auch der mitunter gewaltige Schaden, den er in der Vergangenheit auf seinen Reisen durch die Raumzeit angerichtet hat, können daher als ein verzweifelter Schrei nach Aufmerksamkeit interpretiert werden. Diese Lesart wird durch das Hörspiel „Egoro to koinu“ („Ecolo und der Welp“, 2016) gestützt, in dem Ecolo vollkommen die Beherrschung verliert, als er gebeten wird, einen Hundewelpen, den er adoptiert hatte, wieder aufzugeben, und den Anwesenden mit Gewalt droht, die er als „spielen“ bezeichnet (SEGA 2016c#Spur 2). Abgesehen von diesem Vorfall ist Ecolos zerstörerisches Verhalten seit dem Beginn seiner Freundschaft mit Ringo

in *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* selten geworden. Es scheint, dass die Permanenz und das Gefühl der Zugehörigkeit, das Ringo und die Physik AG ihm bieten, seinem Verlangen nach Chaos größtenteils Einhalt geboten haben. Diese mächtige, unberechenbare Figur, die ursprünglich als große Gefahr für das Spieluniversum dargestellt wurde, ist nicht durch die Ausübung von größerer Macht und Autorität über ihn als die seinige, sondern durch gewöhnliche menschliche Sozialkontakte und Zuneigung zu einem wichtigen Freund und Mitstreiter der anderen Figuren geworden.

4.3. Machtbeziehungen zwischen Spiel und Spieler

Auch wenn es möglich wäre, die Analyse der Macht- und Autoritätsstrukturen im Gesamtwerk *Madō Monogatari* und *Puyo Puyo* mit der bis hierher ausgeführten Handlungs- und Figurenanalyse abzuschließen, so würde man damit dem Medium der beiden Spielreihen nicht gerecht werden, denn: Das Videospiel ist ein hybrides Medium, dessen Erfahrung sich nicht auf reine Narrativität und/oder reine Ludizität reduzieren lässt (Beil 2013: 26-32).

Zwar dürfte es dem Leser dieser Arbeit schon aufgefallen sein, dass sich ein überwiegender Teil des narrativen Gehaltes der Spiele in den *manzai demo* befindet, deren Verlauf vom Spieler durch das eigene Handeln praktisch nicht beeinflusst werden kann. Dennoch bergen auch die ludologischen Elemente des Spiels, die Spielmechaniken und Interaktionsmöglichkeiten mit dem Spiel, Aussagen in sich, die zu Teil bereits im Laufe der Handlungs- und Figurenanalyse aufgezeigt wurden. In den folgenden Unterpunkten bewegen wir uns nun einen Schritt zurück aus dem in den Handlungen der Spiele aufgebauten fiktionalen Universum, und beschäftigen uns mit uns selbst, dem Publikum, oder besser gesagt, den Spielenden. Wie ist es uns erlaubt, mit dem Spiel zu interagieren? Auf welche Arten können wir das Spiel und seine Welt beeinflussen, und wo werden uns Grenzen gesetzt? Diese Fragen wollen wir nun zum Abschluss der Arbeit versuchen zu beantworten.

4.3.1. Exploration der Spielwelt in *Madō Monogatari*

Madō Monogatari 1-2-3, *Madō Monogatari A-R-S* und einige der in Diskmags veröffentlichten, kürzeren Spiele der Reihe werden aus der Ich-Perspektive präsentiert, wodurch eine besonders starke Identifizierung mit der Figur des jeweiligen Protagonisten gegeben ist.

Der Spieler sieht das Labyrinth direkt vor sich und kann sich frei in allen Richtungen durch es bewegen. Dabei ist das Labyrinth in ein Gitter kleiner quadratischer Felder aufgeteilt. An bestimmten Stellen ist es dem Spieler erlaubt, den Protagonisten mit der Umgebung zu interagieren zu lassen, also beispielsweise eine Schatztruhe zu öffnen, durch ein Loch in der Wand zu blicken, oder eine auf dem gleichen Feld stehende andere Figur anzusprechen. Der Spieler kann jedoch nicht genau entscheiden, wie diese Interaktionen ablaufen: Der Protagonist kann vom Spieler zum Beispiel nicht dazu gebracht werden, eine abgeschlossene Schatzkiste zu verbrennen, anstatt nach dem Schlüssel zu suchen, um sie zu öffnen, oder einen Händler anzugreifen, anstatt sich seine Waren anzusehen. Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt sind also eingeschränkt und zu großen Teilen auf Aktionen limitiert, die die von den Entwicklern geschriebene Handlung vorantreiben. Eine Ausnahme ist die Möglichkeit, den Protagonisten jederzeit dazu anzuleiten, in eine Wand zu laufen und sich dabei den Kopf anzustoßen, die in allen *Madō Monogatari*-Spielen, die aus der Ego-Perspektive gespielt werden, gegeben ist, und zwar nämlich auch dann, wenn es für diese Möglichkeit keine praktische Verwendung im Spielverlauf gibt⁴¹. Obwohl die Spielfigur selbst keinen Grund hat, sich gegen eine Wand zu werfen und dabei zu verletzen – vor allem Rulue und Schezo sind Figuren, die solches Verhalten ihrerseits wohl eher als peinlich einstufen würden – ist dem Spieler die Möglichkeit gegeben, diese Figur mit einem einfachen Knopfdruck dazu zu veranlassen. Der Wille des Spielers hat damit eine Form von direkter Autorität über den Willen der in der Handlung dargestellten Figur, insofern diese gerade gesteuert wird.

An manchen Stellen wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben, mithilfe der magischen bzw. physischen Fähigkeiten der Spielfigur mit der Umgebung zu interagieren, aber auch diese Aktionen sind eingeschränkt. Arle und Schezo können zum Beispiel an vorbestimmten Stellen Feuerzauber verwenden, um Rätsel zu lösen oder unsichtbare Tinte auf einer Schriftrolle sichtbar zu machen, sie können aber keine Feuerzauber verwenden, um Türen niederzubrennen. Ebenfalls verwendet Rulue als nicht-spielbare Figur in *Madō Monogatari: Hachamecha Kimatsu Shiken* an mehreren Stellen ihre Körperkraft, um Wände zu zerschmettern (Compile 1996: Speziallabyrinth des Directors B1F, B7F), als spielbare

⁴¹ In einigen, aber nicht allen, der Spielen kann es vorkommen, dass Wände zerbrechen, wenn die Spielfigur sie rammt, und dahinter ein Weg oder ein Gegenstand freigegeben wird.

Figur im R-Kapitel von *Madō Monogatari A-R-S* ist dem Spieler jedoch nicht erlaubt ihr ein derartiges Manöver anzuordnen.

Ähnliches gilt für *Madō Monogatari* (1998). Die in Punkt 4.1.5. erwähnte Möglichkeit, die Fähigkeiten der Figuren einzusetzen, um mit der Spielwelt zu interagieren, hat klare Einschränkungen: Arle kann Baumstümpfe und Spinnennetze verbrennen und aus dem Weg räumen, aber keine Rosenranken oder Holztüren. Rulue kann manche Felsen zerschmettern, andere hingegen nicht. Es gibt klare, vorbestimmte Weisen, auf die mit der Spielwelt zu interagieren ist, und alternative Lösungen werden in den meisten Fällen nicht akzeptiert. Dadurch zwingt das Spiel den Spieler, die jeweiligen Spiel-Regeln zu verinnerlichen und ihnen zu folgen. Das bedeutet jedoch nicht, dass sich Experimentieren nie lohnt: In *Madō Monogatari* (1998) kann zum Beispiel ein versteckter Keller in Arles Haus geöffnet werden, wenn das Feuer in ihrem Kamin angezündet wird, obwohl Arles Feuerzauber an keiner anderen Stelle des Spiels auf diese Weise verwendet wird, und in *Madō Monogatari 1-2-3* sind einige witzige Interaktionen mit der Spielwelt, wie zum Beispiel eine Schatztruhe, deren Inneres einer Matroschka gleicht, hinter Entscheidungen versteckt, die der Fortführung der Haupthandlung nicht unbedingt dienlich sind.

Die Spiele warnen den Spieler auch nur selten vor Fallen und Irrwegen, und Entscheidungen, die auf den ersten Blick logisch wirken, können zu Rückschlägen führen. In Kapitel S von *Madō Monogatari A-R-S* ist es beispielsweise an einer Stelle nötig, eine Wand mit Sprengstoff aufsprengen, der Spieler wird davor jedoch nicht gewarnt, dass die Spielfigur nach Platzieren der Sprengladung genau einen Schritt nach Süden und einen Schritt nach Osten bewegt werden muss, um durch die Wucht der Explosion nicht einen Großteil ihrer Lebenskraft und mehrere Gegenstände im Inventar zu verlieren. Durch derartige Eigenheiten im Design der Spiele entsteht eine gewisse Spannung zwischen Spiel und Spieler, da der Spieler sich nie sicher sein kann, sich für den effizientesten Weg von A nach B auf die Angaben des Spiels verlassen zu können. In dieser Hinsicht ist der Spieler, dessen Rolle es eigentlich ist, das Spiel zu „steuern“, eben diesem Spiel ausgeliefert.

4.3.2. Kampfsituationen in *Madō Monogatari*

Kampfsituationen tauchen in den *Madō Monogatari*-Spielen entweder in der Form von Zufallskämpfen oder als gascriptete Ereignisse auf, die an bestimmten Stellen im Spiel obligatorisch sind. Je nach Spiel gibt es Möglichkeiten, Zufallskämpfe entweder zu

vermeiden oder zu provozieren. So kann in manchen Titeln der Zauber „Illusion“ verwendet werden, dessen Effekt es ist, dass für eine gewisse Schrittzahl keine Zufallskämpfe ausgelöst werden können. Es ist aber ratsam, Kämpfen nicht ständig aus dem Weg zu gehen, da die gesammelten Erfahrungspunkte nicht nur notwendig sind, um im Level aufzusteigen und dadurch die Kampfwerte der Spielfigur zu stärken, sondern auch weil ein Levelaufstieg in den *Madō Monogatari* die vollständige Wiederherstellung der Lebensenergie und magischen Energie der Spielfigur bedeutet, was heißt, dass diese Ressourcen durch den Kampf nicht unbedingt vermindert, sondern unter Umständen zurückgewonnen werden können. Daher zahlt es sich oft aus, ein Risiko einzugehen und Kämpfe zu suchen. Andererseits kann vor allem in früheren *Madō Monogatari*-Spielen mit ihren versteckten Figurenwerten genau dieses Risiko schwer zu berechnen sein, da der aus dem Dialog und den Gesichtsausdrücken ablesbare Zustand der Figuren ungenau ist und der pro Attacke zugefügte Schaden auch innerhalb desselben Kampfes stark variieren kann. Der eigentliche Level einer Figur kann oft weniger ausschlaggebend für Sieg und Niederlage sein als andere Faktoren, zum Beispiel ob der Spieler sich eines Zaubers bewusst ist, auf den der Gegner eine besondere Reaktion hat, ob ein bestimmter Gegenstand im Kampf eingesetzt wird, wie oft die Angriffe der eigenen Figur und des Gegners zufälligerweise fehlschlagen, und ob während des Kampfes Zufallsereignisse ausgelöst werden.

Eine Spielmechanik, die die Wichtigkeit von Risiken in den *Madō Monogatari*-Spielen besonders betont, ist der Zauberspruch „Diacute“ (*Daiakyūto*, ダイアキュート) (bzw. Rulues äquivalente Kampftechnik „Kampfgeist“ (*kiai*, 気合い)), der in jenen Spielen, die aus der Ich-Perspektive gespielt werden, die Angriffskraft der nächsten eigenen Attacke um das Dreifache erhöht und mehrmals nacheinander verwendet werden kann, um einen exponentiellen Effekt zu bewirken. Das bedeutet, dass übermächtige Gegner meistens dadurch besiegt werden können, dass „Diacute“ viele Runden hintereinander wiederholt gewirkt wird, bevor ein Angriffszauber bzw. eine Angriffstechnik eingesetzt wird. In der Zwischenzeit kann außerdem kein anderer Zauber angewendet werden, da dieser die Wirkung von „Diacute“ aufbrauchen würde. Das bedeutet, dass in den Runden, die mit dem wiederholten Einsatz von „Diacute“ verbracht werden, der Spieler die Spielfigur nur durch den Einsatz von Gegenständen aus dem Inventar heilen kann. Außerdem verhindert „Diacute“ nicht, dass direkt danach eingesetzte Zauber aufgrund

zufälliger Variablen fehlschlagen. Da der Effekt von „Diacute“ nach dem ersten anderen Zauber, der danach gewirkt wird, aufgebraucht ist, bedeutet es, dass nach einem fehlgeschlagenen, mit mehreren „Diacute“ verstärkten Zauber wieder damit begonnen werden muss, mehrere „Diacute“ zu wirken, bevor der Angriff erneut versucht werden kann, wofür zu diesem Zeitpunkt meist weder die nötige Zeit noch die nötige magische Energie verbleibt. Einen Angriffszauber durch den vorherigen wiederholten Einsatz von „Diacute“ zu verstärken ist also ein sehr mächtiges, aber auch sehr riskantes Manöver, das dem Spieler die Fähigkeit abverlangt, den richtigen Angriffs-Zeitpunkt zu erfühlen und dabei das Risiko eines nicht kalkulierbaren Fehlschlags in Kauf zu nehmen. Ohne den Einsatz dieses Manövers sind mächtige Gegner wie Satan allerdings nicht zu besiegen, denn die in Zufallskämpfen angetroffenen Gegner verleihen dem Spieler ab einer bestimmten Level-Differenz zwischen ihnen und der Spielfigur keine Erfahrungspunkte mehr, was bedeutet, dass es eine feste Obergrenze für die Stärke der Protagonisten innerhalb des Spiels gibt. Viele Endgegner können aufgrund dieser nicht mit roher Kraft, egal ob magisch oder physisch, und ohne Einsatz von „Diacute“, besiegt werden.

4.3.3. Exploration der Spielwelt in *Puyo Puyo*

Mit einigen seltenen Ausnahmen wie *Puyo Puyo Box* und *Puyo Puyo Chronicle* ist die Fähigkeit des Spielers, die Spielwelt zu erkunden, in den *Puyo Puyo*-Spielen generell stark eingeschränkt. Die Spielfigur bewegt sich im Normalfall innerhalb der *manzai demo* allein und den Bahnen der Handlung folgend von Kampfsituation zu Kampfsituation, worauf der Spieler so gut wie keinen Einfluss hat. Dennoch werden dem Spieler gelegentlich Möglichkeiten gegeben, sich mit der Spielwelt näher vertraut zu machen. Wie in 4.1.6. besprochen wird *Puyo Puyo Fever Chū* anstelle von Spielmenüs als visueller Rundgang durch Primp Town navigiert, was bedeutet, dass der Spieler zur Nutzung aller Funktionen des Spiels gezwungen ist, sich mit der Welt des Spiels zu einem gewissen Grad auseinander zu setzen. Ohne zu wissen, was sich am Spielplatz befindet, kann der Spieler die Mehrspieler-Funktionen des Spiels nicht nutzen, ohne dem Erbauer des unvollendeten Turms zu begegnen, kann der Herausforderungsmodus nicht gestartet werden, etc. Der Spieler wird dadurch dazu animiert, das Spiel nicht als Programm mit diversen Optionen, sondern als eben eine kleine Stadt zu sehen, mit Figuren, die einen bei jedem Besuch freundlich begrüßen. Der Spieler wird dadurch eher als ein Bewohner der Spielwelt als

eine kontrollierende Macht, die über ihr steht, behandelt. Das zeigt sich auch darin, dass der Spieler über ein eigenes Postfach im Rathaus verfügt, über das die Figuren ihm im Lauf des Spiels Briefe und Geschenke schicken.

In anderen Spielen, wie *Puyo Puyo Tetris 2* und *Puyo Puyo Puzzle Pop* werden die im Storymode spielbaren Figuren wie Spielsteine über eine Karte oder dreidimensionale Repräsentation der Spielwelt bewegt und dadurch von Episode zu Episode gebracht. Der Spieler schaut dabei von oben auf das „Spielbrett“ hinab, was das Gefühl vermittelt, einen größeren Überblick als die Figuren und damit mehr Kontrolle über das Geschehen zu haben. Letztlich werden die Figuren jedoch in festen Bahnen mit nur wenigen, in Sackgassen endenden Abzweigungen bewegt. Abgesehen von zusätzlichen Handlungs-Episoden und spielerischen Herausforderungen, gibt es in dieser Art der Spielwelt für den Spieler nicht viel Verstecktes zu entdecken und noch weniger zu beeinflussen.

4.3.4. Das Puyo Puyo-Spiel gegen KI-gesteuerte Figuren

Sämtliche kämpferische Konfrontationen in den Geschichten der *Puyo Puyo*-Spiele werden als Puyo Puyo-Spielrunden gegen computergesteuerte Figuren dargestellt. Dabei ist es egal, ob es sich um einen ernsthaften Kampf oder ein freundliches Duell zwischen Kameraden handelt; die visuelle Inszenierung einer Figur, inkl. verwendeter Illustrationen und Animationen, bleibt innerhalb desselben Spiels generell konstant. Die verwendeten Stimmnahmen werden hingegen gegebenenfalls an die Situation der Figuren in der Handlung angepasst. Eine Ausnahme ist Marle, die als einzige Figur in *Puyo Puyo Tetris 2* über zwei Sets an Illustrationen und Animationen verfügt: eines für den Abschnitt der Handlung, in dem sie von Squares kontrolliert wird, und eines für jene Teile der Handlung, in denen sie aus freiem Willen agiert.

Abgesehen von ihrer audiovisuellen Inszenierung unterscheiden sich die Figuren, wie bereits mehrmals kurz angesprochen wurde, auch durch die verschiedenen KI-Programme, die sie als Gegner kontrollieren. Diese sind je nach Situation in der Handlung dazu eingestellt, entweder besser oder schlechter zu spielen, aber auch abgesehen davon gibt es zwischen den KI-Programmen der einzelnen Figuren klar ersichtliche Unterschiede: So versuchen die Harpyie und die Geisterzwillinge immer, die zwei äußersten Zeilen ihres Spielfelds mit Puyo gefüllt zu halten, der Fisch Suketōdara (すけとうだら) versucht die untersten drei Reihen seines Spielfelds aufzufüllen, Satan platziert

seine Puyo mit viel höherer Geschwindigkeit als es den meisten Spielern möglich ist, und Klug versucht immer, Kettenreaktion mit mindestens drei Schritten zu bauen, bevor er anfängt, Puyo verschwinden zu lassen. Die verschiedenen Strategien der Figuren bedeuten, dass sich auch in Spielmodi, in denen die Angriffskraft aller Figuren gleich ist, Kämpfe gegen verschiedene Gegner verschieden anfühlen, was für Abwechslung sorgt, dem Spieler aber gleichzeitig auch vermittelt, gewisse Figuren als Gegner mehr zu respektieren bzw. zu fürchten als andere.

Diese KI-Unterschiede treffen auch in Spielmodi außerhalb des Story-Modus zu, wo die Auswahl der gegnerischen Figur mitunter auch als eine selbst gestellte Herausforderung dienen kann. In diesen Modi erlauben alle der *Puyo Puyo*-Spiele es dem Spieler außerdem, die Spielregeln auf verschiedene Weisen zu modifizieren, die generelle Schwierigkeit (also die Effizienz) der gegnerischen KIs zu verändern, sich selbst mit einem Handicap zu belegen etc. Dadurch hat der Spieler freie und detaillierte Kontrolle darüber, wie sehr das Spiel ihn fordert, und kann sich Herausforderungen zusammenstellen, die gezielt auf die eigenen Bedürfnisse angepasst sind. Mit diesen Möglichkeiten ermuntert das Spiel den Spieler dazu, sich selbst herauszufordern.

4.3.5. Das Puyo Puyo-Spiel zwischen menschlichen Spielern

Zu den komplexen mathematischen Gedankenvorgängen, die notwendig sind, um sich in einem Puyo Puyo-Spiel zwischen menschlichen Spielern mit Erfahrung in diesem Spiel den Sieg zu sichern, wurden in Japan bereits einige akademische Arbeiten verfasst (vgl. Kikuchi 2019, Shimada 2013, Ueda et al. 2021). In einem informationswissenschaftlichen Artikel aus dem Jahr 2021 bezeichnen Ueda Keizo und Co-Autoren *Puyo Puyo* als ein „Spiel mit fehlender Information“:

In den letzten Jahren wurden Spiele-KIs rasant weiterentwickelt, und in Spielen mit vollständiger Information wie Schach oder Shogi hat die Stärke der KIs bereits die der höchststrangigen professionellen Spieler übertroffen. In Spielen mit unvollständiger Information sind menschliche Spieler aber nach wie vor den KIs überlegen. Ein Grund dafür ist, dass es schwierig ist, alle Details des derzeitigen Zustands des Spiels und die damit verbundenen Regeln vollständig zu begreifen.

Die Spielsteine von Puyo Puyo fallen in vollständig zufälliger Reihenfolge und sind in ihrer Anzahl nicht limitiert. Daher ist jeder einzelne Spielstein ein isoliertes Ereignis. Außerdem können durch Ketten erzeugte Hindernis-Puyo das Spielfeld des Gegners beeinflussen, was es schwierig macht, eine optimale Strategie zu berechnen. (Ueda et. al. 2021:313, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Im Puyo Puyo-Spiel müssen Spieler, ohne zu wissen, wie der Gegner als nächstes handeln könnte, schnelle Entscheidungen treffen und strategisch planen. Da die folgenden Spielsteine zufällig bestimmt werden, kann zwar beobachtet werden, wie der Gegner versucht, seine eigenen Kettenreaktionen aufzubauen, es kann aber nicht garantiert werden, dass er diese tatsächlich so verwenden wird, wie es zunächst ausgesehen hat. Das gleiche gilt für das eigene Spielfeld. Der Spieler muss flexibel bleiben, um auch mit für die geplante Strategie unpassenden Spielsteinen richtig umzugehen und sich nicht aus Versehen in eine Sackgasse zu manövrieren.

Die Kernmechanik des Puyo Puyo-Spiels, das Erbauen und Auslösen von Ketten, ist hierbei ein besonderer Knackpunkt, da in einer Kettenreaktion ausgelöschte Puyo mit jedem zusätzlichen Kettenschritt exponentiell mehr Punkte, Hindernis-Puyo und damit Schaden für das gegnerische Spielfeld generieren. Es ist also optimal zu versuchen, eine möglichst lange, große Kette zu bauen und im richtigen Moment auszulösen. Stimmt das Timing nicht, so kann es entweder passieren, dass die eigene Kette zu kurz ist, um dem Gegner ausreichenden Schaden zuzufügen, oder dass man vor der Auslösung der eigenen Kette den Schaden einer gegnerischen Kette erhält, die die eigene Kette unter Hindernis-Puyo begraben wird, und man eine Niederlage erleidet. Falls sich dieses Prinzip bekannt anhört, so ist das kein reiner Zufall, denn die Art und Weise, wie die Zeit, die aufgewendet wird, um eine Kette zu bauen, mit einem Risiko für den Spieler verbunden ist, ähnelt der Funktion des Zaubers „Diacute“ in den *Madō Monogatari*-Spielen. Passenderweise sorgt die Anreihung der abgespielten Stimmaufnahmen in gewissen Regelsets wie den Fieber-Regeln auch dafür, dass die Figur Arle nach dem Auslösen einer besonders langen Kette wiederholt „Diacute!“ ruft, was nahelegt, dass den Spieleentwicklern diese mechanische Ähnlichkeit nicht unbewusst ist. Wie in *Madō Monogatari* sind also auch in *Puyo Puyo* Risikobereitschaft und strategisches Denken für den Sieg wichtiger als rohe Kraft; Es ist zwar möglich, auch ohne Kettenreaktion mehr als vier Puyo auf einmal zu löschen; solche Angriffe sind im Vergleich zu Ketten jedoch unbedeutend schwach und führen nur im Spiel gegen besonders schwache KIs und Spielanfänger zum Sieg.

Menschliche Spieler üben durch ihre individuelle Spielgeschwindigkeit und die zielgenaue Platzierung ihrer „Puyo-Spielsteine“ Druck aufeinander aus, denn das gegnerische Spielfeld ist zu jeder Zeit voll ersichtlich und muss im Auge behalten werden,

um auf von Gegnern ausgelöste Ketten vorbereitet zu sein und reagieren zu können. Das bedeutet aber auch, dass man versuchen muss, nicht die Geduld zu verlieren oder nervös zu werden, wenn man das Bauwerk des Gegners erblickt. Eine ausgelöste Kette fügt erst nach Vollendung des letzten Kettenschritts dem Gegner ihren Schaden zu, was dem Gegner eine Chance geben kann, noch schnell die eigene Kette fertig zu bauen und zurückzuschlagen. In vielen Fällen führt dies aber auch dazu, dass der Gegner, noch bevor die Kettenreaktion zu Ende ist, keinen Ausweg mehr sieht und durch das Gedrückt-halten des „Unten“-Knopfes die dritte Zeile des eigenen Spielfeldes mit Puyo füllt. Dieses Verhalten führt zur sofortigen eigenen Niederlage und gilt unter Puyo Puyo-Spielern als freiwillige Spielaufgabe.

Da kein *Puyo Puyo*-Spiel über eine spielinterne Chat-Funktion verfügt, sind die Möglichkeiten miteinander zu kommunizieren für Spieler, die im Online-Modus zufällig gegeneinander antreten, eingeschränkt. In neueren Spielen gibt es vor dem eigentlichen Spiel kurz die Möglichkeit, aus einem Pool zwischen kurzen vorgefertigten Botschaften, von denen einige Zitate der Spielfiguren sind, auszuwählen und sich diese gegenseitig zu schicken, um dem Gegner ein gutes Spiel zu wünschen, in anzuspornen das Spiel schnell zu beginnen, oder auch mit dem eigenen Können zu prahlen. Im Spiel selbst bestehen die einzigen Kommunikationsmöglichkeiten aus der eigenen Strategie, der gewählten Spielfigur und deren audiovisueller Inszenierung. So kann ein besonders guter Spieler einen Anfänger mit einer unnötig langen, beeindruckend-aussehenden Kette einschüchtern, und viele von zum Beispiel Satans Kampfanimationen vermitteln einen herablassenden Eindruck, der sich für den Gegner so anfühlen kann, als würde er ausgelacht werden.

5. Conclusio

Ich habe diese Arbeit mit der Erwartung begonnen, dass die Analyse des Gesamtwerkes *Madō Monogatari* und *Puyo Puyo* ein Macht- und Autoritätsbild preisgeben würde, das jenen Vorstellungen, die sich in meiner zuvor als Seminararbeit durchgeführten Diskursanalyse zum Thema „Macht und Autorität in der japanischen Gesellschaft“ ergeben haben, als Gegenpol gegenübersteht und sich über diese vielleicht sogar lustig macht. Aus dem Studium der mir bekannten Fragmente des wissenschaftlichen Diskurses zum Thema ergab sich, dass die japanische Gesellschaft eher dazu bereit ist, politische Autorität, die nicht den eigenen Glücksvorstellungen der Bevölkerung entsprechend agiert, zu

kritisieren, als Autoritätsfiguren im schulischen oder beruflichen Umfeld, wo die Hierarchien nach wie vor relativ rigide sind (vgl. Takeda 2016, Tegtmeier Pak 2016, Yoshida et al. 1962, Zhai 2017). Außerdem entnahm ich aus dem Aufsatz „Power over family policy: governing of or governing through individuals“ (2016) von Takeda Hiroko, dass konservative Familienbilder nach Vorstellung der japanischen Regierung von der Bevölkerung als nicht zeitgemäß und kaum zumutbar wahrgenommen werden (Takeda 2016: 102-105).

Meine Annahme war, dass die Spielereien, die aus in einer Fantasiewelt angesiedelten Komödien bestehen, nach dem Prinzip der Narrenfreiheit bestehende Verhältnisse in der Kultur und Gesellschaft ihrer Macher, nämlich eben Japan, „auf die Schippe“ nehmen und damit den Spielern alternative Perspektiven zur vorherrschenden kulturellen Hegemonie bieten würden. Stattdessen ergab sich in der Spieleanalyse ein Macht- und Autoritätsbild, das jenem, das sich in der Analyse des wissenschaftlichen Diskurses, in Bezug auf die japanische Gesellschaft, ergeben hat, sehr ähnlich ist: Politische Autorität, Titeltragende und sogar göttliche Wesen, die ihre Macht nicht im Interesse des Allgemeinwohls verwenden, werden offen kritisiert und mitunter zur Witzfigur gemacht, schulische Hierarchien werden respektiert und nur selten hinterfragt, und Familien werden nur selten dargestellt, und wenn sie auftreten, gibt es oft Konflikt zwischen ihren Mitgliedern.

Die Vornahme der genauen und separaten Definition der Begriffe „Macht“ und „Autorität“ für die Zwecke dieser Arbeit erwies sich als eine richtige und wichtige Entscheidung, denn die Analyse hat ergeben, dass Macht und Autorität in den analysierten Spielen unterschiedlich konstruiert werden und gänzlich verschiedene Stellenwerte haben. So konstruieren die Spiele „Macht“, also das „Vermögen, eine Wirkung zu erzielen“ (Portinaro 2013:82), in der Form von direkter Kraft, mit der die Umgebung oder Ereignisse beeinflusst werden können; z.B. Körperkraft und magische Kraft, oder Wissen, mit dem sich Spieler oder Figuren einen Vorteil voreinander oder über das Spiel verschaffen können. Figuren wie Rulue, Satan und Lemres werden jeweils aufgrund ihrer Körperkraft, ihrer magischen Kraft und ihres Wissens vom Text der Spiele als mächtig dargestellt. Dies ist in den Spielen aber nicht gleichbedeutend mit „Autorität“, also nach Portinaros Definition dem „Vermögen[...], die Zustimmung anderer zu gewinnen“ (Portinaro 2013:86). Satan erhält, trotz seiner großen magischen Macht und

seines noblen Status, nur selten die Zustimmung anderer; die gleichen sichtbaren Merkmale, die Lemres im Gesamtwerk als *senpai* kennzeichnen, führen bei seinem ersten Auftritt dazu, dass ihm von drei verschiedenen Figuren nicht geglaubt und er von diesen angegriffen wird, und Rulues zwischenmenschliche Beziehungen sind trotz ihres noblen Status und ihrer Körperkraft eher flach als hierarchisch aufgebaut. Das gleiche Schema lässt sich bei vielen anderen Figuren und in den Spannungen zwischen Spiel und Spieler erkennen: Macht ist nicht gleich Autorität.

Je nachdem, wie das eigene Machtkapitel angewendet wird, kann es passieren, dass auch unter Einsatz einer großen Menge an Durchsetzungsmacht nur wenig, bis gar keine Zustimmung von anderen erwirkt wird. Die wenigen Fälle, in denen z.B. Satans Autorität von anderen Figuren ernstgenommen und respektiert wird, namentlich seine Rollen in Kapitel R von *Madō Monogatari A-R-S* und in *Madō Monogatari* (1998), gehen immer damit einher, dass er etwas tut, mit dem er sich seiner Autorität als „würdig“ erweist: Er hilft Rulue dabei, sich aus dem Schloss des Vampirgrafen zu retten (*Madō Monogatari A-R-S*) und übernimmt Verantwortung für die Sicherheit der Welt (*Madō Monogatari* (1998)). Die Macht einer Figur selbst ist also weniger ausschlaggebend für die Autorität dieser als die Art und Weise, in der diese ihre Macht verwendet. Die gleiche Behauptung kann auch über den Spieler aufgestellt werden, denn Spielmechaniken wie der Zauber „Diacute“ in den *Madō Monogatari*-Spielen und das Kettenbauen in den *Puyo Puyo*-Spielen bedeuten, dass Kraft allein nicht zum Sieg führen kann, sondern es darum geht, wie geschickt und wohlüberlegt das eigene Machtkapital angewendet wird: Wofür wird gekämpft? Welche Ideale werden vertreten, welche Strategie wird angewandt? All diese Fragen sind in der Diegese und Didaktik der Spiele oft wichtiger für den Sieg als die physische oder magische Stärke einer Figur. Autorität ist in den untersuchten Spielen also etwas, das man sich mit seinem Handeln verdienen muss. Der folgende Dialog zwischen Tee und Squares in *Puyo Tetris 2* illustriert diesen Umstand gut:

Squares: „Warum...?“

Squares: „Ich habe so viel Kraft gesammelt.“

Squares: „Warum kann ich trotzdem nicht gewinnen?“

Tee: „Es ist schon wahr, dass deine Kraft selbst erstaunlich groß ist.“

Tee: „Der Grund, warum du dennoch nicht gewinnen kannst, ist wie folgt.“

Tee: „Es ist ganz simpel.“

[...]

Tee: „Du weißt nicht, wie mit der Kraft, die du hast, umgegangen werden sollte...“

Tee: „...und dir mangelt es auch an der emotionalen und mentalen Stärke, die nötig ist, um an deinen Überzeugungen festzuhalten und sie bis zum Ende durchzuziehen.“

Tee: „Um es kurz gesagt auszudrücken, bist du unreif.“

Squares: „Was?!“

(SEGA 2020#7-4, eigene Übersetzung aus dem Japanischen)

Einem Spieler, der im Puyo Puyo-Spiel nützliche Spielsteine zugespielt bekommt, aber mit diesen nicht richtig umzugehen weiß, und einem Spieler, der die Spielfigur in *Madō Monogatari* zwar auf ein hohes Level trainiert hat, aber nicht weiß, wie mit dem „Diacute“-Zauber umgegangen werden muss, wird es im Spielverlauf genauso ergehen wie Squares im obigen Zitat. Gleiches gilt, wie bereits erklärt, in der Diegese der Spiele: Figuren, die zwar über eine große Menge an Machtkapital in der Form von magischer oder physischer Kraft, oder sozialem Kapital in der Form von sozialem Status verfügen, dieses aber nicht auf eine von anderen Figuren als konstruktiv gewertete Art und Weise einsetzen, werden von anderen Figuren der Spielwelt nicht als Autoritäten wahrgenommen und dementsprechend respektlos behandelt. Diese Ergebnisse meiner Spielanalyse entsprechen jenen Schlüssen, die ich auch aus meinem Studium des wissenschaftlichen Diskurses zu Macht und Autorität in der japanischen Gesellschaft gezogen hatte: Inhärente Macht politischer Akteure wird von der japanischen Bevölkerung nicht als ausreichender Grund aufgefasst, diese als Autoritätspersonen zu respektieren und ihnen zu vertrauen (vgl. Takeda 2016, Zhai 2017).

Respektierte Autoritätsbeziehungen treten in den Spielen besonders dort auf, wo sie mit Seniorität (also einer gehobenen Form des sozialen Status) und Wissen zugleich konnotiert sind. Frau Accord wird, trotz ihrer Fehler und Tendenz dazu zu lügen, von anderen Figuren in ihrer Position als Magielehrerin und Magierin geschätzt und respektiert, und der Einzige, der ihr Handeln mit einer gewissen Regelmäßigkeit in Frage stellt, ist Klug, der seinerseits Lemres wegen seines Wissens und seiner Autorität im Feld der magischen Künste sehr verehrt und respektiert. Auch in anderen Kontexten, wie in der Physik-AG, werden akademische Hierarchien, wie die *senpai-kōhai*-Beziehung, dezidiert respektiert und geachtet. Es ist außerdem auffällig, dass politische Akteure in der Infrastruktur der in den Geschichten dargestellten Ortschaften oft fehlen, bzw. nur eine kleine Rolle spielen, und die Familienverhältnisse der Figuren in den Spielen nur selten

thematisiert werden und , wenn sie gezeigt werden, häufig negativ behaftet sind: Der Wächter der Raumzeit, Ex, hat ein schlechtes Verhältnis zu seiner Tochter (SEGA 2014b#Kapitel 10), Lemres hat sich von seiner Familie emanzipiert, der Fischprinz versucht seinem Schlossleben zu entkommen, und die Probleme in der geschwisterlichen Beziehung zwischen Marle und Squares werden zum Auslöser des Konflikts der Handlung von *Puyo Puyo Tetris 2*. All das entspricht ebenfalls den Ergebnissen von Studien, die ergaben, dass, sich Gendervorstellungen seit dem Zweiten Weltkrieg verändert haben und das Konzept der Kernfamilie inzwischen von großen Teilen der Bevölkerung als unrealistisch abgelehnt wird, Autoritätsverhältnisse in Schule, Beruf und Privatleben nach wie vor klar definiert sind und sich, anders als die Einstellung der japanischen Bevölkerung gegenüber politischen Akteuren, in den letzten Jahrzehnten nicht stark verändert hätten (vgl. Tegtmeier Pak 2016, Yoshida et al. 1962, Zhai 2017).

Macht selbst ist vor allem in den neueren Spielen der *Puyo Puyo*-Reihe oft negativ behaftet und wird als gefährlich dargestellt. Klugs Verlangen nach der Macht des in der Versiegelten Niederschrift eingesperrten Geistes führt dazu, dass dieser Geist von ihm Besitz ergreift, die von Ringo auf ihrer Weltreise gesammelte Energie wird von Ecolo dazu missbraucht um Chaos zu verursachen, Satans große magische Kraft führt unter Ecolos mangelhafter Kontrolle fast zum Untergang des Universums, die von Squares gesammelte Energie wird ihm selbst fast zu Verhängnis, und die große magische Kraft, die Sig geerbt hat, wird von ihm selbst und anderen pathologisiert und als Gefahr für sein Leben gewertet.

Uneingeschränkt positiv behaftet sind hingegen sozialer Zusammenhalt und gegenseitige Unterstützung. Angefangen mit Kapitel A von *Madō Monogatari A-R-S* wird in den Spielen in regelmäßigen Intervallen immer wieder dargestellt, wie einem übermächtigen Gegner durch die Zusammenarbeit mehrerer Figuren Einhalt geboten werden kann. In *Madō Monogatari A-R-S* besiegt Arle den Eulenbären mit der Hilfe der Waldfeen, in *Madō Monogatari* (1998) werden Yoggus, die Yog und Yog-Sothos durch die Zusammenarbeit von Arle, Rulue, Ragnus, Schezo und mehrerer ihrer Freunde und Bekannten besiegt, in *Puyo Puyo 7* und *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* ist die Zusammenarbeit aller anderen spielbaren Figuren nötig, um das von Ecolo begonnene Chaos zu stoppen, was in *Puyo Puyo!! 20th Anniversary* mit dem Paar-Kampf sogar durch ein eigenes Regelset des *Puyo Puyo*-Spiels repräsentiert wird. Sozialer Zusammenhalt wird dadurch als eine

Möglichkeit dargestellt, sich erfolgreich der Durchsetzungsmacht eines übermächtigen Gegenübers zu widersetzen.

Die Analyse hat ergeben, dass die *Madō Monogatari* und *Puyo Puyo* ihren Spielern im Schnitt vermitteln, Macht und Autorität kritisch zu begegnen und Autorität nur dann zu akzeptieren, wenn sie sich auf für die Allgemeinheit konstruktive Handlungsweisen richtet und auf wohlüberlegtes Handeln stützt. Lehrer und ältere Schüler werden hochgeschätzt, die Autorität des Adels wird als unverdient abgelehnt. Wer seine Macht für selbstgefällige Ziele verwendet wird als kindisch und unreif gewertet, und unkontrollierte Macht wird als zerstörerisch und verderblich dargestellt.

Bei jenen Figuren die schon seit *Madō Monogatari 1-2-3*, war bei der Analyse ihrer Autoritätsbeziehungen – oder, eher, dem Fehlen dieser – auffällig, dass ihre Dynamiken sich über die dreißigjährige Veröffentlichungsgeschichte der Spiele nur marginal verändert haben: Arle beachtet keine Autorität, Schezo versucht vergeblich, Macht anzuhäufen, Rulue akzeptiert nur die Autorität Satans und ihre eigene, und Satan sieht von oben auf die anderen Figuren hinab und wird zuletzt fast immer Opfer eines Witzes über seine Hochmut und Eitelkeit. Die um Arle herum zentrierte Figurengruppe hat ein eingespieltes Verhältnis, an dem auch bei Änderungen in ihrem Umfeld nur wenig gerüttelt wird. Neue Autoritätsdynamiken tauchen erst mit *Puyo Puyo Fever* auf, nachdem SEGA die Serie übernommen hatte. Mit Frau Accord wurde erstmals eine durch andere Figuren respektierte Autoritätsfigur, die in mehr als nur einem einzigen Spiel auftritt, in die Serie eingeführt, und obwohl Magieschulen und Magiekindergärten schon ein Schauplatz einiger *Madō Monogatari*-Spiele waren, wird erst in *Puyo Puyo Fever Chū* eine Magieschule gezeigt, deren soziale Dynamiken und interne Hierarchie für die Figuren der Spiele und ihre zwischenmenschlichen Beziehungen unabdinglich sind. Wird nun angenommen, dass der Respekt mit dem andere Figuren Frau Accord einer realen Vorstellung davon entspricht, wie (japanische) Schüler ihren Lehrpersonen begegnen, beziehungsweise begegnen *sollten*, so lässt sich hier eine kleine Tendenz dazu, vermehrt Facetten der im japanischen Leben vorhandenen Sozialdynamiken in den Spielen zu repräsentieren, erkennen. Nur wenige Jahre später wurden in *Puyo Puyo 7* mit Ringo, Maguro und Risukuma der *Puyo Puyo*-Reihe drei Figuren hinzugefügt, die als japanische Jugendliche, die in einer japanischen Stadt leben, dargestellt werden. Unter SEGA hat sich die *Puyo Puyo*-Reihe also davon wegbewegt, nur

fantastische Welten und Figuren darzustellen, mit deren Autoritätsverhältnisse und Machtgefälle sich das Publikum wahrscheinlich nur um mehrere Ecken herum identifizieren kann. Stattdessen werden vermehrt Archetypen und Beziehungsarten aus dem Alltag aufgegriffen, was dazu führt, dass zum Beispiel das Wort *senpai*, das in der ersten Hälfte der Einzelspielanalyse kein einziges Mal fiel, in der zweiten Hälfte dieser besonders bei der Analyse der Figuren Lemres und Risukuma sehr relevant wurde.

Diese Entwicklungen stehen wahrscheinlich mit dem Studiowechsel der *Puyo Puyo*-Reihe in Verbindung und könnten in einer Arbeit, die sich direkt mit diesem Ereignis befasst, näher untersucht werden. Meine vorsichtige Annahme ist hier aber, dass die Angehörigen der Firma Compile, die aus der gleichen Ecke des japanischen Videospiegelmarktes stammten wie viele unabhängige Spielentwickler und Hobbyisten, wo einst Werke auf Comicmärkten für Disketten verkauft wurden, weniger Interesse daran hatte, eine Massenmarkt-taugliche Darstellung des Soziallebens von Kindern und Jugendlichen abzuliefern, als die Firma SEGA, die seit jeher im Massenmarkt tief verwurzelt ist. Die überraschend rigide Darstellung der Hierarchie an der Magieschule von Pimp Town würde sich dann als didaktische Maßnahme erschließen, mit der sowohl Kinder als auch ihre Eltern angesprochen werden können: Kinder, weil sie sich mit Amitie, ihren Freunden, und ihrem Schulleben identifizieren können, und Eltern, weil ihren Kindern in den Spielen gezeigt wird, dass man seine/n LehrerIn immer respektieren sollte, egal wie diese/r sich verhält. Immerhin wird Klug, der einzige Schüler, der Frau Accord nicht immer alles bedingungslos glaubt, ja auch als ein unsympathischer Besserwisser, mit geheimen Minderwertigkeitsgefühlen, dargestellt.

Sollte diese Annahme sich in weiterer Forschung bestätigen, so wäre es aber umso überraschender, dass die politische Ehrfurchtslosigkeit des Humors der *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Spiele der 1990er Jahre unter SEGA bis in die 2020er Jahre überlebt hat. Die Spiele zeichnen eine Welt, in der es sich lohnt, sich für das eigene Glück und das Glück all jener, die man liebt, auch gegen übermächtige Autorität aufzulehnen, dieser einen Spiegel vorzuhalten, und sie, wenn nötig, zu bekämpfen. Außerdem wird ein zu großes Machtkapital für jene, die über es verfügen, als zerstörerisch, und mitunter tödlich dargestellt. Derartige Narrativen sind zwar in Videospielen durchaus üblich, tragen aber zur politischen Erziehung von Kindern auf eine Art und Weise bei, die einer großen

Aktiengesellschaft wie SEGA vielleicht über einen längeren Zeitraum hinweg nicht unbedingt gelegen kommt. Auch hierzu könnte noch viel weitergeforscht werden.

Die Ergiebigkeit der Forschungsmaterials konnte im Rahmen dieser Arbeit bei weitem nicht vollständig ausgeschöpft werden. Es wäre zum Beispiel interessant, bestimmte Zeitabschnitte innerhalb der Veröffentlichungsgeschichte des Gesamtwerkes getrennt zu untersuchen und die Ergebnisse miteinander und mit der sozial-kulturellen Realität der jeweiligen Zeit zu vergleichen, um die erkennbaren Unterschiede in den Darstellungen weiter herauszuarbeiten. Daher soll diese Arbeit vor allem als ein erster Ansatz für weitere Forschung dienen, sich mit dem ludonarrativen Gehalt der *Madō Monogatari*- und *Puyo Puyo*-Spiele auseinander zu setzen. Denn obwohl es bereits breite wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Spielregeln und mathematischen Prinzipien des *Puyo Puyo*-Spiels gibt (vgl. Kikuchi 2019, Makita/Ikeda 2019, Shimada 2013, Takahashi/Ikeda 2018, Ueda et al. 2021) handelt es sich bei dieser Arbeit meinen Recherchen nach um die bisher einzige, die sich mit der Handlung und den didaktischen Aussagen der Spiele auseinandersetzt. Ich hoffe, hiermit einen Grundstein gelegt zu haben, um sicherzustellen, dass diese Studie nicht die letzte kulturwissenschaftliche Beschäftigung mit dieser Spielereihe sein wird.

Quellenverzeichnis

Barnett, Michael u. Cassandra, Sharp

2015 „The moral choice of inFAMOUS: law and morality in video games“, *Griffith Law Review* 24/2: 482.499.

Beil, Benjamin

2013 *Game Studies – eine Einführung*. Berlin: LIT Verlag.

Brown, Patrick

2022 „Force, Power, and Control: Functions of Video Game Violence“, Choe, Steve: *The Palgrave Handbook of Violence in Film and Media*. London: Palgrave Macmillian, 75-100.

Camper, Brett

2009 „Fake Bit: Imitation and Limitation“, *UC Irvine: Digital Arts and Culture* 2009.
<https://escholarship.org/uc/item/3s67474h> (14.9.2024)

Chess, Shira u. Shaw, Adrienne

2016 „We are all fishes now: DiGRA, feminism and GamerGate“, *Transactions of the Digital Games Research Association* 2/2: 21-28.

Compile Corporation 株式会社コンパイル

1989 „Madō Monogatari Episode II: Carbuncle“ 魔導物語 EPISODE II CARBUNCLE, *DiscStation#SP5 ディスクステーション#SP5*, Diskette, Hiroshima: Compile Corporation.

1990 *Madō Monogatari 1-2-3* 魔導物語 1-2-3. Videospiel, Hiroshima: Compile Corporation.

1992 *Madō Monogatari A-R-S* 魔導物語 A・R・S. Videospiel, Hiroshima: Compile Corporation.

1993 *Sūpā Puyo Puyo* す〜ぱ〜ぶよぶよ. Videospiel, Tokio: Banpresto.

1994 „Madō Monogatari: Michikusa Ibun“ 魔導物語 道草異聞, *DiscStation Vol.13 ディスクステーション Vol.3*, Diskette, Hiroshima: Compile Corporation.

1995a *Sūpā Nazo Puyo Rurū no Rū* す〜ぱ〜なぞぶよ ルルーのルー. Videospiel, Tokio: Banpresto.

1995b *Sūpā Puyo Puyo tsū* す〜ぱ〜ぶよぶよ通. Videospiel, Tokio: Banpresto.

1996a *Sūpā Nazo Puyo Rurū no Tetsuwan Hanjōki* す〜ぱ〜なぞぶよ通 ルルーの鉄腕繁盛記. Videospiel, Tokio: Banpresto.

1996b *Madō Monogatari: Hanamaru Daiyōchienji* 魔導物語 はなまる大幼稚園児. Videospiel, Tokio: Tokuma Shoten.

1996c „Madō Monogatari: Hachamecha Kimatsushiken“ 魔導物語 はちゃめちゃ期末試験, *DiscStation Vol.12 ディスクステーション Vol.12*, CD, Hiroshima: Compile Corporation.

1997a *Puyo Puyo SUN* ぶよぶよ SUN. Videospiel, Hiroshima: Compile Corporation

1997b „Madō Monogatari: Madōshi no Tō“ 魔導物語 魔導師の塔, *DiscStation Vol.16 ディスクステーション Vol.16*, CD, Hiroshima: Compile Corporation.

1998a *Wakuwaku Puyo Puyo Danjon* ワクワクぶよぶよダンジョン. Videospiel, Hiroshima: Compile Corporation

1998b *Madō Monogatari* 魔導物語. Videospiel, Tokio: SEGA.

1999 *Puyo Puyōn* ぷよぷよ〜ん. Videospiel, Tokio: SEGA.

2000 *Puyo Puyo Box* ぷよぷよ BOX. Videospiel, Hiroshima: Compile Corporation.

Derbort, Christian

2010 *Zur „Japanizität“ von Videospielen – Eine Analyse von sechs Positionen im japanischen Videospiel-Diskurs*. Bachelorarbeit, Goethe Universität Frankfurt am Main.

Famitsu ファミ通

2020 „Ganzo puyopuyo ga hatsubai sareta hi. Genzai mo tsudzuku ninki shirīzu no shodai sakuhin daga, tōsho wa taisen keishiki mo rensa no kakegoe mo nakatta! ? Kyō wa nani no hi? “ 元祖『ぷよぷよ』が発売された日。現在も続く人気シリーズの初代作品だが、当初は対戦形式も連鎖の掛け声もなかった! ? 【今日は何の日 ? 】 [Der Tag an dem das originale Puyo Puyo veröffentlicht wurde. Es war der erste Titel in einer Reihe, die sich auch bis heute an Beliebtheit erfreut, aber damals gab es gar keinen Zweikampf Modus und keine Stimmausrufe beim Ausführen von Ketten! ? „Welcher Tag ist heute? “], *Famitsu.com* ファミ通.com, Artikel. <https://www.famitsu.com/news/202010/25208220.html> (14.9.2024).

Freyermuth, Gundolf S.

2015 *Games, Game Design, Game Studies – Eine Einführung*. Bielefeld: CCR Writers Inc. Kindle-Ausgabe.

Game Machine ゲームマシン

1994 „Game machine’s best hit games 25“, *Game Machine* ゲームマシン (Ausgabe 483) 1. November, 25.

Gmeinbauer, Christina

2017 *Begegnung in 3D: Über Konstruktion und Bedeutung des Verhältnisses zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ in japanischen Computerspielen*. Masterarbeit, Universität Wien.

Ikeda, Ken’ichi u. Takemoto, Keisuke

2016 „Examining power in hierarchical social networks in East Asia“, Steel, Gill: *Power in contemporary Japan*. New York: Palgrave Macmillan, 143-166.

Iwabuchi, Koichi

2004 „How „Japanese“ is Pokemon?“, Tobin, Joseph: *Pikachu’s Global Adventure*. Durham: Duke University Press, 53-76.

Issar, Shiv

2022 „Walking simulators and an ethics of care: An essay“, *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 14/3: 313-330.

Kaiser, Florian M.

2016 *Videospiele in Japan – Pädagogisches Medium oder Anleitung zur Gewalt?*. Berlin: EB Verlag Dr. Brandt.

Kikuchi Shō 菊地 翔

- 2019 *Sakiyomi o kōryo shita hitori puyopuyo no hisshō-sei* 先読みを考慮した一人ぷよぷよの必勝性 [Siegesgarantie im Einzelspieler Puyo Puyo durch Berücksichtigung der Vorraussicht]. Masterarbeit, Universität für Elektrokommunikation 電気通信大学.

Kringiel, Danny

- 2009 *Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2*. München: kopaed.

Makita, Kohei u. Ikeda, Kokolo

- 2019 „Proposal of Diverse and Entertaining Nazo-Puyo Puzzle Generation Method for Improving Chain Skill“, *IPSJ SIG Technical Report No.21*: 1-8.

Pak, Katherine Tegtmeier

- 2016 „Contesting children’s citizenship education: what should Japanese children know?“, Steel, Gill: *Power in contemporary Japan*. New York: Palgrave Macmillian, 21-38.

Portinaro, Pier Paolo

- 2013 „Macht und Autorität - Das Problem der (Un)Verfügbarkeit“, Vorländer, Hans: *Demokratie und Transzendenz*. Bielefeld: transcript Verlag, 81-104.

SEGA

- 2001 *Minna de Puyo Puyo* みんなでぷよぷよ. Videospiel, Tokio: SEGA.
- 2003 *Puyo Puyo Fībā* ぷよぷよフィーバー. Videospiel, Tokio: SEGA.
- 2005 *Puyo Puyo Fībā Chū!* ぷよぷよフィーバー チュー!. Videospiel, Tokio: SEGA.
- 2007 *Puyo Puyo! 15th Anniversary* ぷよぷよ! Puyo Puyo 15th Anniversary. Videospiel, Tokio: SEGA.
- 2009 *Puyo Puyo 7* ぷよぷよ 7. Videospiel, Tokio: SEGA
- 2011 *Puyo Puyo !! 20th Anniversary* ぷよぷよ!! Puyo Puyo 20th Anniversary. Videospiel, Tokio: SEGA.
- 2012a *Dorama cd puyopuyo* ドラマ CD ぷよぷよ. Audio CD, Tokio: SEGA.
- 2012b *Dorama cd puyopuyo VOL.2* ドラマ CD ぷよぷよ VOL.2. Hörbuch, Tokio: SEGA.
- 2013a *Dorama cd puyopuyo VOL.3* ドラマ CD ぷよぷよ VOL.3. Hörbuch, Tokio: SEGA.
- 2013b *Dorama cd puyopuyo VOL.4* ドラマ CD ぷよぷよ VOL.4. Hörbuch, Tokio: SEGA.
- 2014a *Dorama cd puyopuyo VOL.5* ドラマ CD ぷよぷよ VOL.5. Hörbuch, Tokio: SEGA.
- 2014b *Puyo Puyo Tetorisu* ぷよぷよテトリス. Videospiel, Tokio: SEGA.
- 2016a *Dorama cd puyopuyo VOL.6* ドラマ CD ぷよぷよ VOL.5. Hörbuch, Tokio: SEGA.
- 2016b *Dorama cd puyopuyo VOL.7* ドラマ CD ぷよぷよ VOL.5. Hörbuch, Tokio: SEGA.
- 2016c *Dorama cd puyopuyo VOL.8* ドラマ CD ぷよぷよ VOL.5. Hörbuch, Tokio: SEGA.
- 2016d *Puyo Puyo kuronikuru* ぷよぷよクロニクル. Videospiel, Tokio: SEGA.

- 2020 *Puyo Puyo Tetris 2* ふよふよテトリス 2. Videospiel, Tokio: SEGA.
- 2024 *Puyo Puyo Pazuru Poppu* ふよふよパズルポップ. Videospiel, Tokio: SEGA.
- Steel, Gill
- 2016 *Power in contemporary Japan*. New York: Palgrave Macmillian.
- Seidl, Bernhard
- 2005 *Videospiele in Japan: Zur wirtschaftlichen, sozialen und alltagskulturellen Bedeutung von Bildschirmspielen*. Mag.-Arb., Universität Wien.
- Shimada Yō 島田 陽
- 2013 *Irosū to banmen no haba o gentei shita puyopuyo no hisshōsei* 色数と盤面の幅を限定したふよふよの必勝性 [Gewinnchancen in einem Puyo Puyo-Spiel mit limitierter Farbenanzahl der Spielsteine und limitierter Spielbrettgröße]. Masterarbeit, Universität für Elektrokommunikation 電気通信大学.
- Takahashi, Ryutaro u. Ikeda, Kokoro
- 2018 „Mating Problem Generation of Puyo-Puyo for Training“, *IPJS SIG Technical Report No.10*: 1-7.
- Takeda, Hiroko
- 2016 „Power over family policy: governing of or governing through individuals“, Steel, Gill: *Power in contemporary Japan*. New York: Palgrave Macmillian, 93-108.
- Tomizawa Daisuke 富沢 大介
- 2014 *Rakkagata pazuru gēmu no jōseki katachi haichi-hō to puyopuyo e no tekiyō* 落下型パズルゲームの定石形配置法とふよふよへの適用 [Standardmethode zur Anordnung von Spielsteinen in Fallblockpuzzle-Spielen und wie diese auf Puyo Puyo anzuwenden ist]. Masterarbeit, Japan Advanced Institute of Science and Technology.
- Ueda Keizo 上田 圭造, Tomoachika Kaji 梶並知記, Takayuki Suzuki 鈴木 孝幸, Ryoza Kiyohara 清原良三
- 2021 „Fukanzen jōhōgata gēmu puyopuyo no shōritsu kōjō shuhō“ 不完全情報型ゲーム” ふよふよ” の勝率向上手法 [Methode zur Verbesserung der Gewinnchancen in einem Spiel mit unvollständiger Information, Puyo Puyo], *Dai hachijūsankai zenkoku taikai kōen ronbunshū 2021. 1* 第 83 回全国大会講演論文集 2021. 1 [Tagungsband der 83. Nationalkonferenz im Jänner 2021]. 313-314.
- Yamanaka, Hiroyuki 山中 浩之
- 2019 „Puyopuyo ga esupōtsu jidai made ikinokotta riyū – puyopuyo shirīzu purodyūsā, mizuki hosoyamadasan ni kiku“ 「ふよふよ」が e スポーツ時代まで生き残った理由 – 「ふよふよ」シリーズプロデューサー、細山田水紀さんに聞く [Warum Puyo Puyo bis in die Zeit der e-Sports überlebt hat – Wir haben den Produzenten der Serie, Mizuki Hosoyamada, gefragt], *Nikkē Bussiness* 日経ビジネス, Interview.
<https://business.nikkei.com/atcl/gen/19/00005/091100045/> (14.9.2024).

Yahiro Shigeki 八尋 茂樹

2005 *Terebi gēmu kaishakuron josetsu: assanburāju* テレビゲーム解釈論序説／アッサンブラージュ [Einführende Abhandlung zur Analyse von Videospielen]. Tokio: 現代書館.

Yonemitsu Kazunari 米光 一成

2009 „Madō monogatari nijūshūnenkinen memo“ 『魔導物語』20周年記念メモ [Memo zum 20. Jubiläum von Madō Monogatari], *Kodomo no mōsō blog* こどものもうそう blog, [Kindesillusionen Blog], Blogpost. <http://blog.lv99.com/?eid=943754> (14.9.2024).

Yoshida Masaaki 吉田 正昭, Moriyama Minako 森山 美那子 u. Tamai Chizuko 玉井 ちづ子

1962 „Nihonjin no ken'i ishiki no kōzō“ 日本人の権威意識の構造 [Die Konstruktion des Autoritätsbewusstseins in Japanern], *Japanese Journal of Psychology* 32: 7-20.

Yoshikawa Tōru 吉川 徹

1994 *Kaisō kyōiku to shakai ishiki no keisei: shakai ishiki-ron no jikai* 階層・教育と社会意識の形成：社会意識論の磁界 [Hierarchien, Ausbildung und die Entstehung des Gesellschaftsbewusstseins: Im Bannkreis der Gesellschaftsbewusstseins-Theorie]. Ōsaka: Osaka University Knowledge Archive: OUKA.

Yoshino Utako 芳野 詩子

2014a *Puyo Puyo: amitī to fushigi na tamago* ふよふよ アミティとふしぎなタマゴ [Puyo Puyo: Amitie und das merkwürdige Ei]. Tokio: Kadokawa.

2014b *Puyo Puyo: minna no yume, kanaeru yo!?* ふよふよ みんなの夢かなえるよ!? [Puyo Puyo: Werden all unsere Träume wahr!?. Tokio: Kadokawa.

2015 *Puyo Puyo: shigu no himitsu* ふよふよ シグのヒミツ [Puyo Puyo: Sigs Geheimnis]. Tokio: Kadokawa.

2016 *Puyo Puyo: satan no supēsu yūenchi* ふよふよ サタンのスペース遊園地 [Puyo Puyo: Satans Weltraum-Vergnügungspark]. Tokio: Kadokawa.

2017 *Puyo Puyo: amitī to ai no shojo!?* ふよふよ アミティと愛の少女!? [Puyo Puyo: Amitie und das Liebesmädchen!?. Tokio: Kadokawa.

Zhai Yida

2017 „Values of deference to authority in Japan and China“, *International Journal of Comparative Sociology* 58/2: 120-139.

Zimmerman, Eric

2013 *Manifesto for a Ludic Century*. Essay. https://jakoblacour.com/wp-content/uploads/2013/10/Manifesto_for_a_Ludic_Century.pdf (14.9.2024).

Anhang 1 – Fragenkatalog

Generelle Fragen/Leitfragen

- Wie werden Macht und Autorität im Text des Spiels (sowohl narrativer Text als auch Sachtext) bewertet?
- Wie werden Macht und Autorität im Spiel konstruiert? Welche Arten des Machtkapitals (im Methodenteil aufgelistet) werden dezidiert angesprochen, welche sind implizit vorhanden?
- Verhelfen Macht und Autorität zu Vorteilen? (Sowohl für den Spieler als auch für die Figuren)
- Erzeugen die eigene Macht und Autorität Nachteile? (Sowohl für den Spieler als auch für Figuren)
- Wie wirken sich die verschiedenen Machtarten aufeinander aus? Wird Magie als “wichtiger” angesehen als physische Kraft, bedeutet weniger Wissen auch geringerer sozialer Status, etc.?

Fragen zur durch sozialen Status bedingten Macht der Figuren

- Welche Arten des sozialen Status werden für die Figur deutlich gemacht: Alter, Herkunft, Reichtum, Geschlecht, Schönheit (durch andere wahrgenommen)?
- Kann der soziale Status der Figur aus ihrer audiovisuellen Darstellung (Charakterdesign, Kampfanimationen, Gesichtsausdrücke, Stimme, Hintergrundmusik) abgeleitet werden?
- Spiegelt sich der soziale Status der Figur auf der ludologischen Ebene (Gegenstände im Besitz der Figur, Kampftechniken der Figur, Statistiken der Figur) wider?
- Hat die Figur Eigenheiten, die auf ihren sozialen Status schließen lassen?
- Kann die Figur aufgrund ihres sozialen Status Autorität auf andere Figuren ausüben, bzw. wird auf die Figur aufgrund ihres sozialen Status Autorität durch andere ausgeübt?
- Wird der soziale Status der Figur von anderen ignoriert oder missachtet? Wann und warum?
- Wie wichtig ist der soziale Status für das Selbstbild der Figur?
- Wie bewerten andere Figuren den sozialen Status der Figur?

Fragen zur durch magische Kraft bedingten Macht der Figuren

- Wird das Ausmaß an magischer Kraft, über das die Figur verfügt, im Spiel deutlich gemacht? Wie?
- Wird das auf der narrativen Ebene dargestellte Ausmaß der magischen Kraft der Figur im Spielverlauf ludologisch widergespiegelt? Wie? (Statistiken, Computersteuerung der Figur, anwendbare magische Fähigkeiten)
- Bleibt bei einer Figur, der im Text des Spiels große magische Kraft zugesprochen und bei der diese Kraft auch ludologisch widergespiegelt wird, dieser Vorteil im Kampf auch dann erhalten, wenn sich die Figur unter der Kontrolle des Spielers befindet?

- Spiegelt die audiovisuelle Darstellung der Figur (Charakterdesign, Kampfanimationen, Gesichtsausdrücke, Stimme, Hintergrundmusik) die ihr zugesprochene magische Kraft wider?
- Kann die Figur aufgrund ihrer magischen Kraft Autorität auf andere Figuren ausüben, bzw. wird auf die Figur aufgrund ihrer magischen Kraft Autorität durch andere ausgeübt?
- Wird die magische Kraft der Figur von anderen gefürchtet bzw. fürchtet sie Figuren mit größerer magischer Kraft? Warum bzw. warum nicht?
- Wie wichtig ist das eigene Ausmaß an magischer Kraft für das Selbstbild der Figur?
- Wie bewerten andere Figuren die magische Kraft der Figur?

Fragen zur durch physische Kraft bedingten Macht der Figuren

- Wird das Ausmaß an physischer Kraft, über die die Figur verfügt, im Spiel deutlich gemacht? Wie?
- Wird das auf der narrativen Ebene dargestellte Ausmaß der physischen Kraft der Figur im Spielverlauf ludologisch widergespiegelt? Wie? (Statistiken, Computersteuerung der Figur, zerstörerische Kraft ohne Magie)
- Bleibt bei einer Figur, der im Text des Spiels große physische Kraft zugesprochen und bei der diese Kraft auch ludologisch widergespiegelt wird, dieser Vorteil im Kampf auch dann erhalten, wenn sich die Figur unter der Kontrolle des Spielers befindet?
- Spiegelt die audiovisuelle Darstellung der Figur (Charakterdesign, Kampfanimationen, Gesichtsausdrücke, Stimme, Hintergrundmusik) die ihr zugesprochene physische Kraft wider?
- Kann die Figur aufgrund ihrer physischen Kraft Autorität auf andere Figuren ausüben, bzw. wird auf die Figur aufgrund ihrer physischen Kraft Autorität durch andere ausgeübt?
- Wird die physische Kraft der Figur von anderen gefürchtet bzw. fürchtet sie Figuren mit größerer magischer Kraft? Warum bzw. warum nicht?
- Wie wichtig ist das eigene Ausmaß an physischer Kraft für das Selbstbild der Figur?
- Wie bewerten andere Figuren die physische Kraft der Figur?

Fragen zur durch Wissen bedingten Macht der Figuren

- Welche dieser Arten des Wissens werden für die Figur deutend gemacht: Akademisches Wissen, obskures Wissen und Geheimnisse, kosmologisches Wissen (im Bezug auf das Narrativ der Spielwelt), für die persönlichen Interessen der Figur relevantes Wissen, breites Allgemeinwissen?
- Wird das Ausmaß an Wissen, über das die Figur verfügt, im Spiel deutlich gemacht? Wie?
- Spiegelt sich das Wissen der Figur in ihrer audiovisuellen Darstellung (Dialog, Stimme, Charakterdesign, Gesichtsausdrücke, Musik) wider? Wie?
- Bewahrt die Figur Geheimnisse? Wenn ja, wie wird dieses Verhalten von anderen Figuren bewertet, falls sie es bemerken? Wirkt es sich auf die Autorität der Figur aus?

- Bei einer Figur mit viel Wissen: Suchen andere Figuren bei ihr nach Rat?
- Bei einer Figur mit wenig Wissen: Wird das wenige Wissen durch andere Figuren als ein “Mangel” bewertet?
- Steht das Wissen der Figur mit dem Rest ihres Machtkapitals (sozial, magisch, physisch) in direkter Verbindung? Wie?
- Werden Figuren mit weniger Wissen eher oder weniger oft für ihre Fehler bestraft als Figuren mit mehr Wissen?

Fragen zur konstruierten Macht zwischen Spiel und Spieler

- Erlaubt das Spiel dem Spieler, schwierige Herausforderungen zu umgehen, z.B. durch Veränderung des Schwierigkeitsgrades oder durch das Überspringen schwieriger Sequenzen?
- Was ist die Rolle des Spielers? Wird die Rolle einer bestimmten Figur übernommen oder der Spieler als Außenstehender zur Spielwelt behandelt?
- Wie interagiert der Spieler mit der Spielwelt? Kann frei erkundet werden, oder befindet man sich auf vorgegebenen Bahnen?
- Falls der Spieler die Rolle einer bestimmten Figur übernimmt: Über welches Machtkapital verfügt diese Figur laut den figurenbezogenen Fragen?
- Welche Arten der Kontrolle übt der Spieler über eine gerade kontrollierte Figur aus? Wie einfach ist es, mit einer Figur mit wenig Machtkapital zu gewinnen, bzw. mit einer Figur mit viel Machtkapital zu verlieren?
- Welche Fähigkeiten verlangt das Spiel dem Spieler ab, um fortzuschreiten? Sind Übung, Geschwindigkeit, Reflexe, strategisches Denken, und Geduld springende Punkte? Spielt Glück eine Rolle?
- Werden bessere Fähigkeiten belohnt? Wird ein Mangel an Fähigkeiten bestraft?
- Haben die Aktionen des Spielers Auswirkungen auf die Spielwelt, die in einem vollständigen Spieldurchgang kein unvermeidbarer Teil der Narrative sind? Welche?
- Sind Teile der Narrative optional und müssen gefunden werden? Wie werden diese „Geheimnisse“ dargestellt?
- Versucht das Spiel dem Spieler Wissen über es selbst zu vermitteln? Wenn ja, wie?
- Kann der Spieler den Angaben des Spieles vertrauen, verlässlich gestaltet zu sein, oder gibt es Geheimnisse bzw. versteckte Gefahren, denen der Spieler ohne Warnung begegnen kann?
- Gestaltet sich das Spiel gegen menschliche Spieler anders als gegen Computergegner? Wie?
- Wie werden menschliche Spieler vom Spiel dazu ermutigt, gegeneinander anzutreten?
- Werden menschliche Spieler dazu ermutigt, ihre Fähigkeiten miteinander zu vergleichen und zu konkurrieren?
- Gibt es Möglichkeiten zu „taunten“ (also sich nur mit den im Spiel vorhandenen Mitteln über den Gegner lustig zu machen bzw. ihn zu demütigen)?

- Gibt es Möglichkeiten, Fähigkeitsunterschiede zwischen Spielern auszugleichen? Sind diese effektiv?
- Kann sich die Figuren Auswahl auf den Spielverlauf und -Ausgang auswirken? Wie?

Anhang 2 – Tabelle der Veröffentlichungsgeschichte beider Spielereihen

Jahr	Spieletitel	Merkmale
1989	<i>Madō Monogatari Episode II: Carbuncle</i> (魔導物語 EPISODE II CARBUNCLE)	Veröffentlicht in <i>DiscStation#SP5</i> , Prototyp des zweiten Kapitels von <i>Madō Monogatari 1-2-3</i>
1990	<i>Madō Monogatari 1-2-3</i> (魔導物語 1-2-3)	Erstes Spiel der Reihe
1991	<i>Puyo Puyo</i> (ぷよぷよ, MSX-2)	Erstes Spiel der Reihe
1992	<i>Puyo Puyo</i> (ぷよぷよ, Arcade)	Erster Einsatz von <i>manzai demo</i> um eine Geschichte zu erzählen
1993	<i>Nazo Puyo</i> (なぞぷよ)	Rätselspiel
	<i>Nazo Puyo 2</i> (なぞぷよ 2)	Rätselspiel
	<i>Madō Monogatari A-R-S</i> (魔導物語 A・R・S)	Direkter Nachfolger zu <i>Madō Monogatari 1-2-3</i> . Das Spiel ist in drei Kapitel aufgeteilt, wovon jedes den Ursprung einer wichtigen Figur aus <i>Monogatari 1-2-3</i> erzählt
1994	<i>Nazo Puyo: Arle no Roux</i> (なぞぷよ アルルのルー)	Rätselspiel
	<i>Puyo Puyo Tsū</i> (ぷよぷよ通)	Kassenschlagers, der sich bereits im folgenden Monat zu einem der vier meistgespielten Arcade-Automat Japans entwickelte (<i>Game Machine</i> 1994:25). Die Spielregeln von <i>Puyo Puyo Tsū</i> wurden gegenüber dem originalen <i>Puyo Puyo</i> in einigen Aspekten überarbeitet und verändert und erlauben dem Spieler, gegnerische Angriffe mit den eigenen Ketten abzuwehren, was im originalen <i>Puyo Puyo</i> unmöglich war. Die Spielregeln, welche bis heute unter dem Namen „Tsū Regeln“ (通ルール) bekannt sind, gelten als die Standardregeln von <i>Puyo Puyo</i> . Offizielle <i>Puyo Puyo</i> -Turniere, welche es seit 1995 in Japan gibt, werden bis heute fast ausschließlich nach diesen Regeln abgehalten.
	<i>Madō Monogatari: Michikusa Ibun</i> (魔導物語 道草異聞)	Wurde über das <i>DiscStation</i> Magazin veröffentlicht. Vorgeschichte zu <i>Puyo Puyo</i> (1992)
1995	<i>Super Nazo Puyo: Rulue no Roux</i> (す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー)	Rätselspiel mit Story Modus
1996	<i>Super Nazo Puyo Tsu: Rulue no Tetsuwan Hanjōki</i> (すーぱーなぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記)	Rätselspiel mit Story Modus
	<i>Madō Monogatari: Hanamaru Daiyōchienji</i> (魔導物語 はなまる大幼稚園児)	Stark erweiterte Nacherzählung des ersten Kapitels von <i>Madō Monogatari 1-2-3</i> mit komplett veränderten Spielmechaniken. Erste Spiel der <i>Madō Monogatari</i> -Reihe, das als ein „Puyo Puyo RPG“ vermarktet wurde.
	<i>Puyo Puyo SUN</i> (ぷよぷよ SUN)	Nachfolger zu <i>Puyo Puyo Tsū</i> . Führt die Sun-Regeln ein.
	<i>Madō Monogatari: Hachamecha Kimatsu Shiken</i>	Wurde über das <i>DiscStation</i> Magazin veröffentlicht

	(魔導物語 はちゃめちゃ期末試験, 1996, Windows)	
1997	<i>Madō Monogatari: Madōshi no Tō</i> (魔導物語 魔導師の塔, 1997, Windows)	Wurde über das <i>DiscStation</i> Magazin veröffentlicht
1998	<i>Wakuwaku Puyo Puyo Dungeon</i> (ワクワクぷよぷよダンジョン) <i>Madō Monogatari</i> (魔導物語)	Roguelike-RPG im Stil der <i>Fushigi no Dungeon</i> -Reihe von Chunsoft. Dem Namen entgegen hat dieses Spiel in Sachen Spielablauf und -Mechaniken weit mehr mit <i>Madō Monogatari</i> als dem Rest der <i>Puyo Puyo</i> -Reihe gemein. RPG mit sichtbaren numerischen Statistiken und relativ langer Spielzeit. Das Spiel wurde als ein einfaches RPG in der Welt von <i>Puyo Puyo</i> , das jeder spielen kann, vermarktet (Compile 1998: Klappentext)
1999	<i>Puyo Puyon</i> (ぷよぷよ〜ん) <i>Puyo Puyo Da! featuring Ellena System</i> (ぷよぷよ DA! -featuring ELLENA System-) <i>Puyo Puyo Gaiden: Puyo Wars</i> (ぷよぷよ外伝 ぷよウォーズ)	Nachfolger zu <i>Puyo Puyo SUN</i> Musikspiel ohne Story-Modus Strategie-RPG Spiel, dessen Handlung auf einem anderen Planeten als der Rest der bisherigen <i>Puyo Puyo</i> -Reihe stattfindet und sich mit dem Rest der Reihe keine Figuren teilt.
2000	<i>Arle no Bōken: Mahō no Jewel</i> (アルルの冒険 まほうのジュエル) <i>Puyo Puyo Box</i> (ぷよぷよ BOX)	RPG im Stil von Pokémon Enthält <i>Puyo Puyo</i> (1992), <i>Puyo Puyo Tsū</i> und einen neuen Story-Modus mit RPG-Elementen, in dem die Spielwelt frei erkundet werden kann.
2001	-SEGA übernimmt die Rechte zu Puyo Puyo- <i>Minna de Puyo Puyo</i> (みんなでぷよぷよ)	Auf Mehrspieler-Funktionen ausgelegtes Spiel mit Story-Modus für den Nintendo GameBoy Advance.
2003	<i>Puyo Puyo Fever</i> (ぷよぷよフィーバー)	Audiovisuelle und Spielregel-technische Generalerneuerung der <i>Puyo Puyo</i> -Reihe. Führt die Fieber-Regeln ein. Außer Arle und Carbuncle treten keine bisher bekannten Figuren auf, der Story-Modus wird von neuen Figuren angeführt.
2005	<i>Puyo Puyo Fever Chū</i> (ぷよぷよフィーバー チュー!)	Nachfolger zu <i>Puyo Puyo Fever</i>
2007	<i>Puyo Puyo! 15th Anniversary</i> (ぷよぷよ! Puyo Puyo 15th Anniversary)	Veröffentlichung zur Feier des 15. Jubiläums. Mehrere Figuren aus den Spielen vor <i>Puyo Puyo Fever</i> kehren im Story-Modus zurück und sind spielbar.
2009	<i>Puyo Puyo 7</i> (ぷよぷよ 7)	Nachfolger zu <i>Puyo Puyo! 15th Anniversary</i> Neue Figuren und eine fiktionalisierte Version des Planeten Erde werden vorgestellt. Bisherige Figuren bleiben erhalten.
2011	<i>Puyo Puyo!! 20th Anniversary</i> (ぷよぷよ!! Puyopuyo 20th anniversary)	Nachfolger zu <i>Puyo Puyo 7</i> und Veröffentlichung zur Feier des 20. Jubiläums.
2012	<i>Drama CD: Puyo Puyo</i> ドラマ CD ぷよぷよ <i>Drama CD: Puyo Puyo VOL.2</i> ドラマ CD ぷよぷよ VOL.2	Hörspielsammlung Hörspielsammlung

2013	<i>Puyo Puyo!! Quest</i> (ぷよぷよ!!クエスト) <i>Drama CD: Puyo Puyo VOL.3</i> ドラマ CD ふよぷよ VOL.3 <i>Drama CD: Puyo Puyo VOL.4</i> ドラマ CD ふよぷよ VOL.4	Spiel für Smartphones. Kann nur mit Internetverbindung gespielt werden Hörspielsammlung Hörspielsammlung
2014	<i>Puyo Puyo Tetris</i> (ぷよぷよテトリス) <i>Drama CD: Puyo Puyo VOL.5</i> ドラマ CD ふよぷよ VOL.5 <i>Puyopuyo – amitī to fushigi na tamago</i> (ふよぷよ アミティとふしぎなタマゴ) <i>Puyopuyo – minna no yume, kanaeru yo!?</i> (ふよぷよ みんなの夢、かなえるよ!?)	Crossover mit <i>Tetris</i>. Dieser Umstand wird im Story-Modus des Spiels thematisiert. Hörspielsammlung Kinderroman Kinderroman
2015	<i>Puyopuyo – shigu no himitsu</i> (ふよぷよ シグのヒミツ)	Kinderroman
2016	<i>Puyo Puyo Chronicle</i>(ふよぷよクロニクル) <i>Drama CD: Puyo Puyo VOL.6</i> ドラマ CD ふよぷよ VOL.6 <i>Drama CD: Puyo Puyo VOL.7</i> ドラマ CD ふよぷよ VOL.7 <i>Drama CD: Puyo Puyo VOL.8</i> ドラマ CD ふよぷよ VOL.8 <i>Puyopuyo – satan no supēsu yūenchi</i> (ふよぷよ サタンのスペース遊園地)	Nachfolger zu <i>Puyo Puyo!! 20th Anniversary</i>. Enthält eine Story-Modus mit RPG-Elementen, in dem die Spielwelt frei erkundet werden kann. Hörspielsammlung Hörspielsammlung Hörspielsammlung Kinderroman
2017	<i>Puyopuyo – amitī to ai no shōjo!?</i> (ふよぷよ アミティと愛の少女!?)	Kinderroman
2018	<i>Puyo Puyo eSports</i> (ふよぷよ e スポーツ)	Turnier-Standard bei offiziellen <i>Puyo Puyo</i> -Wettbewerben. Es kann entweder nach den Tsū-Regeln oder Fieber-Regeln gespielt werden. Es gibt keinen Story-Modus.
2020	<i>Puyo Puyo Tetris 2</i> (ふよぷよテトリス 2)	Direkter Nachfolger zu <i>Puyo Puyo Tetris</i> , der die Handlung dieses Titels fortführt.
2024	<i>Puyo Puyo Puzzle Pop</i> (ふよぷよパズルポップ) <i>Madō Monogatari: Fia to Fushigi na</i>	Veröffentlichung für die abonnierbare Videospiele Plattform Apple Arcade für Geräte der Firma Apple. Story- Modus wurde episodisch im Zwei-Monats-Takt veröffentlicht.

	<i>Gakkō</i> (魔導物語 フィアと不思議な学校)	Das erste im ursprünglichen Universum der Spiele angesiedelte <i>Madō Monogatari</i> -Spiel in zwei Jahrzehnten. Veröffentlichung geplant für November 2024.
--	-----------------------------------	--

Anhang 3 – Aufnahmen der Spieldurchgänge

Aufnahmen einiger meiner Spieldurchgänge der *Puyo Puyo*- und *Madō Monogatari*-Spiele können als *video on demand* auf *YouTube* unter dem folgenden Link angesehen werden:

https://youtube.com/playlist?list=PL9mx7cOd8d-1cf5S2Ds9XL_8H_YjWnnpO&si=xQN1ArhIKcwI8P93

Während in einigen dieser Videos für das bessere Verständnis der Zuseher der Text entweder mündlich übersetzt wird, oder englische Übersetzungen der Spiele verwendet werden, bezieht sich diese Arbeit ausschließlich auf die japanischen Versionen.