



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Begegnung in 3D: Über Konstruktion und Bedeutung des
Verhältnisses zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ in
japanischen Computerspielen“

verfasst von / submitted by

Christina Gmeinbauer, BA

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

Wien, 2017 / Vienna 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 843

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Japanologie UG2002

Betreut von / Supervisor:

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

Inhalt

1. Einleitung	6
2. „Press start to play“ – Grundlegendes zum Thema dieser Arbeit	10
2.1. <i>Game Studies</i> – Wo Computerspiele für die Forschung relevant werden.....	11
2.2. Von <i>Pong</i> über Famicom in die ganze Welt – Die Entstehung des Computerspiels	16
2.3. Aneignung, Adaption und Lokalisierung – Kulturaustausch als Grundlage der Computerspielindustrie.....	18
2.4. Das Fantastische als das abstrahierte ‚radikal Fremde‘ – Was wir von Fremdbegegnungen in Computerspielen lernen können	23
2.5. How to Play – Über Intermedialität und eine ihr angemessene Untersuchungsmethode	28
3. Analyse der Spiele.....	31
3.1. <i>Fire Emblem: Sōen no kiseki</i> und <i>Akatsuki no megami</i>	34
3.1.1. Analyse der Handlung.....	35
3.1.1.1. Handlung	37
3.1.1.2. Vorgeschichte der Handlung	39
3.1.1.3. Die Dichotomie Raguzu und Beoku.....	42
3.1.1.4. Formens des Umgangs zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘	46
3.1.1.5. Erzählperspektive	49
3.1.1.6. Motivationen der ProtagonistInnen und AntagonistInnen	49
3.1.1.7. Ikes Rolle als friedensstiftender Vermittler	50
3.1.1.8. Fremdenfeindlichkeit als Gegner	53
3.1.1.9. Zwischenfazit	54
3.1.2. Einsatz von Filmmaterial, Architektur und Spielregeln.....	56
3.1.2.1. Filmische Stilmittel	56
3.1.2.2. Architektur	58
3.1.2.3. Spielregeln.....	59
3.1.2.4. Belohnungen und Bestrafungen	60
3.1.3. Möglichkeiten der Interaktivität	62
3.1.4. Fazit.....	64
3.2. <i>Tales of Symphonia</i>	66
3.2.1. Analyse der Handlung.....	67
3.2.1.1. Handlung	69

3.2.1.2. Vorgeschichte der Handlung	71
3.2.1.3. Die Dichotomie Menschen und Halbelfen	73
3.2.1.4. Formen des Umgangs zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘	76
3.2.1.5. Erzählperspektive	78
3.2.1.6. Motivationen der ProtagonistInnen und AntagonistInnen	79
3.2.1.7. Die ProtagonistInnen als Gruppe, in der das ‚Fremde‘ akzeptiert wird.....	81
3.2.1.8. Die Halbelfen als Gegner	84
3.2.1.9. Zwischenfazit	85
3.2.2. Einsatz von Filmmaterial, Architektur und Spielregeln.....	87
3.2.2.1. Filmische Stilmittel	87
3.2.2.2. Architektur	89
3.2.2.3. Spielregeln.....	90
3.2.2.4. Belohnungen und Bestrafungen	91
3.2.3. Möglichkeiten der Interaktivität.....	93
3.1.4. Fazit.....	94
3.3. <i>Zeruda no densetsu: Mujura no kamen</i>	97
3.3.1. Analyse der Handlung.....	97
3.3.1.1. Handlung	99
3.3.1.2. Vorgeschichte der Handlung.....	100
3.3.1.3. Die Dichotomie ‚Mensch‘ und ‚Nicht-Mensch‘	102
3.3.1.4. Die Erkundung der Umgangsformen mit dem ‚Fremden‘	105
3.3.1.5. Erzählperspektive	108
3.3.1.6. Die Motivationen des Protagonisten und des Antagonisten.....	109
3.3.1.7. Links Rolle als ewiger Reisender.....	110
3.3.1.8. Die Qual, selbst ‚fremd‘ zu sein.....	112
3.3.1.9. Zwischenfazit	113
3.3.2. Einsatz von Filmmaterial, Architektur und Spielregeln.....	115
3.3.2.1. Filmische Stilmittel	116
3.3.2.2. Architektur	117
3.3.2.3. Spielregeln.....	119
3.3.2.4. Belohnungen und Bestrafungen	122
3.3.3. Möglichkeiten der Interaktivität.....	123
3.3.4. Fazit.....	124

4. Conclusio.....	126
Literaturverzeichnis.....	133
Computerspielverzeichnis	139
Anhang 1 – Fragenkatalog	142
Anhang 2 – Protokoll <i>Fire Emblem: Sōen no kiseki</i>	146
Anhang 3 – Protokoll <i>Fire Emblem: Akatsuki no megami</i>	164
Anhang 4 – Protokoll <i>Tales of Symphonia</i>	191
Anhang 5 – Protokoll <i>Zeruda no densetus: Mujura no kamen</i>	205
Anhang 6 – Abstract.....	209

1. Einleitung

Soziale Netzwerke, Smartphones, 3D-Brillen – die Welt der Technik bewegt sich mit rasanten Schritten vorwärts, und mit ihr entwickeln sich auch die Medien weiter, die wir konsumieren, durch die wir miteinander kommunizieren und die mittlerweile ganz natürliche Bestandteile unseres Lebens geworden sind. Hier ist auch das Computerspiel einzuordnen, das seinen Weg in die Wohnzimmer zahlreicher Haushalte weltweit gefunden hat.

An kaum einem anderen Medium lässt sich der technologische Fortschritt so gut nachverfolgen wie hier. Wurde *Tennis for Two* 1958 noch auf einem Oszilloskop angezeigt, verfügten die ersten Spiele der 1980er Jahre bereits über ein relativ hohes Niveau an Interaktivität und konnten mit bunten Pixel-Grafiken, die sich je nach Fall schon relativ flüssig über den Bildschirm bewegten, überzeugen. Die in den 1990er Jahren eingeführte 3D-Computergrafik war anfangs noch recht kantig anzusehen, bringt inzwischen aber regelrechte Meisterwerke der Animationskunst hervor. Nintendos aktuelle tragbare Spielekonsole, der Nintendo 3DS, verfügt sogar über eine Möglichkeit, die darauf gespielten Spiele in einer tatsächlich dreidimensionalen Perspektive anzuzeigen. Die neueste technische Errungenschaft ist wohl aber ohne Zweifel die *Virtual Reality*, wie sie etwa bei Sonys PlayStation VR, die Ende 2016 erschien, zum Einsatz kommt: Durch das Tragen einer speziellen Brille kann man das Spielgeschehen so erleben, als wäre man selbst ein Teil davon. So ist die Tendenz zu erkennen, dass die Spiele immer realistischer und spektakulärer gestaltet werden. Jede technische Entwicklung bringt neue Möglichkeiten des Spielens mit sich – wie etwa andere Arten der Steuerung oder auch völlig neue Spielprinzipien und -genres.

Trotz dieses schon relativ lange andauernden Siegeszuges haben Computerspiele im wissenschaftlichen Bereich bis in die späteren 2000er Jahre nur wenig Beachtung geschenkt bekommen. Die sogenannten *Game Studies*, die sich inzwischen durchaus als eigene Forschungsrichtung herausgebildet haben, befassen sich mit unterschiedlichsten Aspekten rund um das digitale Spielen und haben eine große Bandbreite an Publikationen aus verschiedensten Perspektiven hervorgebracht. Obwohl japanische Spielekonzerne einen entscheidenden Beitrag zur Entwicklung des Computerspiels geleistet haben und nach wie vor zwei der drei weltweit bekanntesten Konsolenhersteller ihren Hauptsitz in Japan haben, bleibt das Thema im Bereich der Japanologie – und vor allem in kulturwissenschaftlicher Hinsicht – nahezu unangetastet. Zwar lässt sich in letzter Zeit auch hier ein Umdenken feststellen, doch erweist sich die Quellenlage im Vergleich zu anderen Forschungsdisziplinen wie etwa der Pädagogik als noch recht dünn. Es ist daher notwendig, sich generell die Frage zu stellen, welche Bedeutung

Computerspiele für die Japanologie haben, wie sie erforscht werden und welchen Nutzen wir daraus ziehen können.

Sowohl in Japan als auch in Amerika oder in Europa werden Computerspiele im öffentlichen Diskurs oft als Ursache für unbegreifliche Gewaltverbrechen – meist durch Jugendliche verübte Amokläufe – betrachtet. Aus welchen Meinungen sich dieser Diskurs zusammensetzt, wurde bereits an anderer Stelle ausführlich erklärt (vgl. Kaiser 2016) und soll nicht Thema dieser Arbeit werden. Was man allerdings nicht verleugnen kann, ist die Tatsache, dass Computerspiele, so wie auch andere Medien, einen Einfluss auf ihre RezipientInnen ausüben können. So werden Computerspiele in den *Game Studies* nicht nur als technologische Artefakte, sondern auch als kulturelle Produkte definiert, die die Gesellschaft durch ihre Produktion und ihren Konsum beeinflussen (Crawford/Rutter zit. n. O’Hagan 2013:19). Wie in Büchern, Filmen oder Serien werden auch in Computerspielen Inhalte gestaltet, die wir als erfreulich oder ärgerlich, als rührend oder abstoßend empfinden können. Die Handlung eines Spiels kann uns befremdlich vorkommen und gegen unsere moralischen Grundsätze verstoßen, oder uns ‚das Richtige‘ tun und uns zu HeldInnen werden lassen. Computerspiele können Alternativen und neue Perspektiven aufzeigen und haben somit prinzipiell dieselben Möglichkeiten wie andere Medien, an Diskursen teilzunehmen und diese mitzubestimmen.

Dabei hebt sich das Computerspiel bereits seit den 1980er Jahren einerseits durch sein hohes Niveau an Interaktivität, andererseits aber auch durch seine Intermedialität von anderen Medien ab: Das Computerspiel, das überhaupt erst durch die Eingabe von Informationen zustande kommt und die Spielenden damit nicht nur zu ZuseherInnen, sondern auch zu AkteurInnen macht, setzt sich nicht nur aus textlichen oder bildlichen, sondern seit seiner Entstehungszeit zunehmend auch aus cinematischen, architektonischen und selbstverständlich spielerischen Elementen zusammen – und verfügt daher über andere Stilmittel, Inhalte zu erschaffen und zum Ausdruck zu bringen, als es z.B. beim Film der Fall ist.

Ein Diskurs, an dem in Japan Computerspiele ebenso teilnehmen wie andere Medien, ist die Reflexion über das ‚Fremde‘ und die Begegnung mit diesem. Seit der Öffnung Japans in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts herrscht ein reger kultureller Austausch zwischen Japan und dem ‚Westen‘, der sich unter anderem im Japonismus manifestierte und auch heute noch im Manga- und Anime-Boom seit Ende der 1990er Jahre spürbar wird. Die Begegnung mit dem ‚Fremden‘ beeinflusst aber auch die Werke von Literaten – von Mori Ōgai, der über seine Erfahrungen in Deutschland schrieb, bis Murakami Haruki, dessen Werke eine erkennbare Prägung durch die englische Sprache aufweisen. Auch auf der Ebene der Metaphern finden sich Beispiele für die Auseinandersetzung Japans mit dem Ausland, die auf den ersten Blick nicht

immer offensichtlich erscheinen müssen. So werden beispielsweise in *Godzilla* (ゴジラ, 1954) die Begegnung zwischen Japan und den USA thematisiert und die amerikanischen Atombombentests scharf kritisiert (vgl. Noriega 1987).

Computerspiele, die nicht selten große, oft fiktive Welten mit verschiedenen Völkern, Kulturen und politischen Systemen entwerfen, machen in dieser Hinsicht keine Ausnahme: Sie konstruieren simulierte Kontakte zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘, dessen Verhältnis sich oft als eine konträre Gegenüberstellung charakterisiert und daher in Form einer Dichotomie dargestellt wird. Unter der Annahme, dass eine Analyse von Spielen mit solchen Inhalten Rückschlüsse auf die Fragen zulassen, wie ‚Fremdes‘ konstruiert wird, welche Eigenschaften ihm zugeschrieben werden und welche Vorstellungen dazu existieren, was für Konsequenzen die Begegnung mit ihm nach sich zieht, habe ich für die hier vorliegende Arbeit vier japanische Computerspiele – zwei Einzelspiele und ein Spiel mit Fortsetzung – ausgewählt, die alle aus dem Fantasy-Bereich stammen und das Thema der Fremdbegegnung auf unterschiedliche Weise gestalten.

Der Kontakt mit dem ‚Fremden‘ zieht sich inhaltlich wie ein roter Faden durch diese Spiele. So wird bei *Fire Emblem: Sōen no kiseki* (ファイアーエムブレム蒼炎の軌跡 int. *Fire Emblem: Path of radiance*, 2005)¹ und dessen Fortsetzung *Akatsuki no megami* (暁の女神 int. *Radiant dawn*, 2007) ein tierisches Volk von den Menschen unterdrückt und versklavt und kann schlussendlich durch die Mithilfe des Protagonisten eine gleichgestellte Position unter den anderen Völkern erlangen. In *Tales of Symphonia* (テイルズオブシンフォニア, 2003) existieren dagegen zwei Parallelwelten, die sich durch ihren Reichtum und technologischen Fortschritt stark voneinander unterscheiden. In der ärmeren Welt werden die Menschen von sogenannten Halbelfen ausgebeutet und wie Tiere gehalten, während in der reicheren Welt die Halbelfen von den Menschen unterdrückt werden. Durch den Einsatz der ProtagonistInnen gelingt es, Frieden zwischen allen Beteiligten zu stiften und die beiden Welten miteinander zu vereinen. Im Gegensatz zu diesen beiden sehr konfliktreichen Spielinhalten leben die Völker in *Zeruda no densetsu: Mujura no kamen* (ゼルダの伝説: ムジュラの仮面 int. *The legend of Zelda: Majora's mask*, 2000), friedlich nebeneinander – doch kann der Protagonist sich nur dann richtig mit ihnen unterhalten und im Spiel vorankommen, wenn er entsprechende Masken trägt und so jeweils zu einem Teil dieser Völker wird.

¹ Die Titel japanischer Spiele werden stets zunächst in Originalsprache angegeben, gefolgt von der internationalen Bezeichnung oder einer Übersetzung. Eindeutig aus ‚westlichen‘ Sprachen stammende Titel werden dementsprechend transkribiert.

In allen Spielen wird das Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ entlang von Dichotomien konstruiert. Doch welche Mittel werden verwendet, um eine Einteilung in diese Kategorien überhaupt erst möglich zu machen, und: Ist diese statisch, oder lassen sich während des Spielverlaufs Veränderungen beobachten? Durch eine Analyse der ausgewählten Spiele soll eine Aussage darüber getroffen werden, auf welche Art und Weise die Spiele das ‚Fremde‘ und das ‚Eigene‘ konstruieren, in welches Verhältnis beide zueinander gesetzt und welche Themen in diesem Zusammenhang angesprochen werden. Es wird davon ausgegangen, dass bestimmte Idealvorstellungen oder dystopische Gesellschaftskonstruktionen vorgestellt werden, die im Spielverlauf bewertet werden, wodurch die Spiele klar Stellung zum jeweils gezeigten Umgang mit dem ‚Fremden‘ beziehen. Da Computerspiele grundsätzlich eine größere Einbindung der Spielenden in die Handlung erfordern als beispielsweise Filme oder Literatur, ist anzunehmen, dass sie auch größeren Einfluss auf die Meinungen und Verhaltensweisen des Publikums ausüben können – weshalb der Untersuchung und dem Verstehen von Computerspielinhalten eine besonders große Bedeutung zugeschrieben werden kann.

Um eine genaue Auseinandersetzung mit dem Thema zu ermöglichen, werden daher im Folgenden zunächst die *Game Studies* und das Medium Computerspiel einleitend vorgestellt. Dabei wird ein besonderer Fokus auf Theorien der Intermedialität gelegt, die für die gewählte Methode nach Danny Kringiel (2009) als besonders verständnisfördernd identifiziert wurden. Des Weiteren werden Theorien aus der Fremdheitsforschung vorgestellt, wobei hier der Schwerpunkt auf Theorien über das ‚Fremde‘ in der Fantastik und das ‚radikal Fremde‘, das sich durch seine ‚Fremdheit‘, aber nicht durch seine Zugehörigkeit zu einem bestimmten, real existierenden Kollektiv definieren lässt, gelegt wird. Die Spiele werden in Bezug auf ihr Narrativ, die cyberdramatische Figurenentwicklung und weitere Darstellungsmittel des Computerspiels wie Filmausschnitte, Spielregeln und -architektur untersucht. Dabei wird speziell auch auf die Interaktivität der Spiele und mögliche Lerneffekte eingegangen, da durch die Einbindung der interaktiven Elemente vermutlich am meisten Einfluss auf die Spielenden ausgeübt werden kann. Eine vergleichende Zusammenfassung soll schließlich Aufschluss darüber geben, wie sich die Konstruktion und Entwicklung der Dichotomie zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ in den einzelnen Spielen jeweils vollzieht und mit welchen Botschaften genau sich die Spielenden daher in diesem Zusammenhang auseinandersetzen.

Diese Arbeit soll sich nicht mit den Auswirkungen von Computerspielen auf die Spielenden befassen. Sie will nicht untersuchen, ob sie durch das Spielen bestimmter Spiele bessere oder schlechtere Umgangsformen gegenüber dem ‚Fremden‘ entwickeln als andere. Es geht auch nicht darum, festzustellen, unter welchen Voraussetzungen Entscheidungen in der

Entwicklungsphase getroffen werden und ob die Verantwortlichen aktiv an einem bestimmten Diskurs teilnehmen wollen oder nicht. Die ausgewählten Spiele sind so, wie sie nun einmal sind, auf dem Markt und besitzen damit für sich genommen eine gewisse Aussagekraft. Es soll daher vielmehr am Beispiel der Gestaltung des Themas „Umgang mit dem ‚Fremden‘“ ein Einblick in die Ausdrucksmöglichkeiten und die Diskursfähigkeit von Computerspielen gegeben werden. Denn besonders in der heutigen Zeit, wo ein regelrechtes Überangebot an medialen Darstellungsformen existiert, ist es umso wichtiger, gerade die noch weniger erforschten, neuen Medien effektiv zu untersuchen, um sie besser zu verstehen, einen Umgang mit ihnen zu erlernen und nachfolgende Generationen darauf vorzubereiten.

2. Press start to play – Grundlegendes zum Thema dieser Arbeit

Um sich wissenschaftlich mit Computerspielen auseinanderzusetzen, ist es notwendig, sich nicht nur mit dem Medium selbst, sondern auch mit dem recht umfangreichen Forschungsstand zu beschäftigen, den die *Game Studies* bereits hervorgebracht haben. Das folgende Kapitel soll daher einen kurzen Überblick über die Forschungsmethoden, -theorien und die bisherigen Ergebnisse der *Game Studies* ermöglichen. Des Weiteren wird mit besonderem Fokus auf den japanischen Kontext die bisherige Entwicklung des Mediums Computerspiel erläutert und in diesem Zusammenhang im Speziellen auf die vor dem Hintergrund der Globalisierung stattfindenden Prozesse des kulturellen Austausches eingegangen. Diese hängen unmittelbar mit dem Thema dieser Arbeit zusammen, da davon ausgegangen wird, dass sie unter anderem Einfluss auf die gewählte Art der Darstellung von ‚Fremdheit‘ nehmen. Da die Handlungen aller ausgewählten Spiele dem Fantasy-Genre zuzuordnen sind und die als ‚fremd‘ erkannten Figuren den ‚Menschen‘ in den Spielen gegenübergestellt werden, werden neben einer kurzen Beschreibung von Fremdheitstheorien auch Ansätze zur Konzeption des Fantastischen, das in dieser Arbeit als das ‚radikal Fremde‘ verstanden wird, vorgestellt: Dieses kann nicht nur von Mitgliedern eines bestimmten, kulturellen Umfeldes, sondern prinzipiell als ‚fremd‘ erkannt werden, wodurch eine Auseinandersetzung mit einer ‚reinen‘ Form von ‚Fremdheit‘ ermöglicht wird. Es wird daher davon ausgegangen, dass die Spiele trotz ihrer japanischen Herkunft den Umgang mit dem ‚Fremden‘ nicht nur in einem japanischen Umfeld, sondern *per se* thematisieren. Schließlich soll dieses Kapitel auch Einblick in die gewählte Methode für die Analyse der Spiele geben, die in den darauffolgenden Abschnitten erfolgt.

2.1. *Game Studies* – Wo Computerspiele für die Forschung relevant werden

Die *Game Studies* sind eine relativ junge Forschungsdisziplin, die sich etwa ab den 1990er Jahren zu formieren begonnen hat und besonders in den letzten zehn Jahren einen großen Interessensanstieg verzeichnen kann (Beil 2013:2 und Beil *et al.* 2015:7): Seit 2001 das Online Journal *Game Studies* (vgl. Gamestudies.org 2017) und im Folgejahr die *Digital Games Research Association* (DiGRA) gegründet wurde, konnte das Fach kontinuierlich weiterwachsen (Beil 2013:21). Nachdem einige deutsche Universitäten bereits Schwerpunkte auf die Computerspielforschung gelegt hatten, wurde 2014 am Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln die erste Professur für *Game Studies* im deutschsprachigen Raum eingerichtet (Beil *et al.* 2015:8), und immer häufiger stattfindende Konferenzen fördern nach und nach das Verständnis, dass Computerspiele durchaus zu relevanten Untersuchungsgegenständen werden können. Auch in Japan, wo digitale Spiele bereits seit den 1980er Jahren einen nicht zu vernachlässigenden Bestandteil von Wirtschaft und Kultur darstellen, sind diese Entwicklungen erkennbar: 1996 wurde die Computer Entertainment Software Association (CESA, jap. Konpyūta entāteinmento kyōkai コンピュータエンターテインメント協会) gegründet, die seither das Spielverhalten der japanischen Bevölkerung in Weißbüchern (*gēmu hakusho* ゲーム白書) erfasst und in den Kontext des weltweiten Konsums setzt. Des Weiteren versucht die CESA, die Erforschung von Computerspielen in Japan zu fördern, und veröffentlicht regelmäßig kleinere Publikationen. 2006 wurde außerdem die DiGRA JAPAN gegründet, die seit 2007 das *Journal of Digital Games Research* herausgibt, um speziell die Computerspielforschung in Japan zu fördern (Baba 2007:1). Schließlich ist auch das seit 2011 bestehende Computerspielforschungszentrum der Ritsumeikan Universität (Ritsumeikan Daigaku gēmu kenkyū sentā 立命館大学ゲーム研究センター) zu nennen, die erste wissenschaftliche Institution in Japan, die Computerspiele erforscht und einen Schwerpunkt auf Zusammenarbeit mit ausländischen ForscherInnen legt (Yoshida 2013:93–94). In diesem Kontext ist auch auf eine Initiative an der Universität Leipzig hinzuweisen, die sich seit 2015 mit der Erforschung japanischer Computerspiele auseinandersetzt. Von einer generellen Institutionalisierung kann dennoch sowohl im deutschen als auch im japanischen Sprachraum noch nicht gesprochen werden – oder, anders gesagt: „Game Studies bleiben [...] in vielen Fällen ein akademischer ‚Liebhaberdiskurs‘, ein ‚zweites Standbein‘, das neben dem ‚offiziellen‘ Forschungsinteresse existiert“ (Beil *et al.* 2015:8). Dennoch sind die *Game Studies* zumindest soweit etabliert, dass sie inzwischen nicht mehr die Notwendigkeit der Erforschung ihres Gegenstandes hinterfragen: Wurde in der Anfangszeit noch darüber debattiert, ob

Computerspiele Kunst sind, suchen die *Game Studies* heute gezielt nach Methoden und Kunsttheorien, um diese systematisch unter konkreten Fragestellungen zu untersuchen (Beil *et al.* 2015:12).

Die Gründe, warum ausgerechnet jetzt vielen ForscherInnen die Untersuchung von Computerspielen relevant erscheint, sind mannigfaltig: So wird etwa die wirtschaftliche Bedeutung von Computerspielen genannt, deren Einnahmen die der Filmindustrie inzwischen überholt haben und durch die die Spielebranche auch Einfluss auf andere Industrien nimmt², aber auch der technische und ästhetische Fortschritt, der sie für ein breiteres Publikum als noch vor 30 Jahren interessant macht (Wolf 2006:116). Doch ist auch den Spielenden ins Bewusstsein gedrungen, dass Computerspiele nicht nur wirtschaftlich oder technologisch, sondern auch kulturell und gesellschaftlich auf uns Einfluss nehmen können – was auch im öffentlichen Diskurs anerkannt wird³ (Yoshida 2016:218). Schließlich ist natürlich auch der Umstand ausschlaggebend, dass viele, die in ihrer Kindheit mit Computerspielen in Kontakt gekommen und mit diesen aufgewachsen sind, nun in der Forschung tätig sind und auch eine ganz persönliche Motivation haben, diese zu untersuchen (Wolf 2006:116 und Yoshida 2016:218).

Bei näherer Betrachtung der *Game Studies* fällt auf, dass es sich um ein multidisziplinäres Gefüge unterschiedlicher Herangehensweisen handelt, wo die verschiedensten Forschungsfelder aufeinandertreffen. Ihre Ansätze stammen unter anderem aus der Literatur-, Film- oder Medienwissenschaft, der Informatik oder der Kommunikationswissenschaft, oder auch aus der Pädagogik oder der Soziologie (Beil 2013:22). Sie können rezeptions- und produktionsästhetisch, aber auch empirisch-sozialwissenschaftlich sein (Beil 2013:21). Nicht selten kommt es auch vor, dass Spiele-DesignerInnen am wissenschaftlichen Diskurs teilnehmen oder zumindest von der Wissenschaft zitiert werden: Zu nennen wären hier beispielsweise Chris Crawford, oder, im japanischen Raum, Uemura Masayuki 上村雅之 und Saitō Akihiro サイトウアキヒロ. Während die Game-Design-Theorie vor allem untersucht, was bei der Herstellung beachtet werden sollte, um die Spielenden an das Spiel zu fesseln und so die Chancen für einen guten Verkauf zu erhöhen, befasst sich die sozialwissenschaftliche Forschung mit den Wirkungen des Spielens und die geisteswissenschaftliche Forschung mit der Ästhetik und der kulturellen Bedeutung von

² Dies trifft vor allem bei *media-mix*-Produkten zu und hat große Ähnlichkeiten mit beispielsweise der Anime- und Mangaindustrie.

³ Die von den Medien oft aufgegriffene Befürchtung, das Spielen gewalthaltiger Computerspiele führe zu aggressivem Verhalten der Spielenden, wird von den *Game Studies* zumeist als haltlos und kaum bis gar nicht belegbar abgelehnt (vgl. Beil 2013, Kringiel 2009). Einen guten Überblick über den Diskurs in Japan gibt beispielsweise Kaiser 2016.

Computerspielen (Beil *et al.* 2015:14–15). Diese Forschungsperspektiven entwickeln sich kontinuierlich weiter, wodurch es kaum möglich ist, eine alle Teilaspekte der *Game Studies* umfassende Einführung zu gewährleisten (Beil 2013: 2).

Ein grundlegendes Problem besteht bereits darin, dass man sich innerhalb der *Game Studies* bisher noch kaum über eine Benennung und Definition ihres Gegenstandes einig konnte (Freyermuth 2015:303): Während im englischen Sprachraum meist *video game* verwendet wird, werden die deutschen Bezeichnungen „Videospiel“ und „Computerspiel“ als Oberbegriff und manchmal sogar synonym verwendet; es lässt sich allerdings eine gewisse Tendenz feststellen, dass mit Videospielen meist jene Spiele gemeint werden, die an einer Konsole gespielt werden können⁴, und mit Computerspielen PC-Spiele⁵ gemeint sind (Beil 2013:4). Oft und besonders in jüngeren Quellen wird auch der Begriff „digitale Spiele“ bzw. *digital games* als Überbegriff verwendet (vgl. z.B. DiGRA). Auf Japanisch dagegen werden mit *bideo gēmu* ビデオゲーム (dt. „Videospiele“) zumeist Spielhallenspiele bezeichnet (die auch *gyōmu-yō geemu* 業務用ゲーム (dt. „Spiele für den Geschäftsgebrauch“) oder *ākēdo-yō gēmu* アーケード用ゲーム (dt. „Spielhallenspiele“) genannt werden), während *terebi gēmu* テレビゲーム (dt. „Fernsehspiele“) oder *katei-yō gēmu* 家庭用ゲーム (dt. „Spiele für den Haushalt“) als Bezeichnungen für zuhause spielbare Spiele geläufig sind (CESA 2005:44–45). Häufig werden hierzu sowohl im englischen und deutschen als auch im japanischen Sprachraum auch noch Spiele für tragbare Spielekonsolen, sogenannte *handhelds* oder *keitaigata gēmu* 携帯型ゲーム (dt. „tragbare Spiele“), gerechnet (CESA 2005:44). Neben diesen Überbegriffen kann es noch weitere Ausdifferenzierungen geben, die von der technischen Plattform, dem Spielmodus oder Zielgruppen abhängen können⁶. In allen drei Sprachräumen ist es üblich, auch die verkürzte Variante „Spiel“, *game* oder *gēmu* ゲーム zu verwenden – wobei hier Vorsicht geboten ist, da diese Begriffe auch für Karten- oder Brettspiele gebräuchlich sind (Seidl 2005:14). Eine kategorische Unterscheidung zwischen Video- und PC-Spielen zu machen erscheint zunächst nicht sinnvoll, da heutzutage viele Spiele ohnehin für mehrere Konsolen

⁴ Yoshida Hiroshi verweist in dem Zusammenhang auch darauf, dass „Videospiel“ auf die unter anderem visuelle Erfahrung des Mediums anspielt (Yoshida 2016:219–220). Bernhard Seidl betont damit den Bildschirm, der zur Wiedergabe notwendig ist – ähnlich wie bei einem Videorekorder (Seidl 2005:15).

⁵ Manche AutorInnen wollen mit dem Begriff „Computerspiel“ auch die Berechnungen, die im Hintergrund jedes Spiels von einem Computer durchgeführt werden, betonen (Beil 2013:4).

⁶ Beispiele dafür wären etwa die Bezeichnungen *browser games*, Konsolenspiele, Multiplayer-Spiele, Casual bzw. *hardcore games* (Beil 2013:5) bzw. *sueokigata gēmu* 据え置き型ゲーム (dt. „Spielekonsolen zum Aufstellen“), *monitā setsuzoku gēmu* モニター接続ゲーム (dt. „Spielekonsolen, die direkt mit einem Bildschirm verbunden werden“) oder *konshūma-yō gēmu* コンシューマ用ゲーム (dt. „Spiele für den Gebrauch durch Konsumentinnen“, im Gegensatz zu beispielsweise Spielhallenspielen) (CESA 2005:44).

sowie PC erscheinen und sich die Inhalte der verschiedenen Versionen kaum voneinander unterscheiden.

Der noch weniger gebräuchliche Begriff „digitales Spiel“ beschreibt wohl am besten die Eigenschaften, die unabhängig von ihrer Darstellungsform allen Produkten gemein sind: Wenn sie sich auch nicht vollkommen voneinander abgrenzen lassen, lässt sich doch meist zwischen Brettspielen und Computerspielen der Unterschied feststellen, dass letztere im digitalen Raum ausgeführt werden. Für die vorliegende Arbeit wurde dennoch die allgemeine Bezeichnung „Computerspiel“ gewählt, da sie in den deutschsprachigen *Game Studies* am häufigsten Verwendung findet.

Ähnlich facettenreich wie die Bezeichnungen sind auch die Inhalte von Computerspielen: Ein einfaches Spiel zum Zeitvertreib wie etwa *Solitaire*, ein Autorennspiel wie *Mario Kart*, aber auch ein bis zu hundert Stunden andauerndes RPG wie *Final Fantasy* kann als Computerspiel eingeordnet werden, obwohl sie sich thematisch stark voneinander unterscheiden. Computerspiele bedienen sich dabei auch vieler anderer Medien und stehen in Wechselwirkung mit diesen (Beil 2013:33). Sie können Bilder, Texte oder auch Filmsequenzen enthalten und diese in unterschiedlicher Weise mit ihren Spielregeln verknüpfen. So entstehen auch neue Mischformen der Medien, wie etwa Filme über Computerspiele, Computerspiele über Filme, oder neue Arten des Geschichtenerzählens in interaktiven Filmen⁷ oder Visual Novels⁸. Die Genre-Bildungen im Bereich der Computerspiele veranschaulichen ihre Komplexität noch weiter: So können sie durch ihre Inhalte, aber auch die Art der Steuerung, die Raumdarstellung oder den Spielmodus definiert werden (Beil 2013:39–40). Mit ebenso unterschiedlichen Methoden und Herangehensweisen untersuchen die *Game Studies* daher auch ihre Forschungsobjekte: Klassisch sind die Fragen nach Ludizität und Narrativität, aber auch Intermedialität, Design oder Konstruktionen wie Identität und Gender können dabei erforscht werden (Beil 2013:21). Dabei haben sich in der Vergangenheit auch Dichotomien ergeben, wie etwa der Streit zwischen Ludologen und Narratologen⁹, der vielleicht, wie Benjamin Beil annimmt, nicht so oppositionell beabsichtigt war, wie er sich heute nachvollziehen lässt (Beil 2013:27). Denn Computerspiele innerhalb solcher Dichotomien zu verorten verfehle die

⁷ Ein aktuelles Beispiel ist das Survival-Horror-Spiel *Until dawn* (2015). Die Spiele sind im Großen und Ganzen filmartig inszenierte, lineare Erzählungen – an einzelnen Stellen ist es allerdings möglich, in die Handlung einzugreifen und diese nachhaltig zu verändern.

⁸ Ähnlich wie bei interaktiven Filmen wird in diesen Spielen eine schriftlich festgehaltene Handlung durchgespielt, die durch bestimmte Entscheidungen abgewandelt werden kann. Das Genre ist vor allem in Japan beliebt – ein bekannteres Beispiel ist die Serie *Gyakuten saiban* (逆転裁判, intl. *Ace Attorney*, seit 2001).

⁹ Die Frage, über die man sich in Forscherkreisen hier uneinig war, war, ob das Computerspiel eher ein Spiel oder eine Erzählung ist – und mit welchen Methoden Spiele demnach untersucht werden sollten (Beil 2013:26).

Aufgabe der *Game Studies*, sich mit ihrer Hybridität auseinanderzusetzen (ebenda). Beil bringt es auf den Punkt, wenn er sagt:

Somit kann die eigentlich naheliegende Ausgangsfrage was ein Computerspiel ist, im Hinblick auf die zeitgenössische Gaming-Landschaft keineswegs eindeutig beantwortet werden – denn welche Charakteristik [...] des Computerspiels letztlich maßgeblich ist, hängt im hohen Maße von dem jeweiligen (disziplinären) Erkenntnisinteresse ab. [...] Es geht vielmehr darum [...], die Hybridität des Untersuchungsgegenstandes herauszuarbeiten, d.h. die ‚innere Spannung‘ zwischen spielerischen, narrativen, simulativen und anderen Elementen gerade als Quelle der ästhetischen Komplexität (und Faszination) des Computerspiels zu sehen – nicht als Sollbruchstelle, an der dieses noch junge Medium stetig zu scheitern droht. (Beil 2013:25)

Computerspiele müssen daher nicht nur je nach Erkenntnisinteresse, sondern auch je nach Inhalt unterschiedlich untersucht werden. Dies erklärt, warum es nicht ein bestimmtes Standardwerk oder eine spezielle Methodik für die Erforschung von Computerspielen geben kann.

Herausforderungen, denen sich die *Game Studies* momentan zu stellen haben, gehen über die Oppositionen Ludologie und Narratologie bereits weit hinaus. In vielen aktuellen Spielen wie *LittleBigPlanet* (2008), *Minecraft* (2009) oder *Super Mario Maker* (2015) werden etwa die Grenzen zwischen Spieleherstellern und Spielenden verwischt oder sogar aufgehoben (Beil 2013:78). Dabei handelt es sich nur um die Spitze des Eisberges von *Modding*, also der gezielten Veränderung und Anpassung von Spielinhalten durch Fans. Dabei können die visuellen Bestandteile, aber auch die Spielregeln, abgeändert werden, was mitunter künstlerische Ausmaße erreichen kann: Umsetzungen wie *Super Mario Clouds*, in dem lediglich der Hintergrund von *Super Mario* noch funktionstüchtig ist, oder *Glitchhiker*, welches sich während dem Spielen quasi ‚selbst zerstört‘, werden so zu unspielbaren Spielen (Beil 2013:67–68). Diese Art der „spielerischen Performativität“, die über das ursprüngliche Spielerlebnis hinausgeht, wird von den *Game Studies* unter dem Begriff *Gaming Culture* zusammengefasst (Beil 2013:22, 64). Dazu zählen etwa auch E-Sport, also professionelles Gaming zum Beispiel in Form von internationalen Meisterschaften (Beil 2013:64–65), aber auch *Serious Games*, also Spiele, die zum Lernen motivieren sollen (Beil 2013:65). Darüber hinaus ist das Computerspiel nicht nur auf Erzählung und Regelwerk zu reduzieren, da es über einen hohen Grad an Interaktivität verfügt: Ephemere Handlungen der SpielerInnen und die Art, wie ein Spiel gespielt wird, können es verändern, was neue methodische Herangehensweisen in der Forschung erforderlich macht (Abend/Beil 2015:53–54). Durch die ständige Veränderung und Ausdifferenzierung des Mediums selbst ist eine permanente Ausdehnung und Weiterentwicklung der Forschungsmethoden unerlässlich:

Und da es genauso wenig die Game Studies wie das Computerspiel gibt, ist eine solche disziplinäre Ausweitung der Forschung mehr als begrüßenswert – solange sie das Computerspiel in seiner Komplexität und Hybridität ernst nimmt [...]. Denn es sind gerade die – auf den ersten Blick nicht selten etwas skurril oder auch befremdlich anmutenden – Kombinationen ganz unterschiedlicher medialer Stilformen und Funktionslogiken in denen das Computerspiel erst sein volles Potenzial als neues Medium entfaltet. (Beil 2013:79)

2.2. Von Pong über Famicom in die ganze Welt – Die Entstehung des Computerspiels

Gundolf Freyermuth nennt vier Interessen, die im Zusammenhang mit der Spieleentwicklung Mitte des 20. Jahrhunderts standen: So stellte die Erforschung von künstlicher Intelligenz (K.I.), vor allem im Kontext der Robotik, neben der Möglichkeit von Simulationen für militärisches Training einen wichtigen Antriebsgrund dar. Des Weiteren gab es ein Interesse, mühsame Vorgänge von analogen Spielen zu beschleunigen und die Möglichkeiten, die neu entwickelten Computer auch spielerisch zu nutzen, auszuschöpfen (Freyermuth 2015:308). Als erstes Computerspiel wird in der Forschung oft *Tennis for Two* (1958) genannt. Hier wurde erstmals ein völlig neues Konzept extra für einen Computer ausgearbeitet – denn erste Überlegungen zu Computerspielen gab es bereits in den 1940er Jahren: Mit Schach, so erhoffte man sich, könne man die Möglichkeiten der K.I. besonders gut in Szene setzen (Freyermuth 2015:310). In der darauffolgenden Zeit wurden vor allem auf den Computern von Universitäten Spiele programmiert – ein berühmtes Beispiel ist etwa *Spaceware!* (1962) – die schnell unter den ProgrammiererInnen Verbreitung fanden und weiterentwickelt wurden (Beil 2013:8). Mit der Zeit wurde die nötige Technik leistbarer, und so verlagerte sich das Spielerlebnis in den 1970er Jahren von Universitätsrechnern in Spielhallen: Nachdem 1971 das erste kommerzielle Spielhallenspiel verkauft worden war (*Computer Space*), begann der Markt, mit dem Verkauf von *Pong* (1972) und der Gründung von Atari durch Nolan Bushnell zu boomen (Seidl 2005:18). Auch in Japan machte sich die steigende Nachfrage nach Spielhallenspielen bemerkbar: 1978 wurde das erste japanische Spielhallenspiel (*Space Invaders*) auf den Markt gebracht, das den sogenannten „Invader-Boom“ (*Inbēdā būmu* インベーダーブーム) auslöste und zu Beschränkungen für Kinder in Spielhallen führte (Hosoi *et al.* 2013:112–113). Kurze Zeit später erschien *Pac Man* (1980) – beide können heute als ‚Klassiker‘ bezeichnet werden (Beil 2013:9).

Parallel zum Spielhallenmarkt entwickelte sich auch der Markt für Spielekonsolen, die im Haushalt verwendet werden können: Ralph H. Baer brachte mit der Magnavox Odyssey

1972 die erste Videospielekonsole auf den Markt, dicht gefolgt von Bushnells Pong-Konsole¹⁰ 1975 (Beil 2013:8). So verbreiteten sich Computerspiele rasant auch bei den SpielerInnen zu Hause: Mitte der 1980er Jahre kam auf jeden vierten Haushalt in den USA eine Konsole, auf jeden achten ein PC (Freyermuth 2015:319).

War der Markt in den 1970er Jahren großteils in amerikanischer Hand, betrat mit Nintendo 1983 erstmals ein japanischer Hersteller den Heimkonsolenmarkt (Seidl 2005:19): Der Nintendo Famicom ファミコン (kurz für *Family Computer*) löste mit *Super Mario Bros.* (1985) einen weiteren gewaltigen Computerspiel-Boom in Japan aus. Im selben Jahr kam es zu einem Einbruch des Computerspielmarktes, der in Anlehnung an den Öl-Schock 1973 unter anderem als Atari-Schock, Atari-Crash oder Video Game Crash bezeichnet wird. Ausgelöst wurde er einerseits durch die Ablösung der Konsolen durch den PC, der für mehr als nur Spiele verwendet werden konnte (Hosoi *et al.* 2013:65), andererseits „durch überhöhte Gewinnerwartungen und eine Flut zweitklassiger Spiele“ (Beil 2013:9). Nintendo war allerdings bewusst, dass trotz des Einbruchs des Konsolenspielmarktes in Nord-Amerika Spielhallenspiele noch gerne gespielt wurden und somit nicht von einer grundsätzlichen Abneigung gegen das Spielen gesprochen werden konnte (Hosoi *et al.* 2013:129). Nach sorgfältigen Überlegungen passte Nintendo seine Konsole an den Übersee-Markt an und veröffentlichte 1985 das Nintendo Entertainment System (NES) in den USA und ein Jahr später in Europa (Hosoi *et al.* 2013:132–135). Die Konsole wurde ein großer Erfolg und überstieg sämtliche Erwartungen für den Verkauf, was vor allen Dingen auf strenge Lizenz- und Entwicklungsregulierungen zurückzuführen ist, die die Qualität der Spiele garantieren sollten (Seidl 2005:19). Nicht nur viele bekannte Spielegenres, sondern auch das heute gängige Design der Spiele-Controller entspringt dieser anfänglichen Zeit, die durch Nintendos Konsolen maßgeblich mitbestimmt wurde (Beil 2013:9). Auch eine tragbare Konsole, der Nintendo Game Boy (1989), stellte sich international als großer Erfolg heraus.

Der Computerspielmarkt wurde daraufhin lange Zeit von japanischen Firmen dominiert: Die Firma Sega, die bis heute erfolgreich im Spielhallen-Geschäft tätig ist und sich in den späten 2000er Jahren aus dem Konsolenspielgeschäft zurückzog, war einer der ersten Konkurrenten für Nintendo. Wesentlich besser gehalten hat sich die Firma Sony, die 1994 mit der PlayStation in den Markt einstieg und mit der 2013 bzw. 2014 erschienenen PlayStation 4 nach wie vor stark vertreten ist. Erst 2002 erschien mit der Microsoft Xbox wieder ein

¹⁰ Bis heute verfahren viele Spielehersteller so, dass sie ein Spiel zunächst für die Spielhalle entwickeln, um den kommerziellen Erfolg abzuwägen, und dann eine Heim-Version auf den Markt bringen. Ein Beispiel dafür ist etwa *Pokkén*, das 2015 in Spielhallen und 2016 für Wii U erschien.

amerikanischer Hersteller auf der Bildfläche. Damit ist Microsoft inzwischen mit der ebenfalls 2013 bzw. 2014 erschienenen Xbox One neben Nintendo und Sony eines der marktführenden Unternehmen weltweit – und so ist es keine Übertreibung, zu behaupten, dass die USA und Japan als dominante Länder in der Computerspielindustrie hervorgegangen sind (Consalvo 2006:123). Während Nintendo mit seinen neueren Konsolen eher auf Innovation¹¹ setzt und sich oft als familienfreundliches Unternehmen präsentiert, versuchen Sony und Microsoft, durch gute Grafik und erwachsenere Spielinhalte zu punkten. Die drei Unternehmen befinden sich so seit etwa zehn Jahren im ständigen Konkurrenzkampf. Wie sich dieser in Zukunft weiterentwickelt und welche Auswirkungen das Erscheinen von Nintendos neuer Konsole Nintendo Switch oder auch die Entwicklung des Smartphone-Spiele-Marktes darauf haben werden, bleibt abzuwarten.

2.3. Aneignung, Adaption und Lokalisierung – Kulturaustausch als Grundlage der Computerspielindustrie

Die wirtschaftliche Bedeutung von japanischen Computerspielen stellt einen eigenen Diskursstrang innerhalb der *Game Studies* dar und beschäftigt sich vor allem mit Geschäftsmodellen und -strategien (Seidl 2005:11). Häufig wird in diesem Zusammenhang auch nach Gründen gesucht, warum ausgerechnet die japanischen Hersteller eine so gewaltige Erfolgsgeschichte verzeichnen können. Der Spieledesigner Saitō Akihiro etwa spricht alleinig den japanischen Herstellern das Knowhow¹² zu, SpielerInnen so sehr in das Spiel zu integrieren, dass gar nicht mehr bemerkt werden kann, wie lange man eigentlich schon spielt (Saitō 2007:3, 23).

Doch kann man in Anbetracht des transkulturellen Weges, den das Computerspiel zurückgelegt hat, tatsächlich von einer ihm zugrundeliegenden ‚Japanizität‘ ausgehen? Mae Michiko bezeichnet Kultur als einen Prozess kreativen Wandels, der nicht auf einen nationalen Ursprung zurückgeführt werden kann (Mae 2013:24). Und tatsächlich war beinahe die gesamte Entwicklungsphase der Computerspiele von einem kulturellen Austausch zwischen Japan und den USA geprägt: So ließ beispielsweise Atari für die Konsole Atari 2600 eine amerikanische

¹¹ Die Wii kann mit einer Fernbedienung gesteuert werden, die durch das Zeigen auf den Fernseher direkte Veränderungen am Bildschirm möglich macht. Die Wii U verwendet zur Steuerung unter anderem ein Touchpad ähnlich einem Tablet.

¹² Saitō nennt dieses Wissen *Game-nics* ゲームニクス (eine Zusammensetzung der Worte *game* und der Endung *nics*), um zum Ausdruck zu bringen, dass Spiele dabei wissenschaftlich verwertet werden (Saitō 2007:45). Dazu zählt er unter anderem, dass Spiele ohne Anleitung verstanden und gespielt werden können, dass die Steuerung nicht kompliziert ist oder der Handlungsaufbau eines Spiels leicht verständlich und mit einem Lernerfolg verbunden ist, der die Neugier der SpielerInnen fördert, so dass das Spiel fertiggespielt wird (Saitō 2013:32).

Version von *Space Invaders* lizensieren, und das 1980 gegründete Nintendo of America (NoA) kümmert sich fortwährend um die Geschäfte in den USA (Consalvo 2006:124). Für den Entwickler Uemura Masayuki, der selbst an der Produktion des Famicom und des NES-Systems beteiligt war, sowie für Hosoi Kōichi und Nakamura Akinori sind japanische Computerspiele ein Produkt, das in Amerika erfunden, aber in Japan weiterentwickelt wurde, wodurch sich ein Stück japanischer Kultur auf der ganzen Welt verbreiten konnte (Hosoi *et al.* 2013:135). Sie nennen die Qualität der Spiele als ausschlaggebend für den weltweiten Erfolg Nintendos – doch merken sie ebenso an, dass Nintendo sich sehr an den amerikanischen Markt angepasst und Maßnahmen für die lokalen Gegebenheiten getroffen habe (Hosoi *et al.* 2013:167–168).

Solche Lokalisierungsmaßnahmen werden von vielen Herstellern nach wie vor vorgenommen, um ein Produkt auch im Ausland gut verkaufen zu können. Ein bekanntes Beispiel ist Pokémon, ein *media-mix*-Konzept (vgl. Itō 2010), das Computer- und Kartenspiele, Fernsehserien, Filme, Comics, Bücher und Merchandise umfasst und für den ‚Westen‘ nicht nur übersetzt, sondern auch inhaltlich angepasst wurde¹³. Bei Computerspielen muss unter anderem auch auf gesetzliche Grundlagen, wie etwa die je nach Region unterschiedlichen Rating-Systeme zur Einstufung von Spielinhalten, geachtet werden (Sakurai 2010:58). Um dies zu gewährleisten, ist eine funktionierende Zusammenarbeit mit Niederlassungen außerhalb Japans von großer Bedeutung. Heute ist es Standard, dass sich große Unternehmen wie etwa Square Enix aus japanischen und US-amerikanischen Firmen zusammensetzen und vorsichtig abwägen, wie sie ihre Produkte positionieren wollen (Consalvo 2006:118). Mit gutem Grund definiert Yoshida Hiroshi deshalb Computerspiele als diejenigen kulturellen Produkte, die heute am meisten global im Umlauf sind: Egal, ob man wisse, dass beispielsweise Super Mario aus Japan kommt oder nicht, er sei Kindern auf der ganzen Welt ein Begriff und mindestens so bekannt wie Mickey Maus (Yoshida 2013:95).

Hier wird ein interessanter Punkt angesprochen: Während wohl nicht in Frage gestellt werden kann, welche immense wirtschaftliche Bedeutung japanische Computerspiele sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart haben, und obwohl die Entwicklung des Mediums ohne Zweifel maßgeblich durch japanische Firmen mitbestimmt wurde, ist es schwer zu sagen, welche Bedeutung die japanische Herkunft letztlich für die Spielenden besitzt. Iwabuchi Kōichi ordnet Computerspiele in die Kategorie „culturally odorless three Cs“ ein, zu denen er außerdem Comics/Cartoons und *consumer technologies* wie Videorekorder oder

¹³ In der Anime-Serie wurden beispielsweise für amerikanisches Publikum als nicht geeignet eingeschätzte Folgen in Amerika nicht ausgestrahlt, oder gewaltvolle oder sexuelle Inhalte entfernt oder umgeschrieben (vgl. Katsuno und Maret 2004).

karaoke zählt (Iwabuchi 2004:57). Als „cultural odor“ bezeichnet er alles, was an spezifische kulturelle Elemente eines Herkunftslandes erinnern kann – wie zum Beispiel Stereotype, die oft mit Exotismus verknüpft seien. Unter den drei Cs versteht er „cultural artifacts in which bodily, racial and ethnic characteristic have been erased or softened“; alternativ verwendet er in diesem Zusammenhang auch den Begriff *mukokuseki* 無国籍 („Staatenlosigkeit“). (Iwabuchi 2004:57–58). Er ist sogar der Meinung, dass dies kein zufälliger, sondern ein beabsichtigter Akt ist: „Similarly, the producers and creators of game software *intentionally* make the characters of computer games look non-Japanese because they are clearly conscious that their market is global“ (Iwabuchi 2004:67). Joseph Tobin setzt dem entgegen, dass sich SpieleentwicklerInnen bereits in „deodorierten“ Genres bewegen und daher nicht davon auszugehen ist, dass es sich um eine bewusste Marketing-Strategie handelt:

Japanese computer games and anime are made up of such deodorized tropes as cultureless landscapes, nationalityless characters, and hybrid intertextual references. Unless the *mise-en-scène* is explicitly Japanese [...], Japanese anime illustrators create *mukokuseki* characters because that is how they and their readers expect characters in anime to look. (Tobin 2004:263)

Des Weiteren weist er darauf hin, dass die Lokalisierung, die oft als Erfolgsrezept für japanische Spiele im Ausland genannt wird, nicht unbedingt in allen Ländern stattfindet (Tobin 2004:266), und man etwa bei Pokémon eher davon sprechen könne, dass es bis nach Amerika kam – und dann, an die amerikanischen Markterfordernisse angepasst, in die Welt entsandt wurde, ohne noch einmal auf andere lokale Gegebenheiten abgestimmt zu werden (Tobin 2004:267). Ähnlich verhält es sich in der Computerspielbranche bis heute. So sorgte erst kürzlich das Spiel *Fire Emblem: if* (intl. *Fire Emblem: Fates*, 2015 bzw. 2016) für Aufregung unter den Fans, da Inhalte aus dem japanischen Original gestrichen wurden, die für den amerikanischen Markt nicht geeignet schienen. Auch die europäische Version des Spiels enthielt diese nicht, da schlichtweg die amerikanische Version übernommen wurde (vgl. Barthelmann 2016). Ein weiteres Beispiel wäre die Gestaltung der Bedienung für PlayStation-Produkte: Der japanische Bestätigungs-Knopf ist der Kreis, der Abbruch-Knopf das X des Controllers – für die westlichen Konsolen wurde die Eingabe genau umgekehrt erstellt¹⁴. Diese Maßnahmen, die zum Teil stark in den Inhalt der betroffenen Spiele eingreifen und diesen teilweise sogar völlig verändern können, kann man als typisch für die Spieleindustrie bezeichnen.

¹⁴ In Japan bezeichnet ein Kreis ○ üblicherweise Bestätigung oder Zustimmung, ein X × Abbruch oder Fehler. Der Veränderung auf dem amerikanischen und europäischen Markt lag die Überlegung zugrunde, dass ein Kreuz im westlichen Kontext eher mit einer Bestätigung assoziiert werde (vgl. O’Hagan 2013).

Im Vergleich mit anderen japanischen, populärkulturellen Produkten wie Manga oder Anime lassen sich hier Unterschiede feststellen: Besonders im Bereich von Manga wird scheinbar eine gewisse ‚japanische‘ Originalität angestrebt, indem z.B. Charakteristika des Japanischen wie die Endungen *-san* oder *-chan* in ihren Übersetzungen erhalten bleiben oder Manga auch auf Deutsch konsequent von rechts nach links gelesen und so dezidiert als ‚japanische‘ Produkte kenntlich gemacht werden – und auch bei den Fans ist es oft gerade dieses ‚Japanische‘, das zum ausschlaggebenden Grund für den Kauf wird (Mae 2013:24). Bis auf wenige Ausnahmen kann man dagegen im Falle von Computerspielen festhalten, dass nicht nur jegliche Erinnerungen an einen ehemals japanischen Text entfernt werden, sondern sogar unter Umständen in den Programm-Code des Spiels eingegriffen wird, um dieses an ‚westliche‘ Konventionen anzupassen¹⁵. Die Verbreitung japanischer Computerspiele kann wohl nicht mit den herkömmlichen Theorien zu Manga und Anime, die sich ähnlich weitläufig über den Globus verteilt haben, beschrieben werden. Denn was bleibt noch an ‚Japanischem‘ übrig, wenn in Europa ein aus dem Englischen übersetztes Spiel gespielt wird, das für den US-amerikanischen Raum angepasst wurde und seinen japanisch-kulturellen ‚Geruch‘ verloren hat? Es muss also hinterfragt werden, ob die japanische Herkunft der Computerspiele für die Spielenden überhaupt eine Bedeutung hat. So kann man zum Beispiel aus den internationalen Verkaufszahlen der Konsolen und Spiele ablesen, dass die Verteilung in westlichen Ländern durchaus anders aussieht als in Japan: Während Microsoft in Japan nur einen vernachlässigbaren Anteil des Marktes einnimmt und vor allem Nintendo mit dem Nintendo 3DS dominiert, ergibt sich außerhalb Japans ein relatives Gleichgewicht zwischen Sony und Microsoft, wohingegen Nintendo vergleichsweise schlecht abschneidet (CESA 2015:58–60, 62–63). Dass sich Microsoft im internationalen Vergleich gut halten kann, deutet darauf hin, dass im Computerspielbereich keine allgemeine nationengebundene Vorliebe vorzuherrschen scheint – und gerade in Anbetracht der aufwendigen und detailreichen Lokalisierungsmaßnahmen muss nicht automatisch davon ausgegangen werden, dass alle Spielenden bewusst nach japanischer Exotik suchen, die wiederum vielleicht bei der Vermarktung von Manga und Anime eine größere Rolle einnimmt.

Darüber hinaus erweist sich eine Definition dessen, was genau ein ‚japanisches Computerspiel‘ sei, als äußerst schwierig. So wird in der Branche neben Herstellern von

¹⁵ Beim bereits 1988 erschienenen *Rock Man 2* (intl. *Mega Man 2*) wurde für die westlichen Spielversionen ein einfacherer Schwierigkeitsgrad eingeführt, sodass eine Auswahl zwischen der Original-Schwierigkeit (als „difficult“ betitelt) und der leichteren Schwierigkeitsstufe (die im Original nicht vorhanden war) möglich war. Für das Spiel *Final Fantasy X-2* (2003) wurde die animierte Bewegung eines Charakters, die ursprünglich ein Nicken zeigte, zu einem Kopfschütteln umfunktioniert, da im Japanischen sinngemäß mit „Ja“, im Englischen mit „Nein“ geantwortet wurde (O’Hagan 2013:168).

Hardware und Software auch zwischen sogenannten Publishern und Developern unterschieden: Publisher planen und vermarkten das Spiel, während Developer das Spiel in seinen Einzelheiten entwickeln (Sakurai 2010: 56). Nicht immer muss gegeben sein, dass es sich dabei um Firmen mit demselben kulturellen Hintergrund handelt. So hatte beispielsweise das 2002 von Microsoft übernommene britische Entwicklerstudio Rare bis dahin ausschließlich im Auftrag von Nintendo gearbeitet. Des Weiteren muss sich nicht jeder Trend, der sich in Japan ausbreitet, unbedingt auch im Westen durchsetzen: Dating-Simulationen wie *Tokimeki Memorial*¹⁶ sind zwar in Japan sehr beliebt, finden aber nur selten einen Weg nach Europa oder in die USA. Im Gegensatz dazu wird unter geübteren SpielerInnen im Falle des Genres RPG (Role Playing Game) eine Unterscheidung zwischen westlichen und japanischen RPGs (J-RPGs)¹⁷ gemacht. Doch ist das RPG eines der ältesten Computerspiel-Genres und hat sich selbstverständlich ebenso wie die anderen Genres immer weiter ausdifferenziert. Es ist nicht automatisch anzunehmen, dass eine japanische Firma lediglich J-RPGs auf den Markt bringt: Die Serie *Dark Souls* (seit 2011) etwa hat starke Züge von ‚westlichen‘ RPGs, wurde aber von der japanischen Firma FromSoftware und vom japanischen Publisher Bandai Namco veröffentlicht. Die Bezeichnung des J-RPGs dient heute wohl eher der Bezeichnung eines Spielmodus, der ursprünglich vielleicht tatsächlich mit der Nationalität der Hersteller in Verbindung gebracht werden konnte, inzwischen aber durch die große Vernetzung der Branche nicht mehr zwangsläufig etwas damit zu tun haben muss.

So ist nicht klar zu beantworten, welche Spiele genau gemeint sind, wenn Fans japanischer Spiele – die es trotz der obigen Ausführungen durchaus gibt¹⁸ und die nicht unerwähnt bleiben sollten – bewusst von ‚japanischen‘ Spielen sprechen. Sind es Spiele, die es nicht bis auf den ‚westlichen‘ Markt schaffen, oder Spiele mit – aus welchen Gründen auch

¹⁶ Zumeist handelt es sich dabei um Visual Novel Spiele, deren Ziel es ist, den steuerbaren Charakter mit möglichst vielen Figuren des Spiels eine Liebesbeziehung eingehen zu lassen. Je nach Spiel können diese auch erotische Inhalte umfassen. Das genannte *Tokimeki Memorial* löste nach dem Erscheinen des ersten Teils 1994 bzw. 1995 in Japan einen Boom aus, der das Genre aus der *otaku*-Szene löste; viele neuere Spiele orientieren sich an diesem Wegbereiter (Seidl 2005:80).

¹⁷ RPGs beruhen auf Pen & Paper-Rollenspielen wie *Dungeons & Dragons* (1974) (Seidl 2005:65). Die Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass ein Charakter durch die Handlung geführt wird, mit dem man sich selbst stark identifiziert und den man nach eigenen Vorlieben gestalten kann, indem man Punkte auf Fähigkeiten oder Eigenschaften setzt und diese dadurch verstärkt. Als Unterschiede zwischen westlichen und japanischen RPGs wird beispielsweise genannt, dass japanische RPGs auf Kosten von epischen, großteils unveränderlichen Geschichten die Handlungsfreiheit beim Spielen eher einschränken, während westliche Spiele (wie etwa *Skyrim* (2011)) große Freiheiten im Handlungsablauf oder der Erstellung eines eigenen, unabhängigen Charakters ermöglichen (Seidl 2005:70–72). Im japanischen Diskurs wird dieser Unterschied häufig damit erklärt, dass japanische SpielerInnen genau wissen möchten, um was es im Spiel geht und sich lieber durchführen lassen, während sich ‚westliche‘ SpielerInnen Unabhängigkeit und Individualismus erwarten (Seidl 2005:71, Saitō 2009:18).

¹⁸ Webseiten wie Jpgames.de oder eine Anleitung, wie man japanische Spiele spielen kann, ohne die japanische Sprache zu verstehen (vgl. Gamers Global 2011), bestätigen diese Annahme.

immer – ‚japanischen‘ Inhalten? Sind es alle Spiele aus Japan – wie etwa *Super Mario* – oder sind es nur diejenigen, die ein gewisses, wie auch immer geartetes japanisches ‚Flair‘ besitzen? Um eine genaue Aussage dazu treffen zu können, müsste wohl eine nähere Auseinandersetzung in Form von quantitativen Untersuchungen erfolgen. Doch legen allein diese Fragen bereits nahe, dass all diese Elemente in der Rezeption unter Umständen ein ‚japanisches‘ Spiel ausmachen können. Denn was Mae Michiko bereits über die Künstler des Japonismus gesagt hat, trifft eventuell auch hier zu: Im Endeffekt ist es vielleicht gar nicht so wichtig, ob japanische Kultur richtig verstanden wird oder nicht, sondern was als solche angesehen wird und werden kann (Mae 2013:28).

Zählen japanische Computerspiele demnach zum Spektrum der Produkte, die unter dem Schlagwort ‚Cool Japan‘ weltweit vermarktet werden sollen? Sind sie als Teil japanischer *soft power* zu betrachten? Die Annahme, dass japanische Computerspiele nicht auf ihre kulturelle Herkunft reduzierbar sind, könnte diesem Ansatz widersprechen. Jedoch lässt sich nicht leugnen, dass Japan ein großer Akteur in der Entwicklung und Verbreitung von Computerspielen war und ist und japanische Computerspiele inzwischen über Japan hinaus weltweite Bekanntheit erlangt haben. Wenn auch manchmal ungesehen, werden hier starke transkulturelle Prozesse erkennbar: 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. Vielleicht ist es genau der Faktor der Globalisierung, vor deren Hintergrund das Computerspiel überhaupt erst entstanden ist, der es zu einem weltweit ganz natürlich rezipierten Medium machte. Das bedeutet allerdings nicht, dass es nicht für die Japanforschung interessant sein könnte: Gerade durch diese Komplexität ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten, Computerspiele für die Japanologie zu erforschen.

2.4. Das Fantastische als das abstrahierte ‚radikal Fremde‘ – Was wir von Fremdbegegnungen in Computerspielen lernen können

Da es in der vorliegenden Arbeit um das Thema der Fremdbegegnung in japanischen Videospielen geht, muss zur Kontextualisierung vorab eine Diskussion darüber erfolgen, was mit dem sogenannten ‚Fremden‘ überhaupt gemeint sein kann. Da im Folgenden untersucht werden soll, welche Konzepte des ‚Fremden‘ die jeweiligen Computerspiele vorstellen, erscheint es nicht sinnvoll, *a priori* eine einzige Fremdheitstheorie für verbindlich zu erklären. Vielmehr soll in den den jeweiligen Spielen gewidmeten Unterkapiteln des Hauptteils der vorliegenden Arbeit herausgearbeitet werden, wie die Spiele das ‚Fremde‘ jeweils konstruieren und beschreiben. Nichtsdestotrotz müssen mögliche Definitionen des ‚Fremden‘ diskutiert

werden, damit deutlich wird, wonach bei der Analyse gesucht werden muss. Gängige Theorien zur Kategorie des ‚Fremden‘¹⁹ verweisen darauf, dass sie nicht klar definiert werden kann, und bringen sie mit dem Unheimlichen, dem Unbekannten oder dem, das „sich uns entzieht, als auch unsere Vorstellung des uns scheinbar Vertrauten, dass [sic!] sich durch die Amalgamierung mit Fremdheit plötzlich in ein Vexierbild unserer selbst verwandelt“ in Zusammenhang (Müller-Funk 2016:15). Das ‚Fremde‘ geht daher, aufbauend auf dem Begriff des ‚Unheimlichen‘ nach Sigmund Freud, das uns an das ‚Heimliche‘ erinnert, mit dem ‚Eigenen‘ keine oppositionelle, sondern eine nicht zu verhindernde Wechselwirkung ein: Erst durch die Begegnung mit dem ‚Fremden‘ kann einem das ‚Eigene‘ bewusst werden – und nur, weil es das ‚Eigene‘ gibt, kann das ‚Fremde‘ überhaupt erst entstehen. Während das ‚Fremde‘ oft mit Beunruhigung wahrgenommen wird, da es die Vertrautheit der ‚Heimat‘ auflöst und nicht selten genau aus diesem Grund ausgegrenzt wird, bezeichnet der Begriff des ‚Anderen‘, der in diesem Zusammenhang auch oft fällt, etwas ‚Zweites‘, das sich vom Bezeichnenden abhebt oder gesondert behandelt wird, und kann daher nicht nur andere Kulturen beschreiben, sondern etwa auch für genderspezifische Fragen verwendet werden (Müller-Funk 2016:17–20). Schließlich stehen das ‚Fremde‘ und seine Wahrnehmung stets in Relation zu der Person, die es betrachtet: Wir alle können potentiell in die ‚Fremde‘ fahren und zu ‚Fremden‘ werden, ob zeitlich begrenzt als TouristInnen oder auch für längerfristige Zeiträume als MigrantInnen. Unser Blick auf das ‚Fremde‘ verändert sich daher je nach unserer eigenen Perspektive. Die Doors brachten dies auf den Punkt, als Jim Morrison 1967 sang: „People are strange when you’re a stranger“ (vgl. The Doors 1967). Das ‚Fremde‘ kann somit an das Überschreiten von Grenzen (wie etwa Staatsgrenzen) gebunden sein und ist damit, ähnlich wie diese Grenzen, ein menschlich geschaffenes Konstrukt (Müller-Funk 2016:24–26). Ebenso können sich Fremdheitskonzepte mit der Zeit verändern: Die Globalisierung führt dazu, dass uns die Weiten der Erdkugel, die den Menschen vor hundert Jahren noch fremd und fern erschienen, heute bekannter sind als man zunächst annehmen möchte – und sich im Gegensatz dazu in den ‚eigenen‘ Kulturräumen immer mehr ‚fremde‘ Einflüsse ausmachen lassen (Müller-Funk 2016:28). Phänomene wie Migration, Kulturtransfer und die global vernetzte Medienlandschaft zeigen nicht nur, wie sich das Verhältnis von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ stetig verändert, sondern legen nahe, wie aktuell und wichtig auch die theoretische und mediale Auseinandersetzung mit dem ‚Fremden‘ nach wie vor ist (Müller-Funk 2016:15).

¹⁹ Für eine Übersicht über Diskurse und Ansätze zur ‚Fremde‘ vgl. Müller-Funk 2016.

Neben Computerspielen, deren Handlungen in real anmutenden Settings zu verorten sind, existieren auch zahlreiche Produktionen, die in eine oft sehr detailreiche, fiktive Fantasiewelt einladen, die nicht nur von Menschen, sondern auch von verschiedensten Fabelwesen bewohnt wird. Oft bedeutet das, wie etwa im Falle von *Final Fantasy*, dass zum Beispiel als ‚Gegner‘ definierte Figuren als Monster oder Mischwesen aus Mensch und Tier abgebildet werden. Das ‚Fremde‘ muss allerdings nicht zwangsläufig dem gegnerischen Bereich angehören: Man denke etwa an den kleinen Gehilfen Toad aus der *Super Mario*-Reihe, der als sprechender Pilz mit Armen und Beinen den Protagonisten tatkräftig unterstützt, oder anthropomorphe Protagonisten wie in den Spielereihen *Sonic the Hedgehog* (seit 1991) oder *Donkey Kong* (seit 1981). Je nach Komplexität der Spielwelt können die unterschiedlichsten Völker oder Gruppierungen aufeinandertreffen. RPGs etwa enthalten zumeist große erforschbare Welten, die darauf ausgelegt sind, durch die SpielerInnen entdeckt zu werden. So bereist man meist einen Ort nach dem anderen und kann sich mit der Bevölkerung unterhalten, um Spieltipps oder Geheimnisse zu erfahren – die einen dann vielleicht sogar an Orte führen, die im linearen Spielverlauf nicht vorgesehen sind und einen Seitenstrang der Handlung öffnen. Oft wird dabei, um kulturelle Vielfältigkeit zu simulieren, mit verschiedenen Klischees gearbeitet. So präsentiert zum Beispiel die Welt von *Ni no kuni: Shiroki seihai no joō* (dt. *Ni no kuni: Der Fluch der Weißen Königin*, 2011 bzw. 2013) ein ‚arabisch‘ anmutendes Dorf in einer Wüste, ein winterliches Dorf, dessen BewohnerInnen in Iglus hausen, und ein tropisches Urlaubsparadies. Und nicht selten kommt es daher auch vor, dass die BewohnerInnen dieser Orte noch weiter durch ihre äußere Erscheinung, wie etwa durch das Aufweisen von tierischen Merkmalen, charakterisiert bzw. verfremdet werden.

Dies erinnert an fantastische Romane wie etwa *The lord of the rings* von J. R. R. Tolkien (1954–1955) – doch die Ursprünge der fantastischen ‚Fremde‘ gehen bereits auf die Antike zurück, was Mythenfiguren wie Kentauren oder der Minotauros, aber auch Vorstellungen von Zauberei und Fabelwelten verdeutlichen (vgl. Ackermann 1994). Erscheinen uns menschliche Halbwesen als besonders ‚fremd‘ und unheimlich, gerade weil sie uns an das ‚Eigene‘ – das ‚Menschliche‘ – erinnern, es schlussendlich aber doch nicht sind? Tzvetan Todorov schreibt in seinem einflussreichen Werk *Einführung in die phantastische Literatur* (1970), dass dieses Fantastische, das man auch als das ‚radikal Fremde‘ bezeichnen könnte (Müller-Funk 2016:299), mit einer gewissen Unschlüssigkeit einhergeht, die die LeserInnen hinterfragen lässt, ob dieses Fantastische in dem vorgegebenen Setting tatsächlich real ist, oder ob es nicht doch nur Einbildung – etwa eines Protagonisten – ist (Todorov 1992:40). Je nachdem, wofür sich die LeserInnenschaft entscheidet, wird das Fantastische zum Unheimlichen oder zum Wunderbaren

– und fungiert daher als Grenze zwischen diesen beiden Entitäten (ebenda). Im Falle der modernen fantastischen Literatur ergeben sich daraus die beiden Pole Horror und Fantasy (Solms 1994:11–12). Das Fantastische ist dennoch, welche Funktion es auch immer erfüllen mag, nicht nur als freizeitleiche Wirklichkeitsflucht zu verstehen: Todorov beschreibt es auch als einen Raum, in dem es möglich wird, „bestimmte Grenzen zu überschreiten, die ohne seine Unterstützung unantastbar wären“, wodurch auch tabuisierte Themen angesprochen werden können (Todorov 1992:141). In diesem Zusammenhang befasst sich Todorov mit der Haltung zu ganz realen Phänomenen wie Homosexualität oder Polygamie; das Fantastische birgt die Freiheiten, Botschaften zu transportieren, die eine realistische Beschreibung nicht zulassen würde. Es ist daher nicht das Antonym zum ‚Realen‘, sondern zum ‚Realistischen‘: Dass es Begebenheiten beschreibt, die sich unmöglich zugetragen haben können, ist für den Transport einer Aussage irrelevant – denn auch ohne Wirklichkeitstreue kann sich diese ergeben (Solms 1994:12).

Im konkreten Fall dieser Arbeit bedeutet das, dass durch den Einsatz des ‚radikalen Fremden‘, das sich einerseits von den ‚Menschen‘ abgrenzt, dem andererseits aber auch ‚menschliche Eigenschaften‘ wie gesellschaftliche Organisation, Sprache und kollektives Bewusstsein zugeschrieben werden, weitaus ungehinderter Themen wie Rassismus, Fremdenfeindlichkeit oder deren weitere Auswirkungen wie Verfolgung, Versklavung oder gar Massaker angesprochen werden können, als wenn diese Punkte einer bestimmten, real existierenden kulturellen oder ethnischen Gruppe zugeschrieben werden müssten. Besonders im Sektor der Computerspielindustrie, die, wie in den vorigen Kapiteln beschrieben, auf globalen Marketing-Strategien aufbaut, ist es naheliegend, dass großer Wert darauf gelegt wird, eine gewisse politische Zurückhaltung zu bewahren, um einen weltweiten Verkauf zu ermöglichen – vor allem in der jüngsten Zeit, in der Computerspielen nicht selten ein unverantwortlicher Umgang mit ethnischen Stereotypen und dem Rassebegriff vorgeworfen wird (vgl. Higgin 2012). Mischwesen, wie sie in allen drei für die vorliegende Arbeit ausgewählten Spielen auftreten, sind daher nicht einfach nur ‚fremd‘; da sie in der Realität nichtexistente Fantasiegeschöpfe sind, ist ihr Begreifen als ‚fremd‘ nicht an konkrete kulturelle Kontexte gebunden. Dadurch wird ihre ‚Fremdheit‘ grundsätzlich verständlich und diskutierbar: Zwar mögen sich Ereignisse und Umgangsformen mit dem ‚Fremden‘ in den Spielen auf historische Ereignisse stützen und sich daran orientieren, doch lassen sich die Lösungsvorschläge, die in den Spielen unterbreitet oder zumindest angedeutet werden, nicht mehr nur noch auf einen konkreten Fall der Weltgeschichte beziehen. Diese Spiele erzählen im übertragenen Sinn von Interaktionen und Konflikten mit dem ‚Fremden‘ bzw. auch

Annäherungen an das ‚Fremde‘, wie sie überall auf der Welt passieren und passieren könnten. In diesem Zusammenhang ist es wesentlich, zu hinterfragen, welche Optionen und Wege die Spiele aufzeigen oder welche Idealvorstellungen sie vielleicht sogar lancieren, denn die imaginierte Welt muss „nicht nur ein Fluchort sein, wie der Fantasy häufig vorgeworfen wird, sie kann auch ein kritisches Zerrbild der Wirklichkeit oder ein utopisches Gegenbild darstellen“ (Solms 1994:17). Dies wird besonders relevant, sobald man es auf die Ansätze zu Interaktivität nach den *Game Studies* bezieht. Die Interaktivität, die als eines der markantesten Merkmale der Computerspiele gilt und diese von anderen Medien wie etwa dem Film unterscheidet, kann aus ZuseherInnen AkteurInnen machen: „With the addition of interactivity, the image is not just a window but a tool that allows one to (metaphorically) reach through the window frame to find things and manipulate and interact with them instead of just viewing them“, schreibt etwa Mark J. P. Wolf (Wolf 2006:117). Spiele erfordern Handlungen von Spielenden – denn ohne diese könnten sie (im Gegensatz zum Film, der auch ohne eigenes Eingreifen stetig weiterläuft) gar nicht voranschreiten. Folglich ergibt sich ein größeres Identifikationspotential mit den Figuren und der Handlung als etwa bei anderen Medien: Das Geschehene wird tatsächlich durchgeführt und nicht nur beobachtet. „Dadurch wird nicht nur das Wesen von Computerspielen als ‚Spiel‘ bestimmt, sondern es bedeutet auch, dass Computerspiele unseren Erkenntnissen und Wahrnehmungen sowie unserer Art zu handeln eine starke Richtung vorgeben“ (Yoshida 2013:96, eigene Übersetzung). In diesem Zusammenhang ist auch der Begriff der Immersion zu nennen, der auch von den Filmwissenschaften verwendet wird und in den *Game Studies* das Phänomen bezeichnet, dass die SpielerInnen in die Spielwelt hineingezogen werden. Dieser Effekt, den Computerspiele haben können, wird meist als etwas Negatives bewertet, da man fürchtet, dass dadurch schließlich nicht mehr zwischen Realität und Spiel unterschieden werden könnte (Yoshida 2016:220). Salen und Zimmerman halten dies jedoch für einen Trugschluss und verweisen auf die Besonderheit von Computerspielen, dass sich SpielerInnen so sehr hineinfallen lassen, als wäre das Geschehen real, gerade weil man weiß, dass es nicht real ist (Salen/Zimmerman 2004, zit. n. Yoshida 2016:220). Es ist anzunehmen, dass durch die Einbeziehung der Spielenden in die Spielhandlungen nicht nur eine größere Identifikation, sondern auch eine größere Auseinandersetzung mit dem gezeigten Thema in einem sicheren – weil nicht realen – Raum ermöglicht wird. Ansätze der *Serious Games*-Forschung betonen, dass Computerspiele auch zur Lösung von gesellschaftlichen Problemen eingesetzt werden können (Fujimoto 2007:6–7) – und dass eigentlich nicht nur die ursprünglich so geplanten, sondern auch andere Spiele, die strenggenommen nicht unter die Kategorie der *Serious Games* fallen, Lerneffekte erzielen können (Fujimoto 2007:20). Die

Analyse der im Rahmen dieser Arbeit ausgewählten Spiele wird daher nicht nur offenbaren, welche Bilder des ‚Fremden‘, welche mit ihm in Verbindung stehenden Konflikte und welche Lösungsvorschläge dargeboten werden oder welche dieser Elemente übrig bleiben, nachdem von den Herstellern sorgfältig abgewogen wurde, wie eine breite Zustimmung zu erhalten sei; sie wird auch zeigen, welche Lehrmethoden hier zum Einsatz kommen, um klar zur Thematik Stellung zu beziehen und das Publikum eventuell in eine bestimmte Richtung zu leiten. Dafür eignet sich der Einsatz des ‚radikal Fremden‘ ausgesprochen gut – doch darf man hier nicht dem Trugschluss erliegen, dass nur, weil diese Kategorie des ‚Fremden‘ existiert, ihre Funktion stets gleich ist. Todorov betont, dass der Sinn jeden Elements eines Werkes „nicht außerhalb seiner Beziehungen zu den anderen Elementen deutlich werden kann“ (Todorov 1992:92–93). Und dies passt auf der einen Seite zu dem ‚Fremden‘, das sich erst durch die Kenntnis des ‚Eigenen‘ in reziproker Abhängigkeit definieren lässt, auf der anderen Seite aber auch zu dem Ansatz der *Game Studies*, dass jedes Spiel in seiner Beschaffenheit einzigartig ist und gesondert untersucht werden sollte.

2.5. How to Play – Über Intermedialität und eine ihr angemessene Untersuchungsmethode

Im Hinblick auf den bereits erwähnten Streit zwischen Ludologie und Narratologie schreibt Beil: „Für eine erste Annäherung an das Computerspiel erscheint es somit vielmehr sinnvoll, sich klarzumachen, was Computerspiele nicht sind: Sie sind erstens in der Regel keine reinen Spielkonstrukte und zweitens keine ‚echten‘ interaktiven Erzählungen“ (Beil 2013:28). Es ist daher naheliegend, Computerspiele in ihrer Gesamtheit zu betrachten und die Analysewerkzeuge jeweils dem Inhalt des Spiels anzupassen – ähnlich, wie es etwa auch in der Filmanalyse der Fall ist (Faulstich 2008:26). Ein bedeutender Versuch, sich mit den unterschiedlichen Ebenen eines Computerspiels auseinanderzusetzen, ist Danny Kringiels *Computerspielanalyse konkret* (2009), in dem der Autor anhand eines umfassenden Fragenkatalogs, gebildet aus verschiedenen Herangehensweisen der *Game Studies*, ein ausgewähltes Spiel aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet. Er unterteilt seine Analyse in ludologische, narrativistische, cyberdramatische, filmanalytische, architektonische und lernbezogene Fragen. Da diese Einteilung einen dem Medium entsprechenden umfassenden Überblick bei der Analyse ermöglicht, wurde sie für die vorliegende Arbeit herangezogen, um einen interdisziplinären Zugang an die ausgewählten Spiele zu ermöglichen. Aufbauend auf den in Kringiels Analyse verwendeten Kategorien wurde ein ähnlicher Fragenkatalog erstellt, der sich allerdings nicht auf die grundsätzlichen Bestandteile der Spiele, wie in seinem Werk, sondern vornehmlich auf die Fremdheitskonzepte der Spiele konzentriert – so ist es zum

Beispiel für die in der vorliegenden Arbeit gewählten Fragen weniger von Bedeutung, in welchem Verhältnis Erzählzeit und erzählte Zeit zueinander stehen oder ob es möglich ist, in die Architektur des Spiels selbst einzugreifen. Die Fragen, die in seinem Werk vorgeschlagen werden, wurden daher teilweise übernommen, aber auch abgeändert oder ergänzt.

Grundsätzlich wird dabei untersucht, welche Mittel in den Spielen verwendet werden, um eine Dichotomie zwischen dem ‚Eigenen‘ und dem ‚Fremden‘ zu konstruieren; genauer wird im Zusammenhang damit hinterfragt, wie das Spiel die Spielenden in der Spielwelt positioniert, wie ‚fremde‘ Figuren als solche erkennbar gemacht werden und wie die Begegnungen mit diesen dargestellt und bewertet werden. Schließlich ist auch zu untersuchen, ob und wie sich das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ während des Spielverlaufs verändert und wie das Spiel jeweils endet. Durch die Beantwortung dieser Fragen wird nicht nur sichtbar, über welche Darstellungsmittel die Spiele in diesem Zusammenhang verfügen, sondern auch, wie sie über das ‚Fremde‘ reflektieren und an einem Diskurs darüber teilnehmen können.

Da während der Sichtung des Materials auffiel, dass nicht nur verschiedene analytische, sondern auch inhaltliche Ebenen unterschieden werden können, wurde ergänzend ein translationswissenschaftliches Werk herangezogen, um zu beurteilen, welche Spielbestandteile als inhaltsvoll zu definieren sind: Minako O’Hagan beschreibt in *Game localization: Translating for the global digital entertainment* (2013) diejenigen Spielinhalte, die im Zuge einer Lokalisierung verändert werden – und die demnach relevant für den Transport von Informationen sein müssen. Dabei unterscheidet sie zwischen *in-game text* (jeglicher Text, der in einem Spiel vorkommt), *art assets* (Grafiken und Bilder, die Informationen oder Anweisungen beinhalten, wie etwa Straßenschilder), *audio and cinematic assets* (Musik- und Filmsequenzen sowie Synchronisationen) und *printed materials* (Spielanleitungen und -lösungen) (O’Hagan 2013:122–127). Diese Einteilung der Spielinhalte wurde in der vorliegenden Arbeit mit Kringiels Einteilung der Analyseebenen zusammengeführt – lediglich die *printed materials* spielen hierbei keine Rolle, da sich die vorliegende Analyse nur mit den Spielen selbst, aber nicht mit ergänzendem Material wie Komplettlösungen oder Spielanleitungen auseinandersetzt. Stattdessen wurde die Ebene der nicht-cinematrischen Grafiken ergänzt, die zwar aufgrund ihrer Universalität vielleicht nicht lokalisiert werden müssen, jedoch deshalb nicht weniger Informationsgehalt aufweisen.

Neben der textuellen und der audiovisuellen Ebene wurde auch ein großer Schwerpunkt auf die Spielregeln und die damit verbundene Interaktivität der Spiele gelegt, da es als relevant erachtet wurde, ob es den Spielenden ermöglicht wird, das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und

‚Eigenem‘ selbständig mitzubestimmen. In diesem Kontext ist es daher für die ausgewählten Spiele und die Fragestellung besonders wichtig, zu hinterfragen, wie viel Entscheidungsfreiheit den Spielenden gegeben wird und inwiefern sie den Spielverlauf aktiv mitgestalten können, da dadurch offensichtlich wird, ob die Spiele versuchen, einen von den Produzenten als solchen verstandenen ‚richtigen‘ Umgang mit dem ‚Fremden‘ zu unterrichten und auf welche Mittel sie dabei zurückgreifen.

Aus diesen Überlegungen und den Ausführungen von Kringiel und O’Hagan ergab sich eine Einteilung der zu analysierenden Spiele in verschiedene Ebenen, an die Fragen aus dem zuvor zusammengestellten Fragenkatalog, der im Anhang dieser Arbeit eingesehen werden kann, gestellt wurden. Um Wiederholungen zu vermeiden wurde von der Einteilung der Fragen nach Kringiel im Text abgesehen und eine für diese Arbeit als sinnvoller erachtete Herangehensweise gewählt: Da die Spiele, wie weiter unten noch genauer beschrieben wird, vor allem aufgrund ihres Narrativs und der darin vorkommenden Figuren ausgewählt wurden, wird auch in der Analyse zunächst ein Schwerpunkt auf die Handlungsebene gelegt. Die filmische, die architektonische und die ludologische Ebene sowie die Belohnungs- und Bestrafungssysteme der Spiele wurden im Anschluss hinsichtlich der Art und Weise, wie sie das durch die Handlung definierte Verhältnis von ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ unterstützen und unterstreichen, untersucht. Die interaktiven Möglichkeiten, die genau genommen in die Ebene der Spielregeln einzuordnen wären, werden als eigener Unterpunkt behandelt, da durch sie erst sichtbar wird, über wie viel Freiheit die Spielenden eigentlich im Umgang mit dem ‚Fremden‘ verfügen.

Ein besonders wichtiges Kriterium bei der Materialauswahl war das Vorkommen von Figuren, die aufgrund verschiedener Bedingungen nicht in die Kategorie ‚Mensch‘ einzuordnen sind, sich aber wie Menschen organisieren (also z.B. durch Sprachen kommunizieren, geordnet zusammenleben oder ein Bewusstsein für die Geschichte oder Kultur ihres eigenen Kollektivs besitzen). Des Weiteren musste ein direkter Kontakt zwischen dem Avatar und diesen Figuren möglich sein und die Begegnung mit diesen und die daraus eventuell resultierenden Konflikte ein zentrales Thema des Spiels sein. Um einen umfangreichen Überblick über die Darstellungsmittel der Spiele zu garantieren, wurden vier Spiele, wobei es sich bei einem um eine direkte Fortsetzung zu einem der drei anderen Spiele handelt, gewählt, die diese Thematiken auf sehr unterschiedliche Art und Weise behandeln. Nach der Auswahl wurde eine erste Sichtung des Materials vorgenommen, bei der auch Spieleratgeber herangezogen wurden, um alle Details der Spiele erfassen zu können. Während dieses ersten Durchspielens wurde – mit dem Modell der Analyseebenen im Hinterkopf – ein Handlungsprotokoll mit Verweisen

auf wichtige Schlüsselstellen, ersten Zitaten aus dem Text und einer Zusammenfassung der Spielregeln verfasst. Wo es möglich war, wurden mehrere Speicherstände angefertigt, um leichter wieder auf bestimmte Szenen zugreifen zu können. Da zwei der drei ausgewählten Spiele nur über eine beschränkte Zahl an Speicherplätzen verfügten, wurde in diesen Fällen auf sogenannte Playthrough-Videos²⁰ im Internet zurückgegriffen, um Spiel- oder Handlungssequenzen nochmals zu sichten. Aus den angefertigten Protokollen wurden schließlich relevante Sequenzen ausgewählt, in denen das ‚Fremde‘ oder das ‚Eigene‘ thematisiert wurden, die daraufhin erneut gespielt oder mit Hilfe der erwähnten Videos genauer untersucht wurden. Dabei wurde auf den jeweiligen Ebenen hinterfragt, was über das ‚Fremde‘ oder das ‚Eigene‘ zum Ausdruck gebracht wird, wodurch am Ende im Gesamten eine Aussage über den Standpunkt gegenüber der Dichotomie zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ möglich wurde. Aus diesen Protokollen ergab sich der Datenkorpus, der für die Beantwortung des Fragenkatalogs herangezogen wurde. Abschließend ist zu erwähnen, dass alle Spiele in Originalsprache auf Japanisch gespielt wurden, da es in dieser Arbeit darum geht, festzustellen, wie das Thema des Umgangs mit ‚Fremdheit‘ für das japanische Zielpublikum gestaltet wurde; im Falle der internationalen bzw. englischsprachigen Versionen könnte dies durch etwaige Lokalisierungsmaßnahmen verändert worden sein. Sämtliche vorkommende Zitate stammen daher aus eigener Übersetzung – wichtige Schlagworte werden bei Bedarf auch in Originalsprache angegeben.

3. Analyse der Spiele

Alle für die Analyse ausgewählten Spiele befassen sich auf ihre eigene Art und Weise mit dem Thema der ‚Fremdheit‘ und erschienen im Zeitraum zwischen 2000 und 2010. Sie sind unterschiedlich bekannt und entspringen zwar dem Fantasy-Genre, weichen aber in ihren Spielregeln teils stark voneinander ab und können daher verschiedenen Spielgenres zugeordnet werden.

Die *Fire Emblem*-Serie (*Faiā Emuburemu* ファイアーエムブレム) gibt es bereits, seit der erste Teil 1990 für Nes bzw. Famicom erschien. Sie wird oft als beliebtes Beispiel, wenn

²⁰ Auf *youtube.com* finden sich zahlreiche Videos von Spielerinnen und Spielern, die ihr Spielerlebnis mit der Internetcommunity teilen wollen und daher Aufzeichnungen anfertigen, während sie spielen. Selbstverständlich zeigen diese Videos, besonders in Spielen mit hohem Interaktivitätsgrad und mehreren Handlungssträngen, stets nur den einen Weg, den der/die konkrete SpielerIn gewählt hat, und können daher in solchen Fällen nicht zur Rate gezogen werden. Im Falle der vorliegenden Arbeit ergab es sich glücklicherweise so, dass gerade das Spiel, das viele spielerische Entscheidungen forderte, unbegrenzt Speicherstände zur Verfügung stellte und die anderen drei Spiele ihrem Publikum kaum Entscheidungsfreiheit boten. Andernfalls wäre eine eigene Aufzeichnung der Spielinhalte notwendig gewesen.

nicht sogar als Begründer, des Genres SLG-RPG, der Simulationsrollenspiele, genannt (N.N. 2012:4). Die Spiele der Serie zeichnen sich bereits seit ihren Anfängen dadurch aus, dass eine große Anzahl an Charakteren während des Spielverlaufs angesammelt werden kann, die dann strategisch in Schlachten eingesetzt werden, die gewisse Ähnlichkeiten zu Schach aufweisen. Dieses Spielprinzip wird mit Elementen des RPGs kombiniert: Charaktere können durch das Sammeln von Erfahrung weiterentwickelt werden, während das Spiel durch eine durchdachte, meist sehr lange Story führt. Figuren, die während eines Kampfs von Gegnern besiegt werden, können nicht zurückgewonnen oder wiederbelebt werden. Da während der Kämpfe auch nicht gespeichert werden kann, sieht man sich, um ein perfektes Spielergebnis zu erreichen, oft gezwungen, die Spielekonsole neu zu starten und ein Level komplett zu wiederholen. Das macht das Spielen der Serie zu einer sehr anspruchsvollen Freizeitbeschäftigung, die nicht jeden gleichermaßen anspricht; von den ausgewählten Spielen verkauften sich die *Fire Emblem*-Teile am schlechtesten (vgl. Famitsu 2005), und während in einer Befragung 39,3 Prozent der Befragten angaben, die Serie zu kennen, hatten nur 8,6 Prozent schon einmal ein Spiel gekauft und nur 4,7 Prozent den Wunsch, es in Zukunft zu kaufen (Famitsu 2005:213).

Die *Tales of*-Serie (*Teiruzu obu* テイルズオブ) erschien etwas später als *Fire Emblem*: 1995 kam das erste Spiel für SNES bzw. Super Famicom auf den Markt. Die Serie basiert auf klassischen RPG-Regeln: Während des Spielverlaufs werden verschiedene Charaktere zur eigenen Gruppe hinzugefügt, die dann weiterentwickelt werden können und einen festen Platz in der Handlung haben. Die Geschichten sind, ebenso wie die *Fire Emblem*-Storys, oft kompliziert und führen die ProtagonistInnen nicht selten in einen Kampf zwischen ‚Gut‘ und ‚Böse‘ – wobei die Avatare stets auf der ‚guten‘ Seite zu verorten sind. Kämpfe wurden schon in der Anfangszeit der Serie in Echtzeit ausgetragen – was für die frühen RPGs, die vor allem rundenbasierte Kämpfe wählten, untypisch ist. Die Spiele konnten schon früh mit eingesungenen Titelsongs, Synchronisationen und schöner Anime-Grafik überzeugen und laden in fantastische Welten ein. Obwohl die Serie ein wenig unbekannter als *Fire Emblem* (37,6 Prozent) ist, haben deutlich mehr Befragte schon einmal ein Spiel gekauft (11,4 Prozent) oder wollen dies in Zukunft tun (7,4 Prozent) (Famitsu 2005:213).

Die *Zeruda no densetsu*-Serie (ゼルダの伝説, intl. *The Legend of Zelda*, fortan *Zelda*) reicht am weitesten in die Vergangenheit zurück; es ist wohl keine Übertreibung, in ihrem Fall von einem ‚Urgestein‘ Nintendos zu sprechen: Seit 1986 sind zahlreiche Titel erschienen, die sich weltweit größter Beliebtheit erfreuen. Da die Spiele unterschiedlichste Elemente beinhalten, ist es schwer, sie einem bestimmten Genre zuzuordnen; Famitsu bezeichnet sie etwa als Action Adventure oder als Action RPG (Famitsu 2005:107/109). Die Spiele bieten Rätsel,

Kämpfe, Minispiele und groß angelegte, erkundungsreiche Welten und laden so in ein abwechslungsreiches Geschehen ein. Die Konstante, die alle Spiele der Serie miteinander verbindet, ist der Protagonist Link, der immer wieder zu verschiedenen Zeitpunkten als Held der Spielwelt wiedergeboren wird, um diese vor den Mächten des ‚Bösen‘ zu retten. Die Serie ist mit Abstand die bekannteste der drei ausgewählten: 72,1 Prozent gaben an, sie zu kennen, 24,1 Prozent, schon einmal ein Spiel gekauft zu haben, und 10,6 Prozent, wieder eines kaufen zu wollen (Famitsu 2005:212).

Die vier Spiele wurden aufgrund ihres zeitnahen Erscheinungsdatums und ihrer unterschiedlichen Thematisierung des ‚Fremden‘ ausgewählt: Während die Vertreter aus der *Fire Emblem*-Reihe das ‚Fremde‘ als von dem ‚Eigenen‘ unterdrückt definieren, verortet das Spiel aus der *Tales of*-Serie es auf der gegnerischen Seite, die das ‚Eigene‘ tyrannisiert. Das Spiel aus dem *Zelda*-Universum dagegen zeichnet überhaupt keine Konflikte zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ und konzentriert sich stattdessen auf den inneren Konflikt des Protagonisten, selbst ‚fremd‘ zu sein. Gemäß den bereits vorgestellten Theorien der *Game Studies* wurde darauf geachtet, dass die jeweiligen Besonderheiten der Spiele nicht durch eine einheitliche Analyse verloren gehen. Dennoch wurden während der Untersuchung des Materials schnell Gemeinsamkeiten erkannt, an denen sich die Einteilung der Analysekapitel orientiert: So wird die Situation, wie sie zu Beginn der Spiele beschrieben wird, durch eine Vorgeschichte erklärt, die ebenfalls auf das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ Bezug nimmt. Für die Beschreibung dieser Dichotomie leistet die jeweils eingenommene Erzähl- und Erlebnisperspektive einen entscheidenden Beitrag, da sie es entweder zulässt, ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ distanziert von außen zu betrachten oder aber in der Innenperspektive bestimmter Figuren zu verweilen. Für die narrative Konstruktion und Weiterentwicklung der Dichotomie zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ wurden diese Ebenen neben dem Inhalt mit besonderem Augenmerk untersucht.

Wie die angesprochene Bedeutung der Perspektive bereits vermuten lässt, ermöglichen es erst die Avatare bzw. ProtagonistInnen, deren Identität die Spielenden annehmen, das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ zu ergründen und zu verstehen. Sie bewerten die Lage, und ihre Standpunkte unterscheiden sich unter Umständen von den auf beiden Seiten vorherrschenden Meinungen. Tatsächlich sind es die Taten der durch die Spielenden selbst steuerbaren Figuren, die das Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ stetig verändern, indem sie aus ihm ausbrechen und sich zwischen den beiden Polen hin und her bewegen. In diesem Zusammenhang soll daher zunächst untersucht werden, welche Vorgaben die Spielwelt

für den Umgang zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ setzt und wie sich die Avatare in diese Ausgangssituation einordnen oder von dieser unterscheiden.

Die Analyse des in den Spielen eingesetzten Filmmaterials und der Spiele-Architektur sucht vor allem auf der audiovisuellen Ebene nach Hinweisen dafür, ob und wie diese die vorangegangenen Ergebnisse unterstützen. Dabei wird beispielsweise nach visuellen Unterschieden zwischen Orten in der ‚Fremde‘ und in der ‚Heimat‘ oder – falls vorhanden – auf Synchronisierungen geachtet. Für die Spielregeln wird in dieser Hinsicht zum Beispiel gefragt, ob für alle Figuren dieselben Regeln gelten. Durch die Untersuchung der Belohnungs- und Bestrafungssysteme wird außerdem überprüft, welches Verhalten von den Spielen gefördert und welches verurteilt wird. Diesen ersten Anzeichen dafür, dass die Spiele die Spielenden in eine bestimmte Richtung lenken wollen, wird durch die Analyse der interaktiven Möglichkeiten noch genauer nachgegangen: Hier soll untersucht werden, welche Herangehensweisen als unmöglich definiert und wo den Spielenden bewusst Grenzen gesetzt werden – auf welchen Ebenen kann direkt in das Spiel eingegriffen werden, und welche Folgen hat dies für den Ausgang der Dichotomie am Ende des Spiels?

Die einzelnen Analysekapitel schließen jeweils mit einem Fazit zum untersuchten Spiel, in dem auf der Basis der jeweiligen Einzelanalysen zusammengefasst wird, wie das ‚Fremde‘ im untersuchten Spiel thematisiert und beschrieben wird und wie die Dichotomie zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ aufgebaut und verändert wird. Die Ergebnisse werden in einer Conclusio miteinander in Bezug gesetzt, um so schließlich eine detaillierte Antwort auf die Frage, welche Aussagen die Spiele über das ‚Fremde‘ und die Begegnung mit diesem treffen, zu erhalten.

3.1. *Fire Emblem: Sōen no kiseki* und *Akatsuki no megami*

Das Spiel *Fire Emblem: Sōen no kiseki* ファイアーエムブレム: 蒼炎の軌跡 (intl. *Fire Emblem: Path of radiance*, eig. „Fire Emblem: Die Spuren der blauen Flamme“, fortan: *Sōen*) erschien in Japan am 20. April 2005. Es war das erste Spiel der Serie, das in 3D-Grafik dargestellt wurde, und erhielt vom japanischen Computerspielmagazin *Famitsu* eine Bewertung von 34 (von möglichen 40) Punkten – was in diesem System der zweitbesten Kategorie (Gold) entspricht (Famitsu 2006:380–381). In seinem Erscheinungsjahr verkaufte es sich etwa 150.000 Mal und lag damit auf Platz 86 der meistverkauften Spiele des Jahres (ebenda). Sein Nachfolger, *Fire Emblem: Akatsuki no megami* ファイアーエムブレム暁の女神 (intl. *Fire Emblem: Radiant dawn*, eig. „Fire Emblem: Die Göttin der Morgenröte“, fortan: *Akatsuki*), erschien am 22. Februar 2007 und verkaufte sich mit etwa 170.000 Exemplaren nur wenig besser als sein

Vorgänger. Auf Platz 98 der meistverkauften Spiele des Jahres erhielt es mit 33 Punkten ebenfalls eine Goldbewertung (Famitsu 2008:380–381).

Die beiden Spiele, die sich als eine Erzählung zusammenfassen lassen, drehen sich um den Protagonisten Ike²¹, der als Mitglied und später Anführer einer Gruppe von SöldnerInnen in die politischen Verstrickungen der Spielwelt hineingezogen wird. Diese Welt, die von zwei sogenannten „Gattungen“ (*shuzoku* 種族), den Beoku ベオク und den Raguzu ラグズ²², bevölkert wird, wird bereits seit mehreren hundert Jahren von Konflikten geprägt, die diese beiden Gruppen miteinander austragen. Die ewigwährenden Kämpfe führen schließlich zu einer Bestrafung durch eine Göttin, die die Kriege zwischen den beiden Völkern nicht mehr ertragen kann. In einem dramatischen letzten Kampf, in dem sich Beoku und Raguzu schließlich miteinander verbünden und Seite an Seite kämpfen, wird die Göttin besiegt und eine neue Welt aufgebaut, die auf den Gedanken von Gleichberechtigung und Zusammenhalt fußt.

Wie bereits aus dieser sehr knappen Zusammenfassung der Handlung hervorgeht, werden die Konflikte, die durch die Begegnung mit dem ‚Fremden‘ hervorgerufen werden, zum zentralen Thema gemacht – und motivieren einige der zentralen Charaktere zu ihren Taten. Im folgenden Kapitel soll nun genauer untersucht werden, wie die Auseinandersetzung mit dem ‚Fremden‘ erfolgt.

3.1.1. Analyse der Handlung

Die Handlung der *Fire Emblem*-Spiele wird hauptsächlich über Text vermittelt: Dialoge, die in Textfeldern dargestellt werden, werden mit jeweiligen Charakter-Bildern versehen, damit man weiß, wer gerade spricht. Diese befinden sich häufig vor einem gemalten 2D-Hintergrundbild, das Aufschluss über den Aufenthaltsort gibt, aber den Figuren kaum Bewegungsfreiheit einräumt. Anders verhält es sich dagegen bei den Szenen, die vor einem dreidimensionalen Hintergrund abgebildet werden: Diese orientieren sich an den Kampfsequenzen und zeigen die Spielfiguren daher von oben. Die dreidimensionalen Figuren können Bewegungen im Raum vollziehen. Um die aufgrund der Entfernung nicht zu erkennende Mimik zum Ausdruck zu bringen, werden auch die Textfelder in diesen Szenen mit kleineren, aber ähnlichen Charakter-Bildern versehen. Häufig werden Dialoge oder Sequenzen, in denen der Erzähler spricht, auch mit einem entsprechenden, die Szene beschreibenden Bild versehen, um die Stimmung zu

²¹ Für die Transkription der in den Spielen vorkommenden Namen und Bezeichnungen, die häufig zwar ‚westlich‘ anmuten, aber auch recht fantasievoll gewählt wurden, wird die Hepburn-Umschrift verwendet, wenn es sich nicht um eindeutig erkennbare Worte oder Namen aus ‚westlichen‘ Sprachen handelt.

²² Dies sind vermutlich Anspielungen auf die altnordischen Runen Berkano (ᚷ) und Laguz (ᚠ).

verstärken oder Sachverhalte anschaulicher zu machen. Zur Betonung von wichtigen Stellen werden selten auch Filmsequenzen verwendet.

Die Handlung wird in beiden Spielen in Kapitel eingeteilt. Während *Sōen* sich aus etwas weniger als dreißig Kapiteln zusammensetzt, werden die Kapitel von *Akatsuki* vier übergeordneten Kapiteln zugeteilt. Die einzelnen Kapitel lassen sich wiederum in kleinere Abschnitte einteilen: Jedes Kapitel enthält zunächst einen einleitenden Teil, der oft durch eine Erzählsequenz ergänzt wird und dann zum sogenannten „Stützpunkt“ (*kyoten* 拠点) führt, wo eingekauft, gespeichert und Gespräche mit den Figuren geführt werden können. Verlässt man dieses Menü, folgt meist ein kurzer Dialog, der dann zu einer Kampfsequenz führt, in der gespielt werden kann. Danach folgt meist ein abschließender Dialog, von dem aus man vor dem Beginn des nächsten Kapitels in ein Speichermenü gelangt.

Aufgrund dieser stets zutreffenden und überschaubaren Einteilung der Kapitel sowie der recht linearen Handlung der Spiele lässt sich ein Abschnittsprotokoll relativ einfach anfertigen: Die Dialoge unterscheiden sich zwar je nach Schwierigkeitsgrad geringfügig und gewisse Sequenzen können verloren gehen, wenn Charaktere nicht in das eigene Team aufgenommen oder während des Kampfes besiegt wurden; die grundsätzlich mitgeteilten Informationen werden allerdings dadurch nicht maßgeblich verändert, sondern höchstens etwas reduziert – der Spielverlauf bleibt daher stets derselbe. In diesem Zusammenhang ist auch zu erwähnen, dass bei *Akatsuki* die Möglichkeit besteht, die Handlung in einem zweiten Spieldurchlauf nach dem ersten Durchspielen geringfügig zu verändern, und dass darüber hinaus die Speicherdaten aus *Sōen* mit Hilfe einer Speicherkarte importiert werden können, wodurch sich kleine Unterschiede in den Dialogen ergeben. Schließlich ist auf optionale Gespräche zu verweisen, die in jedem Kapitel im Stützpunkt abgerufen werden können, wodurch Items und Informationen gewonnen werden können, sowie auf sogenannte „Unterstützungsgespräche“ (*shien kaiwa*, 支援会話) zwischen den spielbaren Charakteren, die nur ausgelöst werden, wenn diese ein bestimmtes Beziehungslevel²³ erreicht haben. Da jedoch durch keines dieser Elemente die Haupthandlung entscheidend beeinflusst wird, erfolgt die Analyse exemplarisch auf Basis der Spiele im Schwierigkeitsmodus „Hard“ und unter der Annahme, dass alle Charaktere dem Team beitreten und bis zum Ende überleben, da dadurch der höchste Informationsgehalt erwartet werden kann. Für die Analyse wird die Version der Dialoge verwendet, die angezeigt werden, wenn die Speicherdaten übertragen wurden, da die

²³ Der Fortschritt dieser Beziehungen wird anhand von den Buchstaben C, B und A angegeben, wobei C die niedrigste und A die höchste Stufe darstellt. Wird die Beziehung verstärkt, wechselt nach einiger Zeit der Buchstabe und es werden neue Gespräche und kleine Boni wie etwa die Möglichkeit, sich im Kampf besser zu unterstützen, freigeschalten.

beiden Spiele in der vorliegenden Arbeit als eine zusammenhängende Erzählung behandelt werden. Im Abschnittsprotokoll, in dem neben den Sequenzen der Haupthandlung – eingeteilt nach den Kapiteln, wie sie im Spiel vorgegeben werden – auch die Filmabschnitte detailliert beschrieben werden, wird es entsprechend vermerkt, wenn für ein Ereignis bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden müssen. Außerdem wird angegeben, wie die einzelnen Charaktere im Team aufgenommen werden und unter welchen Figuren Beziehungen aufgebaut werden können, durch die dann Unterstützungsgespräche verfügbar werden. Die Zitierweise bezieht sich auf dieses Protokoll, das im Anhang zurate gezogen werden kann.

3.1.1.1. Handlung

Die Handlung führt die SpielerInnen auf den Kontinent Teriusu, auf dem sich verschiedene Königreiche und ein Kaiserreich befinden. Eines davon ist das Königreich Kurimia, ein vermeintlich friedlicher und stabiler Ort sowie die Heimat des Protagonisten und Avatars Ike. Zu Beginn der Erzählung fällt das benachbarte Königreich Dein überraschend in Kurimia ein. Ikes Söldnertruppe erklärt sich bereit, Erinshia, die Prinzessin von Kurimia, in das Königreich Garia zu geleiten, damit sie aus dem Exil ihr Königreich zurückerobert.

In Garia begegnet Ike erstmals Vertretern der Raguzu und freundet sich mit diesen an. Nach dem Tod seines Vaters wird er Anführer der Söldnertruppe und begleitet Erinshia weiter ins Kaiserreich Begunion, um dort militärische Unterstützung für die Rückeroberung Kurimias zu erbitten. Gemeinsam mit einigen Raguzu-KriegerInnen reist Ike durch die verschiedenen Raguzu-Königreiche und tritt mit unterschiedlichen Völkern in Kontakt. Als die Söldnertruppe in Begunion ankommt, erfährt Ike, dass hier jahrhundertlang Raguzu von Beoku als Sklaven gehalten wurden und sich noch nicht alle Beoku an das erst seit kurzem verabschiedete Verbotsgesetz halten. Beim sogenannten Großen Massaker von Serinosu (*Serinosu daigyakusatsu* セリノス大虐殺) zwanzig Jahre zuvor war das Raguzu-Volk der Reiher (*sagi* 鷺) von Beoku angegriffen worden und gilt seither als ausgestorben. Ike erklärt sich dazu bereit, die junge Kaiserin von Begunion dabei zu unterstützen, die kriminellen SklavenhändlerInnen zur Rechenschaft zu ziehen. Durch seine Hilfe kann sie sich bei zwei überlebenden Mitgliedern der Königsfamilie der vermeintlich ausgerotteten Reiher für die Taten ihres Volkes entschuldigen.

Der Kampf zwischen Dein und Kurimia wird auf eine übernatürliche Ebene gehoben, als sich herausstellt, dass der König von Dein eigentlich versucht, durch die Verbreitung von Chaos-Energie, die durch Kriege entsteht, eine böartige Gottheit zu erwecken, die in einem Medaillon schläft. In *Sōen* kann dies allerdings noch einmal verhindert werden: Kurimia wird

zurückeroberst und das Medaillon an die rechtmäßigen Besitzer, die Reiher, zurückgegeben. Erinshia wird Königin von Kurimia und bemüht sich, ein Land aufzubauen, in dem Raguzu und Beoku friedlich zusammenleben können.

Die Handlung von *Akatsuki* findet drei Jahre nach diesen Ereignissen statt. Der Kontinent Teriusu hat sich seither stark verändert: Kurimia hat auf den Herrschaftsanspruch über Dein verzichtet, weshalb Begunion Dein weiterhin besetzt hält. Vor diesem Hintergrund beginnt in Dein ein Befreiungskrieg gegen die Soldaten von Begunion, die die Bevölkerung Deins ausbeuten und tyrannisieren. Unter der Flagge des angeblich bisher versteckt gehaltenen Sohnes des besiegten Königs von Dein und angeführt von der Generalin Mikaya, die auch als „Jungfrau der Morgenröte“ (*akatsuki no otome* 暁の乙女) verehrt wird, zieht das Befreiungsheer für die Zukunft Deins in den Kampf. Die Soldaten aus Begunion können vertrieben und Dein zurückerobert werden.

Währenddessen muss sich Erinshia in Kurimia einer Revolte stellen. Sie wird aufgrund ihrer Bemühungen, die Beziehungen zwischen Beoku und Raguzu aufrecht zu erhalten, vom alten Adel Kurimias nicht akzeptiert und muss sich der Herausforderung stellen, das Volk unter sich zu vereinen. Ike, der ursprünglich bei ihr im Palast hätte bleiben sollen, konnte den arroganten Adel nicht ertragen und hat sich mit seiner Söldnertruppe zurückgezogen. In einem aussichtslosen Moment kommt er ihr zur Hilfe, sodass sie die Rebellion zerschlagen kann. Ike erfährt kurze Zeit später, dass der Ältestenrat von Begunion in die Veranlassung des Großen Massakers von Serinosu verwickelt war. Die Raguzu-Könige bilden eine Union (*Raguzu-rengō* ラグズ連合) und erklären Begunion den Krieg. Ike beschließt, sie in ihrem Bestreben zu unterstützen und schließt sich ihnen an.

Mit vereinten Kräften kommt das Heer der Raguzu gut voran und schafft es, immer weiter nach Begunion vorzudringen. Die Motivation wird jedoch gebrochen, als der Thronfolger Garias schwer verletzt wird. Als die Union beschließt, sich nach Garia zurückzuziehen, wird sie von Streitkräften Deins aufgehalten. Der neue König von Dein ist mit Begunion einen sogenannten „Blutschwur“ eingegangen, der ihn dazu verpflichtet, stets zu erfüllen, was das Kaiserreich von ihm erwartet. Die Armee des Königreichs greift daher, angeführt von Mikaya, die nach wie vor die Generalin des Heeres ist, in den Krieg ein und versucht vergeblich, die Raguzu-Union unter allen Umständen vom Rückzug abzuhalten. Die Union wird schließlich von Begunion bis nach Garia verfolgt. Da Kurimia, das an der Grenze zu Garia liegt, der Kampfschauplatz werden soll, stellt sich Erinshia vor Kampfbeginn zwischen die Fronten und legt ihre Waffe nieder, um die Auseinandersetzung zu vermeiden und auf die

Neutralität Kurimias zu verweisen. Begunion lässt sich davon nicht beeindrucken und startet den Angriff, kann aber besiegt werden.

Zu diesem Zeitpunkt stellt sich heraus, dass die Kaiserin von Begunion vom Ältestenrat entmachtet wurde und nicht für die kriegerischen Handlungen des Kaiserreiches verantwortlich ist. Sie stößt nun zur Union und bittet sie, ein Bündnis mit ihr zu schließen und ihr dabei zu helfen, ihr eigenes Land zurückzuerobern – in einer Zusammenarbeit zwischen Raguzu und Beoku. Ike wird zum Oberbefehlshaber des Heeres ernannt.

Auf dem Weg nach Begunion greift das Heer von Dein erneut in die Geschehnisse ein: Durch raffinierte Taktiken können sie die Zahl der Soldaten auf Seiten der Kaiserin drastisch reduzieren. Als sich schließlich auch der Prinz der Drachen in den Kampf einmischt, ist die Chaos-Energie so ausgeprägt, dass die Gottheit des Medaillons zu erwachen droht – woraufhin Mikaya sie instinktiv durch ein Lied erweckt, diese in sie fährt und durch sie zur Gruppe sprechen kann. Zur selben Zeit erwacht die Göttin Astarte, die die Kämpfe der Beoku und Raguzu sieht und eine göttliche Strafe verhängt: Beinahe alle Personen auf dem Schlachtfeld werden zu Stein verwandelt, nur wenige überstehen den Zauber unbeschadet. Um die Versteinerten zurück zu verwandeln, schließen sich die Überlebenden mit der Göttin des Medaillons Yunnu zusammen, die tatsächlich nicht so böse ist, wie die Legenden erzählen. Astarte wird schließlich besiegt – die Versteinerten werden zurückverwandelt und die Kämpfe beendet. Der Schluss gibt einen Ausblick auf die weitere Entwicklung von Teriusu, in dem fortan Beoku und Raguzu zusammenleben und daran arbeiten, eine Gemeinschaft zu bilden. Das Volk der Reiher erhält von Begunion den Wald von Serinosu zurück und ehemalige Raguzu-Sklaven werden in die Gesellschaft integriert. Mikaya wird Königin von Dein und Ike geht als der „Held der blauen Flamme“ (*sōen no yūsha* 蒼炎の勇者), der die Völker miteinander verbunden hat, in die Geschichte ein.

3.1.1.2. Vorgeschichte der Handlung

Wie bereits die Zusammenfassung der eigentlichen Handlung erkennen lässt, befassen sich die beiden Spiele sehr detailliert mit dem Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘, das als konfliktreich und kompliziert beschrieben wird. Auch der für die jeweiligen Länder und ihre Beziehung zueinander konstruierte historische Kontext, in dem sich die Figuren bewegen und der erst nach und nach aufgedeckt wird, macht diesbezüglich keine Ausnahme: Als Anfang dieser dichotomen Strukturierung wird die Erschaffung der Welt durch die Göttin der Morgenröte (*akatsuki no megami* 暁の女神), Asutarutyūnu, beschrieben. Nachdem sie Kontinente, Tiere und Pflanzen erschaffen hatte, fühlte sie sich einsam, denn nichts auf der

Welt war ihr ähnlich. Ein Teil der Tiere entwickelte sich, um sie zu trösten, zu den sogenannten Mannazu²⁴ weiter, die Vorfahren von Raguzu und Beoku. Die Göttin liebte sie sehr, und schon bald war die Welt erfüllt von ihnen – doch schnell entbrannten Kämpfe darüber, welche Art die überlegenste war. Sie wollten sich voneinander unterscheiden, also gab Asutarutyūnu ihnen die Namen Beoku und Raguzu, sodass sie nicht mehr dasselbe waren, doch auch das konnte die Kriege nicht stoppen. In ihrer Verzweiflung erzeugte sie eine große Sintflut, die alle Kontinente bis auf Teriusu versinken ließ. Schockiert über die Macht ihrer Gefühle, die dem Chaos in ihr entsprangen, verbannte sie dieses aus ihrem Körper; das Chaos wurde zu Yunnu, und sie wurde zu Astarte, der Göttin der Ordnung. Eruran, ihr treuer Berater und Vorfahre der Königsfamilie der Reiher, verbannte Yunnu in das Medaillon, um sie vor einer vollständigen Vernichtung durch Astarte zu bewahren. Da Yunnus Abwesenheit allerdings auch Auswirkungen auf Astarte hatte, gab sie Eruran ein Versprechen: Sie und Yunnu würden tausend Jahre schlafen und dann sehen, ob die Mannazu einen Weg, friedlich zusammen zu leben, gefunden hätten. Sollte dies nicht der Fall sein, würde sie sie vernichten, ansonsten würde sie Yunnu wieder in sich aufnehmen. Würde Yunnu, die auf die Chaos-Energie der Kriege empfindlich reagiert, vor Ablauf der tausend Jahre erwachen, würde sie den Versuch, eine friedliche Welt aufzubauen, als gescheitert betrachten. Eruran könne aber auch, sofern er es für notwendig hielt, Yunnu durch ein Lied erwecken und dann Astarte und Yunnu von der Entwicklung der Mannazu erzählen; sie würden ihr Urteil dann aufgrund seiner Meinung fällen. So fielen Yunnu und Astarte in einen tiefen Schlaf und die Völker von Teriusu bemühten sich, ihrem Wunsch gerecht zu werden. Die Königreiche Begunion und Gorudoa wurden gegründet: In Begunion sollte es Raguzu und Beoku ermöglicht werden, friedlich zusammen zu leben, während die Drachen von Gorudoa als stärkstes Volk beschlossen, sich fortan aus allen internationalen Konflikten herauszuhalten und nur im äußersten Notfall einzugreifen. In Begunion heiratete Eruran eine Beoku-Frau als Symbol des Zusammenhaltes. Doch als diese kurze Zeit später ein Kind zur Welt brachte, verlor Eruran seine für Reiher typischen Kräfte. Darüber hinaus wies das Kind lediglich die äußeren Merkmale von Beoku auf. Um die Kluft zwischen Beoku und Raguzu nicht zu vertiefen, wurde der Vorfall vertuscht und Eruran offiziell für tot erklärt. Die Verbindung zwischen Raguzu und Beoku wurde zur Sünde deklariert und verboten. Selbstverständlich hielt sich nicht jeder daran; manchmal, oft auch noch Generationen später, wurden Kinder geboren, die ein Zeichen am Körper trugen. Schon bald fiel auf, dass diese Kinder gewisse Fähigkeiten hatten und länger lebten, obwohl sie ansonsten wie Beoku aussahen.

²⁴ Vermutlich eine Anspielung auf die altnordische Rune Mannaz (M).

Von diesen als „Zeichenträger“ (*shirushitsuki* 印付き), von den Raguzu als „Elternlose“ (*oyanashi* 親なし) bezeichnet, wurden sie ausgegrenzt und verfolgt. Kurz darauf wurde Begunion zum Kaiserreich erhoben und die lange Zeit der Versklavung der Raguzu begann, nachdem von einigen Beoku Stimmung gegen sie gemacht worden war. Tatsächlich waren aber seit jeher alle Kaiserinnen von Begunion Trägerinnen des Zeichens und trugen Erurans Blut in sich. Als er, der er die Ereignisse mit großer Sorge beobachtet hatte, erfuhr, dass eine von ihnen die Sklaverei abschaffen und außerdem öffentlich machen wollte, dass sie keine Beoku ist, schöpfte er wieder Hoffnung; doch um die Vorherrschaft der Beoku nicht zu gefährden, wurde sie von Ältestenrat ermordet und den Reihern die Schuld daran gegeben. Eruran, der Zeuge des darauf folgenden grauenvollen Massakers an den Reihern wurde, musste machtlos zusehen, wie Yunnu durch die Energie des Chaos immer weiter aufgeregt wurde, da er selbst nicht mehr zu ihrer Beruhigung singen konnte. Unter der Last, seine Kräfte und damit seine Identität verloren zu haben und gleichzeitig seiner Blutsverwandten beraubt worden zu sein, traf er die Entscheidung, dass es nicht notwendig sei, noch länger zu warten und Astarte geweckt werden sollte. Er teilte ihr mit, dass die Mannazu nicht friedlich zusammen leben könnten und erbat ihre Strafe. Damit ist er, der versteckt an der Seite der gegenwärtigen Kaiserin von Begunion als Kanzler Seferan agiert und zunächst in der Handlung als Verbündeter Ikes auftritt, der eigentliche Drahtzieher hinter den Ereignissen und wird schlussendlich sogar zum Gegner.

Nicht nur die Handlung selbst, sondern auch die Rahmenbedingungen, die diese überhaupt erst möglich machen, drehen sich also um den Konflikt zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘, der die Geschehnisse dieser Spielwelt unaufhörlich beeinflusst. Der Kampf zwischen den einzelnen Ethnien darüber, wer überragender sei und daher rechtmäßig über die anderen herrschen sollte, zieht sich als roter Faden durch die gesamte Vorgeschichte und Handlung der Erzählung. Die Seite der ProtagonistInnen, die die Gemeinsamkeiten zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ erkennen und eine Begegnung, aus der auch Positives entspringen kann, befürworten, steht der Seite der AntagonistInnen, die vor allem die Konflikte sehen, die aus dem Kontakt entstehen und, um diese zu verhindern, ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ gleichermaßen auslöschen wollen, konträr gegenüber. Bevor allerdings noch weiter auf die Motivationen der Figuren und die Rolle des Avatars und Protagonisten Ike eingegangen wird, soll an dieser Stelle noch weiter ausgeführt werden, wie die Dichotomie zwischen Raguzu und Beoku durch Beschreibungen und visuelle Marker aufgebaut wird.

3.1.1.3. Die Dichotomie Raguzu und Beoku

Die dichotome Strukturierung der Welt in den *Fire Emblem*-Spielen ergibt sich aus dem Verhältnis zwischen den Raguzu und den Beoku, die wiederum in viele Reiche und Völker unterteilt sind. Wenn diese auch nicht grundsätzlich miteinander verfeindet sind, sondern auch Friedensbündnisse und Freundschaften untereinander schließen können, wird die Beziehung unter den Völkern von Teriusu bereits zu Beginn der Handlung als unausgewogen und instabil beschrieben (Sōen: Kapitel 6). Der Wunsch der Raguzu, respektiert und auf Augenhöhe behandelt zu werden, führt zu einem Krieg, durch den alle Völker des Kontinents beinahe vernichtet werden, als eine Göttin sie für ihre permanenten Kämpfe bestraft.

Am auffälligsten werden Unterschiede zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ aufgrund des Aussehens gezogen: Während Beoku wie herkömmliche Menschen aussehen, handelt es sich bei Raguzu um Mischwesen, die auch tierische Merkmale aufweisen. Durch diese werden sie in weitere Gruppen unterteilt: die „raubtierähnlichen“, „vogelähnlichen“ oder „drachenähnlichen“ Raguzu. Innerhalb dieser Sippen gibt es noch weitere Unterteilungen: So werden beispielsweise die Raubtiere in Katzen, Tiger, Löwen und die bis *Akatsuki* noch unbekanntes Wölfe unterteilt. Die einzelnen Völker leben in Königreichen, die von flüchtenden SklavInnen aus Begunion gegründet wurden. Lediglich die Königsfamilie der Reihier hält sich zum Zeitpunkt der Handlung im Exil auf, da ihr eigentliches Zuhause, der Wald von Serinosu, zerstört ist. Das Reich der Wölfe ist nach der großen Sintflut vor den anderen Völkern verborgen hinter einer großen Wüste entstanden.

Prinzipiell können alle Raguzu eine tierische Gestalt annehmen, was sie jedoch viel Kraft kostet und daher nur im Kampf geschieht. Anders als die Beoku kämpfen sie nicht mit Waffen, sondern mit ihren Krallen, Schnäbeln oder Zähnen. Daher werden sie, obwohl die natürliche Form, in der sich Raguzu normalerweise aufhalten, ihre menschliche Gestalt ist (Sōen: Kapitel 28), in der sie zwar nach wie vor tierische Merkmale wie Katzenohren oder Flügel aufweisen, sich jedoch ansonsten kaum von den Beoku unterscheiden, von diesen wie wilde Tiere gefürchtet: Sie haben beispielsweise Angst, dass die Raguzu Jagd auf die Beoku machen und sie fressen (*Akatsuki*: Kapitel 3.1.).

Die Spiele beschreiben auch Unterschiede im Gebrauch von Sprache: Raguzu können sich auch ohne Sprache verständigen (Sōen: Kapitel 9, Gespräch „Moody“), und einige VertreterInnen der Raguzu verwenden eine als „alte Sprache“ (*kodaigo* 古代語) bezeichnete Sprache, die in unleserlichen Zeichen dargestellt wird und den Spielenden gänzlich unverständlich bleibt. Sie wird von MagierInnen und den meisten Raguzu zumindest verstanden, ist aber in den meisten Regionen von Teriusu nicht mehr im Gebrauch – im Reich

der Wölfe hinter der Wüste ist sie dagegen sogar Amtssprache (Akatsuki: Kapitel 4.4., Gespräch „Volk der Wölfe“).

Zu Beginn der Handlung ist den Spielenden noch nicht klar, dass es so etwas wie Raguzu und Beoku überhaupt gibt: Ike selbst ist noch nie einem Raguzu begegnet und ist auf andere Figuren angewiesen, die ihn über das Verhältnis zwischen ihnen und den Beoku aufklären. Dabei wird zunächst ein recht einseitiges Bild der Raguzu gezeichnet, die hauptsächlich mit den oben beschriebenen tierischen Merkmalen in Verbindung gebracht und daher dezidiert von den Menschen abgegrenzt werden (Sōen: Kapitel 6). Erst mit der Zeit lernt Ike, welche Umgangsformen angebracht und fair sind: Verwendet er zunächst noch das Wort „Halbmonster“ (*hanjū* 半獣), wenn er mit den Raguzu spricht, lernt er bald, dass es sich dabei um einen rassistischen Ausdruck handelt und verwendet fortan die politisch korrekten Bezeichnungen „Beoku“ und „Raguzu“ (Sōen: Kapitel 7).

Nach und nach kristallisieren sich, während die Handlung voranschreitet, weitere Punkte heraus, in denen sich Raguzu und Beoku voneinander unterscheiden: So sind Beoku unter anderem stolz darauf, beim Kämpfen ihren Kopf zu verwenden, sich Taktiken ausdenken, Hinterhalte zu planen und Waffen zu nutzen – was ganz der Vorstellung eines *homo ratio*, der sich aufgrund seiner Vernunft von den Tieren abhebt, entspricht. Unter den Raguzu wird dies als Schwäche betrachtet: Sie finden, dass die Beoku ihre unterlegene Körperkraft durch solch schmutzige Tricks kompensieren wollen (z.B.: Akatsuki: Kapitel 3.A.). Im Gegensatz dazu werden die Raguzu als besonders wild und unbändig beschrieben: Sie lassen sich von ihrem Tatendrang leiten und handeln übermütig, was sich auch in ihrem Aussehen widerspiegelt. So haben die Löwen von Garia auch in ihrer menschlichen Gestalt zerzauste rote Haare wie Mähnen, und der König der Falken ist mit Narben übersät. Lediglich die Reiher, die als besonders friedliebendes Volk gelten, werden als konfliktscheu beschrieben. Im Gegensatz zu den anderen Raguzu, die durch die Energie des Chaos weiter zum Kämpfen angestachelt werden und außer Kontrolle geraten, leiden die Reiher sehr unter dieser und können unter ihrer Einwirkung sogar das Bewusstsein verlieren. Sie können grundsätzlich nicht kämpfen oder lügen, altern sehr langsam und werden als fragile Lebewesen beschrieben.

Kurz gesagt stehen sich in der Handlung daher das wilde, unbändige und unberechenbare ‚Tierische‘ und ‚Fremde‘, das über besondere Fähigkeiten verfügt, aber doch auch sehr menschliche Züge aufweist, und das bedachte, prinzipiell körperlich schwächere aber auch einfallsreichere ‚Menschliche‘ und ‚Eigene‘ gegenüber. Diese Einteilung besteht während der Handlung stets auf diese Weise fort – in der Gruppe um den Protagonisten herum allerdings entwickelt sich das Verständnis der Dichotomie stetig weiter: Angefangen mit Ikes ersten

Versuchen, mit dem ‚Fremden‘ zu kommunizieren, entwickelt sich zwischen ihm und dem Katzen-Raguzu Rai bereits in *Sōen* eine enge Freundschaft, die ausschlaggebend dafür wird, dass Ike sich in *Akatsuki* der Raguzu-Union anschließt. Als die Gruppe in *Sōen* nach und nach verschiedenen Raguzu- und Beoku-Völkern begegnet, wird das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ immer differenzierter gezeichnet: Manche Raguzu sind Beoku friedlicher gesinnt als andere, und während manche Beoku-Reiche versuchen, Frieden zu stiften, wird in anderen Reichen versucht, die Unterdrückung der Raguzu fortzusetzen, um die Überlegenheit der Beoku zu gewährleisten. Dadurch wird die Beschreibung der Dichotomie langsam auf eine andere Ebene gehoben: Fremdenhass und Diskriminierung sind nicht etwa an ein Volk, eine Ethnie oder ein Reich gebunden, sondern hängen von den jeweiligen Umständen ab und können von Person zu Person, egal, welcher Herkunft, unterschiedlich ausgeprägt sein. Ike nimmt in diesem Zusammenhang eine vermittelnde Position ein: Er setzt sich mit dem Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ auseinander und erkennt sofort, dass die Unterschiede gar nicht so groß sind – die momentane Lage des Kontinents empfindet er als schockierend, was ihn dazu ermutigt, selbst einzugreifen und etwas in der Welt zu bewegen.

Seine Fähigkeiten als Mediator kommen besonders in dem Moment zum Ausdruck, als sich Beoku und Raguzu in der Raguzu-Union zusammenschließen und die unterschiedlichen Mentalitäten aufeinanderprallen: Während die Raguzu Begunion möglichst im Sturm erobern wollen, plädieren Ikes Berater für eine taktische Herangehensweise. Immer wieder schaffen es Ike und Rai, beide Seiten von einem Kompromiss zu überzeugen. Im Zusammenschluss der Weisheit der Beoku und der Kraft und Impulsivität der Raguzu ist die Union den Beoku aus Begunion in vielen Situationen sogar überlegen. Selbst diejenigen Raguzu und Beoku in der Union, die zuvor immer wieder in Streit über die Herangehensweise geraten sind, finden während des Angriffs Gefallen an den Ideen der Anderen (*Akatsuki*: Kapitel 3.2.)

Die durch das Setting präsentierte strikte Trennung von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ wird auch in Frage gestellt, als in *Akatsuki* die Kinder zwischen Raguzu und Beoku und vor allem die TrägerInnen des Zeichens unter ihnen thematisiert werden: Da sie keinem der Völker vollkommen zugeordnet werden können, für beide Seiten ‚fremd‘ erscheinen und ausgestoßen werden, bilden sie eine dritte Gruppe, die sich zwischen den beiden Polen der Dichotomie positioniert. Obwohl sie diskriminiert werden, beweisen sie auch, dass ein friedlicher Umgang zwischen Raguzu und Beoku eigentlich möglich ist: Sie sind beides und doch nichts von beiden. Während sie von der Welt verstoßen werden, spielen sie innerhalb der Gruppe der ProtagonistInnen wichtige Rollen: Zu ihnen zählen beispielsweise Ikes engster Berater und Mikaya. Die Gruppe der ProtagonistInnen ist daher bunt zusammengemischt aus VertreterInnen

aller Reiche, Völker und Ethnien, die Teriusu ihr Zuhause nennen – und steht damit im klaren Gegensatz zu den Vorgaben der Spielwelt, die Raguzu und Beoku voneinander trennt und einen friedlichen Austausch nur in seltenen Fällen erlaubt. Sie entwickelt sich über die Dichotomie hinaus zu einer multikulturellen Gemeinschaft weiter, in der nicht die Herkunft der Charaktere, sondern ihre Einstellung von Bedeutung ist. Die Kriege, die diese Gruppe führt, können daher nicht als Kämpfe zwischen zwei Nationen beschrieben werden: Hier treffen Meinungen zum Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ aufeinander – der eigentliche Gegner ist damit letztlich nicht das Oberhaupt eines anderen Staates, sondern die Wurzel der Diskriminierung und der Fremdenhass selbst.

Indem Astarte und ihre Truppen besiegt werden, wird das alte System, das dem Prinzip der Ordnung unterstand und eine Trennung der Völker vorsah, aufgehoben und Platz für eine neue Welt geschaffen. Das Ende des Spiels gibt einen Ausblick darauf, wie die einzelnen Nationen sich nun darum bemühen, Teriusu in einen gerechten Ort zu verwandeln, ähnlich, wie es bereits nach der großen Sintflut der Fall war. Im Angesicht von großen Katastrophen, die nicht nur einzelne Gruppen, sondern alle den Mannazu entsprungenen Völker bedrohen, scheint eine Besinnung auf gemeinschaftliche und tolerante Werte möglich.

Doch bleibt das Spiel trotz des nun währenden, scheinbar idealen Friedens nüchtern: Erfüllt man bestimmte Bedingungen, wird am Ende des Spiels eine Sequenz freigeschaltet, in der sich Eruran und Asutarutyūnu viele Jahre später wiederbegegnen. Dass Astarte und Yunnu wiedervereint sind, lässt darauf schließen, dass ein Zusammenleben zwischen Raguzu und Beoku gemäß ihrem Versprechen zumindest möglich war; doch unterhalten sie sich auch darüber, dass der Frieden wohl bald ein Ende finden wird. Asutarutyūnu fürchtet das Chaos inzwischen allerdings nicht mehr: Es scheint, als würde sie den Mannazu vertrauen, dass sie auch diesen Konflikt wieder lösen können (Akatsuki: Epilog).

Somit kann festgehalten werden, dass das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ während des Spielverlaufs ausdifferenziert und immer komplexer gestaltet wird. Die Dichotomie löst sich in der Gruppe auf, wo sich ‚Eigenes‘ und ‚Fremdes‘ zusammenschließen und für eine gemeinsame Sache kämpfen, bleibt aber im Setting der Spielwelt bis zum Ende der Handlung bestehen. Der Ausblick auf die weiteren Ereignisse in Teriusu lässt Schlüsse darauf zu, dass sie zumindest zeitweise aufgehoben sein wird. Das Spiel erinnert jedoch auch daran, dass die Möglichkeit besteht, dass sich ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ erneut antagonistisch gegenüberstehen, wodurch das Verhältnis als relativ beschrieben wird: Was als ‚fremd‘ wahrgenommen wird und daher zu Konflikten führen kann, verändert sich durch situationsbedingte Einflüsse wie Zeit und Raum. Die Dichotomie wird daher als ein ständiges

Wechselspiel definiert: Werden die Konflikte, die aus der Begegnung mit dem ‚Fremden‘ hervorgehen, durch dessen Integration in das ‚Eigene‘ gelöst, entstehen neue Konflikte mit neuen Arten der ‚Fremde‘. Hinsichtlich einer Frage lässt das Spiel allerdings keinen Zweifel: So sehr Probleme auch vorprogrammiert und unvermeidbar sein mögen, wo das ‚Fremde‘ und das ‚Eigene‘ aufeinandertreffen – eine friedliche Lösung kann immer gefunden werden.

3.1.1.4. Formens des Umgangs zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘

Sōen und *Akatsuki* stellen im Verlauf der Handlung verschiedene Herangehensweisen vor, wie mit dem ‚Fremden‘ und den Konflikten, die durch die Begegnung mit diesem entstehen, umgegangen werden kann. Einige dieser Ansätze werden ohne klare Motivation beschrieben und sollen wie es scheint vor allem dazu dienen, den Spielenden erkennbar zu machen, welche Gruppen sie als Verbündete und welche sie als feindlich gesinnt einstufen sollten.

Dazu zählt beispielsweise das Königreich Kurimia, das als Ikes Heimat definiert wird und bereits vor der eigentlichen Handlung des Spiels darum bemüht ist, mit dem Raguzu-Königreich Garia freundschaftliche Beziehungen aufzubauen. Das Königreich wird zwar als nicht besonders stark im Kampf, dafür aber als diplomatisch beschrieben (*Sōen*: Kapitel 4). Erinshia setzt diesen Weg später als Königin Kurimias fort (*Sōen*: Epilog), doch wie *Akatsuki* zeigt, sind nicht alle in der Bevölkerung einverstanden mit Erinshias Herangehensweise: Dass sie sich freundschaftlich gegenüber Garia zeigt und außerdem den Herrschaftsanspruch über Dein zurückgelegt hat, werten die Adligen als politische Schwäche (*Akatsuki*: Kapitel 2.A.), und auch das Volk hat nicht vergessen, was Dein in ihrer Heimat angerichtet hat (*Akatsuki*: Kapitel 2.1.). Doch Erinshia entscheidet sich stets für den Weg der Neutralität: Während sie zur Niederschlagung der Revolte dazu gezwungen ist, zu Gewalt zu greifen, wählt sie im internationalen Geschehen den Frieden und die Diplomatie. Es ist wohl kein Zufall, dass ausgerechnet die Heimat des Protagonisten, mit dem sich die Spielenden identifizieren werden, als Vorreiter in der Findung von friedlichen Lösungen der Konflikte zu verstehen ist und diese Rolle bis zum Schluss beibehält.

Im Gegensatz dazu wird Dein als militärische Macht und vor allem in *Sōen* als extrem Raguzu-feindlich charakterisiert. So werden sogenannte Raguzu-Jagden organisiert, und um diese als Tiere gefügig und nutzbar für die Beoku zu machen wird an ihnen experimentiert. Damit stehen sich Kurimia und Dein konträr gegenüber, so wie es auch in *Sōen* zur Konfrontation zwischen dem König als Antagonisten und Ike als Protagonisten kommt. Deins Herangehensweise wird von den ProtagonistInnen nicht selten als unmoralisch bewertet,

wodurch es als Gegner gekennzeichnet wird. In *Akatsuki*, wo zu Beginn des Spiels auf der Seite Deins gekämpft werden muss, wird dagegen ein differenzierteres Bild des Reiches geliefert: Auch Raguzu kämpfen in Mikayas Heer, wenn auch viele der Beoku-Soldaten dies nicht unbedingt befürworten. Als der Kampf gegen die Raguzu-Union bevorsteht, freuen sich die Soldaten zwar auf die bevorstehende Jagd; im Gegensatz zum ersten Teil, in dem das Wort „Halbmonster“ von beinahe jedem Dein-Soldaten benutzt wurde, fällt es im zweiten Teil aber so gut wie nie auf der Seite Deins. Die Feindbildschaffung, der Dein in *Sōen* unterliegt, weicht einer Darstellung, in der Rassismus zwar praktiziert wird, aber zumindest die handlungstragenden Figuren sich darüber im Klaren sind, dass dies der ‚falsche‘ Weg ist, und ein anderer, friedlicher Umgang mit dem ‚Fremden‘ gesucht werden muss.

Garia tritt dagegen von Anfang an freundschaftlich an die zunächst nur aus Beoku bestehende Gruppe heran: Obwohl sich im Verlauf der Handlung ergibt, dass auch die Friedensabkommen zwischen Kurimia und Garia mehr auf dem Papier als tatsächlich stattgefunden haben, in beiden Ländern noch Angst vor einer Begegnung herrscht und schon vor dem ersten Aufeinandertreffen erklärt wird, dass die Beziehungen doch sehr steif sind (*Sōen*: Kapitel 6), kommen die Raguzu Erinshia und der Söldnertruppe durchwegs zur Hilfe und schützen sie vor den angreifenden Dein-Soldaten. Als Rai später in einer Stadt in Kurimia angegriffen wird, weil er ein Raguzu ist, wehrt er sich nicht, um den Frieden nicht zu gefährden (*Sōen*: Kapitel 11). Garia vertritt daher ähnliche Ansichten wie Kurimia, da es nach friedlichen Lösungen sucht und den Kampf vermeidet, wo es geht. Dies entspricht auch der Herangehensweise von Ike: Es positioniert sich somit auf der Seite der Verbündeten und stellt sich Dein als Feind gegenüber.

Die Umgangsformen der anderen Reiche lassen meist eine Einordnung nach einem ähnlichen Schema zu: Wer für Toleranz und Zusammenschlüsse offen ist, findet einen Platz an Ikes Seite – wer sich dem Rassismus hingibt und sich dem Frieden verschließt, wird als Gegner eingestuft. Im Gegensatz zu den bereits beschriebenen Beispielen lassen sich die Handlungsweisen der anderen Gebiete jedoch durch Ereignisse, die vor der eigentlichen Handlung stattfanden, erklären. Das Kaiserreich Begunion, wo sich der Ältestenrat vehement gegen die Abschaffung der Sklaverei wehrt, spaltet sich im Laufe der Spiele, da die Kaiserin sich für die Gleichberechtigung von Raguzu und Beoku einsetzt. Die Raguzu reagieren auf ihre Unterdrückung wiederum häufig mit Zorn und Hass; eine Vertrauensbasis zu finden scheint schwierig. Manche Raguzu fühlen sich unwohl in Gegenwart von Beoku, andere genießen den kulturellen Austausch. Während Garia sich bemüht, gute Beziehungen mit Kurimia aufzubauen, nehmen beispielsweise die Krähen und Falken durch regelmäßige Angriffe auf Beoku Rache

für das Leid, das durch die Sklaverei entstanden ist. Gorudoa dagegen lehnt jeglichen Kontakt zur Außenwelt ab, um zu garantieren, dass keine Weltkriege mehr entstehen. Doch wird in *Akatsuki* auch ein Reich vorgestellt, in dem ein friedlicher Zusammenschluss aller Gruppen möglich ist: Im Königreich der Wölfe leben Beoku, Raguzu sowie auch ihre Kinder und die TrägerInnen des Zeichens ohne jegliche Diskriminierung zusammen.

Auf diese Weise lassen sich grob zusammengefasst drei Arten des Umgangs mit dem ‚Fremden‘ benennen. Die erste ist die Bekämpfung des ‚Fremden‘: Bei den Raguzu beruht dies vor allem auf dem Hass, der sich aus der über Jahrhunderte andauernden Unterdrückung durch die Beoku aufgebaut hat, während die Beoku die Raguzu aufgrund ihrer Fähigkeiten und ihres tierischen Aussehens fürchten oder sie als unterlegen betrachten. Dieser Umgang wird in der Handlung stets negativ bewertet und besonders von gegnerischen Parteien praktiziert.

Die zweite Variante ist es, Fremdbegegnungen überhaupt ganz zu vermeiden und damit jeglichem möglichen Konflikt von vornherein aus dem Weg zu gehen. Dies ist die Option, die Gorudoa wählt und die in gewissem Sinn auch Astarte anvisiert, wenn sie plant, alle Völker auszulöschen. In diesem Zusammenhang wird aber auch angesprochen, dass eine völlige Abschließung vor der Außenwelt Konflikte nicht verhindern kann: Teriusu wird auch ohne die Teilnahme Gorudoas von einem großen Krieg heimgesucht, dem sich schließlich auch der Drachenprinz, der rege Neugier an der für ihn unbekanntem Außenwelt entwickelt, anschließt. Eine völlige Trennung der einzelnen Völker ist daher für die ProtagonistInnen ebenso wenig eine Option wie die erste Umgangsform.

Schließlich wird die Möglichkeit vorgestellt, sich nicht auf die Unterschiede, sondern die Gemeinsamkeiten zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ zu konzentrieren. Dies geschieht in Kurimia und Garia, wo der Diplomatie der Vorrang gegeben wird, und auch die Kaiserin von Begunion versucht, diesen Weg zu gehen, und wird dabei immer wieder durch den Ältestenrat sabotiert. Mikaya gelingt es durch ihre Beliebtheit, in Dein ein wenig Offenheit für das Zusammenleben mit den Raguzu zu schaffen. Auch der Zusammenschluss von Beoku und Raguzu in der Union zeigt, dass Unterschiede durch Kompromisse überwunden werden können. Diese dritte Variante wird also von den ProtagonistInnen bevorzugt, während die anderen beiden von den AntagonistInnen eingesetzt werden.

Im Folgenden soll nun genauer geklärt werden, wie die Dichotomie und der Umgang mit ihr durch die Spielenden erkundet werden können, inwiefern die Motivationen der ProtagonistInnen und AntagonistInnen damit im Zusammenhang stehen und welche Rolle speziell Ike, der als Hauptcharakter identifiziert werden kann, in dieser Hinsicht einnimmt.

3.1.1.5. Erzählperspektive

Während die Handlung von *Sōen* sich noch hauptsächlich aus Ikes Perspektive ergibt und selten Szenen von der gegnerischen Seite gezeigt werden, die Aufschluss über deren Pläne geben, wird die Perspektive in *Akatsuki* regelmäßig gewechselt: Spielt man im ersten Teil mit Mikaya und dem Befreiungsheer, so stellen im zweiten Teil Erinshia und das Heer von Kurimia die Avatare dar, gefolgt von Ike, seiner Söldnertruppe und der Raguzu-Union, die fortan mit den anderen Avataren abgewechselt werden. Als die Raguzu-Union und Dein aufeinanderstoßen, ist man schließlich sogar gezwungen, gegen Figuren zu kämpfen, die man im Kampf davor noch selbst gesteuert hat: Nachdem man zuerst als Dein gegen die Raguzu gekämpft hat (*Akatsuki*: Kapitel 3.6.), kämpft man in der nächsten Runde mit Ike gegen Dein (*Akatsuki*: Kapitel 3.7.). Durch diesen ständigen Wechsel der Perspektive ergeben sich für die Spielenden unterschiedliche Effekte. Einerseits wird dadurch die Identifikation mit einem einzelnen Charakter abgeschwächt, was in *Fire Emblem* grundsätzlich der Fall ist: Da die Handlung fast nie durch die Augen eines einzelnen Protagonisten wahrgenommen wird und auch in den Kampfsequenzen nicht nur eine, sondern sogar zahlreiche Figuren über das Spielbrett bewegt werden, ergibt sich die Rolle des Avatars hauptsächlich dadurch, dass sein Verlust ein Game Over herbeiführt und er außerdem oft als einziger den Endgegner besiegen kann. Die Spielenden befinden sich daher tendenziell in einer beobachtenden Position, von der aus sie alles überblicken und mehr wissen als die einzelnen Figuren des Spielbrettes. Durch den ständigen Wechsel der Perspektive ergibt sich jedoch nicht nur der Effekt des ‚allwissenden‘ Erzählers, der einen großflächigen Überblick über die Handlung vermittelt – auch eine Identifikation mit unterschiedlichen Seiten, die am selben Konflikt beteiligt sind, wird dadurch möglich. Dieses Verständnis der anderen Seite, deren Beweggründe einem sonst möglicherweise unbekannt bleiben würden, führt unter Umständen vielleicht sogar dazu, dass man sich bemüht, für den Moment gegnerische, aber dennoch als Hauptcharaktere definierte Figuren im Kampf zu verschonen und lediglich namenlose Nebenfiguren anzugreifen, um die Sequenz erfolgreich abschließen zu können. Dadurch wird an mehreren Stellen die Dichotomie zwischen AntagonistInnen und ProtagonistInnen aufgehoben.

3.1.1.6. Motivationen der ProtagonistInnen und AntagonistInnen

Innerhalb dieser ständigen Perspektivenwechsel entfaltet sich die eigentliche Handlung im Spiel nur langsam. Erst im letzten Kapitel wird durch Yunnus Visionen die Bandbreite der tatsächlichen Geschichte deutlich, und so ist es auch nicht von Anfang an klar, dass die Motivationen der sich gegenüberstehenden Parteien auf ihren Überzeugungen zu den

Möglichkeiten der Fremdbegegnungen beruhen: Asutarutyūnu leidet so sehr unter den Kämpfen zwischen Raguzu und Beoku, dass sie keinen anderen Ausweg sieht, als ihre Emotionen aus sich zu verbannen. In der Folge sieht Astarte in ihnen nur noch unvollkommene Wesen, die Instabilität auf die Welt bringen. Sie erachtet sie als nicht fähig, aus der ‚Fremdbegegnung‘ etwas Anderes als Hass und Krieg zu gewinnen, und will sie deshalb auslöschen. Eruran, der offensichtlich lange ein Verfechter eines weiteren Versuchs des Zusammenlebens war und zunächst Positives in der ‚Fremdbegegnung‘ zu sehen scheint, kommt durch die grausamen Taten der Beoku zu der Überzeugung, dass alle Völker von dieser Welt getilgt werden sollten, wie Astarte es vorgeschlagen hat.

Im Gegensatz zu Astarte findet Yunnu es allerdings positiv, dass die Beoku und Raguzu so unterschiedlich sind und so viele Gründe finden, für etwas zu kämpfen. Besonders, dass sich auf der Welt auch Entwicklungen bemerkbar machen, in denen eine Verbindung zwischen Raguzu und Beoku festgestellt werden kann, scheint ihr zu gefallen. Ike und die Figuren um ihn stehen stellvertretend für so eine Kooperation zwischen Raguzu und Beoku. Gemeinsam vertreten die ProtagonistInnen die Meinung, dass aus der Begegnung mit dem ‚Fremden‘ nicht nur, wie etwa von Astarte angenommen, aufgrund der Unterschiede Krieg, Leid und Tod entstehen, sondern auch Freundschaft und Hoffnung auf neue Entwicklungen aus den zahlreichen Gemeinsamkeiten entspringen können. Essentialistische Standpunkte und Fremdenfeindlichkeit werden abgelehnt, unabhängig von der Herkunft der sie zum Ausdruck bringenden Figuren.

ProtagonistInnen und AntagonistInnen treten daher miteinander in Konflikt, weil sich ihre Ansichten zum Umgang mit dem ‚Fremden‘ und den Möglichkeiten, die einer Begegnung zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ entspringen können, klar unterscheiden. Die Erfahrungen, die von den Figuren diesbezüglich gemacht werden, werden so zum Zentrum, um das sich alles in der Handlung dreht und aufgrund derer die Ereignisse in den Spielen überhaupt erst möglich werden. Daher soll noch einmal genauer hinterfragt werden, welche Identität die Spielenden annehmen, indem sie in Ikes Rolle schlüpfen, der wie bereits mehrmals angesprochen eine vermittelnde Position einnimmt und als Hauptcharakter die Erzählung entscheidend beeinflusst.

3.1.1.7. Ikes Rolle als friedensstiftender Vermittler

Ike wächst als Sohn des Anführers einer Söldnertruppe auf. Wie von seinem Vater vorgelebt, übernimmt Ike nach seinem Tod selbst die Rolle, Schwächeren zu helfen und dabei stets fair zu urteilen. Der Aufbruch zur Reise durch Teriusu ist gleichzusetzen mit Ikes Weg, erwachsen zu werden: Er muss die Welt und ihr politisches System erst kennenlernen. Ebenso lernt er erst

nach und nach, als Beoku mit den Raguzu umzugehen. Anders als manche anderen Mitglieder der Söldnertruppe hält sich Ike sofort an alles neu Gelernte und verwendet, nachdem er von den Begriffen Beoku und Raguzu erfahren hat, ausschließlich diese Bezeichnungen und weist die SöldnerInnen an, es ihm gleichzutun. Streitereien zwischen Raguzu und Beoku innerhalb der Gruppe werden von ihm sofort geschlichtet (Sōen: Kapitel 8).

Ike wird als eine Figur mit recht kompliziertem Hintergrund beschrieben: Seine Eltern stammen aus Dein, sind aber nach Garia geflohen, nachdem seiner Mutter das Medaillon anvertraut worden war. Daher sind Ike und seine Schwester in Garia geboren und mit einem Lied der Reihier, durch das Yunnu erweckt werden kann, aufgewachsen. Seine Herkunft oder seine kulturelle Identität lassen sich somit nicht einer einzelnen Nation zuordnen. Zu erfahren, dass Garia sein Geburtsort ist (Sōen: Kapitel 9), steigert seine Motivation, sich für die Raguzu einzusetzen (Sōen: Kapitel 12, Gespräch „Tsuihāku“). Als er erstmals mit ausgeprägtem Fremdenhass konfrontiert wird, verurteilt er diesen zutiefst und kann nicht tatenlos zusehen: Rai, der in Kurimia als Raguzu erkannt und von Beoku angegriffen wird, eilt er ohne zu zögern zur Hilfe (Sōen: Kapitel 11).

Im Vergleich zu den anderen Mitgliedern der Söldnertruppe unterscheidet sich Ikes Sichtweise auf die Raguzu von Anfang an, da er nichts ‚Befremdliches‘ an ihnen findet (Sōen: Kapitel 12). Auch, als er mit unterschiedlichen VertreterInnen der Raguzu-Reiche in Kontakt tritt, verfällt er nicht in essentialistische Denkmuster, sondern stellt fest, dass es überall „gute“ (*zen* 善) und „böse“ (*aku* 悪) Personen gibt und eine solche Einteilung immer eine Frage der Perspektive ist (ebenda). Jede Erfahrung, die er durch die Begegnung mit dem ‚Fremden‘ macht, bestärkt ihn nur in seinem Vorhaben und bringt ihn niemals von seiner Einstellung, Raguzu und Beoku gleichwertig zu betrachten, ab. Während er in *Sōen* noch den Kontakt mit dem ‚Fremden‘ erprobt und an mehreren Stellen als Akteur direkt dabei hilft, die Welt zu verändern, setzt er sich in *Akatsuki* unmissverständlich für die Gleichberechtigung von Beoku und Raguzu und gegen den Fremdenhass ein. Seine Einstellung bleibt bis zum Schluss stets ungebrochen, wie er im letzten Kapitel noch einmal zum Ausdruck bringt:

Mag sein, dass die Farbe von Haut, Haaren oder Augen unterschiedlich ist, mag sein, dass Ohren, Schwänze oder Flügel angewachsen sind – im Grunde sind wir doch alle gleich. Ich sehe den Sinn dahinter nicht, extra [in Raguzu und Beoku] zu unterteilen. (Akatsuki: Kapitel 4.Z.3., Gespräch „Mikaya“)

Wird Ike von der gegnerischen Seite als „Halbmonster“ bezeichnet, klärt er dieses Missverständnis niemals auf (Akatsuki: Kapitel 3.1., 3.2.), und mehrmals wird er von seinen KameradInnen mit den Raguzu verglichen, weil er so viel isst (Akatsuki: Kapitel 3.A.,

Gespräch „Freunde“) oder weil man ihm alles erklären muss (Akatsuki: Kapitel 3.A.). Wie sehr Ike sich tatsächlich mit den Raguzu identifiziert, kommt nicht direkt zur Sprache – in jedem Fall jedoch kämpft er als einer von ihnen mit ihren Königen an der Spitze der Raguzu-Union. Dabei wird er von anderen Figuren als gerechte und unkomplizierte Persönlichkeit beschrieben und auf gewisse Art auch idealisiert – so meint einer seiner Kameraden etwa: „Man gewöhnt sich komischerweise schnell an das Wort Held...“ (Akatsuki: Kapitel 3.7.). Seine Unvoreingenommenheit bringt ihm den Respekt der Beoku und der Raguzu gleichermaßen ein, sodass gegen Ende der Handlung lediglich er in Frage kommt, das Heer der Kaiserin im Zug auf Begunion zu befehligen (Akatsuki: Kapitel 3.11.).

Ike sucht stets das Gespräch und versucht, Konflikte friedlich beizulegen. So bittet er beispielsweise Astarte darum, den Mannazu, die zwar „ein Haufen Dummköpfe“ sind, aber „Herzen haben, die lieben“, noch eine Möglichkeit zu geben, eine friedliche Welt zu erschaffen (Akatsuki: Kapitel 4.Z.5.). Mit seinen Ansichten geht er schließlich in die Geschichte von Teriusu als derjenige ein, der seinen Kampf unaufhörlich fortsetzte und so Raguzu und Beoku miteinander verband – und wird so zum Helden aller Völker (Akatsuki: Epilog).

Als Avatar und Hauptfigur der Handlung treibt Ike diese entscheidend voran und wird selbst zum Faktor, an dem die Dichotomie hinterfragt werden muss. Durch sein Eingreifen kann die gewünschte Veränderung in der Welt überhaupt erst eintreten. Dabei ist es weniger seine Aufgabe, politische Entscheidungen wie die KönigInnen und die Kaiserin von Teriusu zu treffen, sondern diese dort zu unterstützen, wo solcherlei Maßnahmen nicht mehr greifen. Egal, welche Ränge und Titel Ike während der Abenteuer auch immer erringen mag – im Grunde bleibt er der Söldner, der die Schwächeren vor den Stärkeren beschützt und darum bemüht ist, unnötige Kämpfe zu vermeiden.

Er vertritt klare Ansichten zum Umgang mit dem ‚Fremden‘, das ihm nie wirklich ‚fremd‘ erscheint. Man könnte nun meinen, dass es eine Schwachstelle des Spiels ist, dass Ike als Beoku, und damit als Teil der ‚überlegenen‘ Figurengruppe, die Raguzu aus ihrer Misere führt und damit ihre Unterlegenheit nur noch weiter unterstreicht anstatt diese aufzulösen. Doch trifft dies auch wirklich zu? Ike, der als Charakter mit multikulturellem Hintergrund gezeichnet wird, hat einen persönlichen Bezug zu Garia – wenn er auch mehrmals betont, dass Kurimia seine Heimat sei (Sōen: Kapitel 23 und Akatsuki: Kapitel 3.11). Viel charakteristischer als seine Herkunft sind seine Unvoreingenommenheit, seine Ehrlichkeit und sein Sinn für Gerechtigkeit. Im Gegensatz zu ähnlichen Szenarien, wie sie etwa in den Filmen *Pocahontas* (Walt-Disney-Studios, 1995) oder *Avatar: Aufbruch nach Pandora* (James Cameron, 2009) gestaltet werden, entstammt Ike auch nicht der Seite der Unterdrückenden: Er wächst in einem neutralen Raum

auf, wo er nichts von den Dichotomien, durch die die Welt definiert wird, mitbekommt. Dadurch wird Ike nicht nur ermöglicht, die Situation des Kontinents vorurteilslos zu beurteilen und sich für die Gleichberechtigung der Völker einzusetzen, ohne dabei in eine gönnerhafte Rolle zu verfallen; er wird außerdem zu der Figur, durch die den Spielenden die Spielwelt näher gebracht wird und die maßgeblich dazu beiträgt, dass diese die Dichotomie ebenso unvoreingenommen wahrnehmen und als überholt beurteilen können.

Die Spielenden nehmen daher mit Ike keineswegs eine neutrale Position innerhalb der Spielwelt ein. Vom Anfang bis zum Schluss der Erzählung werden sie durch die Handlung geführt, in der das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ durchwegs thematisiert und durch den Protagonisten bewertet wird. Im Grunde nehmen sie so selbst die Rolle des Vermittlers ein, durch dessen diplomatisches Geschick – nicht auf politischer, sondern auf zwischenmenschlicher Ebene – ein Band zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ geknüpft werden kann.

3.1.1.8. Fremdenfeindlichkeit als Gegner

Wesentlich dafür, wie das ‚Fremde‘ in den beiden *Fire Emblem*-Spielen charakterisiert wird, ist, dass es nicht als Gegner, den es zu besiegen gilt, sondern als Verbündeter beschrieben wird. Im Gegensatz dazu wird das, was eigentlich als das ‚Eigene‘ definiert werden könnte, die Beoku, stark kritisiert und von den ProtagonistInnen bekämpft. Wie sich bereits herausgestellt hat, entwickelt sich das Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ innerhalb der Gruppe durch Ikes Einsatz aber stetig weiter, sodass beide schließlich nicht mehr als entgegengesetzte Pole begriffen werden können.

In dieser Hinsicht ist interessant, dass fremdenfeindliches Verhalten stets der gegnerischen Seite zugeschrieben wird: Das Königreich Dein, das der Gruppe im ersten Spiel feindlich gesinnt ist, wird als besonders Raguzu-unfreundlich beschrieben, während es im zweiten Teil als Verbündeter auch eine fremdenfreundliche Seite an den Tag legt. Gegnerische menschliche Figuren können leicht von den Spielenden erkannt werden, da sie regelmäßig das Wort „Halbmonster“ verwenden. Dazu zählen neben EinwohnerInnen Deins auch die Mitglieder des Ältestenrates und sogar die Rebellen Kurimias, die in Kapitel 2 von *Akatsuki* versuchen, Erinshia zu stürzen.

Das bedeutet nicht, dass die Spiele Figuren schablonenartig nach ihrer Einstellung zum ‚Fremden‘ auf Seite der ProtagonistInnen oder der AntagonistInnen einordnen: Indem gezeigt wird, dass auch unter den gegnerischen Charakteren manche mit der Herangehensweise unzufrieden sind oder sich auch ProtagonistInnen an Ikes Seite befinden, die das

‚Fremde‘ fürchten oder ausgrenzen, werden die einzelnen Gruppen differenziert beschrieben, wenn sie sich auch im Großen und Ganzen in eine der beiden oben genannten Kategorien einordnen lassen. Fremdenhass findet dennoch keinerlei Platz in Ikes Gruppe: Zwar schließen sich ihm mehrere Personen an, die die Raguzu aus unterschiedlichsten, teils sehr persönlichen Gründen verabscheuen; aber nach vielen Diskussionen mit ihm und ersten Kontaktversuchen mit dem ‚Fremden‘ akzeptieren sie dieses schließlich zumindest. Ike, der bereits im vorangegangenen Kapitel als Bindeglied zwischen den einzelnen Völkern identifiziert wurde, schafft daher innerhalb seiner Truppen einen Raum, in dem alle so akzeptiert werden, wie sie sind – während die Außenwelt als ein Ort der Diskriminierung, Unterdrückung und Verfolgung beschrieben wird. Die Ansichten, die von den Mitgliedern seiner Gruppe vertreten werden, können daher nicht als der ‚Normfall‘ der Fremdbetrachtung beschrieben werden: Der Zusammenschluss von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘, wie er unter den ProtagonistInnen möglich ist, mag zwar das Ziel sein, das im Spiel verwirklicht werden soll, doch handelt es sich dabei innerhalb der Spielwelt noch um ein seltenes und besonderes Phänomen.

Dass auch Figuren, die beispielsweise aus einer fremdenfeindlichen Region wie Dein stammen, zu einem Umdenken angeregt werden können, zeigt, dass Fremdenhass nicht an die Herkunft der Figuren gebunden ist: Jeder hat prinzipiell die Möglichkeit, dazu zu lernen und Vorurteile abzulegen. Letztlich sind es die Figuren der gegnerischen Seite, die unbelehrbar bleiben. Sie werden so sehr mit Fremdenhass verknüpft, dass man beim Spielen eigentlich gegen den Fremdenhass selbst spielt – so wie es Ike auch tut.

3.1.1.9. Zwischenfazit

Die *Fire Emblem*-Spiele setzen sich ausgesprochen detailreich und genau mit der Begegnung zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ auseinander: Die Motivationen der einzelnen Figuren, der Konflikt, der zwischen ProtagonistInnen und AntagonistInnen entsteht und die Vorgeschichte der eigentlichen Handlung sind direkt mit den Erfahrungen der Fremdbegegnung verbunden. Das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ ist und war von Anbeginn der Spielwelt Grund für kriegerische Auseinandersetzungen und politische Entwicklungen auf dem Kontinent: Die konfliktreiche Begegnung zwischen den beiden Seiten wird daher nicht nur in den Spielen diskutiert und beurteilt – sie wird zum Charakteristikum der Spielwelt und zum Ausgangspunkt, von dem aus sich die gesamte Handlung überhaupt erst entwickeln kann.

Das ‚Fremde‘ wird in diesem Fall mit dem ‚Tierischen‘ gleichgesetzt, das sich zwar menschenähnlich verhält, aber doch nicht wirklich ‚menschlich‘ ist und daher als unheimlich wahrgenommen wird. Es wird vom ‚Eigenen‘, das hier als das ‚Menschliche‘ kategorisiert

werden kann, unterdrückt und durch die Hervorhebung seiner tierischen Merkmale von diesem abgegrenzt: Ähnlich wie zwischen Mensch und Tier unterschieden wird, wird dem ‚Eigenen‘ hier Intelligenz und Bedachtsamkeit zugeschrieben, während das ‚Fremde‘ als unberechenbar, in der körperlichen Kraft überlegen und unbändig beschrieben wird. Gleichzeitig wird es aber auch als unterlegen betrachtet. Um das, wovor man so große Angst hat, zu kontrollieren, wird es gefügig gemacht und – eben wie ein Tier – gehalten, zum Arbeiten genutzt und ausgebeutet.

Die Spielenden betreten dieses Setting zu Beginn des Spiels an der Seite eines Protagonisten, der klare Vorstellungen davon hat, wie die Beziehung zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ eigentlich aussehen sollte: Gemeinsam mit Ike erkunden die Spielenden nicht nur diese durch die Spielwelt definierte Dichotomie, sondern erkennen mit seiner Hilfe auch, dass eine klare Trennung zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ eigentlich nicht notwendig ist und dass gegenseitiges Verständnis und Zusammenschlüsse prinzipiell möglich sind. Dies wird allerdings nicht nur durch Bewertungen der einzelnen Figuren klar: Durch den ständigen Wechsel der Erzählperspektive wird es den Spielenden ermöglicht, das Verständnis der anderen Seiten tatsächlich zu erfahren und selbst zu praktizieren. Am Ende sind es die Hauptfiguren rund um Ike selbst, die die Unterschiede, die durch die konstruierte Dichotomie vorgegeben werden, überwinden können und so eine multikulturelle Gruppe bilden, in der alle offen dazu stehen können, welchem größeren Kollektiv sie angehören. Diese Vereinigung, in der das ‚Fremde‘ und das ‚Eigene‘ sich nicht mehr konträr gegenübersteht, legt den Grundstein für eine Welt, die auf den Prinzipien von Gleichheit und Freiheit aufbauen könnte.

Dabei werden unter anderem Themen wie die Sklaverei und rassistische Verfolgung gewählt, um Bezüge zu real existierenden historischen oder gegenwärtigen Ereignissen herzustellen. Ein großes Massaker, bei dem ein ganzes Volk beinahe ausgerottet wird und lediglich dazu dient, die Vorherrschaft der überlegenen Bevölkerungsschicht zu gewährleisten, wird als einer der traumatisierenden Höhepunkte innerhalb dieses vor allem negativ ausgeprägten Verhältnisses zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ definiert. Mit diesen grausamen Folgen von Rassismus konfrontiert sind es allerdings nicht nur die ProtagonistInnen, die eine Veränderung in der Welt erzeugen wollen: Auch die AntagonistInnen verurteilen die stetigen Kämpfe zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘, die schließlich in einer Bestrafung durch eine göttliche Instanz enden. Entscheidend ist in dieser Hinsicht Eruran, der als Zeuge des großen Massakers jegliche Hoffnung auf ein friedliches Zusammenleben zwischen Raguzu und Beoku verliert und seine ursprünglich pazifistische Einstellung durch die radikale Ablehnung eines gemeinschaftlichen Konzeptes ersetzt.

Damit konstruieren die Spiele nicht nur ein dichotomes Verhältnis zwischen dem ‚Fremden‘ und dem ‚Eigenen‘, das durch die ProtagonistInnen und die Spielenden nach und nach aufgelöst wird, sondern sprechen auch die negativen Folgen an, die aus solch essentialistischen und rassistischen Einteilungen entstehen können. Ständige Kämpfe und völlige Abschottung von der Außenwelt werden als Lösungsvorschläge nicht akzeptiert, da sie lediglich zu neuen Konflikten führen und im Extremfall auch die Radikalisierung derjenigen, die sich innerhalb dieses Verhältnisses verloren fühlen, verursachen können. Der dauerhafte Konflikt wird als bedrohlich für alle Beteiligten beschrieben. Als das Leben aller Völker auf dem Spiel steht, werden schließlich jedoch eine Rückbesinnung auf gemeinschaftliche Werte und ein Zusammenschluss möglich. So macht die Erzählung darauf aufmerksam, dass die zunächst so wichtig wirkenden Konflikte, die aus der Begegnung zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ entstehen, im Anblick größerer Katastrophen, die alle betreffen und so auch die eigentliche Gleichstellung der beiden Pole unterstreichen, tatsächlich furchtbar klein sind.

3.1.2. Einsatz von Filmmaterial, Architektur und Spielregeln

Wie die Analyse der Handlung bisher gezeigt hat, setzen sich die beiden *Fire Emblem*-Spiele sehr konkret und detailliert mit dem Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ auseinander. Im folgenden Kapitel soll nun genauer darauf eingegangen werden, wie die durch die Handlung angesprochenen Punkte durch die Einbindung von filmischem und architektonischem Material sowie die Spielregeln unterstrichen werden. Da die Spiele keine freie Bewegung durch die Spielwelt ermöglichen, sei in diesem Zusammenhang vor allem auf die Regeln und das Belohnungssystem hingewiesen, durch das die Unterschiede zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ noch weiter definiert und die Einstellung der ProtagonistInnen stark hervorgehoben werden.

3.1.2.1. Filmische Stilmittel

In *Sōen* kommt wenig und relativ kurzes Filmmaterial zum Einsatz. Insgesamt wurden mit dem Opening und dem Ending acht Filmsequenzen eingefügt, wobei das Opening und das Ending vor allem aus aneinander gereihten Bildern bestehen. *Akatsuki* enthält insgesamt neun Filmsequenzen. Das Ending ist im Gegensatz zu *Sōen* nicht bebildert. Die Filme sind länger und aufwendiger gestaltet, und so besteht diesmal auch das Opening aus tatsächlichen Filmen und nicht nur als Bildern. Das Filmmaterial dient vor allem der Betonung von Höhepunkten der Handlung und thematisiert daher nicht ausschließlich das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und

„Eigenem“: Auch der Tod von Ikes Vater (Sōen: Film 3) oder Astartes Strafe (Akatsuki: Film 4–5) werden beispielweise durch Filme dargestellt.

Bis auf einen Ausschnitt in *Sōen*, in dem die Reiher den Wald von Serinosu wieder zum Leben erwecken und auch die menschlichen ProtagonistInnen zu dieser Zeremonie einladen (Sōen: Film 5), wird die Begegnung zwischen Raguzu und Beoku lediglich im zweiten Teil im Videomaterial thematisiert. Dazu zählt die Darstellung der Kriege im Opening, in Film 3 und 4, sowie die Auflösung des Hasses zwischen Raguzu und Beoku in Film 8: Als sich die Kämpfer, die von Astarte auf dem Schlachtfeld versteinert wurden, nach dem erfolgreich abgeschlossenen Endgegner-Kampf zurückverwandeln, stehen sich ein Beoku- und ein Raguzu-Soldat gegenüber. Der Raguzu verwandelt sich in seine menschliche Form zurück, während der Beoku nicht zu wissen scheint, was er jetzt tun soll – und vorsichtig in Angriffsposition geht. Nachdem sich die beiden so lange gegenüberstehen und anstarren, beginnt der Raguzu zu lachen. Die Beoku-Soldaten stimmen erleichtert mit ein und lassen ihre Waffen fallen. Anhand dieser Filmsequenz und des Openings lassen sich in wenigen Sätzen die komplizierten und detailreichen Entwicklungen der beiden Spiele zusammenfassen: Die Raguzu und die Beoku haben sich einmal gehasst und bekämpft. Doch nun tun sie es nicht mehr. Interessant ist hier auch, dass es die Raguzu sind, die die Kämpfe an dieser Stelle beenden. Das Vergangene scheint nicht mehr wichtig – was nun zählt, ist die Zukunft.

Über das Filmmaterial kann schließlich auch gesagt werden, dass es dazu beiträgt, die Figuren weiter in ihren Eigenschaften zu charakterisieren. Die Löwen werden beispielsweise oft in einer Perspektive von unten gezeigt, um ihre Größe noch weiter zu unterstreichen (z.B. Sōen: Film 4). Ikes Charakterzug, ohne Vorurteile auf jeden gleich zuzugehen, wird in Film 5 betont, als er nach Überlebenden von Astartes Strafe sucht: Sein Ruf nach irgendjemandem, „egal, wem“ (*dare de mo ii 誰でもいい*), der zwischen den Versteinerten verhallt, unterstreicht nicht nur seine Unvoreingenommenheit, sondern auch, wie unwichtig die Unterschiede zwischen den einzelnen Akteuren, die gerade noch zum Krieg geführt hatten, in Anbetracht einer solchen Katastrophe erscheinen (Akatsuki: Film 5). Im letzten Kapitel werden mehrere Szenen, die sich als eine Mischung aus Film- und Erzählsequenzen beschreiben lassen, gezeigt. Dabei werden Bilder mit einer Synchronisation versehen, die Einblicke in das Leben und die Motivation von Eruran geben. Diese Szenen dienen der Vorbereitung darauf, dass Eruran nicht vollkommen auf der gegnerischen Seite zu verorten ist – seine Gründe werden nachvollziehbar beschrieben und seine Figur wird immer mehr vom blinden Fremdenhass des Ältestenrates weggerückt (Akatsuki: Kapitel 4.Z.).

Auch bei der Synchronisation wurde darauf geachtet, die Stimmen auf die Charaktere abzustimmen: Während Löwen eine recht tiefe Stimme aufweisen (Akatsuki: Film 4), sind die Stimmen der Reihher hell und klar (Akatsuki: Kapitel 4.Z). Darüber hinaus verfügen die Kollektive oder auch einzelne Figuren über charakteristische Lieder, die ihre Rolle in der Handlung unterstreichen. Durch den Einsatz von Musik kann, wie es oft in der *Fire Emblem*-Serie der Fall ist, unterschieden werden, wer Freund und wer Feind ist: Während die gegnerische Seite stets mit beunruhigen, spannungserzeugenden Tönen beschrieben wird, erklingt beim Auftreten eines neuen Verbündeten eine heroische, Aufbruchsstimmung erzeugende Musik. Auch durch die Soundeffekte wird die tierische Seite der Raguzu einmal mehr zum Ausdruck gebracht: Ein Brüllen oder vogelartiges Kreischen untermalen die Verwandlungen in Kämpfen und werden manchmal sogar in Textpassagen außerhalb der Kämpfe verwendet.

3.1.2.2. Architektur

Da die Spiele es nicht vorsehen, dass man sich direkt durch die Spielwelt bewegt, gibt es auch keine Möglichkeiten, direkt mit dem ‚Fremden‘ in Kontakt zu treten. Die Bewegung durch das Geschehen kann immer nur passiv durch eine der Figuren stattfinden: Während man sich zwar in den Kampfsequenzen frei bewegen kann und die Figuren so positionieren kann, wie man es möchte, können diese Levels nur bis zu einem gewissen Grad erforscht werden, da das Spielbrett nur bis zu einer bestimmten Grenze begehbar ist. Selten beinhalten diese Levels Häuser, die optional aufgesucht werden können und in denen spärliche Informationen zum momentanen Aufenthaltsort, den Einstellungen der BewohnerInnen über die Raguzu oder kleine Belohnungen wie Items zu finden sind.

Je nach Ort des Kampfes sind die Levels äußerlich an diesen angepasst: Während man in Kurimia vornehmlich auf grünen Wiesen kämpft, finden die Kämpfe in Garia im Wald und die in Dein in bergigen und manchmal sogar beschneiten Landschaften statt. Der so dargestellte dreidimensionale Raum lässt Schlüsse auf die klimatischen Unterschiede und die geografische Beschaffenheit des Kontinents zu. Außerdem hat man das Gefühl, dass die Landschaften charakteristisch für die Länder und ihre BewohnerInnen sind. So unterstreicht der dichte Wald in Garia, der auch als für die Beoku mühsam zu durchqueren gilt (Söen: Kapitel 6), etwa die Wildheit und Kraft der Raguzu, die hier ‚wie Tiere‘ im Dschungel leben, während die gebirgige Gegend in Dein die Kälte und Rigorosität in Deins Kriegsführung zum Ausdruck bringt.

3.1.2.3. Spielregeln

Als Vertreter des Genres Simulations-Rollenspiel, in dem kriegerische Konflikte zum Hauptelement des Spiels gemacht werden und die Charakterentwicklung im Vordergrund steht, verfügen die beiden *Fire Emblem*-Spiele über Spielregeln, die die einzelnen Figuren in ihrer Funktion voneinander unterscheiden – ähnlich, wie es etwa bei Schach der Fall ist. Dabei werden weitere Unterschiede zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ gemacht: Für Beoku und Raguzu gelten nicht dieselben Regeln, was eine genaue Abwägung des Einsatzes der einzelnen Figuren auf dem Spielbrett erfordert.

Die Unterschiede belaufen sich vor allem darauf, dass Beoku Waffen einsetzen, während Raguzu diese nicht verwenden können, sondern lediglich mit ihrem Körper kämpfen. Dazu müssen sie sich zunächst in ihre tierische Gestalt verwandeln – was im Normalfall zu Beginn der Runde nicht möglich ist, da sie für diese Verwandlung erst ihre Kräfte sammeln müssen, die auf einer Punkteleiste symbolisiert werden. In der Zwischenzeit können die Raguzu sich nicht verteidigen und auch nicht angreifen – sie sind also den bewaffneten Beoku unterlegen, wohingegen sie in ihrer verwandelten Form weitaus stärker als diese sind. Um die Raguzu-Figuren in diesem Zustand nicht zu gefährden, müssen die Spielenden sie also vorsichtig auf dem Spielbrett bewegen oder die Zeit bis zu ihrer Verwandlung durch den Einsatz von Items verkürzen.

Obwohl die Raguzu in ihrer tierischen Gestalt über höhere Angriffs- und Verteidigungswerte verfügen, weisen manche von ihnen eine Schwäche gegen gewisse Arten der Magie oder Waffen auf. Des Weiteren stehen sowohl den Spielenden als auch den Gegnern Waffen zur Verfügung, die großen Schaden bei Raguzu anrichten und ansonsten eher durchschnittliche Angriffs-Werte besitzen. Die Beoku, ob auf Seiten der ProtagonistInnen oder auf Seiten der AntagonistInnen, können sich daher nur durch genaues Taktieren und den überlegten Einsatz bestimmter Waffen und Techniken im Kampf gegen die Raguzu behaupten, was auch durch das Symbol, das ihrer Klasse im User-Interface der Kampfbildschirme beigelegt wird und zwei gekreuzte Schwerter abbildet, zum Ausdruck gebracht wird. All das charakterisiert wiederum das Verhältnis zwischen Raguzu und Beoku, wie es auch in der Handlungsanalyse beschrieben wurde: Die Raguzu-Figuren sind in ihrer tierischen Gestalt den Beoku überlegen und laden dazu ein, sie direkt ins Kampfgetümmel zu stellen – doch können ihnen die Waffen und Taktiken, die von den Beoku entwickelt werden, zum Verhängnis werden.

Die Szenen, in denen die Spielenden tatsächlich in die Spiele eingreifen können, sind die Kampfsequenzen – denn nur hier wird wirklich gespielt. Da farblich genau angezeigt wird, wer zu den eigenen Figuren (blau), wer zu den Verbündeten (grün) und wer zu den gegnerischen

Figuren (rot) zählt, ist es nicht unbedingt notwendig, die Handlung genau zu verfolgen, um einen Kampf zu gewinnen. Die Ziele, die in jeder einzelnen Kampfsequenz definiert werden, geben jedoch stets vor, wie man dem Gegner gegenüber eingestellt ist, und werden in die Handlung eingebettet: So sollen die Spielenden etwa in vielen Kämpfen am Anfang der Handlung nur für eine bestimmte Rundenanzahl ihren Stützpunkt gegen Dein verteidigen, was unterstreicht, dass Ikes Söldnertruppe keine Chance gegen ein königliches Heer haben kann. Ein anderes Ziel kann es beispielsweise sein, nur den gegnerischen Befehlshaber zu besiegen, wodurch die Zahl der Opfer im Kampf durch die Spielenden selbst bestimmt wird. Häufig werden auch vor den Kampfsequenzen in Dialogen Aufgaben definiert, die zwar für den erfolgreichen Abschluss des Kapitels nicht notwendigerweise ausgeführt werden müssen und daher nicht als Hauptziele der Kampfsequenzen zu verstehen sind, aber durch ihre Erfüllung mit Items und Bonus-Erfahrungspunkten belohnt werden. Dazu kann beispielsweise zählen, eine bestimmte Figurengruppe während des Kampfes zu verschonen. Die Ziele, die in den Kampfsequenzen erreicht werden können, charakterisieren daher meist nicht nur die Stärke der gegnerischen Seite, sondern stimmen auch mit der Herangehensweise der Gruppe, Schwächere zu schützen und unnötige Kämpfe zu vermeiden, überein. Dadurch sind die spielerischen Konflikte und die Möglichkeiten, sie zu lösen, nicht getrennt von den Ereignissen in der Handlung zu betrachten: Ikes Ansichten und seine Bemühungen, unvoreingenommen und fair zu handeln, werden in ihnen widergespiegelt. Somit unterstützen die Spielregeln einerseits die zunächst im Spiel auch auf inhaltlicher Ebene angelegten Dichotomie, lassen dabei allerdings die Ansätze der ProtagonistInnen und das eigentliche Ziel, eine gerechte Welt zu erschaffen, nicht außer Acht. So werden die Spielenden in eine gewisse Richtung, was ‚moralische Kriegsführung‘ und den Umgang mit dem ‚Fremden‘ betrifft, geführt. In diesem Zusammenhang soll an dieser Stelle durch eine nähere Betrachtung des Belohnungs- und Bestrafungssystems der Spiele noch weiter auf die didaktische Funktion der Spielregeln eingegangen werden.

3.1.2.4. Belohnungen und Bestrafungen

Die beiden *Fire Emblem*-Spiele belohnen ein gutes Spielergebnis hauptsächlich mit Erfahrungspunkten, durch die die einzelnen Figuren weiterentwickelt werden können, sowie Items. Durch die Aufnahme und das Überleben aller Charaktere in der Gruppe ergeben sich verschiedene Sequenzen, durch die die Handlung weiter erforscht werden kann, und auch der Epilog wird dadurch entscheidend mitbestimmt. Besonders interessant ist allerdings das Belohnungssystem der Bonus-Erfahrungspunkte, die bereits oben angesprochen wurden: Diese

werden vergeben, wenn die Spielenden sich zusätzlich an bestimmte Vorgaben halten, die auf der Handlungsebene bekannt gegeben wurden. Dazu zählt unter anderem die Verschonung Unschuldiger, die in das Kampfgeschehen hineingezogen werden, oder die Vermeidung des Kampfes gegen bestimmte Figuren, die sich meist im späteren Verlauf der Handlung anschließen. Oft können so auch Häuser von ZivilistInnen vor RäuberInnen gerettet werden. Die Spielenden werden demnach, sobald sie sich der Kriegsführung, wie sie durch die ProtagonistInnen definiert wird, fügen und moralisch abwägen, welche der gegnerischen Figuren für einen spielerischen Erfolg wirklich besiegt werden müssen, vom Spiel belohnt. So ergibt sich nach und nach ein Bild, in dem die ProtagonistInnen die ‚gute‘ und ‚richtige‘ Art zu kämpfen wählen, in der zivile Opfer vermieden werden, ehrlich gehandelt wird und nur im Notfall zur Waffe gegriffen wird, und die Gegner eine ‚schlechte‘ und ‚falsche‘ Herangehensweise wählen, in die Unschuldige hineingezogen werden und exzessiv und bis zum bitteren Ende gekämpft wird. Die Spielenden werden durch dieses Belohnungssystem dazu angehalten, es den ProtagonistInnen gleich zu tun, und können sich so auf der Seite der ‚Guten‘ verorten.

Ein Bestrafungssystem gibt es in den beiden Spielen nicht. Wenn man so will, wird übermütiges Vorwärtsmarschieren in den meisten Fällen mit dem Tod einer Figur bestraft; die Spiele halten einen daher dazu an, möglichst überlegt vorzugehen und nicht vorschnell zu handeln. Oft müssen ausgeklügelte Taktiken entwickelt werden, um ein Level erfolgreich und ohne Verlust eines Charakters abschließen zu können. Eine einzelne Sequenz sticht in diesem Zusammenhang allerdings besonders ins Auge: In der Kampfsequenz im Kapitel 11 von *Sōen* stehen Häuser zur Verfügung, die von Spielfiguren betreten werden können und deren BewohnerInnen, solange sie von Beoku besucht werden, ein Item zur Verfügung stellen. Sucht man diese Häuser allerdings mit Raguzu auf, verfallen die HauseigentümerInnen in Angst und man geht leer aus. Hier wird klar, was auch schon die Handlung und die Gestaltung der Charaktere offengelegt hat: Die beiden Spiele demonstrieren eigentlich nicht den Umgang mit dem ‚Fremden‘ und wie man sich diesem zu stellen hat, sondern, wie mit den negativen Konsequenzen wie Rassismus und Diskriminierung umzugehen ist. Die Szene leitet einen an, nicht zu übereilt an einem Ort zu handeln, der von dieser negativen Auffassung des ‚Fremden‘ geprägt ist. Vielmehr braucht es Zeit – oder, wie in der Handlung dargestellt: Jahre – und viel Mühe, bis sich die Konflikte auflösen.

3.1.3. Möglichkeiten der Interaktivität

Die beiden *Fire Emblem*-Spiele zeichnen sich durch einen sehr linearen Handlungsablauf aus: Bis auf die Kampfsequenzen bieten sich für die Spielenden kaum Möglichkeiten, in den Spielverlauf einzugreifen oder diesen mitzugestalten. Die Inhalte werden fast ausschließlich passiv aufgenommen: Die Dialoge der Handlungssequenzen ergeben sich automatisch und können, da die Avatare außerhalb der Kämpfe nicht durch den Raum bewegt werden können, nicht individuell herbeigeführt werden. Somit bleiben den Spielenden lediglich die Möglichkeiten, die optionalen Gespräche, die in den Stützpunkt-Menüs freigeschalten werden können, auszulassen oder anzusehen, sowie bestimmte Charaktere miteinander eine Beziehung eingehen zu lassen – wobei auch hier gewisse Grenzen gesetzt werden, wie im Protokoll im Anhang nachgelesen werden kann.

Obwohl es vereinzelt Situationen gibt, in denen beispielsweise entschieden werden kann, ob Figuren in die eigene Gruppe aufgenommen werden oder nicht, oder, wie für *Fire Emblem* typisch, alle im Kampf verlorenen Figuren aus dem Spiel entfernt werden, gibt es einige Figuren, die für die Handlung von Bedeutung sind und daher nicht sterben können. Ein Beispiel für beide Fälle ist etwa der Prinz der Reiher in *Sōen*: Obwohl in Kapitel 18 ausgewählt werden kann, ob man ihn ins Team aufnehmen möchte, verschwindet er, falls man sich dagegen entscheidet, nur für kurze Zeit aus der Handlung. In Kapitel 22 kehrt er zur Gruppe zurück und schließt sich ihr an, ob man will oder nicht – nur seine Spielfigur kann so nicht gesteuert werden. Wird er im Kampf besiegt, zieht er sich lediglich zurück, während andere, weniger relevante Figuren in so einem Fall normalerweise sterben. Seine Anwesenheit in der Handlung als ein Opfer des großen Massakers ist für den Spielverlauf so entscheidend, dass für ihn andere Regeln als für die übrigen Figuren festgelegt werden, die die Eingriffsmöglichkeiten der Spielenden stark einschränken. Der rote Faden der Handlung bleibt also stets erhalten – und auch die anderen Auswahlmöglichkeiten haben maximal Auswirkungen auf den eigenen Spielerfolg und das momentane Spielerlebnis, nicht jedoch auf die eigentliche Erzählung. Die Handlung kann daher nicht grundlegend verändert und der Umgang mit dem ‚Fremden‘ auf dieser Ebene nicht beeinflusst werden. Die wenigen Nebenstränge führen stets wieder zurück zur eigentlichen Haupthandlung oder haben wenigstens keinen Einfluss auf die Beschreibung und den Umgang zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremden‘ in der Erzählung. Da es auch kaum Möglichkeiten gibt, Ikes Verhalten zu steuern, kann ihm keine andere als die eine vorgesehene Gesinnung gegeben werden. Spielt man als Ike, kann man stets nur die Rolle dieses Vermittlers zwischen den Kulturen annehmen und sich seinen Handlungsmöglichkeiten anpassen.

Tatsächlich Einfluss nehmen können die Spielenden wie bereits angesprochen lediglich in den Kampfsequenzen sowie in einem gewissen Rahmen in der Ausrüstung, Entwicklung und dem spielerischen Einsatz der Figuren. So kann entschieden werden, welche Charaktere in den Kampf mitgenommen werden, welche Gegenstände sie bei sich tragen oder wie viele Bonus-Erfahrungspunkte sie erhalten. Die Raguzu können zwar in vielen Kämpfen abgewählt werden, müssen aber in manchen auch dabei sein und können sogar Figuren werden, durch deren Ableben ein Game Over hervorgerufen wird. Am Ende der Handlung kommen die Spielenden daher nicht darum herum, den Zusammenschluss von Raguzu und Beoku zu akzeptieren, da *Akatsuki* mehrere Charaktere festlegt, die in den Kämpfen des letzten großen Kapitels involviert werden und bis zum Schluss überleben müssen.

Selbstverständlich steht es allen Spielenden frei, die optionalen Gespräche, die Sequenzen zwischen oder während der Kämpfe zu überspringen und zu ignorieren. So können alle Textpassagen, Filme und Cutscenes durch einen einzigen Knopfdruck übersprungen werden. Im Grunde ist daher jede Handlungssequenz der Spiele als optional zu betrachten. Was dann noch übrig bleibt und ein tatsächliches Eingreifen der Spielenden erfordert, sind die Kampfsequenzen, die sich wie bereits beschrieben auch ohne die Erzählung darum absolvieren lassen. Dennoch ermuntern die Haupt- und Nebenziele zumindest zu einer minimalen Auseinandersetzung mit dem Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘, da so zumindest definiert wird, welche Figuren tatsächlich als Feinde eingeordnet werden können und welche nicht.

Insgesamt fällt daher auf, dass die Spiele wenig Interaktionsradius bieten und den Spielenden nur wenig Entscheidungsfreiraum lassen. Das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ wird daher weniger durch die Spielenden selbst erkundet, als durch die lineare und passiv aufzunehmende Handlung vorgestellt und sogleich bewertet. Die wenigen interaktiven Möglichkeiten, die die Spiele dennoch bieten, werden an den Stellen beschnitten, wo handlungsbedingt eine klare Aussage getroffen werden soll: Durch die Abänderung von Spielregeln und die Beschneidung der Möglichkeiten der Spielenden wird gewährleistet, dass die wichtigsten Punkte der Handlung beibehalten werden und die den Spielen zu Grunde liegende Auseinandersetzung mit dem ‚Fremden‘ und dem ‚Eigenen‘ auf jeden Fall stattfinden kann. Somit lässt sich eine gewisse Tendenz erkennen, die Handlung und die Spielenden in eine bestimmte Richtung zu lenken und ihnen einen gewissen ‚richtigen‘ Umgang mit dem ‚Fremden‘ beizubringen – schlussendlich kann diesen Elementen aber im persönlichen Spielerlebnis auch absolut gar keine Bedeutung zukommen. Ist man allerdings bereit, sich der Handlung zu öffnen und sich mit dieser auseinanderzusetzen, werden einem durch die

komplexe Erzählung und die festgelegten Bewertungen und Herangehensweisen unterschiedliche Wege, mit dem ‚Fremden‘ umzugehen, vorgestellt, unter denen nach Logik des Spiels letztlich einer anti-essentialistischen und inkludierenden Annäherung der Vorzug zu geben ist. Und dies regt eventuell auch zu weiterer, selbständiger Reflexion über die Thematik an.

3.1.4. Fazit

Zusammenfassend hat die Analyse der beiden *Fire Emblem*-Spiele ergeben, dass hier vor allem narrative Mittel eingesetzt werden, um das ‚Fremde‘, das ‚Eigene‘ und das Verhältnis zwischen den beiden Seiten zu beschreiben. Unterschiede zwischen den dargestellten Figurengruppen, die durch die Handlung definiert wurden, werden auch durch den Einsatz uneinheitlicher Spielregeln und die Gestaltung des dreidimensionalen Raumes bekräftigt. Filmische Stilmittel wie Soundeffekte, Kameraperspektiven und Synchronisation kommen ebenso unterstreichend zum Einsatz. Dadurch werden ‚Eigenes‘ und ‚Fremdes‘ besonders durch die Merkmale, die sie voneinander unterscheiden, definiert, wozu vor allem audiovisuelle Marker verwendet werden. Das ‚Fremde‘ wird in diesem Fall mit dem ‚Tierischen‘ gleichgesetzt, das sich vom ‚Menschlichen‘ neben seinem Aussehen durch seine Wildheit und Unberechenbarkeit unterscheidet.

Das Setting, in das die Spielenden platziert werden, baut auf den Konflikten, die aufgrund der wahrgenommenen Unterschiede zwischen dem ‚Fremden‘ und dem ‚Eigenen‘ entstehen, auf. Wie der Hauptcharakter wissen sie aber zu Beginn gar nichts über dieses Verhältnis, sodass die beschriebene Dichotomie innerhalb der Gruppe, in der sich bald Mitglieder aller Nationen der Spielwelt befinden, eigentlich von Anfang an so gut wie nicht existent ist. Sie bleibt lediglich in der Außenwelt bis zum Schluss erhalten und muss bekämpft werden. Die Hauptfiguren stellen sich gegen das ‚Eigene‘, das für den Fremdenhass und die ungerechte Behandlung der einzelnen Völker verantwortlich ist, und handeln stets im Interesse des ‚Fremden‘, das ihnen gar nicht so ‚fremd‘ erscheint, da es sie bei ihrer anfänglichen Mission, Erinshia zu helfen, ausschließlich unterstützt. Durch die Handlungen der Hauptfiguren kann das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ schließlich verbessert werden: Am Ende gibt das Spiel einen Ausblick darauf, dass ein friedliches Zusammenleben für lange Zeit möglich sein wird. Dem ‚Fremden‘ wird das Angsteinflößende genommen, indem es auf Augenhöhe betrachtet und in das ‚Eigene‘ integriert wird – wodurch ihm auch der Grund genommen wird, das ‚Eigene‘, von dem es zuvor unterdrückt wurde, zu bekämpfen. Völlig aufgelöst werden die beiden Seiten jedoch nicht: In der neuen Welt werden ‚Fremdes‘ und

‚Eigenes‘ nicht dasselbe sein – doch sie werden beide dasselbe Recht haben, einer bestimmten Gruppe anzugehören und dennoch nicht mit Rassismus und Diskriminierung konfrontiert zu werden. Die fortan aufzubauende Gesellschaft wird daher nicht mehr wie bisher auf einer Trennung der einzelnen Ethnien und Völker beruhen, sondern Raum für Diversität und Individualität schaffen.

Wenn die Spiele auch fantasievoll gestaltet sind, wird auf einige realistische Motive Bezug genommen: Diskriminierung, Verfolgung, Sklaverei und Massenmorde werden als Konsequenzen des Rassismus identifiziert und durchwegs stark verurteilt. Indem eine Seite auf ihrer Überlegenheit beharrt und alles daran setzt, diese zu bewahren, wird die andere unterdrückt, wodurch Groll und Hass aufgebaut werden, der sich in einer Radikalisierung entladen kann, die schließlich alle betrifft: Obwohl Kriege ein zentrales Element des Genres und der beiden Spiele sind, werden sie als leidbringend und als für alle Beteiligten gefährlich beschrieben. Da die Möglichkeiten der Interaktivität sehr eingeschränkt sind, können diese Bewertungen und die Gesinnungen der Charaktere auch nicht abgewandelt werden. Von allen vorgestellten Umgangsformen mit dem ‚Fremden‘ bleibt am Ende daher nur eine als ‚richtig‘ definierte übrig: Offenheit und Gleichberechtigung werden als das Fundament beschrieben, auf dem die oben genannten Ereignisse verhindert und das Leid, das durch sie verursacht wurde, gemildert werden können.

Die tatsächliche Entscheidungsgewalt wird dabei allerdings nicht von politischen Instanzen vertreten: Die Politik kann zwar gewisse Maßnahmen setzen, ist aber von den Reaktionen des Volkes oder auch Oppositionsparteien abhängig, wodurch ihr an manchen Stellen die Hände gebunden sind. Auch die Religion, die einen nicht zu vernachlässigenden Part in diesem Setting übernimmt, wirkt nicht deeskalierend, sondern facht die Konflikte nur weiter an, indem sie sie auf eine übernatürliche Ebene hebt: Glaubenskriege verschärfen die Kluft unter der Annahme, dass bestimmte Bevölkerungsgruppen von einer göttlichen Instanz auserwählt wurden und daher ein Hoheitsrecht über andere Völker verliehen bekommen haben. Während die politischen MachthaberInnen erst lernen müssen, sich mit ihren Ansichten über das ‚Fremde‘ durchzusetzen, wird die absolutistische göttliche Instanz in dieser Hinsicht vor allem als irreführend beschrieben und mit der Radikalisierung eines Charakters direkt in Verbindung gesetzt – am Ende wird sie sogar von den ProtagonistInnen besiegt.

Die Spiele definieren daher die politischen AkteurInnen als diejenigen, die Bewegungen im Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ anstoßen können, während die religiös motivierten Figuren leicht in die ‚falsche‘ Richtung führen können, und vertreten so einen sehr aufklärerischen Standpunkt. Doch hinter den Kulissen, fernab von den öffentlichen Ämtern der

Herrscher- und Glaubenshäuser, ist es der Protagonist, der zwar weder besonders geübt in der Diplomatie, noch gut erzogen oder fromm ist, der aber die Welt durch seine Taten verändert. Als auffallend gewöhnlicher Charakter innerhalb des Settings zeigt er, dass man keine Ränge oder besonders viel Macht benötigt, um etwas gegen Fremdenhass und Diskriminierung zu unternehmen. Fasst man sich ein Herz und setzt sich für die eigenen Vorstellungen ein, kann die Welt so bewegt werden, wie es die Politik niemals vermögen würde. Durch faires und unvoreingenommenes zwischenmenschliches Verhalten können Freundschaften geschlossen und Konflikte verhindert werden, bevor sie überhaupt politische Ausmaße annehmen – dies sind die Botschaften der untersuchten *Fire Emblem*-Spiele. Und so erscheint Ike auf eine Weise konzipiert, die die SpielerInnen daran erinnert, dass jeder – egal welcher Herkunft, welchen Standes oder welcher Identität – prinzipiell die Möglichkeit hat, Zivilcourage zu beweisen und die Welt ein kleines Stück weit in einen Ort zu verwandeln, an dem das ‚Fremde‘ nicht abgestoßen werden muss.

3.2. Tales of Symphonia

Tales of Symphonia (テイルズオブシンフォニア, fortan: *ToS*) erschien erstmals am 29. August 2003 für den Nintendo GameCube. Mit einer Vergabe von 34 Punkten erhielt es von Famitsu eine Goldbewertung und verkaufte sich im Jahr seiner Erscheinung etwa 310.000 Mal (Famitsu 2005:374–375). Kurze Zeit später, am 22. September 2004, wurde eine weitere Version für die PlayStation 2 veröffentlicht. Diese lag mit etwa 390.000 verkauften Spielen auf Platz 23 der bestverkauften Spiele des Jahres (Famitsu 2005:354–355). 2008 kam eine Fortsetzung, *Tales of Symphonia: Ratasuku no kishi* (テイルズオブシンフォニア: ラタトスクの騎士, intl. *Tales of Symphonia: Dawn of the new world*)²⁵, auf den Markt und verkaufte sich im Erscheinungsjahr etwa 210.000 Mal (Famitsu 2009:396–397). 2013 erschien außerdem eine HD-Version der beiden Spiele für die PlayStation 3 und 2016 eine PC-Version auf Steam. Zu dem Spiel gibt es auch mehrere Manga-, Anime- und Roman-Adaptionen.

Die Handlung des Spiels dreht sich um die beiden Hauptfiguren Lloyd Irving und Colette Brunel, die zu Beginn zu einer religiösen Reise aufbrechen, um die Schreckensherrschaft der Halbelfen über die Menschen zu beenden. Als die Reise sich dem Ende zuneigt, stellt sich heraus, dass zusätzlich zu der Welt, in der sich Lloyd und Colette befinden, noch eine weitere Parallelwelt existiert, in der die Halbelfen von den Menschen

²⁵ Da sich die Fortsetzung hauptsächlich mit den Folgen der Ereignisse des ersten Teils, jedoch nicht mehr direkt mit der Dichotomie zwischen Halbelfen und Menschen auseinandersetzt, wurde dieses Spiel nicht für die Analyse herangezogen.

ausgebeutet werden. Lloyd und Colette, die sich daraufhin mit ihren GefährtInnen dafür einsetzen, die beiden Welten, die einst vereint waren, wieder miteinander zu verbinden, schaffen schlussendlich einen Raum, in dem alle – Menschen, Elfen und Halbelfen – friedlich zusammenleben können.

3.2.1. Analyse der Handlung

In *ToS* beschreibt eine Vielzahl an Dialogen den Handlungsverlauf. Sie werden zwar in Textform dargestellt, aber in den meisten handlungsrelevanten Sequenzen auch mit Synchronisationen versehen. Bis auf eine einleitende Szene kommen keine Erzählsequenzen zum Einsatz. Da die Spielwelt es erlaubt, sich frei durch diese zu bewegen, wird viel Information auch durch optionale Gespräche mit Ortsansässigen, Bücher oder auch Schrifttafeln übermittelt. Höhepunkte werden in Filmsequenzen festgehalten. Der dreidimensionale Raum ist stets wie ein Anime gestaltet: Die Figuren verfügen über große Augen, die Aufschluss über ihre Emotionen und Stimmungen geben, während sie reden. Das Spiel hält dabei durchwegs an derselben räumlichen Darstellung fest: Die Figuren, mit denen man sich durch die Spielwelt bewegt und die man währenddessen von oben betrachten kann, werden auch in den Handlungssequenzen verwendet. Dabei wird die Kamera-Einstellung immer wieder verändert. Die Erzählung spielt sich vor allem in den Szenen, in denen auch SynchronsprecherInnen zum Einsatz kommen, wie ein Film vor den Augen der Spielenden ab. Doch nicht nur die unterschiedlichen Gesichtsausdrücke unterstreichen den Charakter der einzelnen Figuren; auch verschiedenste Körperbewegungen wie eine erhobene Faust können momentane Emotionen anzeigen. In humoristischen Sequenzen werden diese auch durch kleine Sprechblasen zum Ausdruck gebracht, in denen etwa für Anime und Manga typische Codes wie ein Schweißtropfen, ein Herz oder ein Rufzeichen abgebildet werden.

Das Spiel lässt sich aufgrund der hohen Bewegungsfreiheit nicht so einfach in Kapitel zusammenfassen, wie es etwa im vorigen Beispiel der Fall war: Einerseits erscheint eine Einteilung nach Handlungsverlauf sinnvoll, doch gewisse Nebenstränge der Handlung, die in Spielereignissen als Sub-Events bezeichnet werden, können teilweise nur unter bestimmten Voraussetzungen oder in einem gewissen Zeitraum absolviert werden. Da diese Zeiträume manchmal auch sehr groß gewählt sind, kann das individuelle Spielerlebnis sehr unterschiedlich ausfallen – *ToS* gibt den Spielenden beispielsweise nicht vor, ob und in welcher Reihenfolge diese Sequenzen gespielt werden sollen. Des Weiteren werden unter bestimmten Bedingungen sogenannte Sketche (*skitto* スキット) verfügbar, in denen sich die Charaktere unterhalten und ihre Eigenschaften noch weiter hervorgekehrt werden. Meist sind es lustige Szenen, manchmal

behandeln sie aber auch ernstere Themen. Dabei werden die Gesichter der Figuren abgebildet, die je nach Stimmung anders aussehen, sich bewegen und größer oder kleiner werden können, um auch Handlungen oder Empfindungen der Figuren auszudrücken. Gespräche mit den BewohnerInnen der verschiedenen Orte der Spielwelt sind nicht als direkt mit der Handlung verknüpft zu betrachten, da sie nur selten auf diese Bezug nehmen oder Auswirkungen auf sie haben – abgesehen davon, dass all diese Gespräche rein optional sind und die Spielenden selbst entscheiden, ob und wann sie geführt werden. Schließlich können teilweise auch die Aufgaben der Haupthandlung in unterschiedlicher Reihenfolge erledigt werden.

Nach näherer Beschäftigung mit diesem Spiel wurde festgestellt, dass weder die Sketche, noch die Reihenfolge, in der die Haupthandlung gespielt wird, oder die optionalen Passagen die eigentlichen Ereignisse verändern können. Die Sketche werden daher als narratives Stilmittel identifiziert, jedoch nicht als eigene Sequenzen im Protokoll festgehalten, sondern den jeweiligen Abschnitten untergeordnet. Da auch nicht alle der zahlreichen Sub-Events für die Fragestellung relevant waren, wurden lediglich diejenigen, in denen das ‚Fremde‘ oder das ‚Eigene‘ thematisiert wurde, in einem Abschnittsprotokoll vermerkt. Die Reihenfolge der Sequenzen basiert auf einer exemplarischen Aneinanderreihung der Ereignisse der Haupthandlung. Die Einteilung erfolgte anhand einer im Spiel selbst vorgegebenen Zusammenfassung der Erzählung, auf die im Pausen-Menü zugegriffen werden kann und deren Aufgliederung hauptsächlich aufgrund von im Spiel zu erledigenden Aufgaben getroffen wurde – das bedeutet, dass sich manche Abschnitte auch zeitlich überschneiden können.

Neben diesen Abschnitten lässt sich das Spiel schließlich auch räumlich unterteilen: Während in Städten Sub-Events und Gespräche absolviert werden können, kann außerhalb der Städte die Konfrontation mit Gegnern gesucht werden. Regelmäßig werden kleinere Dungeons²⁶ aufgesucht, in denen Rätsel gelöst und schließlich kleine Endgegner besiegt werden müssen, um die Handlung voranzutreiben. Die Besonderheiten des Spiels wurden im Protokoll berücksichtigt, um eine sinnvolle Zitierweise zu ermöglichen, und können im Anhang eingesehen werden.

Das folgende Kapitel soll wie auch schon bei der vorangegangenen Analyse untersuchen, wie das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ durch die Handlung des Spiels konstruiert wird. Dabei wird insbesondere darauf geachtet, durch welche konkreten Unterschiede die Dichotomie zwischen Menschen und Halbfelfen aufgebaut wird, wie mit dieser

²⁶ Unter Dungeons werden in Computerspielen bestimmte Level verstanden, die oft eine höhlenartige Struktur aufweisen und das Lösen von Rätseln und das Besiegen eines Endgegners erfordern. Meist markieren sie das Ende eines Abschnitts oder werden durch die Handlung als Prüfungen, die die ProtagonistInnen bestehen müssen, beschrieben.

von den unterschiedlichen Parteien umgegangen wird und welche Funktion die Gruppe der ProtagonistInnen innerhalb dieser Situation erfüllt. Dadurch soll eine genauere Definition dessen ermöglicht werden, was die Spiele als ‚fremd‘ bezeichnen und welche Lösungsansätze im vom Spiel beschriebenen Konflikt als ‚richtig‘ oder ‚falsch‘ bewertet werden. Besondere Aufmerksamkeit soll in diesem Zusammenhang auch der gegnerischen Rolle der Halbelfen geschenkt werden, die im Vergleich der vier ausgewählten Spiele als für *ToS* charakteristisch angesehen werden kann.

3.2.1.1. Handlung

Die Handlung beginnt zunächst in der Welt Sylvarant²⁷, in der eine Organisation von Halbelfen (*hāfuerufu* ハーフエルフ), die Dizaian ディザイアン, Menschen in sogenannten „Menschenfarmen“ (*ningen bokujō* 人間牧場) zu harter Arbeit zwingt und ausbeutet. Die Halbelfen konsumieren so viel von der kostbaren Lebensenergie der Welt, dem Mana, dass diese langsam zugrunde geht. Colette Brunel, die als *miko* (神子, hier: „Medium“) auserwählt wurde, das Mana der Welt wiederherzustellen, macht sich zu Beginn der Handlung, angeleitet von AnhängerInnen und Engeln der Religion Kurushisu クルシス, zur „Reise der Erneuerung“ (*saisei no tabi* 再生の旅) auf, während der sie sich selbst nach und nach in einen Engel verwandelt – denn nur mit Engelskräften wird es ihr möglich sein, die Welt und die Menschheit zu retten.

Colette beginnt ihre Reise mit dem Söldner Kratos Aurion, ihrer Lehrerin Refill Sage und ihren beiden Freunden Lloyd Irving und Genius Sage (Refills jüngerer Bruder). Die Gruppe wird mit den Taten der Dizaian konfrontiert, die die Menschen ausbeuten und sogar in den Menschenfarmen konzentriertes Mana aus ihnen herstellen. Mehrere Menschenfarmen können während der Reise zerstört werden, doch stellt sich nach und nach heraus, dass Colettes Verwandlung in einen Engel bedeutet, dass sie ihre „Menschlichkeit“ (*ningen-rashisa* 人間らしさ) verliert, um so zu einem Gefäß für die Göttin Martel zu werden. Neben einer weiteren Halbelfen-Organisation, den Renegēdo, die versuchen, die Wiederbelebung Martels zu verhindern, erscheint auch die Auftragsmörderin Fujibayashi Shiina, die immer wieder versucht, Colette zu töten. Beide wollen den erfolgreichen Abschluss der Reise verhindern.

Nach einem Freundschaftsangebot von Colette schließt sich Shiina schließlich auch der Gruppe an und informiert sie über den eigentlichen Zustand der Spielwelt: Neben Sylvarant existiert noch eine weitere Parallelwelt, genannt Tethe’alla, aus der auch Shiina stammt. Die

²⁷ Für die Transkription der Orte wurde eine in der Spielösung Famitsu 2013b abgebildete Karte herangezogen.

beiden Welten werden durch einen Mana-Fluss miteinander verbunden, der mit einer Sanduhr zu vergleichen ist und stets eine der beiden Welten zum Schaden der anderen erblühen und gedeihen lässt. Zwischen den Welten befindet sich neben dem leblosen Körper Martels die Saat eines großen, Mana produzierenden Baumes, der vor langer Zeit vertrocknet ist. Während die Dizaian und ihr Anführer Yggdrasil alles daran setzen, Martel wiederzubeleben, wollen die Renegēdo das verhindern, um die Saat des Baumes nicht zu gefährden.

Als Colette die Reise tatsächlich beendet, stellt sich heraus, dass Kratos in Wahrheit einer der Engel von Kurushisu ist. Die Dizaian entpuppen sich als Unterorganisation von Kurushisu. Die Gruppe kann die Wiedergeburt Martels verhindern, doch Colette ist bereits nur noch eine leblose Hülle. Auf Shiinas Anraten reist die Gruppe in das fortschrittliche Tethe'alla, um ein Heilmittel für Colette zu finden. Dabei begegnen sie der *miko* dieser Welt, dem Frauenschwarm Zelos Wilder, dem überaus starken Mädchen Presea Combatir sowie dem verurteilten Verbrecher Legal Brian, die sich der Gruppe anschließen. Presea, die ihren Körper für Versuche mit konzentrierten Mana zur Verfügung stellte – in dieser Welt werden diese allerdings von Halbelfen auf Befehl des menschlichen Königs und des menschlichen Papstes ausgeführt – befindet sich in einem ähnlichen Zustand wie Colette, als die Gruppe ihr begegnet. Beide können schließlich jedoch geheilt werden und gewinnen ihre „Menschlichkeit“ zurück. Währenddessen erfährt die Gruppe, dass Refill und Genius, die sich bis dahin als Elfen ausgegeben haben, eigentlich Halbelfen sind. Da Halbelfen in Tethe'alla unterdrückt und diskriminiert werden, werden sie sofort verhaftet, können aber von der Gruppe gerettet werden.

Um das fortschreitende Ungleichgewicht zwischen den Welten aufzuhalten, beschließt die Gruppe zunächst, die beiden Welten voneinander zu trennen. Sie trifft auf den Halbelfen Mithos²⁸, der sich mit Genius anfreundet und der Gruppe mit Rat und Tat zur Seite steht. Als der Mana-Fluss schließlich unterbrochen ist, beginnt die Saat unkontrolliert zu wachsen, doch die Zerstörung der beiden Welten kann in Zusammenarbeit von Renegēdo, der Gruppe und Kratos verhindert werden.

Der einzige Weg, beide Welten zu retten, liegt darin, sie wieder gemäß ihrem ursprünglichen Zustand zu vereinen. Dabei kommt es zu einem finalen Kampf mit Yggdrasil, der eigentlich Mithos ist und die Welten einst teilte. Mithos Yggdrasil, wie er mit vollem Namen heißt, hält an einer Vorstellung fest, ein Reich zu erschaffen, in dem nur Engel leben, die alle gleich sind. Die Voraussetzungen dafür – das konzentrierte Mana – werden von den Dizaian in den Menschenfarmen erforscht. Da Mithos sich nicht auf die Ideale der Gruppe, eine

²⁸ Passend zu einer in der Spielwelt überlieferten Legende, deren Held denselben Namen trägt, handelt es sich bei Mithos ミトス vermutlich um eine etwas andere Schreibweise von „Mythos“.

Welt zu erschaffen, in der Diversität toleriert wird und niemand zugunsten eines anderen geopfert werden muss, einlassen kann, wird er besiegt. Lloyd und Colette erwecken den Mana-Baum wieder zum Leben, der fortan alle Völker der wieder vereinten Welt beschützen soll.

3.2.1.2. Vorgeschichte der Handlung

Da die Handlung sehr spannend aufgebaut ist und die ProtagonistInnen erst nach und nach erfahren, wie groß die Dimension ihres Abenteuers eigentlich ist, ergeben sich die tatsächlichen Rahmenbedingungen, unter denen die Handlung stattfindet, erst relativ spät im Spielverlauf. Die Menschen in Sylvarant, darunter auch die von dort stammenden ProtagonistInnen, wachsen in dem Glauben auf, dass der Held und Mensch Mithos einen vor langer Zeit stattgefundenen Krieg beendet hat, der von den Dizaian ausgelöst wurde und den großen Baum Kārān (*taiju kārān* 大樹カーラーン), der das Mana produzierte, verdorren ließ. Er verbannte die Dizaian und verbündete sich mit der Göttin Martel, wodurch das Mana wiederhergestellt werden konnte. Die Dizaian konnten den Bann, der sie gefangen hielt, jedoch nach geraumer Zeit brechen und arbeiten nun, so glauben die Menschen, daran, ihre Schreckensherrschaft weiter auszubauen.

Tatsächlich gestaltet sich der historische Rahmen des Spiels jedoch komplett anders: Alles begann mit einem großen Krieg 5000 Jahre vor der eigentlichen Handlung, der tausend Jahre andauern sollte. Da die Menschen zu dieser Zeit in der Erforschung der Magie (*makagaku* 魔科学) weit fortgeschritten waren, wurde diese auch zum Kämpfen eingesetzt, was eine große Menge an Mana verbrauchte. Der Baum Kārān, den die Elfen gepflanzt hatten, als sie aus dem Weltall auf die Erde gekommen waren, drohte zu verdorren, wodurch alles Leben auf dem Planeten sterben würde. Mithos, der in einem Elfendorf geboren und aufgewachsen war, wurde während des Kriegs als Halbelf von dort verjagt und suchte mit seiner Schwester Martel, dem Halbelfen Yuan und dem Menschen Kratos nach einer Möglichkeit, den Krieg zu beenden, damit er wieder in sein Zuhause zurückkehren konnte. Um den Baum wiederzubeleben, plante er, ihn mit Mana des Kometen Derisu kārān (デリス・カーラーン) zu versorgen, der die Erde in einer hundert Jahre andauernden Laufbahn umkreiste und außerdem die ursprüngliche Heimat der Elfen war. Aufgrund des Mana-Mangels drohte die Welt bereits unterzugehen: Das Mana, das die Saat des Baumes ausstrahlte, reichte nicht aus, um sie aufrechtzuerhalten. Darum teilte Mithos die Welt in zwei, trennte die beiden Reiche, die sich einst bekriegt hatten und entwickelte das System, dass sich beide Welten abwechselnd das Mana teilen sollten. Doch kurz bevor Deris kārān die Erde erreichte und der Plan vollendet werden konnte, wurde Martel von einem Menschen getötet und verschmolz mit der Saat des Baumes. Mithos, in tiefer Trauer über den Verlust seiner Schwester, verfolgte daraufhin zwei Ziele: gemäß dem Wunsch von

Martel eine Welt zu erschaffen, in der alle gleichermaßen leben können, sowie die Wiederbelebung seiner Schwester. Zu diesem Zweck wurden die Organisationen Kurushisu und Dizaian gegründet, die sich fortan intensiv mit der Erforschung von konzentriertem Mana beschäftigten, um sich zu sogenannten Engeln weiterzuentwickeln – diese Technik war bereits während des großen Kriegs entdeckt und währenddessen von Mithos, Kratos, Yuan und Martel verwendet worden, um ihre Kräfte zu verstärken. Sie ist auch die Ursache dafür, dass das Alter von Mithos, Kratos und Yuan eingefroren ist und sie, 4000 Jahre nach den Ereignissen, immer noch leben. Mithos plant, das sogenannte „tausendjährige Königreich“ (*sennen ōkoku* 千年王国)²⁹ zu erschaffen, in dem nur noch anorganische Engel leben, die alle gleich sind. Um Martel wiederzubeleben, sucht Mithos außerdem nach einem passenden Körper für sie, in dem ihr Geist weiterleben kann. Dabei wird er von der Organisation der Renegēdo, die von Yuan gegründet wurde, immer wieder gestört.

In diesem Zusammenhang erscheint die Gruppe um Lloyd und Colette beinahe wie ein Schatten, der in die Fußspuren von Mithos und seinen Verbündeten tritt: Beide Gruppierungen setzen sich aus Menschen und Halbelfen zusammen, versuchen einen Weg zu finden, die Welt zu retten und bieten Lösungsvorschläge an, wie mit den bestehenden Dichotomien umgegangen werden sollte. Mithos verfolgt dabei den Gedanken, eine Welt zu erschaffen, die auf genereller Gleichheit beruht, und erkennt die Trennung von verfeindeten Seiten als den einzigen Ausweg, um ihr Fortbestehen zu gewährleisten. Dagegen setzen sich Lloyd und Colette für eine Welt ein, in der Unterschiede akzeptiert werden. Die Dichotomie soll nicht durch die Unterbindung des Kontakts oder die Aufhebung der Charakteristika der einzelnen Völker, sondern durch eine Wiedervereinigung und das gemeinsame Erarbeiten einer Welt, die auf dem Prinzip der Gleichberechtigung aufbaut, aufgelöst werden. So wird die Art und Weise, wie mit der Dichotomie umgegangen wird, zum Dreh- und Angelpunkt der Handlung, die sich aus dem Kampf zwischen ProtagonistInnen und Antagonisten entwickelt. Die folgenden Kapitel sollen nun genauer diskutieren, wie das ‚Fremde‘ beschrieben wird, wie mit ihm umgegangen wird und welches Setting durch das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ in diesem Spiel konstruiert wird.

²⁹ Das „Tausendjährige Reich“ erinnert einerseits an die Vorstellung des Millenarismus im Christentum, wo es die Wiederkunft Jesu Christi und dessen Errichtung eines tausendjährigen Reiches bezeichnet, andererseits aber auch an NS-Propaganda, die mit der Verwendung des Begriffs einen fortlaufend für immer bestehenden Herrschaftsanspruch zu legitimieren suchte. Auf welches der beiden Konzepte hier angespielt werden soll, ist unklar: Mithos, der sich selbst zum Mittelpunkt einer Religion macht und ein gottgleiches Auftreten an den Tag legt, sieht sich selbst vielleicht tatsächlich in der Rolle eines Messias, der der Bevölkerung der beiden Welten Frieden bringt. Auf der anderen Seite erinnern auch die Menschenfarmen stark an die Konzentrationslager während dem zweiten Weltkrieg, sodass eine Andeutung in Richtung der NS-Zeit nicht ausgeschlossen werden kann.

3.2.1.3. Die Dichotomie Menschen und Halbelfen

In *ToS* werden die Menschen den Halbelfen, die als Kinder zwischen Menschen und Elfen hervorgehen, gegenübergestellt. Den gesamten Spielverlauf über werden den Spielenden die Unterschiede zwischen Menschen und Halbelfen von den BewohnerInnen der Spielwelt und Büchern aufgezeigt – die Elfen, die eine dritte Instanz in der Geschichte einnehmen sollten, werden dagegen kaum beschrieben. Während die Menschen, die als das ‚Eigene‘ kategorisiert werden können, den Halbelfen vor allem feindlich gesinnt sind, scheinen sie mit den Elfen weniger konfliktreiche Beziehungen zu führen. Dabei unterscheiden sich Menschen und Halbelfen weitaus weniger als Menschen und Elfen, die wie bereits beschrieben aus dem Weltall auf den Planeten kamen. Äußerlich etwa erben viele Halbelfen die spitzen, langen Ohren von den Elfen und können daran erkannt werden; doch gibt es auch Halbelfen, die runde Ohren wie Menschen haben. Während die Elfen als ruhig und weise beschrieben werden, mit Magie umgehen und bis zu tausend Jahre leben können, sind die Menschen leidenschaftlich und leben viel kürzer als Elfen. Die Halbelfen vereinen beides in sich: Sie lernen schnell, nutzen Magie und leben länger als Menschen, können aber auch voller Leidenschaft für etwas kämpfen. Eventuell hervorzuheben ist noch, dass die Halbelfen meist sehr ungewöhnliche Haarfarben haben – jedoch können die Haarfarben der menschlichen Figuren ebenfalls recht bunt ausfallen: Dieses äußerliche Merkmal könnte also auch einfach im grafischen Stil des Spiels begründet sein.

Die Dizaian werden zunächst zum Sinnbild der Halbelfen gemacht: Wenn auch nicht dezidiert von „Halbelfen“, sondern immer nur von den Dizaian die Rede ist, ist zu Beginn der Handlung nicht klar, dass es außer dieser Organisation noch andere Halbelfen gibt. Die Dizaian werden dabei immer wieder explizit in das gegnerische Spektrum gerückt – unter anderem zum Beispiel dadurch, dass die Dizaian Menschenfarmen erbaut haben, in denen Menschen eingesperrt, zu harter Arbeit gezwungen und zu konzentriertem Mana verarbeitet werden, das dann als Energiequelle für Maschinen oder der Verstärkung der Dizaian dient. Auf einer übernatürlichen Ebene wird des Weiteren über die Dizaian gesagt, dass sie aufgrund des hohen Mana-Verbrauchs in ihren Menschenfarmen der Welt die Lebenskraft rauben, was zu Dürren und Hungerperioden führt, die wiederum zahlreiche Menschenleben fordern – was nicht ganz falsch ist, da die Dizaian tatsächlich für die Teilung der Welten und die ungerechte Verteilung des Mana verantwortlich sind. Schlussendlich, so die allgemein von den Figuren im Spiel vertretene Meinung, sind es auch die Dizaian, die versuchen, die Reise der *miko* zu sabotieren.

Dieses Wissen ergibt sich einerseits aus der zu Beginn der Erzählung gezeigten Sequenz in der Schule, als Refill den SchülerInnen, unter denen auch Lloyd, Genius und Colette sind,

erklärt, dass die Dizaian Schuld am Unglück der Menschen sind. Später werden sie beispielsweise in Büchern als eine „Gruppierung von bösen Halbfelfen“ beschrieben (ToS: Sub-Event 1). Die ersten Begegnungen mit Dizaian bestätigen, was zunächst über sie in Erfahrung gebracht wird: Nachdem Lloyd und Genius unerlaubterweise eine Menschenfarm besucht haben, greifen die Dizaian ihr Heimatdorf an. Der Besitzer der Farm beschreibt diese als Ort, „wo die überragende Rasse der Halbfelfen alberne Menschen heranzüchtet“ (ToS: Abschnitt 9). Auch die Dizaian, auf die man während der Reise trifft, bezeichnen sich selbst immer wieder als „überragende Rasse“ (*yūryōshu* 優良種) und die Menschen als „minderwertige Rasse“ (*retsuakushu* 劣悪種). Unter anderem können auch andere negativ konnotierte Begriffe wie etwa „Schweine“ (*buta* 豚) fallen, um die Menschen anzusprechen (ToS: Abschnitt 22). Außerdem legen die Dizaian ein brutales Vorgehen an den Tag: Die Strafe für das Vergehen von Lloyd und Genius ist die Zerstörung ihres Heimatdorfes (ToS: Abschnitt 9), und an anderer Stelle soll eine Frau hingerichtet werden, weil sie sich weigert, den Dizaian Ware aus ihrem Geschäft billiger zu verkaufen (ToS: Abschnitt 22). Sie töten Menschen wahllos: Als ein Mensch über den Besitzer einer Menschenfarm spricht, ohne das in der japanischen Sprache übliche und sehr höfliche Suffix *-sama* さま zu verwenden, bricht der Halbfelf ihm kurzer Hand das Genick (ebenda).

Die Menschen, die sich nicht gegen die Gewalttaten der Dizaian wehren können, werden als ihre Opfer beschrieben: In den Menschenfarmen werden sie wie Tiere gehalten und aufgezogen, ihr Leben von den Dizaian als wertlos betrachtet. Wie im nächsten Kapitel noch genauer gezeigt wird, werden zwar hier und da Widerstände gegen die Dizaian laut, doch bleiben diese stets erfolglos und werden durch die Dizaian hart bestraft: Die einzige Hoffnung der Menschen ist die *miko*, die daher großen Erwartungen entsprechen muss.

Die Menschenfarmen, die hoch technisiert wirken, unterscheiden sich stark von den Städten und Dörfern der Menschen, die eher an ein mittelalterliches Setting erinnern. Die Menschen werden in den Menschenfarmen zu harter Arbeit gezwungen, bei der sie durch Peitschenschläge von den Dizaian angetrieben werden (z.B. ToS: Abschnitt 5). Außerhalb ihrer Arbeitszeiten werden sie in Einzelzellen festgehalten (z.B.: ToS: Abschnitt 25). Des Weiteren macht es den Anschein, als wären die Menschen bei ihrer Ankunft auf den Farmen enteignet worden: Alle tragen das gleiche ausgewaschene Gewand, das schlecht zusammengeflickt und schmutzelig wirkt. Einen Weg aus der Menschenfarm heraus scheint es nicht mehr zu geben: Die Menschen werden zu konzentriertem Mana weiterverarbeitet und so weiter für die Ziele der Dizaian missbraucht (ToS: Abschnitt 36). Selten scheint es manchen Menschen zu glücken, aus Menschenfarmen zu fliehen. Wie aber das Beispiel der Stadt Ruin zeigt, die Flüchtlinge aus

der benachbarten Menschenfarm aufgenommen hat und daraufhin sofort von den Dizaian zerstört wurde (ToS: Abschnitt 34), wird dies von den Dizaian sogleich im großen Rahmen bestraft.

Im Großen und Ganzen lässt sich das Verhältnis zwischen ‚fremden‘ Halbelfen und der ‚eigenen‘ Gruppe der Menschen daher zunächst als eine Beziehung zwischen einer dominierenden und einer unterdrückten Seite beschreiben: Die Halbelfen verstehen sich selbst als überlegen und sehen die Menschen nicht als ebenbürtig an. Die Menschen, die in der Rolle der Leidtragenden beschrieben werden, können sich gegen die Schreckensherrschaft der Halbelfen nicht wehren oder sich aus dieser Rolle befreien. Die Überlegenheit der Dizaian wird noch weiter durch ihre Fortschrittlichkeit, die im Gegensatz zur mittelalterlichen Welt der Menschen steht, zum Ausdruck gebracht: Nicht nur, dass die Dizaian technologisch tatsächlich den Menschen voraus sind – in dieser Welt, in der jegliche Form von Technik auf dem Gebrauch von Mana beruht, verbrauchen sie dieses so sehr, dass die Menschen gar nicht erst die Chance haben, einen ähnlich hohen Standard zu erreichen und sich so vielleicht zu wehren. Lediglich an einer Stelle wird klar, dass Halbelfen auch unter Menschen leben können: In einer Stadt begegnet die Gruppe einem solchen Halbelfen, der von einem kleinen Kreis von Menschen akzeptiert wird, aber auch mit Diskriminierung zu kämpfen hat: So wird er beispielweise dafür verantwortlich gemacht, dass seine menschliche Freundin von einem Dämon als Opfer ausgewählt wurde (ToS: Abschnitt 30). Der Halbelf erkennt Genius und Refill als Angehörige der „gleichen Rasse“ (*dōzoku* 同族), was Genius aber vehement verneint. Obwohl bereits auf diese Art Anspielungen darauf gemacht werden, dass nicht alle Halbelfen der Gruppe feindlich gesinnt sind, bleiben sie zunächst hauptsächlich auf Seiten der Gegner zu verorten. Auch die Renegēdo sind hier keine Ausnahme, da sie, selbst wenn sie gegen die Dizaian kämpfen, nach Colettes Leben trachten und daher nicht als Verbündete in Frage kommen.

Diese Einteilung ist allerdings nur für Sylvarant gültig – als die Gruppe nach Tethe’alla aufbricht, tut sich vor ihnen ein ganz anderes Bild der Halbelfen auf. Hier wurde von einem Papst ein „Halbelfengesetz“ (*hāfuerufu-hō* ハーフエルフ法) verabschiedet, das den Halbelfen den niedrigsten Rang innerhalb der Gesellschaft zuweist. Sie werden von den Menschen diskriminiert und ausgestoßen. Diejenigen, die besonders lernfähig sind, werden im königlichen Forschungslabor regelrecht eingesperrt. Ihr ganzes Leben lang untersuchen sie dort das Mana und dürfen dabei das Labor niemals verlassen (ToS: Abschnitt 61). Dass Menschen und Halbelfen befreundet sein können, wie es in der Gruppe der Fall ist, können sie kaum glauben (ebenda, ToS: Abschnitt 86). Begehen sie ein Verbrechen, werden sie stets mit dem Tod bestraft,

egal, wie leicht oder schwer dieses Verbrechen auch gewesen sein mag (ToS: Abschnitt 61). Dieses Urteil wird in einer Kampfarena vollzogen (ToS: Abschnitt 100).

Das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ wird daher in beiden Welten als unausgewogen und ungerecht beschrieben. Das ‚Eigene‘ nimmt dabei je nach Welt eine unterdrückte oder eine dominierende Position gegenüber dem ‚Fremden‘ ein, das so vice versa zum Aggressor und Gegner oder zum Leidtragenden und Opfer wird. Dabei ist die Ausprägung der Dichotomie stark an örtliche Konventionen gebunden: Aus derselben Ausgangslage haben sich unterschiedliche Situationen entwickelt, jedoch niemals eine für alle Beteiligten ausgewogene. Dieser als ungerecht zu bezeichnende Zustand, der auch im Logo des Spiels in Form einer unausgeglichenen Waage wiederzufinden ist, bildet die Grundlage, von der aus die Spielenden das Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ erkunden.

3.2.1.4. Formen des Umgangs zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘

Das Ungleichgewicht zwischen den einzelnen Bevölkerungsschichten führt zu einem gewaltvollen Umgang untereinander, der die durch die Spielenden steuerbaren Figuren ihren Entschluss fassen lässt, die Welt zu verändern. Auf Seiten der Menschen lässt sich vor allem beobachten, dass Schutzmaßnahmen getroffen werden, um die Bevölkerung vor den Taten der Dizaian zu bewahren. Dazu zählen Nichtangriffspakte oder vereinbarte Zahlen an Menschen, die in Menschenfarmen transportiert oder getötet werden dürfen. In der größten Stadt Sylvarants besteht scheinbar eine Bürgerwehr, die sich regelmäßig gegen die Angriffe der Dizaian wehrt und verspricht, die Menschen in den Menschenfarmen zu retten. Doch stellt sich schnell heraus, dass es sich dabei nur um eine Lüge handelt, die aufrechterhalten wird, um das Volk zu beruhigen, während auch hier immer wieder Verträge mit den Dizaian geschlossen werden. Die Stadt Ruin versucht, Menschen zu schützen, die aus Menschenfarmen geflüchtet sind. Die Dizaian zerstören daraufhin die Stadt und bringen alle Anwesenden in die Menschenfarm. Für Sylvarant kann daher zusammengefasst werden, dass die Dizaian stetig darum bemüht sind, die Unterlegenheit der Menschen zu bewahren und Aufstände bereits im Keim zu ersticken. Sie betrachten eben diesen Umgang mit den Menschen als Mittel, um das eigentliche Ziel einer gerechten Welt nach den Vorstellungen von Mithos zu verwirklichen. Die Menschen, die von den Dizaian ihrer Freiheit beraubt werden, reagieren darauf mit einem gewissen Hassgefühl, das sich unter anderem in ihren Beschreibungen in Schulen und Büchern ausdrückt. Sie wachsen mit dem Wissen auf, dass die Dizaian die Feinde der Menschen sind und die Reise der *miko* die einzige Chance ist, der Herrschaft durch die Halbelfen zu entkommen. Mit einem Gefühl der Unfähigkeit, sich selbst gegen ihre Unterdrücker zu wehren,

geben sie die Verantwortung für ihr Schicksal vollkommen an Colette ab, auch wenn es bedeutet, dass sie für das Wohl der Menschen geopfert wird.

In Tethe'alla wird auf die Existenz der Halbelfen mit Ausgrenzung und der Beschneidung ihrer Rechte reagiert. Der Papst verabschiedete das Halbelfen-Gesetz aus Angst vor seiner eigenen Halbelfen-Tochter, in der zwar sein Blut fließt, die aber nicht altert. Er fürchtet ihre Andersartigkeit, die, da sie eigentlich zum ‚Eigenen‘ zählen sollte, für ihn befremdlich ist. (ToS: Abschnitt 116). Diese Furcht versucht er nicht durch eine Annäherung, sondern durch eine grundsätzliche Trennung von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ zu überwinden – oder, wie er selbst es formuliert: „Abweichendes muss eliminiert werden“ (ebenda). Auch von den Elfen in Tethe'alla werden die Halbelfen ausgegrenzt: Das Elfendorf dürfen sie nicht betreten, und da Mithos für die Teilung der Welten verantwortlich ist, ist die Erwähnung seines Namens dort auch verboten. Hier reagieren die Halbelfen ähnlich wie die Menschen in Sylvarant: Auf einer fliegenden Insel leben sie zurückgezogen von den Menschen in einem Halbelfen-Dorf und schützen sich so vor ihnen.

Zusammenfassend kann daher gesagt werden, dass durch unterschiedliche Maßnahmen jeweils die Überlegenheit einer Seite gewährleistet wird. Gewaltvolle Akte verlangen Schutzmaßnahmen, die ein weiteres Überleben ermöglichen sollen und, wie im Falle der Dizaian, wiederum zu Gegengewalt führen. Auf der anderen Seite wird auch die gesetzliche Grundlage in Tethe'alla als Schutzmaßnahme vor dem ‚Fremden‘ betrachtet. Die Menschen haben das Bedürfnis, sich vor den Halbelfen zu schützen, auch wenn dies ein skrupelloses Vorgehen erfordert. Beiden Welten liegt die sich immer wiederholende Vorgehensweise zu Grunde, ‚Andere‘ für das ‚eigene‘ Wohl zu opfern: Dazu zählen die Dizaian, die die Menschen für ihre Ziele gebrauchen, sowie die Menschen in Sylvarant, die Menschen aus den eigenen Reihen opfern, um nicht selbst in die Hände der Dizaian zu fallen. Doch auch die Halbelfen in Tethe'alla, die aufgrund ihrer Fähigkeiten ausgebeutet werden, können als Opfer der Menschen betrachtet werden, denen durch die Zwangsarbeit der Halbelfen in den Forschungszentren ein angenehmer Lebensstil ermöglicht wird. Und schließlich fällt unter dieses Prinzip auch die Situation der beiden Welten als Ganzes, in der stets eine geopfert wird, um die andere zu einem blühenden und wohlhabenden Ort zu machen.

Die Spielenden werden daher in einem Setting platziert, das schon seit tausenden von Jahren in einer Situation festgefahren ist, und in dem nur noch auf den ungerechten Zustand reagiert, aber nichts gegen diesen unternommen werden kann. Die Dichotomie scheint nicht zu durchbrechen, die Konflikte nicht lösbar und ein Zusammenschluss aus ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ undenkbar. Die ProtagonistInnen jedoch erkennen die Lage als

verbesserungswürdig und befassen sich mit der eigentlichen Wurzel all dieser Probleme: Die Lösung liegt nicht in der Trennung oder der vollständigen Vernichtung einer Seite, sondern in der Aufhebung des Ungleichgewichts in der Dichotomie, wodurch sich die einzelnen Parteien, die sich gar nicht so sehr unterscheiden und in ihrer rechtmäßigen Form vereint sein sollten, auf Augenhöhe begegnen und die Konflikte gelöst werden können. Im Folgenden soll daher die Rolle der ProtagonistInnen und Avatare, durch die die Spielwelt und das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ erkundet und verändert werden können, im Detail untersucht werden.

3.2.1.5. Erzählperspektive

In der Handlung gibt es mehrere Wendepunkte, die an den konstruierten Definitionen von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ rütteln. Wer Freund und wer Feind ist, was wahr und was falsch ist und was getan werden muss, um alle Beteiligten zu retten, wird so immer wieder neu definiert. Das liegt unter anderem daran, dass die gesamte Handlung aus der Sicht des eigentlichen Protagonisten Lloyd gezeigt wird: Aufgewachsen mit dem vermeintlichen Wissen, dass es sich bei Kurushisu um eine religiöse Gemeinschaft handelt und die Halbelfen mit der Organisation der Dizaian gleichzusetzen sind, erfährt Lloyd erst langsam und im Verlauf der weiteren Geschichte, dass die Kurushisu und die Dizaian eigentlich zusammenhängen und es auch noch andere Halbelfen-Organisationen wie die Renegēdo gibt. Selten werden Perspektivenwechsel zum Einsatz gebracht, doch hängen diese meist mit dem vorangegangenen Blickwinkel Lloyds zusammen. Zum Beispiel wird häufig nach dem Sieg über einen Endgegner noch gezeigt, wie dieser mit letzter Kraft versucht, Kontakt zu seiner Organisation aufzunehmen, obwohl Lloyds Gruppe den Ort schon verlassen hat – so, als wären die Spielenden einfach noch ein wenig länger anwesend geblieben. Ab und zu wechselt die Perspektive auch zu einem anderen Mitglied der Gruppe.

Da die Perspektive fast durchgehend auf Lloyds Seite verweilt, kann auch kaum festgestellt werden, was die gegnerische Seite gerade plant; Hinweise darauf können lediglich durch die Begegnung mit dieser erhalten werden. Dadurch ergibt sich auch, dass man zunächst völlig der Feindbildschaffung auf Lloyds Seite unterliegt. Besonders am Anfang des Spiels lässt sich feststellen, dass kein gutes Haar an den Dizaian gelassen wird, die zunächst die einzigen Halbelfen in dieser Welt zu sein scheinen. Erst mit der Zeit wird dieses einseitige Bild wiederlegt: Als wäre man direkt an Lloyds Seite, erkundet man nach und nach die Dichotomie zwischen Halbelfen und Menschen, zwischen Sylvarant und Tethe'alla, und wird besonders durch die Konfrontation mit der anderen Welt, in der das Ungleichgewicht der Dichotomie auf andere Art und Weise zum Ausdruck kommt, dazu angeregt, die bestehenden Strukturen der

Spielwelt zu hinterfragen. Die Spielenden werden also in ein bestehendes, unausgewogenes System platziert, erfahren nach und nach, warum dieses nicht weiter bestehen sollte, und werden so, wie auch die Gruppe um Lloyd, langsam an die einzig richtige Lösung, die darin besteht einen gemeinsamen Weg zu suchen, herangeführt. Die Konstruktion des Verhältnisses zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ beginnt in einer klaren Opposition, wird aber stetig erweitert und endet schließlich so, dass beide Seiten ohne einander nicht existieren können und ein gemeinsamer Weg gesucht werden muss.

3.2.1.6. Motivationen der ProtagonistInnen und AntagonistInnen

Die Handlung des Spiels schließt an eine scheinbar festgefahrene Vorgeschichte an, die sich fortlaufend wiederholt: Immer wieder werden *miko* ausgesandt, um den Mana-Fluss der beiden Welten umzukehren und Gefäße für Martels Seele zu werden; diese können ihre Reise aber nie vollenden, da sie vorher von den Renegēdo, die von den Menschen für Dizaian gehalten werden, getötet werden. Die Motivation der ProtagonistInnen ist es daher zunächst, die Reise der Erneuerung zu vollenden und so die Menschheit vor den Dizaian zu retten. Dieser Lösungsansatz wird jedoch verworfen, als klar wird, dass Colette am Ende ihrer Reise sterben soll. Die Gruppe definiert sich fortan durch den Wunsch, eine Welt zu erschaffen, in der alle gemeinsam leben können, was durch die komplexen Hintergründe und Entwicklungen der Charaktere noch weiter unterstrichen wird.

So fühlt sich etwa Lloyd, der als Mensch von einem Zwerg aufgezogen wurde, sehr zu dieser Kultur hingezogen: Er kann gut schmieden, trägt Zwergenkleidung und erzählt regelmäßig von Zwergenweisheiten. Er lebt außerhalb des Dorfes, in dem Colette, Genius und Refill wohnen, besucht es aber regelmäßig zu Refills Unterricht. Seine leichte Außenseiterrolle im Dorf wird schließlich auch zum Grund, warum er aus diesem ausgewiesen wird: Da er nicht direkt als Einwohner des Dorfes wahrgenommen wird, wird er kurzerhand verbannt, um weitere Schäden durch die Dizaian zu verhindern, die auf der Suche nach ihm sind und das Dorf deshalb attackieren (ToS: Abschnitt 9).

Auch Genius und Refill, die dort zunächst als Elfen gelebt haben, leiden sehr unter der Diskriminierung, die sie immer wieder miterleben müssen, können sich aber auch nicht mit den Taten der Dizaian identifizieren (ToS: Abschnitt 25). Lloyd, Genius und Refill sind allerdings nicht die einzigen in der Gruppe, die sich im Verhältnis zur Spielwelt als ‚ungewöhnlich‘ beschreiben lassen. So verwandelt sich beispielsweise Colette auf ihrer Reise nach und nach in einen Engel. Am auffälligsten sind wohl ihre Flügel, doch verlernt sie auch zu schlafen, zu fühlen und zu sprechen. Shiina stammt aus einem versteckten Dorf, das sich

nach außen hin abgrenzt und geheime Techniken lehrt, Zelos trägt Elfenblut in sich, das ihm während eines Experiments injiziert wurde, Presea steckt aufgrund der Versuche, die mit ihr gemacht wurden, im Körper einer Zwölfjährigen, obwohl sie bereits 28 Jahre alt ist, und schließlich gesellt sich mit Legal noch ein Verbrecher zu der Gruppe, der unter seiner Tat – er hatte die Schwester von Presea ermordet, nachdem sie sich in ein Monster verwandelt hatte – so sehr leidet, dass er seine Handschellen die ganze Handlung über nicht abnimmt. Die gesamte Gruppe setzt sich also aus Personen zusammen, die aufgrund ihrer Herkunft, ihrer Taten oder ihres Verhaltens als ‚unheimlich‘ empfunden und ausgegrenzt werden. Sie alle teilen die Erfahrung, einem größeren Wohl geopfert worden zu sein und dadurch ihr Zuhause verloren zu haben. So zu ‚Fremden‘ im ‚Eigenen‘ geworden, haben sie alle das gemeinsame Ziel, die Entstehung solcher Situationen fortan zu unterbinden.

Dem stehen die Motive der gegnerischen Seite konträr gegenüber. Mithos, der nach seiner Ausgrenzung zunächst versuchte, ein gemeinschaftliches Ideal zu verwirklichen, wurde von den Menschen enttäuscht, als sie ihn hintergingen und seine Schwester töteten. Seine Suche nach einer gerechten Welt treibt ihn wortwörtlich in den Wahnsinn und lässt ihn schließlich vergessen, worum es ihm dabei ursprünglich gegangen ist. Er und die Dizaian sind der Meinung, dass für das Wohl aller gewisse Opfer erbracht werden müssen. Ihr Wunsch ist es, eine Welt zu erschaffen, in der alle gleich sind und es somit zu keiner Diskriminierung mehr kommen kann. Dafür ist es ihnen auch recht, die Menschen auszubeuten und zu töten. Ihnen scheint allerdings nicht bewusst zu sein, dass ihr Plan einen grundlegenden Denkfehler aufweist: Die Opferung ‚einiger Weniger‘ bedingt erst recht die Situation der Unausgewogenheit, gegen die sie mit solchen Maßnahmen eigentlich vorzugehen versuchen. Aus diesem Grund distanzieren sich auch die Renegēdo von dieser Vorgehensweise; denn sie finden, dass Martels Wunsch nach einer gerechten Welt so nicht adäquat umgesetzt werden kann.

Für die einzelnen Figuren kann daher festgehalten werden, dass sie bewusst als ‚anders‘ oder sogar ‚befremdlich‘ vorgestellt werden. Die Erfahrungen, die in der ‚Fremdbegegnung‘ gemacht werden, sind als ein zentrales Motiv innerhalb der Handlung zu identifizieren: Ohne die negativen Erfahrungen, die Mithos mit den Menschen gemacht hat, würde die Handlung gar nicht erst zustande kommen. Die Gruppe um Lloyd und Colette vertritt jedoch den Standpunkt, dass aus der Vergangenheit gelernt werden kann: Wenn die Menschen auch Fehler machten und die Halbelfen diskriminierten, so kann dies in Zukunft ausgebessert werden. Obwohl sich die ProtagonistInnen zunächst in den bisherigen Kreislauf fügen, einzelne Personen für die Rettung eines ganzen Kollektivs aufzugeben, verändern sich ihre Ziele nach und nach: Streben sie zunächst die Rettung der Menschheit an, wird dies langsam auf die

Bevölkerung beider Welten ausgeweitet und umfasst am Ende nicht nur die Menschen, sondern auch die Halbelfen. Aufgrund ihrer eigenen Erfahrungen werden sie dabei aber nicht zu ‚Helden‘, die ohne Gegenleistung einen Kampf für ein größeres Wohl austragen, sondern verfolgen vielmehr das persönliche Ziel, eine Welt zu erschaffen, in der auch sie selbst einen Platz finden – sie kämpfen nicht für andere, sondern für sich selbst, genau wie Mithos auch. Damit handelt es sich bei Mithos, obwohl er der Endgegner des Spiels ist, nicht in erster Linie um einen Halbelfen, den es für die Menschen zu besiegen gilt, sondern um eine fehlgeleitete Figur, die nicht den Mut zur Gemeinschaft besaß und sich im Ungleichgewicht der Dichotomie selbst verlor.

3.2.1.7. Die ProtagonistInnen als Gruppe, in der das ‚Fremde‘ akzeptiert wird

Die ProtagonistInnen spielen, wie die Beschreibung ihrer Motivationen bereits nahe legt, in der Veränderung des Verhältnisses zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ eine entscheidende Rolle. Für sie verändert sich der Bezug zum ‚Fremden‘ zusehends: Wurde es zunächst als Gegner und als etwas, wovor man sich verteidigen oder das man bekämpfen muss, wahrgenommen, wird es nach und nach in das ‚Eigene‘ integriert – oder, wie im Falle von Genius und Refill, erkannt, dass es gar nicht so ‚fremd‘ ist wie zunächst angenommen: Die beiden sind als Teil der Gruppe unentbehrlich. Besonders Lloyd und Genius, die sich von Anfang an als „beste Freunde“ (*shin'yū* 親友) verstehen, verbindet eine starke Freundschaft, in der Unterschiede zwischen Halbelfen, Elfen oder Menschen nicht von Bedeutung sind. Zu dem Zeitpunkt, als sich herausstellt, dass Genius kein Elf ist, ist das Verhältnis der Gruppenmitglieder untereinander schon so gefestigt, dass seine Herkunft überhaupt keine Bedeutung mehr hat.

Die Gruppe, die sich zunächst vermeintlich aus Menschen und Elfen zusammensetzt, enthält bald Mitglieder beider Welten und der unterschiedlichen Völker, die in ihnen leben, und wird so zu einer multikulturellen Gruppierung. Besonders das Verhältnis zwischen Menschen und Halbelfen wird in der Gruppe regelmäßig diskutiert und durchläuft eine Entwicklung, bis Genius und Refill zu ihrer Herkunft stehen können, die sie davor stets verborgen haben.

Diese streckenweise Verleugnung der eigenen Identität ist ein entscheidendes Merkmal des Geschwisterpaares: Die Mutter von Genius und Refill, die eigentlich in Tethe'alla in demselben Elfendorf wie Mithos geboren wurden, setzte die beiden einst aus, da sie mit ihrer Ausgrenzung nicht zurechtkam, und floh in das Halbelfendorf, wo sie sich seither in einem psychisch labilen Zustand befindet und ihre Kinder nicht mehr wiedererkennt (ToS: Sub-Event 6). Refill, die danach mit Genius nach Sylvarant ging, wird stets von der Angst vor

Zurückweisung begleitet, die sie seit ihrer Aussetzung empfindet, während Genius vor allem auf Ausgrenzung wiederum mit Aggression reagiert.

Erstmals als Halbelfen akzeptiert werden Genius und Refill, als sie in Tethe'alla festgenommen werden und Lloyd ihnen sofort zur Hilfe eilt: Er versichert ihnen nach ihrer erfolgreichen Rettung, dass es für ihn nicht von Bedeutung ist, woher sie kommen oder welches Blut in ihnen fließt (ToS: Abschnitt 62). Ein tatsächlicher Wendepunkt in ihrem Leben ist aber die Rückkehr in ihr Heimatdorf, wo der Bürgermeister sich zunächst vehement dagegen wehrt, die beiden Halbelfen wieder im Dorf aufzunehmen: Als er ihnen sogar vorwirft, dass sie die ganze Zeit mit den Dizaian verbündet gewesen wären, ergreifen viele im Dorf Partei für Genius und Refill, die für sie ein unersetzbarer Bestandteil des Dorfes geworden sind. Schließlich muss der Bürgermeister klein begeben und Genius und Refill dürfen bleiben. Während Lloyd dies als „ersten kleinen Schritt“ (*chīsana daiippo* 小さな第一歩) für die Gleichberechtigung der Halbelfen bezeichnet, vergleicht es Refill mit einem „großen Vormarsch“ (*ōkina zenshin* 大きな前進) (ToS: Abschnitt 109). Genius und Refill erleben zum ersten Mal, dass sie sich ihrer Herkunft nicht schämen müssen.

Doch Mithos versucht, ihre Unsicherheiten diesbezüglich wieder aufflammen zu lassen: In einer letzten Prüfung, der sich bis auf Lloyd alle Charaktere vor dem großen Kampf gegen Mithos stellen müssen, werden Refill und Genius vor einem Spiegel platziert und sehen sich mit dem Bürgermeister ihres Heimatdorfes und ihrer Mutter konfrontiert, die ihnen die Schuld daran geben, nicht wie alle anderen geboren worden zu sein. Doch da vernehmen sie plötzlich die Stimme von Lloyd, der es schafft, den Spiegel zu durchbrechen und zu ihnen durchzudringen. Als sie sehen, dass Lloyd hier ist, um sie zu retten, können sie der Illusion entkommen und sich selbst so akzeptieren, wie sie sind. Selbst Refill, in der die Erinnerung an ihre Mutter, die sie einst wegegeben hatte, noch sehr lebendig besteht, sagt schließlich: „Ich bin froh... dass ich als Halbelfin geboren wurde“ (ToS: Abschnitt 152). Auch Genius erkennt, dass ihn seine Abneigung gegenüber denjenigen, die ihn ausgrenzen, dasselbe Muster wiederholen lässt, das er eigentlich verurteilt (ebenda). Am Ende ist es den beiden möglich, ihre immer geheim gehaltene Identität zu akzeptieren und stolz darauf zu sein. Der Epilog zeigt, dass Genius und Refill nach der Handlung die Welt bereisen wollen, um das Verständnis für die Halbelfen zu verbessern – um dann in ihre „Heimat“ (*kokyō* 故郷) zurückzukehren, wenn sie erschöpft sind (ToS: Epilog).

Die Freundschaft zwischen Halbelfen und Menschen und die Toleranz, alle so zu akzeptieren wie sie sind, sind daher zentrale Merkmale der ProtagonistInnen, die ihre Vorgehensweise stark unterstreicht: Bei potentiellen Gegnern – wie beispielsweise Shiina –

wird zunächst versucht, eine friedliche Lösung zu finden. Zu Gewalt wird nur gegriffen, wenn es keinen anderen Ausweg mehr zu geben scheint. Zunächst erscheint es so, als wäre mit Mithos eine weitere Freundschaft zwischen Menschen und Halbelfen entstanden. Mithos bleibt aber von Anfang an durchwegs misstrauisch, betont immer wieder, dass er Halbelf sei, und fragt wiederholt nach, ob es wirklich in Ordnung sei, dass er sich der Gruppe anschließt (ToS: Abschnitt 87). Obwohl zunächst Lloyd den Vorschlag macht, dass er mit ihnen kommen soll, lässt er sich erst darauf ein, als Genius ihm die Hand reicht (ToS: Abschnitt 86). Doch als Mithos schließlich seine wahre Gestalt und seine grausamen Absichten offenbart, entscheidet sich Genius, der zuvor stolz auf seinen ersten Halbelfen-Freund gewesen war, Lloyd zu helfen und stellt sich gegen Mithos. Um Lloyd zu retten, greift er Mithos sogar direkt an (ToS: Abschnitt 141). Dabei versucht er immer wieder, mit Mithos zu reden und ihn zu überzeugen, seinen Plan aufzugeben. Dass Mithos sich weigert, macht ihn sichtlich betroffen, doch zeigt sein Einsatz für Lloyd, dass Genius zu diesem Zeitpunkt schon lange nicht mehr in den Kategorien der Dichotomie denkt: Genius stellt sich, obwohl er von den Menschen diskriminiert wurde und nun die Freundschaft zu einem Leidensgenossen aufgeben muss, auf Lloyds Seite, da er die Ansichten von Mithos schlichtweg nicht unterstützen kann. Das Band der Freundschaft, das Mensch und Halbelf miteinander verbindet, ist stärker als die kulturelle oder ethnische Zugehörigkeit. So wird auch das Feindliche, das dem ‚Fremden‘ die ganze Zeit über zugeschrieben wird, innerhalb der Gruppe vollständig aufgelöst.

Die ProtagonistInnen bilden so mit ihrer Gruppe einen Raum, in dem das ‚Fremde‘ akzeptiert und in das ‚Eigene‘ integriert wird: Nicht mehr die Unterschiede oder die durch die Vorgeschichte definierten negativen Ereignisse bestimmen das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ innerhalb der Gruppe, sondern die Gemeinsamkeiten, die zu Freundschaften führen und Hoffnung auf eine gerechte Zukunft geben. Die Spielenden nehmen an dieser Entwicklung teil: Empfinden sie die Halbelfen zunächst noch als Gegner, werden sie von den Hauptfiguren nach und nach an das ‚Fremde‘ herangeführt und können sich so ein differenziertes Bild über sie machen. Wenn der Erzählstil auch bei Weitem nicht so linear gestaltet ist wie in den beiden *Fire Emblem*-Spielen, so kann dennoch festgestellt werden, dass den Spielenden an der Seite der ProtagonistInnen keine Wahl bleibt, als an ihren Reflexionen über das ‚Fremde‘ und ihrer Erkundung des Verhältnisses zum ‚Eigenen‘ teilzunehmen.

3.2.1.8. Die Halbelfen als Gegner

Wenn sich auch die Sicht auf das ‚Fremde‘ innerhalb der Gruppe nach und nach verbessert und Figuren definiert werden, die nicht besiegt werden müssen, so bleiben doch die meisten Halbelfen auf der gegnerischen Seite zu verorten. Zu allererst sind hier die Dizaian zu nennen, deren Organisation vom Anfang bis zum Ende der Handlung keine Ausdifferenzierung erfährt und mit ihrem Oberhaupt Mithos am Schluss besiegt wird. Mehrere Besitzer von Menschenfarmen stellen Endgegner dar, und einige der Dungeons, die während des Spielverlaufs durchgespielt werden müssen, sind die Menschenfarmen, die Lloyd und seine Gruppe während ihrer Reise zerstören. Die Dizaian werden dabei auch tatsächlich besiegt: Nach erfolgreichem Kampf sterben sie und machen den Weg für das Voranschreiten der Gruppe frei. Man mag zunächst annehmen, dass die Renegēdo, da sie gegen die Dizaian vorgehen und teilweise auch mit der Gruppe zusammenarbeiten, zeigen, dass Halbelfen auch mit den Menschen kooperieren. Tatsächlich handeln die Renegēdo aber stets auf eigene Faust und benutzen die Gruppe so, wie es ihnen gerade beliebt. Zwar retten sie die Gruppe mehrmals, doch legen sie Lloyd auch gegen Ende der Handlung das Messer an den Hals, um Kratos – der, wie sich spät in der Handlung herausstellt, sein biologischer Vater ist – zu erpressen. Auf der Seite der Verbündeten kann man sie daher tatsächlich nicht verorten. Es bleibt stets der Beigeschmack, dass sie ihre eigenen Ziele haben und diese um jeden Preis umsetzen.

Da Mithos nach und nach den Verstand verliert, kommt kein konstruktiver Kontakt zwischen ihm und Lloyd zustande. Der Konflikt kann daher nicht durch gegenseitiges Verständnis, sondern nur durch Gewalt gelöst werden. Nicht einmal Martel, die für kurze Zeit wieder mit Mithos sprechen kann und ihn darauf hinweist, dass er den falschen Weg gewählt hat, kann ihn noch überzeugen. Mithos, der schließlich nur noch in Form seines konzentrierten Manas existiert, bittet Lloyd, ihn zu töten. In seinen letzten Worten betont er zwar, dass er nicht von seinem Plan abrücken würde, könnte er sein Leben wiederholen, doch spricht er auch an, dass ihm eine andere Entscheidung nicht möglich gewesen sei (ToS: Abschnitt 155). Schließlich weist er darauf hin, dass er schnell besiegt werden müsse, damit die Chance auf die Wiedervereinigung der Welten nicht verpasst wird. Am Ende, so scheint es, konnte die Gruppe Mithos also doch noch erreichen. Nachdem Lloyd das konzentrierte Mana zerschlagen hat, sagt er traurig: „Dabei wäre es schön gewesen, wenn du hier... in unserer Welt gelebt hättest. Du Dummkopf...“ (ebenda). Mithos, der nicht zu einer gemeinschaftlichen Lösung zu überzeugen ist und weiterhin in den Dichotomien denkt, kann sich nicht für Neues öffnen. Seine Vorbehalte gegenüber den Menschen, denen er nicht vergeben kann, verwehren ihm schlussendlich den Platz in der Welt, den er sich immer gewünscht hat.

Die Handlung und das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ wird so durch eine weitere Ebene der Tragik vertieft, die mit Mithos Fehlentscheidungen und seinem Gefangensein in seinen Idealen, die ihn schlussendlich in den Wahnsinn trieben, in Zusammenhang steht. Unter anderen Umständen hätten Lloyd und Mithos vielleicht Freunde sein können – doch die Beschaffenheit der unausgewogenen Welt, die bereits bestand, als Mithos mit seinen Freunden aufbrach, um den Krieg zu beenden, weckte in Mithos dieselben ausgrenzenden Gedanken, gegen die er eigentlich ankämpfen wollte.

. Indem Mithos besiegt wird, endet das konfliktreiche und feindschaftliche Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ im Großen und Ganzen: Alle Halbelfen haben sich entweder mehr oder weniger auf die Seite der ProtagonistInnen gestellt oder wurden besiegt. Doch sogar Mithos bringt am Ende etwas Verständnis für die Ziele der Gruppe auf. Das Feindliche an den Halbelfen wird also nicht durch einen Sieg über sie ausgelöscht, sondern durch gegenseitiges Verständnis aufgehoben. Damit bleibt die Frage offen, warum dies nicht schon zu einem früheren Zeitpunkt möglich war. In diesem Zusammenhang wird stark die Diskrepanz betont, die sich im Umgang mit dem ‚Fremden‘ und den Reaktionen auf erlebte Diskriminierung ergibt. Nicht jeder ist stark genug, in einer ungerechten Welt zu bestehen, und nicht jeder besitzt das soziale Umfeld, das einen dabei unterstützt, nicht selbst mit Hass zu reagieren, wenn man mit diesem konfrontiert wird. Der Hinweis darauf, dass entsprechende Umstände zu einer Radikalisierung beitragen, erklärt auch, warum Mithos sich nicht mehr auf konstruktive Verhandlungen einlassen möchte – doch soll dies keinesfalls entschuldigend wirken: Mithos bezahlt als Endgegner des Spiels am Ende für seine Taten, die von den ProtagonistInnen dennoch stark verurteilt werden. Aber selbst in einer solchen Situation bleibt ein letzter Funke Hoffnung auf ein gegenseitiges Verstehen.

3.2.1.9. Zwischenfazit

ToS präsentiert eine Spielwelt, die durch verschiedene Konflikte zwischen verfeindeten Gruppen definiert wird: Angefangen mit der Dichotomie zwischen Menschen und Halbelfen, in der die Elfen zwar eine tragende Rolle spielen sollten, jedoch kaum Erwähnung finden, stehen die beiden Welten Sylvarant und Tethe’alla in Opposition zu einander; sie befinden sich, wie auch das Verhältnis zwischen Menschen und Halbelfen, in einem ständigen Ungleichgewicht, in dem stets eine Seite zu Gunsten der anderen geopfert werden muss. In beiden Dichotomien lässt sich das ‚Eigene‘ klar definieren und steht in einer ähnlichen Wechselwirkung zum ‚Fremden‘: Colette und Lloyd gehören dem Kollektiv der Menschen und der Welt Sylvarant an. Sie verteidigen ihre Heimat und ihre Leidgenossen gegen die

‚fremden‘ Halbelfen, die vor allem dadurch definiert werden, dass sie keine Menschen sind und diese für ihre Ziele missbrauchen. Die beiden Parteien stehen sich antagonistisch gegenüber und sind verfeindet, können in dieser Form aber auch nur gemeinsam existieren, da sie sich erst durch dieses Wechselspiel definieren.

Im Gegensatz zu den Halbelfen ist die Existenz von Tethe’alla bis zu Shiinas Auftritt auch den Figuren im Spiel nicht bekannt und daher ‚fremd‘. Keinen Unterschied gibt es allerdings bezüglich des Ungleichgewichts, das hier zu Gunsten der Menschen ausfällt, jedoch ebenfalls als negativ definiert wird. Weder die Aufrechterhaltung der Dichotomie, noch eine absolute Form, in der die beiden Parteien unabhängig voneinander weiterexistieren, wird als zufriedenstellender Lösungsansatz vorgestellt: Beides mündet darin, eine Seite zu opfern oder sogar beide zu vernichten. Der einzige Weg, alle Beteiligten zu retten, besteht darin, die Dichotomie aufzulösen und die sich gegenüberstehenden Seiten zu vereinen, was als der ursprüngliche und rechtmäßige Zustand der Welt beschrieben wird. So wird der kleine Trieb des Baumes, der sich zwischen den getrennten Welten befand und von dort aus zwar beiden Welten gehörte, aber immer nur eine versorgen konnte, zum Symbol für die Zukunft der wiedervereinten Welt, in der ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ zusammengeführt werden.

Als Ausgangssituation wird daher eine strenge Trennung zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ konstruiert, deren einziger Kontakt aus Gewalttaten besteht. Durch verschiedene Wendepunkte in der Erzählung wird dieses Verhältnis jedoch nach und nach auch positiv beschrieben. Ein entscheidender Moment ist dabei die Offenbarung, dass zwei Figuren, die als Mitglieder der ‚eigenen‘ Gruppe wahrgenommen wurden, dem ‚Fremden‘ angehören. Im Gegensatz zum Beginn der Erzählung wird von den ProtagonistInnen bewiesen, dass das Verhältnis nicht nur in Gewalt und Feindschaften münden muss, sondern auch durch Freundschaft gekennzeichnet sein kann. Dabei erfüllt die Perspektive, die stets auf Seiten der ProtagonistInnen verweilt, eine signifikante Funktion: Durch sie wird es möglich, die anfängliche Wirklichkeit des Spiels nach und nach einzureißen und eine Entwicklung im Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ mitzuverfolgen. So signalisiert *ToS*, dass die Begegnung mit dem ‚Fremden‘ zwar nie unvoreingenommen geschieht, jedoch die Möglichkeit besteht, Vorurteile abzustreifen und solche Situationen umfassender zu überblicken.

Das Spiel bringt das negative Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ mit Arbeitslagern, Massenmorden und Rassismus in Zusammenhang. Die ProtagonistInnen bewerten diese Situation als negativ und beschließen daraufhin, die Welt zu verändern. Der Zusammenschluss zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ wird dem Antagonisten, der in seiner Angst vor Zurückweisung gefangen ist und versucht, die beiden Seiten voneinander zu trennen,

schließlich zum Verhängnis: Die Einteilung zu gewissen Gruppen oder Kollektiven aufgrund einer ethnischen Zugehörigkeit wird am Ende der Handlung hinfällig. Das Spiel spricht dahingehend auch an, dass ein besonders schlimmes Ungleichgewicht innerhalb der Dichotomie zu Verirrungen mancher Beteiligten wie Mithos führen kann, die ihre eigentlichen Pläne aus den Augen verlieren und versuchen, durch Gewalt und weiteres Ungleichgewicht auf die Ungerechtigkeiten zu reagieren. Da sich dadurch die Situation immer nur wiederholt und unzählige Personen zu Schaden kommen, ist es schon im Vorhinein zu vermeiden, Umstände zu schaffen, in der eine solch radikale Ablehnung des ‚Anderen‘ überhaupt entstehen kann. Das ‚Fremde‘, das Teil des ‚Eigenen‘ geworden ist, wird dann, wie in der Gruppe, nicht mehr aufgrund seiner Andersartigkeit definiert, sondern aufgrund von persönlichen Überzeugungen, die direkt mit den aus der Fremdbegegnung gewonnenen Erfahrungen in Verbindung stehen. Dabei betont die Erzählung, dass man bei diesbezüglichen Entscheidungen stets eine Wahl hat. Unter den verschiedenen Wegen, eine gerechte Welt zu erschaffen, führt schließlich nur der zum Sieg, der nicht mit Opfern gepflastert ist.

3.2.2. Einsatz von Filmmaterial, Architektur und Spielregeln

Die Konstruktion der Dichotomie zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ wird vor allem durch die Handlung und durch die Figurenentwicklung vollzogen. Mehrere Filmsequenzen finden zwar Verwendung, thematisieren aber kaum das Verhältnis zwischen Menschen und Halbelfen. Die Architektur des Spiels dagegen schafft auf der visuellen Ebene klare Unterschiede zwischen Menschen, Elfen und Halbelfen, die die Dichotomie verstärken und zur Darstellung des Ungleichgewichts beitragen. Die Spielregeln dagegen, die sich zwar für jede Figur ein wenig unterscheiden, aber keine generellen Abweichungen zwischen Menschen und Halbelfen aufweisen, demonstrieren, wie wenig sich diese eigentlich unterscheiden, und tragen daher zu der im Spiel gestellten Aufforderung, die Dichotomie und die Unterschiede zu ignorieren, bei. Das Belohnungssystem dagegen beschränkt sich hauptsächlich auf die Förderung einer moralischen Spielweise, die nur selten Bezug auf das Verhältnis von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ nimmt.

3.2.2.1. Filmische Stilmittel

Wie bereits erwähnt finden mehrere animierte Sequenzen Platz in der Handlung des Spiels. Sie kommen zum Einsatz, um Höhepunkte der Handlung zu unterstreichen. Dazu zählt etwa, wie Colette zum Engel wird (ToS: Film 3), oder wie der große Baum wieder zum Leben erweckt wird und damit aus Martels Geist und den vielen geopfert Seelen ein neuer Naturgeist entsteht,

der sich fortan um den Baum kümmern wird (ToS: Film 11). Auch die erste Reise nach Tethe'alla (ToS: Film 4) sowie die Wiedervereinigung der Welten (ToS: Film 10) werden auf diese Weise erzählt. Die Filmabschnitte sind abgesehen Film 11 kurz und enthalten kaum gesprochenen Text. Bis auf Film 11 und eventuell auch Film 3, in dem Colettes Verwandlung in einen Engel thematisiert und gezeigt wird, wie ihre Flügel zu wachsen beginnen, wird die Fremdbegegnung in diesen Filmen nicht thematisiert: Meist sieht man in ihnen Gebäude, die in der Welt erscheinen oder einstürzen, oder aber auch, wie der große Baum zum ersten Mal unaufhaltsam zu wachsen beginnt und dabei Sylvarant zerstört (ToS: Film 5). In Film 11 dagegen stellt der neue Elementargeist, der Martel zum Verwechseln ähnlich sieht, Lloyd und Colette den neuen Mana-Baum vor. Die Welt – nun wieder vereint – soll von nun an Menschen, Elfen und Halbelfen ein Zuhause bieten. Der Baum soll auch einen neuen Namen erhalten: War er ursprünglich von den Elfen gepflanzt worden, um sie auf der Erde zu beschützen, wird der neue Baum, dessen Namen man in diesem Spiel nicht erfährt, alle gleichermaßen schützen. Colette nennt ihn den „Baum, der allen gehört“, und Lloyd bezeichnet ihn als den „Keil, der die Welt verbindet“ (ToS: Film 11).

Die das ganze Spiel über bereitgestellte Synchronisation beweist, dass stimmlich keine Unterschiede zwischen Menschen und Halbelfen gemacht werden: Die Stimmen wurden selbstverständlich an die jeweiligen Charaktereigenschaften angepasst, doch lässt sich nicht sagen, dass Halbelfen und Menschen sich unterschiedlich ausdrücken oder verschiedene Akzente verwenden.

Die Musik unterstreicht vor allem in den animierten Sequenzen die Handlung atmosphärisch. Während der restlichen Sequenzen zeigt sie den Spielenden klar an, welche Stimmung in diesen gerade herrscht. Den Figuren sind ihre jeweils eigenen Musikstücke zugeordnet, die ihre Eigenschaften noch untermalen. Dies gilt beispielsweise für Shiina, deren Auftritte als Bewohnerin eines ‚japanisch‘ anmutenden Dorfes stets auch mit einer ähnlich ‚japanisch‘ anmutenden Melodie unterstrichen werden. Schließlich ist an dieser Stelle noch hervorzuheben, dass sich das Lied der Dizaian von denen der Renegēdo unterscheidet: Während die Dizaian mit einem angsteinflößenden Lied ausgestattet wurden, bei dem manche Teile beinahe wie ein Maschinengewehr klingen und das daher die Aggressivität der Dizaian zum Ausdruck bringt, handelt es sich beim Lied der Renegēdo um ein Stück, das hauptsächlich technischen Fortschritt signalisiert, aber einen nicht unbedingt dazu ermutigt, ihnen gegenüber vorsichtig zu sein. Das Lied hat zwar eine spannungsfördernde Funktion, verzichtet aber auf die tiefen, beunruhigenden Töne, die etwa beim Lied der Dizaian zum Einsatz kommen. Hier lässt sich schon erkennen, dass ein gewisser Unterschied zwischen Dizaian und Renegēdo

gemacht wird – wenn dies zu Beginn des Spiels auch noch nicht klar ist, da den Spielenden nicht bewusst ist, dass es die Renegēdo überhaupt gibt. Des Weiteren unterscheiden sich die Kampfmusik und die Musik der Weltkarte in Sylvarant und Tethe'alla. Hier wird also auf Ebene der musikalischen Untermalung noch ein weiterer Unterschied zwischen den beiden Welten gezogen.

3.2.2.2. Architektur

Im Spiel wird zwischen den Städten, die ‚sicher‘ vor Gegnern sind und zu Gesprächen mit den EinwohnerInnen einladen, der Weltkarte, wo man sich zwischen den Städten bewegen und Gegner bekämpfen kann, und den Dungeons unterschieden. In allen drei Bereichen ist die Darstellungsart stets gleich: Die Spielenden können sich frei im dreidimensionalen Raum bewegen und diesen erkunden.

Dabei ist es möglich, fast jeden Ort auf der Karte zu besuchen. Manche können erst später erkundet werden, da man erst in den Besitz eines Bootes oder eines Flugzeuges gelangen muss, und manche Orte bekommen erst zu einem späteren Zeitpunkt eine Bedeutung, können aber dennoch besucht werden. Grundsätzlich ist jeder Ort, solange man ihn physisch erreichen kann, für die Spielenden betret- und erkundbar. Ab und zu allerdings – meist dann, wenn man gerade eine Aufgabe zu erfüllen hat – kann es sein, dass das Spiel einen davon abhält, einen Raum zu verlassen. Man wird dann von einem anderen Charakter der Gruppe darauf hingewiesen, dass man eigentlich anderes zu tun hat. Gewissen Szenarien kann man daher im wahrsten Sinne des Wortes nicht entfliehen; sie müssen abgeschlossen werden.

Wie bereits in der cyberdramatischen Analyse angemerkt wurde, hängt die Level-Gestaltung stark mit der Charakterisierung der Figuren zusammen: Während die Städte und Dörfer in Sylvarant relativ klein sind und ein mittelalterliches Flair versprühen, erscheint Tethe'alla auch äußerlich fortschrittlicher: Die Städte sind groß angelegt und sind auch farblich etwas einladender gestaltet. Hier gibt es Forschungszentren, Theater und Vergnügungsparks – Zeichen für den Wohlstand der Welt. Sowohl die Niederlassungen der Dizaian, als auch die der Renegēdo sind futuristische Stützpunkte, die über fabrikartige Vorrichtungen und Elemente wie sich selbst öffnende Türen, Beam-Anlagen und Bildschirme verfügen.

Hervorzuheben ist auch Shiinas Dorf, das als einziges in der gesamten Spielwelt eine asiatische Architektur aufweist und mitten in einem Wald liegt, wo es gut versteckt vor anderen Menschen ist. Ähnlich verborgen im Wald liegt auch das Dorf der Elfen, was wohl ihre Nähe zur Natur und zum Mana zum Ausdruck bringen soll. Durch die unterschiedliche Gestaltung des Raumes wird nicht nur gezeigt, wie sehr sich die beiden Welten voneinander unterscheiden:

Auch die Charakterisierung der einzelnen Kollektive sowie ihres Verhältnisses zueinander werden dadurch noch weiter hervorgehoben.

Die freie Bewegung durch den Raum ermöglicht es, diesen auszukundschaften und dabei auf Nebenstränge der Handlung zu stoßen. Diese verändern den eigentlichen Erzählverlauf zwar nicht, geben aber weiteren Aufschluss über die Ereignisse, die durch die bereits eingangs vorgestellten Sub-Events noch weiter beschrieben werden. Dazu zählt einerseits das Lesen von Büchern, was anfangs dabei unterstützt, die legendenhafte Beschreibung von Martel, Mithos und den Dizaian zu begreifen (vgl. ToS: Sub-Event 1). Auch erfährt man so, wie die BewohnerInnen in Preseas Heimat über sie denken (vgl. ToS: Sub-Event 3). Des Weiteren wird in einem dieser Events beschrieben, wie Refill ihre Mutter im Halbelfendorf wiederfindet und in ihrem Tagebuch die Gründe nachliest, weshalb sie und Genius damals ausgesetzt wurden (ToS: Sub-Event 6). Kleinere Events zeigen beispielsweise auch, wie Refill und Legal ein Theaterstück aus Shiinas Heimat aufführen, das im japanischen Kansai-Dialekt geschrieben ist und zur Folge hat, dass die außergewöhnliche Kultur von Shiinas Volk bewundert wird (ToS: Sub-Event 4). Aber auch die Diskriminierung der Halbelfen wird angesprochen, als Genius die Unterschiede zwischen arm und reich in Tethe'alla mit der Situation in Sylvarant vergleicht (ToS: Sub-Event 8). Des Weiteren wird so angedeutet, dass sich die Gesetze nach der Handlung des Spiels verändern könnten. So bittet zum Beispiel Zelos den König, das Halbelfen-Gesetz abzuschaffen, woraufhin dieser antwortet, dass die Wurzeln der Diskriminierung tief reichen, man aber für die Zukunft darüber nachdenken sollte (ToS: Sub-Event 7). Durch die offene Wegstruktur können die Spielenden auch selbständig und ohne die lineare Handlung die Dichotomie zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ erkunden. Die im Hauptstrang der Erzählung beschriebenen Ereignisse werden dadurch hauptsächlich vertieft und durch weitere Informationen ergänzt. Somit steht es den Spielenden auf einer freiwilligen Basis zu, sich noch weiter mit der Dichotomie und ihren Konsequenzen auseinanderzusetzen.

3.2.2.3. Spielregeln

Wie auch schon im vorangegangenen Beispiel handelt es sich bei *ToS* um ein RPG, das die Begegnung mit dem ‚Fremden‘ stark unterstützt. Wie die architektonische Analyse gezeigt hat, wird diese durch die freie Bewegung in der Spielwelt noch weiter gefördert, und es wird ermöglicht, selbständig den Weg in die ‚Fremde‘ zu suchen. Die Spielregeln dagegen nehmen weniger Einfluss auf diese Begegnung: *ToS* kann als ‚klassisches‘ RPG beschrieben werden, in dem Erfahrungspunkte in Kämpfen gesammelt werden, die dann wiederum die eigenen Charaktere verstärken. Dabei gibt es Charaktere, die physischen Schaden verursachen, wie etwa

Lloyd, und Charaktere, die mit Magie angreifen, wie beispielsweise Genius. Figuren wie Kratos oder Colette können beides, während Charaktere wie Refill hauptsächlich die Heilung der Gruppenmitglieder während des Kampfes übernehmen und erst relativ spät magische Attacken erlernen. Dabei lässt sich zwar feststellen, dass es sowohl im ‚eigenen‘, als auch im gegnerischen Bereich hauptsächlich die Halbelfen sind, die über Magie-Angriffe verfügen, doch kann man im Wesentlichen keine unterschiedliche Handhabung der Figuren erkennen. Es mag zwar sein, dass Genius und Refill als Magier und Magierin und auch als Halbelfen besonderen Schutz benötigen – doch kann grundsätzlich für das Genre RPG gesagt werden, dass MagierInnen tendenziell keinen physischen Angriffen ausgesetzt werden und im Hintergrund agieren sollten. Es ist daher fragwürdig, ob dies wirklich den Charakter der Halbelfen als solchen unterstreicht; und so gibt es beispielsweise auch keine eigene Klasse für Halbelfen, die eine gesonderte, nur in diesem Spiel vorhandene Herangehensweise erfordern würde. Angriffs- und Verteidigungswerte sind zwar an die jeweiligen Charaktere angepasst, weisen aber auch keinen direkten Unterschied zwischen Halbelfen und Menschen auf. Auch die Beschränkungen, die sich darauf beziehen, welche Figuren mit welchen Items ausgerüstet werden können oder nicht, beziehen sich eher auf den Unterschied zwischen MagierInnen und KämpferInnen, nicht jedoch auf die hier zu hinterfragende Dichotomie zwischen Menschen und Halbelfen. Da im Spiel die Möglichkeit besteht, dass die Figuren aus verschiedenen Zutaten Essen zubereiten, um sich nach einer Kampfsequenz etwas zu erholen, können auch hier von Charakter zu Charakter unterschiedliche Fähigkeiten festgestellt werden: Während Refills Kochkünste sehr zu wünschen übrig lassen, kocht Genius sehr gut. Schließlich sei auch noch erwähnt, dass alle Charaktere während des Kampfes gemeinsam sogenannte Kombo-Attacken ausführen können, wobei die Zusammensetzung des jeweiligen Teams beim Angriff jedoch wiederum nicht direkt mit den Beziehungen unter den Figuren oder ihrer Zugehörigkeit zu den Menschen oder Halbelfen zusammenhängt. Alles in allem kann daher über die Spielregeln gesagt werden, dass sie vor allem unterstreichen, was auch auf der audiovisuellen Ebene klar geworden ist: dass sich Halbelfen und Menschen eigentlich gar nicht so sehr voneinander unterscheiden.

3.2.2.4. Belohnungen und Bestrafungen

Das Belohnungssystem in *ToS* basiert auf Geld, Erfahrungspunkten und Items, die man nach einem erfolgreichen Kampf erhält. Bei größeren Gegnern wird mit entsprechend mehr Erfahrungspunkten und Geld bzw. selteneren Items belohnt. Durch die Erfahrungspunkte können die Figuren stärker werden, wodurch wiederum leichter ein positives Kampfergebnis

erzielt werden kann. Das Spiel regt daher dazu an, möglichst viel auch in optionalen Kämpfen zu trainieren, um so schwierigere Gegner besiegen zu können. Über Bestrafungen verfügt *ToS* im direkten Sinne nicht.

Das Spiel zeichnet sich durch ein System aus, das es vorsieht, Lloyd in bestimmten Situationen Antworten geben zu lassen, wodurch er Zuneigungspunkte bei den anderen Charakteren erhalten oder verlieren kann. Diese haben minimale Auswirkungen auf das Ende des Spiels, da sie definieren, welche Figur neben Lloyd einen entscheidenden Part in den letzten Kämpfen gegen Mithos einnehmen wird. An diesem Zuneigungs-Punktesystem fällt auf, dass es nur wenige Entscheidungen gibt, die nur Minus- oder nur Pluspunkte erbringen: Meist handelt es sich dabei um Optionen, die bei einer Person ein Absinken und bei einer anderen Person ein Ansteigen der Zuneigung herbeiführen. Anders verhält es sich bei Richtungsentscheidungen, die die Einstellungen der Gruppe wiedergeben: Interessant ist hierbei, dass es vor allem die positiven, Diversität bejahenden und hilfsbereiten Auswahlmöglichkeiten sind, die bei vielen Charakteren ein Plus erzielen, während intolerante Entscheidungen von den meisten Figuren negativ bewertet werden. Besonders Colettes Zuneigung kann durch diese Antwortmöglichkeiten sehr erhöht werden. Gibt man das ganze Spiel über moralisch korrekte Antworten, so wird Colette am Ende die für Lloyd wichtigste Person sein. In einem Gespräch, das kurz davor zwischen der Person, die Lloyd am liebsten mag, und Lloyd stattfindet, ist sie die einzige, die Lloyd einen Glücksbringer schenkt. Des Weiteren ergibt der Handlungsverlauf so wohl am meisten Sinn, da die Person mit der höchsten Zuneigung am Ende nicht an den Prüfungen, die von Mithos auferlegt werden teilnimmt. Die Prüfungen sind auf alle Charaktere zugeschnitten – wird Colette nicht als wichtigste Figur ausgesucht, tauscht sie mit einer der anderen Figuren den Platz, was durchaus etwas befremdlich wirkt. Somit belohnt das Spiel nicht nur mit dem sinnvollsten Ende, sondern auch mit einem Item, das alle Statuswerte leicht erhöht, wenn während des Spielens stets darauf geachtet wurde, dass Lloyd sich freundlich und hilfsbereit gibt.

Zusammenfassend kann daher gesagt werden, dass das Spiel dazu anleitet, Offenheit und Verständnis zu demonstrieren, und die Spielenden dafür belohnt. Auf der anderen Seite ist aber auch zu sagen, dass die meisten Sequenzen dazu dienen, Lloyd einen bestimmten Charakter bzw. eine Gesinnung zu verleihen. Die Spielenden können selbst entscheiden, ob Lloyd anderen Figuren gegenüber eher freundlich oder verschlossen ist. Zu diesen Entscheidungen zählt etwa schon zu Beginn des Spiels die Entscheidung, ob man das Klassenzimmer heimlich verlässt oder nicht (*ToS*: Abschnitt 1), aber beispielsweise auch die Antwort auf die Frage, ob es in Ordnung sei, dass Mithos sich der Gruppe anschließt (*ToS*:

Abschnitt 87). Im Großen und Ganzen sind es jedoch nur wenige Entscheidungen, die sich tatsächlich auf den Umgang mit dem ‚Fremden‘ beziehen. Des Weiteren muss darauf hingewiesen werden, dass sich, auch wenn die Zuneigungsrate mancher Figuren durch bestimmte Entscheidungen sinkt, die eigentliche Handlung nicht verändert: Am Ende wird immer eine Figur an Lloyds Seite sein und ihn im Kampf gegen Mithos unterstützen.

3.2.3. Möglichkeiten der Interaktivität

Der Handlungsverlauf kann zwar in unterschiedlicher Reihenfolge, unterschiedlich intensiv und auf einem unterschiedlichen Informationsstand absolviert werden, jedoch ist der grundsätzliche rote Faden der Handlung kaum zu verändern. An vielen Stellen im Spiel ist es jedoch wie bereits beschrieben möglich, Lloyd eine Entscheidung treffen zu lassen, die auf den späteren Spielverlauf Einfluss nehmen lässt. Manche Szenen können sich so geringfügig ändern, lassen aber kein Eingreifen in die tatsächliche Handlung zu. Lloyd kann so allerdings durch die Spielenden entscheidend mitcharakterisiert werden: Sie bestimmen selbst, ob Lloyd ein hilfsbereiter oder ein egoistischer, ein offener oder verschlossener Charakter sein soll. All diese Entscheidungen haben Auswirkungen darauf, wie Lloyd von seiner Gruppe aufgenommen wird.

Gewisse Ereignisse lassen sich dennoch nicht verhindern: Entscheidet man in einem Sub-Event dafür, Lloyd einer Frau helfen zu lassen, ist er derjenige, der zu ihr eilt – entscheidet man sich dagegen, ist es Genius und man erhält viele Minuspunkte bei allen Anwesenden (ToS: Sub-Event 5). Des Weiteren fällt auf, dass es Stellen gibt, in denen die Spielenden, die Lloyd steuern, keine eigenen Entscheidungen treffen können: So wird er fast immer nach seiner Meinung gefragt, wenn es darum geht, ein neues Mitglied im Team aufzunehmen oder nicht – obwohl den Spielenden eine Entscheidungsmöglichkeit angeboten wird, hat die Auswahl einer der Optionen jedoch keinerlei Auswirkungen auf den weiteren Handlungsverlauf und die Figur wird auf jeden Fall in die Gruppe integriert. Interessant ist in dieser Hinsicht besonders der Moment, als die Frage im Raum steht, ob Genius und Refill als Halbhelfen in der Gruppe bleiben sollen oder nicht: Hier werden nicht einmal Auswahloptionen angeboten, und den Spielenden bleibt nichts anderes übrig, als Lloyd bei seiner Entscheidung zu beobachten, die ganz klar zu Gunsten der beiden ausfällt. Dass ausgerechnet hier keine Auswahlmöglichkeiten gegeben werden, zeigt, dass das Spiel diskriminierendes Verhalten unterbinden möchte und durch solche Maßnahmen auch keinen Platz dafür bietet.

Die Auswirkungen des Zuneigungs-Punktesystems zeigen sich vor allem am Ende des Spiels: So entscheiden sie darüber, welche Figur am Ende von Mithos entführt wird und Lloyd davor bewahrt, von ihm Besitz zu ergreifen. Des Weiteren wird so entschieden, ob Kratos oder

Zelos am Ende Teil der Gruppe sein werden. Auch dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Ende des Spiels, das zwar dann im Text gewisse Unterschiede aufweist, jedoch stets mit der Erweckung des Baumes für alle Völker der wiedervereinten Welt abgeschlossen wird. Es ist in diesem Zusammenhang auch zu erwähnen, dass die Sequenzen im Spiel nicht übersprungen werden können und daher zumindest am Rande von den Spielenden aufgenommen werden müssen.

Schließlich ist es auch möglich, unterschiedliche Figuren für den Kampf auszuwählen: Von allen Figuren können immer nur vier an einem Kampf teilnehmen. Den Spielenden steht es dabei völlig frei, wen sie mitnehmen: Ein Spiel mit beiden Halbfelfen oder keinem der beiden ist daher zumindest ab einem späteren Zeitpunkt des Spiels möglich: Da Genius und Refill von Anfang an in der Gruppe dabei sind, kann es zeitweise nicht verhindert werden, zumindest einen von den beiden auswählen zu müssen. In diesem Kontext sei auch noch hinzugefügt, dass die Spielenden selbst entscheiden können, von welcher Figur der Avatar dargestellt wird: Zwar ist es in allen Sequenzen Lloyd, der Entscheidungen trifft, und man erhält keine besonderen Reaktionen von anderen Figuren der Spielwelt, doch hat man so auch die Möglichkeit, das gesamte Spiel z.B. mit Refill durchzuspielen.

Das Spiel verfügt daher über einen recht großen Rahmen an interaktiven Möglichkeiten, weicht dabei allerdings niemals von der Position gegen Diskriminierung und Rassismus ab. Die Handlungsoptionen der Spielenden werden in entscheidenden Momenten stark eingeschränkt, sodass eine andere Herangehensweise an das ‚Fremde‘ unmöglich wird. Dadurch ergibt sich bereits ein gewisser Lerneffekt: Obwohl den Spielenden verschiedene Wege aufgezeigt werden und sie vor Entscheidungen gestellt werden, wird ihnen diese in den für die Aussage des Spiels wichtigen Sequenzen abgenommen, und sie werden an der Hand in die ‚richtige‘ Richtung geführt.

3.1.4. Fazit

Die Analyse der einzelnen Ebenen hat gezeigt, wie ausführlich sich auch *ToS* mit dem Thema der ‚Fremdheit‘ auseinandersetzt. Die Dichotomie zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ wird vor allem auf der Handlungsebene thematisiert und konstruiert, was besonders durch die Spielarchitektur unterstützt wird. Die Spielregeln stellen ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ dagegen auf dieselbe Ebene und geben bereits einen Vorgeschmack auf den Abschluss der Handlung, in dem ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ zwar nicht dasselbe geworden sind, es aber unwichtig geworden ist, welcher Seite man angehört. Das ‚Fremde‘ wird in diesem Fall dem ‚Eigenen‘ in Gestalt eines nicht-menschlichen Volks gegenübergestellt, das jedoch große Parallelen zum

‚Eigenen‘ aufweist: Gerade weil nur so wenige Unterschiede festgestellt werden können, wird es als besonders angsteinflößend empfunden und ausgegrenzt, was zu einem ungerechten Verhältnis führt.

Diese Unausgewogenheit zwischen den einzelnen Völkern und den beiden Welten ist das Leitmotiv des Spiels: Unfares Verhalten führt wiederum zu neuen, ungerechten Situationen, in denen stets eine Seite zu Gunsten der anderen unterdrückt und ausgebeutet wird. Die Spielenden werden daher in einem Setting positioniert, in dem ein gerechter Umgang zwischen den Völkern unmöglich scheint. Im Gegensatz zu den *Fire Emblem*-Spielen befinden sich die Spielenden nicht einmal zu Anfang in einem neutralen Raum, wo sie zunächst noch von der konstruierten Dichotomie abgeschirmt sind: Sobald die Spielwelt betreten wird, schließt man sich automatisch einer festgelegten Seite an und unterliegt ihren Bewertungen. Im Verlauf des Abenteuers erkennen die Figuren und die Spielenden allerdings, dass die essentialistischen Meinungen, mit denen sie das Spiel beginnen, nicht angemessen sind. Sie entwickeln eine Idealvorstellung, in der das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ nicht feindlich, sondern freundschaftlich sein kann. So können die Konflikte, die dieses Verhältnis charakterisieren, zu großen Teilen gelöst und der Weg in eine gemeinsame Zukunft besritten werden. Dabei soll gar nicht betont werden, dass alle EinwohnerInnen der neuen Welt gleich sind; im Gegenteil ist diese ein Ort, an dem alle das gleiche Recht haben, so zu existieren, wie sie sind.

In diesem Zusammenhang werden Parallelen zu bestimmten historischen Ereignissen hergestellt: Die Menschenfarmen ähneln Arbeits- und Konzentrationslagern, besonders ab dem Moment, in dem offenbart wird, dass sie lebendig nicht mehr verlassen werden können. Die Unterdrückung, die unter anderem durch technische Überlegenheit und gewaltvolle Behandlung erreicht und aufrechterhalten wird, erinnert an den Kolonialismus, während die gesetzlich bestimmte Unterlegenheit einer Bevölkerungsgruppe mit Rassentrennung und Herrschaftssystemen mit rassistischer Gesetzgebung in Verbindung gebracht werden können. Diese Art, mit dem ‚Anderen‘ umzugehen, kann als Folge von Rassismus bezeichnet werden und wird von den ProtagonistInnen stets negativ bewertet. Während eine gerechte Welt im Regelfall durch gegenseitiges Verständnis geschaffen werden kann, kann in einer Situation, in der sich durch die ungerechte Lage radikale Positionen zementieren, nicht mehr verhandelt werden. Diese Radikalität, mit der das ‚Fremde‘ abgelehnt wird, wird zum Grund dafür, dass die Halbelfen bis zum Schluss als Gegner definiert werden, und ist damit der eigentliche Feind der Gruppe. Vorgebeugt kann dem nur werden, indem die ‚Andersartigkeit‘ des ‚Fremden‘ akzeptiert und ein gemeinschaftlicher Weg gesucht wird, der niemanden

benachteiligt. Das Spiel kritisiert die Konsequenzen, die aus der Furcht vor dem ‚Fremden‘ entstehen, scharf und zeigt mehrmals auf, dass es möglich ist, Wege des Zusammenlebens zu finden, bei denen niemand leiden muss.

Zu diesem Zweck werden die Möglichkeiten der Spielenden teilweise auch beschnitten, damit in bestimmten Szenen eine klare Richtlinie vorgegeben werden kann. Das Spiel verfügt zwar über einen hohen Grad an Interaktivität; solcherlei Eingrenzungen und die Tatsache, dass man im Falle von intoleranten Entscheidungen die Missgunst der anderen Charaktere erntet, legen nahe, dass das Spiel jedoch unter vielen Auswahlmöglichkeiten eine – und zwar die, die Güte und Nachsicht ausdrückt – als die ‚richtige‘ definiert.

Politik spielt in *ToS* so gut wie keine Rolle: Obwohl gewisse Instanzen wie Könige und Gouverneure vorgestellt werden, nehmen diese keinerlei Einfluss auf die Handlung und können daher nicht als Akteure innerhalb des Settings beschrieben werden. Religion dagegen wird weitaus stärker und ganz explizit thematisiert: Ist die anfängliche Motivation für die Reise stark religiös geprägt, wird die Religion am Ende als haltlos und irreführend beschrieben und ab der Mitte der Handlung mit dem Gegnerischen gleichgesetzt. Der Antagonist, der eine nahezu gottgleiche Rolle als Erschaffer der Welten und Urheber der unglücklichen Situation der Menschen spielt und durch die Lenkung der Geschehnisse der beiden Welten zum Grund für die Unausgeglichenheiten wird, der immer wieder Menschen und Halbelfen zum Opfer fallen, beherrscht durch die religiöse Gemeinschaft unterlegene Gruppen und verhindert so ein Zusammenfinden von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘. Diese Herangehensweise, Gott zu spielen und eine Trennung der beiden Seiten zu erzwingen, wird jedoch mit Wahnsinn und der oben angesprochenen Radikalisierung in Zusammenhang gebracht und negativ bewertet. Dagegen werden die Handlungen der ProtagonistInnen, die sich langsam aus den Fängen von Religion und Vorurteilen befreien, als heldenhaft und rechtmäßig dargestellt. Auch in diesem Spiel sind es keine großen und machtvollen AkteurInnen, die eine Veränderung im Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ verursachen: Die Gruppe, die wie beschrieben selbst die Erfahrung macht, als ‚fremd‘ und unheimlich definiert zu werden, setzt sich aus gewöhnlichen Figuren ohne besonders viel Macht zusammen. In diesem Zusammenhang lohnt es sich, noch einmal einen Blick auf Genius, Refill und Mithos zu werfen, die ein ähnliches Schicksal traf: Sie alle sind auf der Suche nach einem Ort, wo sie akzeptiert werden, wie sie sind. Wie auch die Welten Sylvarant und Tethe’alla zeigen, kann sich aus denselben ursprünglichen Situationen Unterschiedliches entwickeln. Doch handelt es sich dabei nicht lediglich um eine einfache Entscheidung auf Seiten der Diskriminierten, die zu einem positiven Ende führt: Es ist schließlich Lloyds bedingungslose Freundschaft und Akzeptanz, die Genius und Refill den Mut

verleihen, einen gemeinschaftlichen Weg zu beschreiten. Der entscheidende Faktor ist der Protagonist und Avatar – und damit die Spielenden selbst. So erinnert uns die Erzählung daran, dass Fremdenhass immer wieder Fremdenhass hervorbringt – und es in der Verantwortung eines jeden einzelnen liegt, diesen Kreislauf aktiv zu durchbrechen und so die Welt Schritt für Schritt zu verändern.

3.3. Zeruda no densetsu: Mujura no kamen

Zeruda no densetsu: Mujura no kamen (ゼルダの伝説: ムジュラの仮面, intl. *The legend of Zelda: Majora's Mask*, fortan *Majora's Mask*) erschien am 27. April 2000 für die Spielekonsole Nintendo 64. Im Jahr seiner Erscheinung verkaufte es sich rund 600.000 Mal und befand sich damit auf Platz 12 der am meisten verkauften Spiele des Jahres (Famitsu 2005:410). Mit einer Bewertung von 37 von 40 Punkten erhielt es von *Famitsu* eine Platin-Auszeichnung und wurde als Fortsetzung des Vorgängers *Toki no okarina* (時のオカリナ, intl. *Ocarina of Time*, 1998) sehr gelobt (Famitsu 2000:31). Damit ist es innerhalb der *Zelda*-Serie eines von wenigen Beispielen, die sich direkt auf ein anderes Spiel der Reihe beziehen. 2013 erschien ein Remake für den Nintendo 3DS, das geringfügig abgeändert wurde und von *Famitsu* noch einmal dieselbe Bewertung erhielt (Famitsu 2013a:43).

Das Spiel handelt vom Protagonisten Link³⁰, der sich nach seinem letzten Abenteuer auf der Suche nach einem guten Freund auf eine Reise begibt und dabei in eine Parallelwelt gelangt, in der der Mond, angezogen von einer Maske, auf die Erde zu stürzen droht. Links Aufgabe ist es, die Welt vor diesem apokalyptischen Ereignis zu bewahren, und er bereist Orte, die von verschiedenen Völkern bewohnt werden. Um mit ihnen in Kontakt treten zu können, trägt er Masken, die es ihm ermöglichen, Teil der Völker zu werden und so von ihnen akzeptiert zu werden.

3.3.1. Analyse der Handlung

Majora's Mask setzt sich eher auf subtile Art und Weise mit dem ‚Fremden‘ auseinander. Das Spiel enthält zwar ebenso Dialoge in Textform, zeichnet sich aber auch durch viele atmosphärische Szenen aus, in denen nicht gesprochen sondern das Geschehen lediglich durch filmähnliche Abschnitte beschrieben und erklärt wird. Damit enthält das Spiel weitaus weniger

³⁰ Die Spielenden können zu Beginn des Abenteuers einen Namen für den Charakter auswählen. Für die Arbeit wurde der offiziell von Nintendo angegebene Name des Helden verwendet. Aufgrund der internationalen Bekanntheit und der passenden Transkription wurde der Name *Rinku* リンク als „Link“ transkribiert. Alle weiteren im Spiel vorkommenden Figurennamen wurden aus der japanischen Version entnommen – offensichtlich englische Namen wurden wie bisher auch als solche transkribiert.

Text als die vorangegangenen Beispiele. Eine Einteilung nach Sequenzen gestaltet sich schwierig: So werden im Spielverlauf stets dieselben drei Tage, die noch übrig bleiben, bis der Mond auf die Erde stürzt, wiederholt. Jede einzelne Figur absolviert in diesen drei Tagen Handlungsabläufe, die ohne das Eingreifen der Spielenden immer wieder gleich durchgeführt werden. Zu bestimmten Zeitpunkten können die Routine der Figuren jedoch unterbrochen und die Geschehnisse manipuliert werden. Dabei handelt es sich aber meist um Nebenaufgaben; um die eigentliche Erzählung des Spiels abschließen zu können, müssen vier große Prüfungen in Dungeons abgelegt werden, die nicht an das Zeitsystem des Spiels gebunden sind. Das Sequenzprotokoll setzt sich daher zunächst aus den Abschnitten zusammen, die für das Absolvieren der eigentlichen Handlung notwendig sind und daher als Hauptstrang der Erzählung identifiziert werden können. Diese werden in chronologischer Reihenfolge angegeben. Es wird außerdem durch die zwanzig Nebenaufgaben ergänzt, die an bestimmte Figuren im Spiel gebunden sind und in einem Notizbuch, das man zu Beginn der Handlung erhält, zusammengefasst werden. Da diese oft sehr umfangreich sind, wird genau angegeben, welche Bedingungen erfüllt werden müssen, um diese Aufgaben überhaupt erst auszulösen, und wie sie erfolgreich abgeschlossen werden können. Schließlich macht das Protokoll auch Angaben zu den streng voneinander getrennten Orten der Spielwelt, die als Beleg für Dialoge angegeben werden, falls sie nicht in die oben genannten Kategorien eingeordnet werden können. Sollte die Uhrzeit eine Rolle spielen, wird dies ebenfalls entsprechend vermerkt.

Das Spiel wird komplett dreidimensional dargestellt. Dabei wird eine Perspektive direkt hinter Link gewählt, wodurch man sein Gesicht nicht sieht, aber stets an seinen Fersen haftet. Möchte man sich umsehen, kann man in eine Ego-Perspektive wechseln, sodass man die Umwelt direkt durch Links Augen wahrnehmen kann – dadurch ergibt sich eine relativ große Identifikation mit dem Charakter, der aufgrund seiner wortkargen Natur weniger eine Figur in der Handlung, sondern vielmehr das Werkzeug der Spielenden ist, durch das die Spielwelt erkundet werden kann.

Durch Dialoge werden Informationen über Orte und Ereignisse gewonnen – manche davon sind verbindlich und gehören zum Hauptstrang der Erzählung, während die meisten optional sind und bei der Erkundung der Welt dazu beitragen, diese zu verstehen. Wichtige Schlüsselwörter werden in den Dialogen oft in bunter Farbe geschrieben, damit gleich ersichtlich ist, worauf in den nächsten Aufgaben geachtet werden muss. Die sprechenden Figuren können, soweit es die grafischen Kapazitäten des Nintendo 64 zulassen, Mimik und Gestik zeigen. Außerdem gibt es kurze synchronisierte Abschnitte, in denen die Figuren beispielsweise lachen oder seufzen. Ganze Worte oder Sätze werden allerdings niemals ausgesprochen.

Filmsequenzen, die klar als solche zu erkennen sind, kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz. Zwar finden mehrere Szenen Verwendung, die sich als filmartig beschreiben lassen, jedoch weichen diese nicht so stark von der eigentlichen Grafik des Spiels ab, wie es in den vorangegangenen Beispielen der Fall war.

3.3.1.1. Handlung

Die Handlung beginnt mit Links Aufbruch zu einer Reise, auf der er seine Abenteuer, die er im vorigen Spiel *Ocarina of Time* erlebt hat, hinter sich lässt und sich auf die Suche nach einem guten Freund begibt. Dabei wird er von einem Kind, das in weiterer Folge als *Sutarukiddo* (スタルキッド, in der englischen Ausgabe als „Skull Kid“ übersetzt) bezeichnet wird und eine merkwürdige Maske trägt, überfallen. Als er es verfolgt, um seine Halbseligkeiten zurückzuerlangen, verwandelt ihn das Skull Kid in eine Deku-Nuss (*dekunattsu* デクナッツ), ein schwaches Geschöpf aus Holz. Link versucht das Skull Kid gemeinsam mit der Fee Chat, die eigentlich mit dem Skull Kid und ihrem kleinen Bruder Trail zusammen reist und hier von den beiden getrennt wird, zu verfolgen und landet dabei in der Stadt Clock Town, in der in drei Tagen ein Karneval stattfinden soll, aber auch Gerüchte umgehen, dass bald der Mond auf die Erde stürzen soll. Während sich Link als Deku-Nuss durch die Stadt bewegt und mehrere Aufgaben absolviert, schafft er es, dem Skull Kid seine Okarina der Zeit (*Toki no okarina* 時のオカリナ) wieder abzunehmen, mit der er das Lied der Zeit (*Toki no uta* 時の歌)³¹ spielen und durch eine Zeitreise wieder an den ersten Tag seiner Ankunft in Clock Town zurückkehren kann – die Gefahr des herabstürzenden Mondes scheint vorerst gebannt zu sein.

Link wird schließlich von einem Maskenhändler, der auf der Suche nach Mujuras Maske (*Mujura no kamen* ムジュラの仮面) ist, die ihm vom Skull Kid gestohlen wurde, wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurück verwandelt. Die Magie, die ihn zur Deku-Nuss werden ließ, ist nun in eine Maske gebannt, die er jederzeit tragen kann, um seine Gestalt zu verändern. Als Austausch verspricht er dem Maskenhändler, Mujuras Maske zurückzuholen, die für den herabstürzenden Mond verantwortlich ist.

Link bereist daraufhin die Region Termina, wo er zusätzlich zu seiner Fähigkeit, sich in eine Deku-Nuss zu verwandeln, auch lernt, andere Gestalten – die eines Goron ゴロン und die eines Zōra ズーラ – anzunehmen. Nur durch das Tragen der Masken und seinem damit verbundenen veränderten Aussehen wird er von den Mitgliedern der anderen Völker akzeptiert

³¹ Sowohl der Gegenstand als auch das Lied erfüllten eine tragende Rolle im vorigen Spiel *Ocarina of Time*, in dem Zeitreisen bereits ein zentrales Element der Handlung waren.

und kann so sein Abenteuer abschließen. Im Laufe der Handlung stellt sich schließlich heraus, dass das Skull Kid sich einsam fühlte, weil seine Freunde es verlassen hatten und die Maske von ihm Besitz ergriff, wodurch der Mond zur Erde gezogen wurde. Durch Links Bemühungen können die besagten Freunde des Skull Kids das Herabstürzen des Mondes verhindern. Die Maske wird besiegt und das Skull Kid vom Bann der Maske befreit. Nachdem Link immer wieder durch die Zeit gereist ist, bricht nun ein neuer Tag an und das Skull Kid und Link schließen Freundschaft, bevor Link dem Maskenhändler die Maske zurückgibt, sich verabschiedet und die Region wieder verlässt.

3.3.1.2. Vorgeschichte der Handlung

Die Geschehnisse der Handlung ergeben sich aus einem Kontext, der erst mit der Zeit ersichtlich wird und dessen Erschließen teilweise an Nebenaufgaben gebunden ist, die nur optional erfüllt werden müssen. Zu Beginn ist weder Link noch den Spielenden bewusst, in was für eine Welt sie sich begeben haben und wie das Skull Kid mit Mujuras Maske zusammenhängt. Erst, nachdem die ersten drei Tage als Deku-Nuss absolviert wurden, erzählt der Maskenhändler, dass es sich bei der Maske um einen verfluchten Gegenstand handelt, der von einem alten Volk in Zeremonien gebraucht wurde. Sie soll eine große Katastrophe angerichtet haben, die so verheerend war, dass der weitere Gebrauch der Maske untersagt und sie selbst in die Dunkelheit verbannt wurde. Das besagte alte Volk ist schon seit langer Zeit ausgestorben, sodass die tatsächliche Wirkung der Maske heute nicht mehr bekannt ist. Als der Maskenhändler die Maske fand, spürte er die Macht, die von ihr ausging – doch wurde sie ihm kurze Zeit später vom Skull Kid gestohlen (Majora's Mask: Abschnitt 1.6.). Aus den Ereignissen des Spiels können die Spielenden daher schließen, dass das Skull Kid die Maske aufsetzte und so von ihr verflucht wurde – der eigentliche Gegner ist daher nicht das Skull Kid, sondern Mujuras Maske, die auf magische Weise ein Eigenleben entwickelt hat.

Nach und nach wird auch das Skull Kid als eine Figur beschrieben, die eigentlich nur auf der Suche nach Freunden war. In der Nähe der Sümpfe findet Link auf der großen Ebene um Clock Town herum einen Baum, in den eine Zeichnung eingeritzt ist, die das Skull Kid mit den beiden Feen Chat und Trail abbildet. Chat erinnert sich daraufhin an den Tag, als sie und ihr kleiner Bruder dem Skull Kid das erste Mal begegneten, und erzählt, dass es damals seine Freunde verloren hatte – was sie nicht wunderte, weil es anderen immer Streiche spielte (Majora's Mask: Termina). Eine alte Frau, die im Hotel von Clock Town wohnt, setzt bei der Vorgeschichte des Skull Kids noch viel früher an: Sie erzählt, dass es einst mit vier Göttern befreundet war, die heute in den vier Tempeln wohnen, die sich in den Himmelsrichtungen um

Clock Town herum befinden. Als sie sich in die Tempel zurückzogen, fühlte sich das Skull Kid allein gelassen und wurde traurig und wütend. Es begann, den Menschen Streiche zu spielen, und brachte Unruhe nach Termina. Die Götter verjagten es daraufhin aus der Welt, und es kehrte wieder Frieden ein (Majora's Mask: Subevent „Anjus Großmutter“). Es sind eben diese Götter, die während des Spielverlaufs in den Tempeln befreit werden, nachdem erneut Unruhe in die einzelnen Regionen gebracht wurde. Sie kommen im entscheidenden Augenblick zur Hilfe und halten den Mond davon ab, zur Erde zu stürzen, wodurch Link mehr Zeit verschafft wird, die Maske zu besiegen.

Diese Götter werden auch im Zuge des Karnevals der Zeit, der stets veranstaltet wird, wenn Sonne und Mond aufeinandertreffen, angebetet. So erzählt die alte Frau im Hotel auch, dass die Völker aller Regionen Terminas Masken der Götter tragen, sie um ein ertragreiches Jahr bitten und es daher schon lange Brauch ist, dass BesucherInnen ihre selbstgemachten Masken mitbringen (ebenda). Womöglich war das Skull Kid, als es Mujuras Maske stahl, auf der Suche nach einer passenden Maske für den Karneval. Vielleicht versucht es sogar, durch das Tragen der Maske ein Teil der Gesellschaft zu werden, die es verstoßen und fortgejagt hat. Es ist anzunehmen, dass durch das Tragen der Maske das Gefühl der Trauer, das durch seine Ausgrenzung verursacht wurde, verstärkt wurde und es sich daraufhin an diejenigen rächte, die für seine Lage verantwortlich waren: Es brachte Unruhe in die Regionen von Termina, verfluchte die Götter, sodass sie nicht mehr eingreifen konnten, und zerstörte so beinahe Clock Town durch den herabstürzenden Mond.

Dadurch ergibt sich nicht nur eine Dichotomie zwischen den Deku-Nüssen, Goron und Zōra, die unter der Kategorie der ‚Nicht-Menschen‘ zusammengefasst werden können, und den ‚Menschen‘, sondern auch eine gewisse Wechselwirkung zwischen dem Skull Kid und Link, die beide aus verschiedenen Gründen keinen Platz in dieser Welt haben bzw. finden und dadurch beide zu ‚Fremden‘ werden. Im Gegensatz zum Skull Kid, das darauf mit Gewalt reagiert, lernt Link, sich an die Gegebenheiten anzupassen. Er reist durch Termina, nimmt verschiedene Identitäten an und bringt so die Fehler des Skull Kids wieder in Ordnung. Anstatt auf seine eigene Ausgrenzung wiederum mit Ablehnung zu reagieren und diejenigen, die dafür verantwortlich gemacht werden können, zu bestrafen, wählt Link den friedlichen Weg der Anpassung an lokale Gegebenheiten, die ihm zunächst ‚fremd‘ erscheinen, und er versucht so, einen Platz für sich selbst in der Welt zu kreieren. Im Folgenden soll nun genauer erläutert werden, wie die Dichotomie zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ während des Spielverlaufs konstruiert wird und wie sie sich verändert.

3.3.1.3. Die Dichotomie ‚Mensch‘ und ‚Nicht-Mensch‘

Wie bereits erwähnt, entsteht die Dichotomie zwischen den Menschen und den anderen Völkern der Region nicht durch einen direkten Konflikt. Die Völker unterscheiden sich von den Menschen hauptsächlich aufgrund ihrer äußerlichen Merkmale: Während die Deku-Nüsse eher klein sind, vollkommen aus Holz bestehen und grüne Haare wie Blätter haben, sind die Goron gelb und rundlich gebaut; auf ihrem Rücken haben sie einen steinähnlichen Panzer, der sie, wenn sie sich zusammenrollen, wie ein Stein aussehen lässt. Die Zōra wiederum sind groß und athletisch gebaut. Da sie gute Schwimmer sind, sind sie blau und tragen Merkmale von Fischen wie etwa Flossen oder spitze Nasen am Körper. Doch auch die Menschen, die alle über die für die *Zelda*-Reihe typischen, spitzen Ohren verfügen, sind wegen dieser Verfremdung vielleicht nicht hundertprozentig als ‚Menschen‘ zu betrachten.

Link, der auf jeden Fall zur Gruppe der ‚Menschen‘ zu zählen ist, lernt durch das Tragen der Masken, sich wie eine Deku-Nuss, ein Goron oder ein Zōra zu verhalten und erlernt ihre Fähigkeiten. Dazu zählt zum Beispiel, dass Links Okarina sich in Deku-Nuss-Form in eine Trompete, in Goron-Form in eine Trommel und in Zōra-Form in eine Gitarre verwandelt. In den jeweiligen Regionen lernt er Lieder der Völker, die ihm dann dabei helfen, zu den Dungeons vorzudringen, in denen er Aufgaben erfüllen muss, um die Welt zu retten.

Die Deku-Nüsse, die in den Sümpfen südlich von Clock Town leben, werden als naturnahes Volk beschrieben. Sie werden von einem König regiert, der in einem hölzernen Palast haust, der mitten im Dschungel steht. Das Laub, das an ihren Körpern wächst, raschelt, wenn sie sich bewegen. Ihre Kleidung, falls sie welche tragen, ist ebenso aus Blättern hergestellt wie die Accessoires, mit denen sie sich schmücken. Der König trägt als Erkennungszeichen eine große Knospe auf seinem Kopf sowie ein Zepter, das einer großen Blume ähnelt. Des Weiteren werden sie als aufbrausend und schaulustig beschrieben. So soll bei Links erster Ankunft im Deku-Palast ein Affe hingerichtet werden, der die Prinzessin aufgeessen haben soll. Im Palast herrscht großer Aufruhr, in dem der König exzentrisch sein Zepter schwingt und Anschuldigungen auf den Affen hinabprasseln lässt. Deku-Nuss-Link wird ausnahmsweise der Zutritt zum Palast gewährt, um an der Schmähung des verbrecherischen Affen teilzunehmen.

Deku-Nüsse leben allerdings nicht nur in den Sümpfen – sie können überall in Termina gefunden werden, wo auch die charakteristischen Deku-Blumen (*deku-bana*, デク花) wachsen, die sie ihr Zuhause nennen. Viele dieser Deku-Nüsse sind reisende Händler, die verschiedene Dinge verkaufen und sich dabei manchmal auch auf einzelne Völker spezialisiert haben. Sprachlich unterscheiden sie sich von den anderen Völkern dadurch, dass sie all ihre Sätze mit *ppi* (ツピ°) beenden.

Die Goron leben südlich von Clock Town in den Bergen. Zu Beginn der Handlung sind diese von Schnee und Eis überzogen, was den Goron überhaupt nicht gefällt: Sie frieren und finden nichts zu essen. Goron, die, wenn sie sich zusammenrollen, aussehen wie große Steine und in dieser Form auch schlafen, besitzen viel Kraft, sind jedoch gutmütig und freundlich. Sie ernähren sich von Felsen und sind stolz auf ihre Kultur. Betritt man ihren Unterschlupf, sieht man zahlreiche Zeichnungen an den Wänden, die wie Höhlenmalereien aussehen und die Goron abbilden. Inmitten des Raumes steht eine riesige Büste eines Goron, und auch eine Art Kronleuchter, der an der Decke hängt, wird von Goron-Gesichtern geziert. Viele Gegenstände scheinen aus Ton gemacht. Der ganze Raum, der insgesamt felsig und erdig wirkt, unterstreicht den natürlichen Lebensraum der Goron: die Berge.

Das Goron-Dorf wird von einem Ältesten (*chōrō* 長老) regiert, der tatsächlich schon furchtbar alt scheint und sich von den anderen Goron äußerlich durch seinen großen Buckel und die langen, weißen Haare unterscheidet. Sprachlich weisen die Goron die Besonderheit auf, dass sie jeden Satz mit *goro* (ゴロ) beenden. Außerdem lässt sich ein gewisser Hang zur Ahnenverehrung feststellen. So gibt es einen Friedhof der Goron (*Goron no hakaba* ゴロンの墓場), auf dem ein Denkmal für den großen Helden Darumāni zu finden ist. Traditionen scheinen den Goron grundsätzlich sehr wichtig zu sein. So lehrt der Älteste Link ein traditionelles Wiegenlied (*Goron no rarabai* ゴロンのララバイ), das laut ihm jeder Goron kennt, da es ihnen allen vorgespielt wird, solange sie noch klein sind.

Die Zōra leben an der Küste eines großen Meeres in einer Höhle, deren Eingang sich unter Wasser befindet. Das Innere der Höhle ist mit Muscheln, Seesternen und Algen aller Farben geschmückt und beinhaltet mehrere Wasserstellen mit Wasserfällen. Türen sind mit korallenartigen Mustern versehen, und in der Mitte der großen Eingangshalle befindet sich eine große Bühne in Form einer Muschel. Die Zōra sind auch außerhalb ihres Heimatortes für die Band Dull Blue bekannt. Die Instrumente der Band sind ebenfalls an das Unterwassersetting angepasst: So spielen die Gitarristen beispielsweise auf Fischgräten-Gitarren.

Insgesamt werden die Zōra vor allem als sehr stolz auf ihre Band beschrieben: Alle können es kaum erwarten, am großen Konzert teilzunehmen. Zwar haben sie hin und wieder Probleme mit den Piraten in der Nachbarschaft, doch scheinen sie sich ansonsten nach außen hin gerne friedlich mit ihrer Vorzeige-Band zu präsentieren und sich stark mit ihr zu identifizieren. Vom Manager der Band, der sich während der Handlung des Spiels gerade in Clock Town aufhält, erfährt man, dass es außerdem unter Zōra üblich ist, sich bei der Begrüßung zu fragen, ob die Flossen feucht sind (Majora's Mask: Clock Town, Rathaus).

Die Stadt Clock Town lässt sich als ein Ort beschreiben, an dem Mitglieder aus allen Kollektiven zusammentreffen: Obwohl hier hauptsächlich Menschen leben, hat auch ein Deku-Nuss-Händler eine Niederlassung. Im Bomben-Laden und im Hotel trifft Link auf Goron, und in der Milchbar tritt regelmäßig die Zōra-Band Dull Blue auf. Allerdings scheinen diese Aufenthalte nicht von Dauer zu sein oder sich die Figuren aus den anderen Völkern wirklich in Clock Town zu Hause zu fühlen. Der Deku-Nuss-Händler etwa möchte noch vor dem Beginn des Karnevals zu seiner Frau zurück nach Hause kehren (Majora's Mask: Clocktown, Hauptplatz). Die Menschen sind in Termina grundsätzlich allorts stark vertreten: In den Sümpfen der Deku-Nüsse betreiben einige von ihnen ein Tourismus-Büro wo sie auch Bootstouren und Fotowettbewerbe für BesucherInnen anbieten. Ein Laden, in dem für den erfolgreichen Abschluss des Spiels hilfreiche Heiltränke verkauft werden und der sich ganz in der Nähe befindet, wird ebenfalls von einem Menschen geleitet. In den Bergen bei den Goron lebt ein Schmied mit seinem Gehilfen am Fuße des Berges, und in der Bucht, die die Zōra ihr Zuhause nennen, untersucht ein Forscher das Meer und die Lebensweise der Zōra.

All dies stellt unter Beweis, dass eine Begegnung zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ in Termina grundsätzlich ohne größere Konflikte funktioniert und hauptsächlich durch touristische Aktivitäten stattfindet. Die Dichotomie zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ beruht hauptsächlich auf äußerlichen Merkmalen, kann aber auch andere Elemente wie Unterschiede in Sprache und Bräuchen umfassen. Die einzelnen Völker werden mit bestimmten Attributen versehen, um eine gewisse Zusammengehörigkeit in den Kollektiven zu simulieren: Dazu zählt etwa bei den Deku-Nüssen der Urwald, bei den Goron die felsigen Berge und bei den Zōra das Meer. Aufgrund dieser Lebensräume haben sich Bräuche und Verhaltensweisen entwickelt, die sich teilweise stark voneinander unterscheiden, wie auch die Mentalitäten der Völker. Genau wie die einzelnen Orte sind auch diese Kollektive klar voneinander getrennt: Zwar besteht ein gewisser kultureller Austausch, doch gibt es keine Übergänge oder tatsächliche Zusammenschlüsse zwischen Mitgliedern verschiedener Völker. Das Setting des Spiels lässt sich daher ein wenig mit dem vom Wolfgang Welsch beschriebenen Kugelmodell der Kulturen vergleichen: Die einzelnen Gruppen bleiben in sich verschlossen, identifizieren sich lediglich aufgrund ihrer ethnischen Zugehörigkeit und verhalten sich stets demgemäß. Nur Link – und damit auch den Spielenden – gelingt es durch seine Anpassungsfähigkeit, dieses Prinzip zu durchbrechen und in die Kugeln vorzudringen, ohne abgestoßen zu werden. Damit legt das Spiel einen klaren Schwerpunkt auf die Bedeutung von Assimilierung, die als Heilmittel gegen Ausgrenzung und Diskriminierung fungiert.

3.3.1.4. Die Erkundung der Umgangsformen mit dem ‚Fremden‘

Indem Link die drei Verwandlungsmasken trägt, wird es ihm ermöglicht, als Teil der einzelnen Völker zu reisen und auszuprobieren, wie auf sein Aussehen jeweils reagiert wird. Da das Spiel räumlich sehr offen gestaltet ist, können zuvor besuchte Orte, an denen Aufgaben abgeschlossen wurden, jederzeit wieder aufgesucht werden. Dabei fällt auf, dass Link stets nur dann in der eigentlichen Handlung voranschreiten kann, wenn er die richtige Maske – was in allen Fällen die Maske des jeweiligen Kollektivs ist – trägt und sich so äußerlich anpasst oder sogar eine andere Identität annimmt. Die Reaktionen der Völker unterscheiden sich diesbezüglich stark.

Bewegt sich Link in seiner menschlichen Gestalt durch Clock Town, werden ihm nirgendwo Grenzen gesetzt: Er kann verschiedene Minispiele spielen und wird von jedem respektvoll behandelt. Obwohl er ein Kind ist, wird er von den meisten für einen Erwachsenen gehalten, da er ein Schwert bei sich trägt. Setzt er allerdings eine der Masken auf, werden ihm gewisse Einschränkungen auferlegt. Da er als Deku-Nuss nicht mit dem Schwert umgehen kann und außerdem sehr klein ist, wird er so tatsächlich von den meisten wie ein Kind behandelt: In den Geschäften sagt man ihm, er solle mit seinen Eltern wiederkommen, wenn er etwas kaufen möchte, und mehrfach wird Verwunderung darüber ausgedrückt, dass er als Deku-Nuss alleine in der Stadt ist. Einer kleinen Gang, die sich aus fünf Buben zusammensetzt, darf er sich nur als Mensch anschließen, denn das letzte nicht-menschliche Kind, das sie aufgenommen hatten, das Skull Kid, hatte so viele Streiche gespielt, dass nur noch Menschen-Kinder integriert werden (Majora's Mask: Abschnitt 1.3.). Seine Goron- oder Zōra-Gestalt wird als zu erwachsen wahrgenommen, weshalb er auch so nicht in die Gang aufgenommen werden kann. Dafür wird Deku-Nuss-Link wärmstens von dem Deku-Nuss-Händler empfangen, der am Hauptplatz seine Blume verkaufen möchte. Er geht lediglich bei Deku-Nuss-Link davon aus, dass er über den Wert der Blume Bescheid weiß. Als Goron wird Link dagegen ausnahmslos wie ein Erwachsener behandelt: Er kann überall einkaufen, wird aber beispielsweise vom Verkäufer im Kuriositätenladen auch unhöflich behandelt (Majora's Mask: Clock Town, Kuriositätenladen). Genauso ergeht es Link als Zōra, der ebenfalls wie ein Erwachsener behandelt wird und hier und da einem Fan der Zōra-Band begegnet und auf diese angesprochen wird (z.B. Majora's Mask: Clock Town, Gemischtwarenladen).

Ähnlich verhalten sich auch die Menschen in den anderen Regionen Terminas: Sie halten Link in Deku-Nuss-Gestalt für ein Kind, Goron-Link für einen Erwachsenen, der aufgrund seiner Größe gelegentlich auch besonders respektvoll behandelt werden kann (Majora's Mask: Gorman-Strecke), und verwechseln ihn in seiner Zōra-Gestalt vor allem mit

dem Gitarristen von Dull Blue. In den Sümpfen kann eine Boots-Tour lediglich in menschlicher Form durchgeführt werden, während ein Deku-Nuss-Händler ausschließlich mit Deku-Nüssen handeln möchte (Majora's Mask: Woodfall, Tourismus-Büro). Zeigt sich Link ihm allerdings in menschlicher Gestalt, möchte er mit ihm über den Umzug seines Geschäfts nach Clock Town sprechen (ebenda); Link wird daher als Mensch sogleich der ‚menschlichen‘ Hauptstadt zugeordnet und wird daher vom Händler als Vermittler wahrgenommen, der ihm bei der Immobiliensuche helfen könnte. Kurze Zeit später soll Link den Deku-Palast betreten – doch dies ist nur in Deku-Nuss-Gestalt möglich: Zeigt er sich den Wachen in menschlicher Form, wird ihm der Zutritt verwehrt, und verwandelt er sich während seinem Aufenthalt im Palast zurück oder setzt eine andere Maske auf, wird er sofort festgenommen und hinausgeworfen (Majora's Mask: Abschnitt 2.4.). Grund dafür ist seine ‚Fremdheit‘, die es ihm verbietet, in einen so wichtigen Bereich wie den Thronsaal der Deku-Nüsse vorzudringen. Schließlich wird er aber in den Kreis der Deku-Nüsse aufgenommen: Hat man die Aufgabe im Dungeon erfüllt und so den Sumpf und die Prinzessin gerettet, offenbart Link sich den Deku-Nüssen im Palast so, wie er ist. Von diesem Moment an darf er den Palast immer betreten, egal, in welcher Gestalt er sich gerade befindet. Zwar wird er nach wie vor „Reisender“ (*tabi no mono* 旅の者) genannt, und ein Diener des Königs ist erstaunt, dass er verschiedene Gestalten annehmen kann, doch wird er nach erbrachter Leistung schließlich als Link akzeptiert (Majora's Mask: Abschnitt 2.6.).

In den Bergen wird Link dagegen in seiner menschlichen Gestalt kaum anders von den Goron behandelt: Sie sind sehr höflich und gehen davon aus, dass er prinzipiell genauso unter der Kälte leidet wie sie. Manche bezeichnen es als „selten“ (*mezurashii* めずらしい), dass jemand anderes als ein Goron das Dorf betreten hat (Majora's Mask: Abschnitt 3.1.). Sie wollen andere Völker nicht mit ihren Problemen belästigen – erst, als Link den Geist eines mächtigen und verehrten Kriegers besänftigt und daraufhin dessen Gestalt annehmen kann, wird er in die Ansätze für die Problemlösung integriert (Majora's Mask: Abschnitt 3.2.). Link wird dadurch allerdings nicht nur einfach zu einem Goron, sondern nimmt auch die Identität des großen Kriegers Darumāni an, der von den anderen Goron sofort erkannt und herzlich in ihrer Mitte aufgenommen wird. Sobald Link sich um die Aufgaben im Dungeon gekümmert hat, endet der Winter und der Frühling kehrt im Dorf ein. Die Goron, die während des Winters gefroren und gelitten haben, jubeln Darumāni zu und feiern ihn als „Helden der Goron“ (*Goron no yūsha* ゴロン勇者), als „Besten unter den Goron“ (*Goron ichi* ゴロン一) und sogar „besten Goron der Welt“ (*sekai ichi* 世界一) (Majora's Mask: 3.6.). Link, der eigentlich gar kein Goron ist, wird nun in großem Ausmaß von ihnen akzeptiert – allerdings nur in Darumānis Gestalt. Sie

schlagen ihm sogar vor, den Platz des Ältesten einzunehmen. Trägt er allerdings eine der anderen Masken oder verwandelt sich zurück, wird er scheinbar als Tourist wahrgenommen und auf das große Goron-Rennen, das den Beginn des Frühlings signalisiert, hingewiesen, an dem er in seiner Goron-Gestalt auch teilnehmen kann und von allen angefeuert wird (ebenda). Link wird hier zwar im Vergleich zum Abschnitt bei den Deku-Nüssen bei Weitem nicht so ausgegrenzt und freundlich empfangen, doch bleibt seine wahre Identität bis zum Schluss verborgen. Als Darumāni kann er sich gut integrieren und das Volk der Goron retten – der eigentliche Held, der hinter diesen Taten steht, bleibt von diesem aber unerkannt.

Ganz ähnlich nimmt Link auch beim Volk der Zōra eine neue Identität an: Nachdem er den Gitarristen Mikau, ein Mitglied der Band Dull Blue, schwer verletzt aus dem Wasser gerettet hat, hört er sich seine Sorgen an und beruhigt ihn, sodass er in Frieden sterben kann. Er verspricht, sich um seine Probleme zu kümmern und kann fortan seine Gestalt annehmen (Majora's Mask: Abschnitt 4.1.), was ihm auch Zugang zur Zōra-Halle, dem Zuhause der Zōra, verschafft. Zwar ist der Eingang unter Wasser und so eigentlich von niemandem sonst zu erreichen, doch wundert sich niemand, wie es Link als Mensch, Deku-Nuss oder Goron hierher geschafft haben könnte: Alle gehen davon aus, dass er als Fan hier ist, um der Band beim Proben zuzuhören (Majora's Mask: Abschnitt 4.4.). Tritt Link in Mikaus Gestalt vor die Zōra, wird er meist als Star begrüßt: Alle freuen sich auf das baldige Konzert und warten gespannt auf die Proben (ebenda). Außerdem wird Mikau der Zutritt zu den Zimmern der anderen Bandmitglieder gewährt, der Link in anderen Gestalten strikt verboten ist (ebenda). Erledigt Link die Aufgabe im Tempel der Bucht und sorgt dafür, dass sich die Wassertemperaturen wieder normalisieren, gibt er auch in diesem Fall seine wahre Identität nicht preis: Als Mikau probt er mit der Band für das bevorstehende Konzert und bleibt so das unersetzliche Mitglied von Dull Blue, das Mikau einst war (Majora's Mask: Abschnitt 4.6.).

So lässt sich insgesamt feststellen, dass im Falle der Deku-Nüsse Links wahrer Charakter nach dem Abschluss des Abenteuers vollständig aufgedeckt wird, was in den beiden anderen Fällen nicht möglich ist, da Links Verwandlung in einen Goron und einen Zōra hier jeweils an einen Identitätswechsel geknüpft ist. Auffallend ist in diesem Zusammenhang, dass sich Link ausgerechnet bei den Goron in einen alten, von allen geliebten Helden verwandelt, wo dieses Volk doch so stolz auf seine Ahnen und Helden ist. Ähnlich verhält es sich bei den Zōra, die sich hauptsächlich über ihre Band identifizieren, der Link schlussendlich beitrifft. Damit wird Link nicht nur Teil der Völker, sondern auch ein Symbol für genau diejenigen Elemente ihrer Kultur, die sie für besonders wichtig erachten. So wird die Begegnung zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ auf eine neue Ebene gehoben: Link wird mit Personen verglichen,

die für die beiden Völker von großer Bedeutung sind – dadurch gelingt ihm einerseits ein tieferes Eintauchen in ihren kulturellen Raum, doch andererseits bleibt er dennoch ein ‚Fremder‘ unter ihnen. Links Einordnung in die den Völkern bekannten ‚Schubladen‘ wird von ihm nicht angestrebt, sondern passiert ihm und kann daher nur passiv von ihm erlebt werden. Die Bewertung des ‚Fremden‘, das ihren Ort betritt, bleibt demnach den Einheimischen überlassen: Es liegt in ihrer Entscheidung, Gemeinsamkeiten zu erkennen, es in das ‚Eigene‘ zu integrieren und für das ‚Fremde‘ eine Identität zu konstruieren, die es vielleicht in dieser Form gar nicht besitzt. Doch liegt jeglicher Form von Akzeptanz die Bereitschaft des ‚Fremden‘ zugrunde, sich an die jeweiligen Völker anzupassen. Erst, wenn die Ähnlichkeiten so groß geworden sind, dass ein Unterschied zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ so gering geworden sind, dass man sie eigentlich nicht mehr wahrnehmen kann, wird die Dichotomie scheinbar aufgelöst, sodass das ‚Fremde‘ nicht mehr existiert – wenn da nicht Link wäre, aus dessen Perspektive sich ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ weiterhin gegenüberstehen und der sich in diesem Spiel der Identitäten stets selbst treu bleibt.

3.3.1.5. Erzählperspektive

Die gesamte Handlung ergibt sich aus der Perspektive von Link, dem man niemals von der Seite weicht. Im Gegensatz zu den anderen Spielen wird hier lediglich eine Person gesteuert, die des Weiteren den ganzen Spielverlauf über kein einziges Wort spricht. Dadurch ergibt sich eine stärkere Identifikation mit Link als Charakter: Er bewertet und beurteilt die Geschehnisse der Handlung kaum, sodass die Spielerfahrung je nachdem, wie man Links Figur interpretieren möchte, stark variieren kann. Es finden keine Perspektivenwechsel statt: Die Spielenden wissen immer nur, was Link weiß. Die Geschichte entfaltet sich erst nach und nach und greift manchmal auf Rückblenden als Stilmittel zurück, wenn Link von anderen Figuren über vergangene Geschehnisse aufgeklärt wird. Niemals kann jedoch etwas in Erfahrung gebracht werden, wenn Link nicht anwesend ist.

Dies hat unterschiedliche Effekte auf die Spielenden: Da die Perspektive stets bei Link verweilt, bleiben einem Ansichten aus dem Blickwinkel von anderen Seiten verwehrt. Da Link jedoch ein sehr offen gestalteter Charakter ist, ist es den Spielenden ohnehin selbst überlassen, die Ereignisse der Spielhandlung zu beurteilen. So macht das Narrativ des Spiels keine dezidierten Angaben darüber, welche Umgangsformen mit dem ‚Fremden‘ als ‚richtig‘ oder ‚falsch‘ zu betrachten sind, sondern beschreibt einen Zustand, mit dem erst umzugehen erlernt werden muss. Wie sich auch in der Analyse der Spielregeln noch genauer zeigen wird, führt nur einer der vielen Wege, die das Spiel zur Verfügung stellt, zum Ziel – von einer moralischen

Bewertung in dem Sinne, wie sie in den anderen Spielen stattgefunden hat, kann jedoch nicht gesprochen werden.

3.3.1.6. Die Motivationen des Protagonisten und des Antagonisten

In diesem Zusammenhang ist zu fragen, mit welcher Motivation eine beinahe charakterlose Figur wie Link an das Abenteuer herangehen kann. Nachdem er in eine Deku-Nuss verwandelt wurde, sucht er zunächst nach einem Heilmittel, um sich wieder zurück zu verwandeln. Als ihm der Maskenhändler hilft und im Gegenzug von Link erwartet, dass er ihm die gestohlene Mujura-Maske zurückbringt, beginnt für Link ein Abenteuer, bei dem er schlussendlich die Welt retten wird. Eine richtige Motivation benötigt er dafür nicht: Wie immer in der *Zelda*-Serie ist er der Held, der gegen dunkle Mächte ankämpft und diese schlussendlich vernichtet.

Genauso hat auch ‚das Böse‘ keine direkte Motivation: Mujuras Maske, die eigentlich Ursache für das Herabstürzen des Mondes ist, verflucht das arme Skull Kid, das sich dann selbst nicht mehr unter Kontrolle hat. Doch kann dennoch festgestellt werden, dass die Taten des Skull Kids an seine Erfahrungen geknüpft sind: Wie bereits beschrieben begann das Skull Kid, das nun bekannt ist als jemand, der permanent nur Streiche spielt und beispielsweise auch als „kleiner Teufel“ (*kooni* 小鬼) bezeichnet wird (Majora's Mask: Abschnitt 1.4.), eigentlich erst damit, Streiche zu spielen, als es von seinen Freunden verlassen wurde. Es fühlte sich im Stich gelassen und ließ seiner Wut freien Lauf – was zur Folge hatte, dass es aus seiner Heimat verbannt wurde. Als ‚Fremder‘ streifte es heimatlos durch die Welt und tat, was ihm gefiel. Es stahl die Maske, die von ihm Besitz ergriff und bestrafte unter ihrem Einfluss die Götter, die es einst verstoßen hatten. Diese Strafe kann von Link schließlich aufgehoben werden, als er nach und nach deren Tempel besucht, die Aufgaben dort erfüllt und die Götter befreit.

Die Motivation des Skull Kids hängt also direkt mit der Erfahrung, zum ‚Fremden‘ gemacht worden zu sein, zusammen. Sein Schmerz, nirgendwo dazuzugehören, wird schließlich von der Maske verstärkt und führt zu der nahenden Katastrophe, die Clock Town zerstören soll. Das Skull Kid ist ein ewiger Reisender, der niemals Zuhause ankommt – bis Link schließlich Mujuras Maske besiegen kann, die vier Götter zur Hilfe kommen und das Skull Kid versteht, dass sie ihm nicht böse sind. Endlich wieder akzeptiert bleibt es in Termina, während Link die Region wieder verlässt und seine Reise fortsetzt, nachdem er Freundschaft mit dem Skull Kid geschlossen hat. Doch scheint ihr Verhältnis bereits davor durch eine starke Verbindung geprägt zu sein: Während der eigentliche Kampf zwischen Link, dem Helden, und Mujuras Maske, dem Bösewicht, ausgetragen wird, ähneln sich Link und das Skull Kid noch auf einer weiteren Ebene durch die Tatsache, dass sie sich in dieser Welt nicht heimisch fühlen,

ständig auf Reisen sind und nicht zur Ruhe kommen. Link, der sich auf den Spuren des Skull Kids bewegt, sieht was es angerichtet hat und bringt alles wieder in Ordnung – wie ein Schatten, der sich noch einmal auf genau derselben Spur bewegt, nur andere Entscheidungen trifft.

Der Grund, warum zwischen Protagonist und Antagonist ein Konflikt entsteht, lässt sich nicht direkt auf ihren Umgang mit der ‚Fremde‘ und der Erfahrung, selbst ‚fremd‘ zu sein, sondern auf Mujuras Maske zurückführen. Ihre Begegnung ist zufälliger Natur, doch führt sie dazu, dass Link dem Skull Kid helfen will und es schlussendlich sogar retten kann. Die beiden stehen sich allerdings in ihren Einstellungen konträr gegenüber: Links Weg besteht in der Anpassung, während das Skull Kid in Reaktion auf seine Ausgrenzung eine gewisse Abneigung gegen jene entwickelt, die es dafür verantwortlich macht. Seine Herangehensweise wird allerdings mit einer Art Wahnsinn in Verbindung gebracht, die erst im Furchtbaren ausartet, als es die Maske aufsetzt und von ihr besessen wird: Hätte es die Maske nicht getragen, hätte man wohl, wie das Ende zeigt, mit ihm reden und es zur Vernunft bringen können. Seine Beweggründe werden daher nicht als die Norm definiert; indem Link die Maske besiegt, wird der Grund für die Radikalisierung des Skull Kids vernichtet und seine Gehirnwäsche beendet. Am Ende der Handlung wird dadurch klar, dass aus dem Konflikt zwischen dem Skull Kid und den vier Göttern zwar viele gewaltvolle Taten hervorgegangen sind, dieser aber schlussendlich durch ein einfaches Gespräch, in dem das Skull Kid erfuhrt, dass sie immer noch Freunde sind, gelöst werden konnte. Die Spielenden stellen mit Link den vermittelnden Mediator, der diese Entwicklung überhaupt erst möglich macht.

3.3.1.7. Links Rolle als ewiger Reisender

Links Rolle für den Ausgang der Handlung ist, wie aus dem vorigen Kapitel hervorgegangen ist, essentiell: Nur durch seine Fähigkeiten, sich jeweils an seine Umgebung anzupassen, ist es ihm möglich, den herabstürzenden Mond aufzuhalten und das Skull Kid von seinem Leid zu befreien. Sein Abenteuer lässt sich dabei wie eine große Reise beschreiben: So verlässt Link zu Beginn seine Heimat, um nach besagtem Freund zu suchen, und kommt, nachdem er in einen Abgrund gefallen ist, in einer Art Parallelwelt des vorigen Titels *Ocarina of Time* an. Hat man das vorige Spiel gespielt, fällt auf, dass bis auf wenige Ausnahmen alle Charaktere bereits in diesem Vorgänger aufgetreten sind – doch obwohl es sich um eine direkte Fortsetzung handelt, kann sich niemand an Link erinnern: Sie sehen zwar gleich aus, sind aber völlig andere Figuren mit anderen Geschichten und Charaktereigenschaften. Die Stimmung des Spiels hat daher etwas Surreales, Verträumtes, das bis zum Schluss nicht abgelegt wird.

Als Link am Ende der ersten drei Tage die Okarina vom Skull Kid zurückerlangt, erinnert er sich plötzlich wieder an seine Heimat und Prinzessin Zelda, die er dort zurückgelassen hat. Er erinnert sich an das Lied, das sie ihm beibrachte, und daran, dass sie Zuhause auf ihn wartet. Tatsächlich hat Link in Termina keine Heimat: Ruhelos streift er auf den Spuren des Skull Kids umher, das außer ihm die einzige Person zu sein scheint, die ursprünglich nicht aus dieser Welt stammt und sich genau gegenteilig verhält wie er. Diese beiden ‚Fremden‘ setzen rastlos ihre Reise fort und kommen dabei vorerst niemals nach Hause. Erfüllt man alle Bedingungen, kann man ein Zimmer im Hotel der Stadt mieten – doch unterstreicht dies eigentlich nur weiter Links Rolle als Reisender, da es sich dabei stets nur um eine temporäre Unterkunft handeln kann, die nach der eigenen Abreise wieder an andere Reisende weitervermietet wird.

Die Handlung, die sich um den großen Karneval in der Stadt Clock Town spinnt, enthält immer wieder Anspielungen auf Tourismus und das Reisen in die ‚Fremde‘. Dabei ist nicht nur das besagte Hotel zu nennen: In Clock Town wird mehrmals angesprochen, dass zu dieser Jahreszeit besonders viele TouristInnen die Stadt bereisen (z.B. Majora’s Mask:Clock Town, Hotel). In der Region der Deku-Nüsse kann eine Bootstour unternommen werden, und in den Bergen wird auf das große Goron-Rennen verwiesen, das jedes Jahr stattfindet und eine große Attraktion sein soll. In der Zōra-Halle wird Link unterstellt, er sei als Fan der Band Dull Blue nachgereist, um ihren Auftritten zu lauschen. Diese zahlreichen, eigentlich sehr modernen Anspielungen auf das Reisen als Freizeitbeschäftigung verdeutlichen anschaulich, wie Link und die Spielenden nie aufhören, Reisende, und damit ‚Fremde‘, zu sein. Link gehört nicht in diese Welt und hat auch keinen Platz in ihr – seine Reise hat daher im Grunde kein Ziel, auf das er zusteuert.

Schließlich macht sich Link am Ende der Handlung auf, weiterzureisen. Der Maskenhändler, dem er Mujuras Maske zurückgibt, sagt ihm: „Wo Begegnungen sind, entstehen auch immer wieder Abschiede. Doch diese Abschiede müssen nicht für immer sein... Ob ein Abschied für immer oder nur für eine gewisse Zeit ist... Das hängt allein von dir ab“ (Majora’s Mask: Ende). Tatsächlich schließt Link am Ende der Handlung mit dem Skull Kid Freundschaft. Und nicht nur das: Vielen Figuren im Spiel hat er geholfen, und auch wenn sie ihn vielleicht bald vergessen haben, nimmt er die Erinnerungen in Form der Masken, die er gesammelt hat, mit nach Hause. So sagt ihm der Maskenhändler schließlich auch: „Du hast ziemlich viele Leute glücklich gemacht. Die Masken, die du bei dir trägst, sind voll von diesem Glück. Und das ist wirklich eine gute Art von Glück“ (ebenda). Link verlässt Termina, noch bevor der Karneval begonnen hat. Seine Reise führt ihn weiter, doch trägt er die Erinnerungen

an Clock Town und die Regionen darum herum in seinem Herzen – und sogar in Form von echten Souvenirs, den Masken, weiterhin bei sich. Ob er eines Tages zurückkehren wird, bleibt ungewiss – doch bleibt ihm auf jeden Fall die persönliche Entwicklung, die er im Zuge dieser Reise vollzogen hat.

3.3.1.8. Die Qual, selbst ‚fremd‘ zu sein

Diese Erfahrungen, die Link von seiner Reise mit nach Hause nimmt, sind mit Herausforderungen verbunden, die definitiv als nicht leicht beschrieben werden. Besonders seine erste Verwandlung in eine Deku-Nuss wird als schmerzvoll dargestellt. Als er sein Spiegelbild sieht, schreit er vor Schreck, und auch wenn er nicht sprechen kann, so erkennen die Spielenden doch, dass ihm diese Veränderung Angst macht (Majora's Mask: Abschnitt A.). Als er daraufhin mit dieser Art Fluch belegt ist, wandert er durch Clock Town und beginnt zu lernen, mit diesem Körper umzugehen. Die große Fee und Chat bringen ihm bei, sich in seiner neuen Gestalt zu bewegen und die Möglichkeiten der Deku-Nüsse im Kampf voll auszuschöpfen. Wenn er auch kein Schwert mehr trägt, so kann er sich doch verteidigen und sogar kleinere Gegner besiegen (Majora's Mask: Abschnitt 1.1.).

Als Link vom Maskenhändler schließlich von dem Fluch erlöst wird, sieht er sich in seiner ursprünglichen Gestalt erleichtert an: In der eigenen Haut scheint er sich am wohlsten zu fühlen. Auch der Maskenhändler selbst unterstreicht mit seinen Worten noch einmal die angsteinflößende Wirkung der Erfahrung, sich zu verwandeln, als er Link sagt, dass er von nun an beruhigt die Maske verwenden kann – denn der Fluch ist in ihr Inneres verbannt und Link kann nun selbst entscheiden, ob und wann er sich verwandelt (Majora's Mask: Abschnitt 1.6.).

Ab diesem Zeitpunkt ist das Annehmen einer anderen Gestalt als eine besondere Fähigkeit Links zu bezeichnen, die, weil sie nun auf freiwilliger Basis eingesetzt werden kann, ihr Furchteinflößendes abgelegt hat. Doch auch fortan werden die Verwandlungen in andere Figuren als qualvoll dargestellt: So wird, sobald eine Maske aufgesetzt wird, stets eine Sequenz gezeigt, in der Link schmerzerfüllt schreit und die Augen aufreißt, während er sich verwandelt. Nimmt er die Maske jedoch ab und verwandelt sich in seine ursprüngliche Gestalt zurück oder setzt eine andere Maske auf, während er bereits verwandelt ist, so wird diese Sequenz durch eine andere, ruhigere ersetzt, die mit einem hellen Ton endet und daher Erleichterung signalisiert. Links Grenzüberschreitungen sind nicht von leichter Natur: In dem Moment, wo die Linie zwischen seiner menschlichen und einer anderen Gestalt überschritten wird, leidet er darunter, sich selbst aufgeben zu müssen und ein anderer zu werden. Die größte Schwierigkeit liegt darin, seine menschliche Gestalt zu verlieren. Ist diese Verwandlung aber einmal

vollzogen, fällt es ihm leichter, sich nochmals zu verändern. Er bewegt sich dann ganz natürlich und ohne Probleme in seinem neuen Körper: Er weiß, mit diesem umzugehen, und nutzt ihn, um die Aufgaben, die ihm von Mujuras Maske gestellt werden, zu lösen. Dabei spielt es für den meinungslosen und stillen Charakter sowie auch für die Spielenden keine große Rolle, ob intolerant oder rücksichtslos mit ihm umgegangen wird. Das Spiel leitet die Spielenden dazu an, sich an die jeweiligen Verhältnisse anzupassen und kritisiert diese nicht. Damit scheint es eine Devise zu vertreten, die gänzlich dem Sprichwort: „Andere Länder, andere Sitten“ entspricht.

3.3.1.9. Zwischenfazit

Im Gegensatz zu den vorangegangenen Beispielen wird in *Majora's Mask* vorgestellt, welche Art der Fremdbegegnung in einem Setting möglich wird, in dem zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ keine Konflikte ausgetragen werden: Die Völker von Termina leben friedlich nebeneinander in ihren eigenen Herrschaftsgebieten und verfügen über einen gewissen Kulturaustausch, der problemlos und ohne Streit funktioniert. Viele Kontakte unter den einzelnen Gruppen lassen sich auf das Reisen als touristische Aktivität zurückführen, weshalb die verschiedenen Völker auch mit gewissen spezifischen und kulturell konnotierten Attraktionen wie einem Karneval oder einem traditionellen Rennen in Verbindung gebracht werden. Die Erfahrung zu machen, eine andere Kultur kennenzulernen und etwas über ihre Bräuche und Gewohnheiten zu lernen, ist für die meisten Figuren im Spiel der einzig plausible Grund, warum die Kollektive einander überhaupt begegnen sollten. Die Möglichkeit einer kriegerischen Auseinandersetzung wird an keiner Stelle erwähnt, und auch im Gespräch mit den einzelnen Gruppen werden keine Schwierigkeiten mit oder Abneigungen gegen bestimmte andere Völker angesprochen.

Das Spiel zeichnet aber auch eine Welt, in der Kulturen untereinander zwar einen gewissen Kontakt pflegen können, jedoch nicht miteinander verschmelzen oder voneinander lernen können: Die einzelnen Gruppen sind in ihren Verhaltensweisen und Traditionen gefangen und können sich untereinander nicht vermischen oder sich anpassen. Keine Figur ist in einem anderen Setting aufgewachsen, und genauso wenig findet man Charaktere, die sich außerhalb ihrer Heimat aufhalten, sich an die neuen Gegebenheiten angepasst haben und sich so als transkulturell definieren würden. Selbst dort, wo Mitglieder verschiedener Kulturen zusammenzuleben scheinen, lassen die Dialoge keine Schlüsse darauf zu, in was für einem Verhältnis sie zueinander stehen; das Spiel lässt zwar vermuten, dass Freundschaften zwischen einzelnen Figuren unterschiedlicher Gruppen grundsätzlich möglich sind, da der gegenseitige

Umgang hauptsächlich freundlich und respektvoll abgebildet wird. Liebesbeziehungen oder Familien, in denen VertreterInnen unterschiedlicher Kulturräume eine Verbindung eingehen, finden die Spielenden dagegen nicht vor. Der Austausch zwischen den einzelnen Kollektiven scheint daher eher oberflächlicher Natur. Die Spielenden werden in einer Welt platziert, in der Kulturen grundsätzlich in sich verschlossen bleiben und in die es beinahe unmöglich ist, tatsächlich vorzudringen.

Der Protagonist spielt in dieser Hinsicht eine entscheidende Rolle: Durch seine besondere Fähigkeit, seine Gestalt zu ändern und sich an die jeweiligen Völker anzupassen, unterscheidet er sich von allen anderen Figuren. Er kann die durch die Spielwelt vorgegebenen Grenzen überwinden und weiter in die Kulturräume vorrücken als vermutlich jemals jemand anderer vor ihm. Als ewiger Reisender leidet er unter seinen ständigen Verwandlungen – doch sind sie notwendig, um voranzukommen. Seine ‚Fremdheit‘ bleibt dabei stets eine ihm zuzuschreibende Eigenschaft: Als Figur, die ihr Äußeres und ihr Verhalten an verschiedene Umstände anpassen kann, bewegt er sich zwar innerhalb der Kulturen, verbirgt aber in zwei von drei Fällen seine wahre Identität. Durch seine Anpassung an die ihm ‚fremden‘ Konventionen wird er in das ‚Eigene‘ der ‚Fremden‘ integriert, wird aber so, wie er tatsächlich ist (das heißt in seiner ‚Andersartigkeit‘), nicht akzeptiert. Schlussendlich bleibt er, der eigentlich auch gar nicht aus dieser Welt stammt, ein ‚Fremder‘ und Reisender, der mehr oder weniger unerkannt die Welt bereist, sie rettet – und sie schließlich wieder so leise verlässt, wie er sie betreten hat.

Das Spiel setzt sich daher mit der ganz modernen Begegnung zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ auseinander, wie sie beim Reisen und beim kulturellen Austausch in Form von Tourismus geschieht. Die Dichotomie zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ wird vor allem durch die Erschaffung von einzelnen Kollektiven, die sich klar voneinander unterscheiden, konstruiert. Sie wird allerdings nicht, wie in den anderen Spielen, zum Grund für Konflikte, sondern vielmehr zur Basis für einen freizeithlichen Austausch: Die Dichotomie zu erkunden, macht Spaß, und Unterschiede oder Gemeinsamkeiten festzustellen ist unterhaltsam. Wirklich tiefgründig ist eine solche Kontaktaufnahme jedoch nicht. Wie selbstverständlich verhalten sich die Figuren je nachdem, ob sie mit Reisenden oder mit Einheimischen sprechen, anders. Wie auch schon die oben ausgeführten Überlegungen zu den Beziehungen, die die Mitglieder unterschiedlicher Gruppen miteinander eingehen können, nahelegt, kommen Begegnungen eher oberflächlich zustande. Es scheint, als würden die jeweiligen Figuren den Austausch zwar bis zu einem gewissen Grad genießen, aber eine Aufnahme in den ‚eigenen‘ Bereich als übertrieben empfinden. Eventuell könnte man sogar sagen, dass sie in ihren jeweiligen Räumen

verweilen und Veränderungen in diesen nicht zulassen wollen. Trotz ihres grundsätzlich positiven Verhaltens gegenüber dem ‚Fremden‘ kann daher nicht verleugnet werden, dass sie diesem – aus Gründen, die im Spiel nicht angesprochen und lediglich vermutet werden können – auch mit einer gewissen Abneigung begegnen.

Die Art und Weise, wie die Spielenden die erste Verwandlung Links erfahren, reicht allerdings tiefer als eine kurze kulturelle Begegnung im Zuge eines Urlaubs: Sie kann als ein Kulturschock beschrieben werden, der ausgelöst wird, wenn man als ‚fremd‘ wahrgenommen wird. Dieser bildet den Einstieg in die Handlung, in der die Spielenden sich fortan mit einer Figur identifizieren werden, die als ‚Fremder‘ in der ‚Fremde‘ umherreist. Erst stetig wird dieser dabei bewusst, dass sie durch den kulturellen Austausch über sich selbst hinauswächst und sich – zwar auf qualvolle Weise – Fähigkeiten aneignet, durch die sie diejenigen, die diese Erfahrung nicht durchmachen, übertrifft. Dadurch können ein Ankommen und ein Ende der Reise aber auch gar nicht möglich sein: Der Aufbruch in die ‚Fremde‘ hat zur Folge, dass man sich in einem ‚Dazwischen‘ befindet, das man nie verlassen kann. Diese Erfahrung lässt einen sich zwar persönlich weiterentwickeln, hat aber auch ein gewisses Maß an Einsamkeit zur Folge. Diese kann, wie beim Antagonisten, dazu führen, dass andere verletzt werden. Das Spiel setzt sich daher mit der Ausgrenzung des ‚Fremden‘ auf subtilere Weise, jedoch deshalb nicht weniger klar als die anderen Spiele auseinander: Aus der Erfahrung, ‚fremd‘ zu sein, kann man stärker hervorgehen oder auch an ihr zerbrechen. Klare Gesetzmäßigkeiten scheint es dafür nicht zu geben: Der Umgang mit einer solchen Situation kann von Person zu Person unterschiedlich sein.

3.3.2. Einsatz von Filmmaterial, Architektur und Spielregeln

Die bisherige Analyse hat gezeigt, welche Schwerpunkte in der Handlung von *Majora's Mask* gesetzt wurden, um das Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ zu beschreiben. Im Folgenden soll nun, wie auch schon in den vorangegangenen Beispielen, untersucht werden, wie Filme, die Spielarchitektur und die Regeln diese Aussagen unterstützen oder dazu beitragen, die Dichotomie zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ weiter zu konstruieren. Dabei muss in diesem Fall besonders der Architektur und den Spielregeln Aufmerksamkeit geschenkt werden, da sie die Trennung von ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ maßgeblich unterstützen, während Filmmaterial im Vergleich zu den anderen Spielen eher wenig zum Einsatz kommt.

3.3.2.1. Filmische Stilmittel

Im Gegensatz zu den bisher untersuchten Spielen enthält *Majora's Mask* kein dezidiert als solches kenntlich gemachtes Filmmaterial, das sich von der restlichen Grafik des Spiels abhebt oder einen klaren Schnitt zu den anderen, in Dialogform dargestellten Szenen setzt. Tatsächlich können aber einige Filmsequenzen identifiziert werden, die sich zumindest vom restlichen Spiel geringfügig unterscheiden. Dazu zählen beispielsweise die Opening- und Ending-Szenen, in denen die Spielenden für lange Zeit keine Möglichkeiten haben, in das Spiel einzugreifen und auch kaum Text eingespielt wird, aber unter anderem auch die grafische Verarbeitung von Links Verwandlung in eine Deku-Nuss, sowie die der Erinnerungen von Darumāni und Mikau, als Link ihre Seelen beruhigt.

Die Begegnung mit dem ‚Fremden‘ wird in diesen Filmausschnitten immer wieder thematisiert: So erreicht Link Termina, nachdem er in einen tiefen Abgrund gefallen ist – was stark an den Anfang des Kinderbuches *Alice's adventures in wonderland* von Lewis Carroll (1865) erinnert (*Majora's Mask*: Abschnitt A.). Kurz darauf findet er sich in einem langen und unheimlichen Gang wieder, der sich verdreht, als er weitergeht (*Majora's Mask*: Abschnitt 1.1.). Hinter der Tür wird Link eine Welt zu sehen bekommen, die ihm ‚fremd‘ erscheinen mag und die er nicht versteht. Als er durch die Tür geht, verschließt sich diese und es gibt kein Zurück mehr (ebenda).

Links Verwandlung in eine Deku-Nuss wird ebenfalls filmisch präsentiert: Dabei sieht man, wie er in einem dunklen Raum steht und das charakteristische Rascheln der Deku-Nüsse immer lauter wird. Plötzlich sieht er sich umringt von Deku-Nüssen – er versucht, wegzulaufen, doch erscheint hinter ihm eine riesige Deku-Nuss, die immer näher kommt und ihn schließlich verschlingt. Als Link wieder zu sich kommt, hat er die Gestalt einer Deku-Nuss angenommen (*Majora's Mask*: Abschnitt A.). Bei Links Rückverwandlung durch den Maskenhändler wird nochmals auf diese Metapher zurückgegriffen: Link steht abermals in dem dunklen Raum, doch winkt er nun der riesigen Deku-Nuss zu, die langsam immer kleiner wird und schließlich verschwindet (*Majora's Mask*: Abschnitt 1.6.).

Das Ending der Handlung beschreibt schließlich, wie Link weiterreist: Er befindet sich wieder in dem Wald, durch den er am Anfang der Erzählung gekommen war, und reitet in dessen weite Fernen davon. Schließlich wird den Spielenden noch ein Baumstumpf gezeigt, auf dem das Skull Kid und Link als Freunde auf einer Zeichnung abgebildet sind (*Majora's Mask*: Abschnitt Z.).

Links unterschiedliche Gestalten verfügen jeweils über andere Stimmen: So klingt seine Deku-Nuss-Stimme etwas piepsig, seine Goron-Stimme tief und brummend und seine Zōra-

Stimme so, als würde er beim Sprechen gerade Wasser gurgeln. Dies trifft auch auf die anderen VertreterInnen der jeweiligen Völker im Spiel zu: Sowohl Deku-Nüsse, als auch Goron und Zōra verfügen über mehrere stimmliche Soundeffekte, die abgespielt werden, wenn sie sich zu Wort melden. Diese Stimmen können unter Umständen sogar Emotionen wie Trauer oder Überraschung ausdrücken und unterstreichen so auch die Charaktere der jeweiligen Figuren. Die unterschiedlichen Soundeffekte wurden sehr detailreich ausgearbeitet. So verändert sich beispielsweise auch das Geräusch, das Links Schritte machen, je nach Gestalt: Während der Deku-Nuss-Link ein Geräusch beim Gehen macht, als würde er über den Boden schlurfen, macht der Goron-Link ein schwerfälliges, dumpfes Geräusch, das nach einem Stampfen klingt. Die Schritte des Zōra-Links und des menschlichen Links unterscheiden sich wiederum von den anderen. Dies betont auch, wie verschieden sich die einzelnen Figuren bewegen: Da Deku-Nuss-Link sich schnell und mit kleinen Schritten über den Boden bewegt, macht das schlurfende Geräusch ebenso Sinn wie das stampfende Geräusch bei Goron-Link, der sich schwerfällig und langsam bewegt. Die einzelnen Charaktereigenschaften der Figuren werden auch durch die Kamera-Perspektive unterstrichen, die sich je nach Verwandlung verändert, wodurch etwa Goron-Link noch gewaltiger und Deku-Nuss-Link noch kleiner wirkt. Durch Animation und Soundeffekte wurden hier ganz klar Unterschiede gesetzt, durch die sich die einzelnen Figuren stark voneinander abgrenzen.

Musik wird in *Majora's Mask* vor allem dazu verwendet, Abschnitte voneinander zu trennen. So ändert sich die Hintergrundmusik, wenn man einen Ort verlässt und einen anderen betritt; sie unterstreicht damit jeden räumlichen Ortswechsel. Des Weiteren signalisiert die Musik der Regionen, in denen Dungeons betreten und Endgegner besiegt werden müssen, ob man diese Aufgabe bereits erfüllt hat oder nicht. Wird hier zunächst eine bedrohliche Musik gespielt, ändert sich diese nach Erledigung der Aufgabe zum typischen Thema der *Zelda*-Serie, um den erfolgreichen Abschluss des Levels anzuzeigen.

3.3.2.2. Architektur

Das Design der Spielwelt unterstreicht stark den Inhalt des Spiels: In Clock Town etwa finden sich an allen möglichen Orten Masken und Uhren (*Majora's Mask: Clock Town*), die das grundlegende Spielprinzip hervorheben, Masken zu sammeln und auf die Uhrzeit zu achten bzw. durch die Zeit zu reisen. Doch spielt sie auch auf den bevorstehenden Karneval der Zeit an, der in der Stadt zelebriert wird und das Tragen von Masken zum Brauch hat. Die Masken wiederum können auch als Anspielung auf die Figuren im Spiel verstanden werden, die alle ihre Rollen wie in einem Theaterstück spielen. Hat man den Vorgänger des Spiels, *Ocarina of*

Time gespielt, wird es einem befremdlich vorkommen, dass die Figuren äußerlich bekannt sind, aber völlig andere Rollen übernehmen und sich nicht an Link erinnern können. Bekannt und doch ‚anders‘ spielen sie darauf an, wie auf Reisen Parallelen zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ gezogen werden. In ähnlicher Form beschreibt die jeweilige Architektur auch stets die Mentalität ganzer Kollektive oder sogar einzelner Figuren. Dies ist bereits im kleinsten Rahmen möglich, wie etwa im Falle des Tränke-Ladens in den Sümpfen, der die Form einer Flasche mit Türen und Fenstern hat.

Clock Town ist in Vorbereitung auf den Karneval geschmückt und macht einen bunten Eindruck: Auf Stadt- und Hausmauern können Graffiti-artige Bemalungen und Muster bewundert werden, und mit jedem Tag, der vergeht, werden Vorbereitungen für das Fest getroffen und abgeschlossen. So verändert sich der Hauptplatz der Stadt zusehends. Das Wahrzeichen der Stadt, der Uhrturm, wird schließlich der Ort, an dem der entscheidende Kampf gegen Mujuras Maske ausgetragen wird und von wo aus das Skull Kid auch versucht, den Mond auf die Erde stürzen zu lassen.

Umgeben wird die Stadt von vier Regionen, wobei im Süden der Stadt die Sümpfe von Woodfall, im Norden der Berg Snowhead, im Westen die Meeresküste Great Bay und im Osten die felsige Region Ikāna³² liegt. Die Sümpfe sind urwaldartig und beherbergen vielerlei unterschiedliche Pflanzen. Da das Wasser zunächst vergiftet ist, bleibt den Spielenden keine andere Möglichkeit, als entweder in menschlicher Gestalt an einer Bootstour teilzunehmen oder in Deku-Nuss-Gestalt über kleine Seerosenblätter zu springen, für die der menschliche Link zu schwer ist. Der aus Holz erbaute Deku-Palast besitzt einige Gärten mit ebenfalls verschiedenen, exotisch anmutenden Gewächsen. Will man von dort aus zum Tempel, in dem die Aufgabe der Region erfüllt werden soll, kann man dies nur als Deku-Nuss tun: Nicht nur, dass der Eingang zum Tempel nur durch die Luft und daher mithilfe einer Deku-Blume erreicht werden kann – steht man einmal auf dem kleinen Podest vor besagtem Gebäude, auf dem eine Deku-Nuss abgebildet ist, muss man mit der Trompete ein Lied der Deku-Nüsse spielen, damit der Tempel überhaupt erscheint.

Das Schema, dass man zunächst die jeweilige Maske verwenden muss, um so ein Lied zu erlernen, das schließlich Zutritt zum Tempel verschafft – allerdings nur, wenn man es auch mit dem richtigen Instrument spielt – kommt bei allen Aufgaben des Spiels zum Einsatz. Auch die Tempel selbst zeichnen sich dadurch aus, die Fähigkeiten der Masken vorauszusetzen, damit

³² Auf Ikāna wird in der vorliegenden Arbeit kein Bezug genommen, da es sich um eine alte Ruine handelt, in der hauptsächlich Untote leben. Zwar leben auch dort einige Menschen, jedoch unterscheidet sich die Region unter anderem dadurch, dass dort auch keine Maske für eine Verwandlung benötigt wird oder erlangt werden kann.

die Rätsel darin überhaupt gelöst werden können. So muss im Tempel in den Sümpfen regelmäßig die Deku-Nuss-Maske, im Tempel in den Bergen die Goron-Maske und im Tempel im Meer die Zōra-Maske verwendet werden, um die Aufgaben erfolgreich abschließen zu können. Auch das Innere dieser Dungeons ist stark an die jeweiligen Völker angepasst: Während der Tempel in den Sümpfen Abbildungen von Blättern, Blumen und Deku-Nüssen an Wänden und Türen zeigt, wirkt der Tempel in den Bergen wie ein altes Bergwerk, in dem Feuer und Eis aufeinandertreffen. Der Tempel im Meer schließlich umfasst mehrere Unterwasseraufgaben und erinnert an ein riesiges Wasserkraftwerk. Erst, wenn man entsprechend im Spiel fortgeschritten ist und sich neue Fähigkeiten angeeignet hat, wird es möglich, neue Orte zu betreten. Somit geht mit Links Reise immer auch seine Weiterentwicklung einher, die es ihm erlaubt, immer wieder Neues auszuprobieren und zu erlernen.

Daher kann festgestellt werden, dass den Kollektiven nicht nur bestimmte Orte, sondern auch gewisse Themen zugeordnet werden können, um sie voneinander abzugrenzen. Die Level sind an die jeweiligen Fähigkeiten der Figuren angepasst, ohne die es nicht möglich wäre, sich durch die Architektur des Spiels zu bewegen. Damit werden die Spielenden dazu gezwungen, die Masken einzusetzen, da sonst der erfolgreiche Abschluss des Spiels unmöglich wird.

3.3.2.3. Spielregeln

Genau, wie auch die audiovisuellen Darstellungen von Figuren und Architektur, werden auch die Spielregeln in sehr ausgeprägten Maße eingesetzt, um die einzelnen Völker voneinander zu unterscheiden. Die Spielweise mit Link, Deku-Nuss-Link, Goron-Link und Zōra-Link kann niemals gleich sein und verlangt von den Spielenden, sich immer auf die jeweiligen Eigenschaften und Fähigkeiten der Spielfiguren einzustellen und immer wieder die Masken zu wechseln, um zum Ziel zu gelangen.

Link in seiner menschlichen Form verfügt über verschiedenste Eigenschaften, von denen viele auch in anderen Spielen der *Zelda*-Reihe zum Einsatz kommen: Er kämpft mit einem Schwert, kann während des Laufens Purzelbäume schlagen, mit denen er beispielsweise Kisten zerstören kann, und verwendet verschiedene Gegenstände wie etwa einen Bogen oder Bomben, die er im Verlauf der Handlung erwirbt. Sein Aktionsrahmen ist relativ breit gefächert: So kann er beispielweise Gegenstände aufheben, mit anderen Figuren reden oder auch Blöcke verschieben. Springen kann er lediglich, wenn er sich mit Anlauf auf einen Abgrund zubewegt. Er kann sich an Vorsprüngen festhalten und an diesen dann hochklettern.

Im Wasser kann er schwimmen und in eine gewisse Tiefe hinuntertauchen – jedoch muss er nach kurzer Zeit wieder auftauchen, um Luft zu holen.

Deku-Nuss-Link ist wesentlich kleiner und leichter als der menschliche Link. Er kann keine Waffe und bis auf Deku-Früchte (*Deku no mi* デクの実), die Linse der Wahrheit (*makoto no megane* まことのメガネ) und den Fotoapparat (*utsushi-e no hako* 写し絵の箱) keine der Items verwenden, die Link in seiner menschlichen Gestalt einsetzen kann. Benutzt er die Okarina, verwandelt sie sich in eine Trompete. Statt dem Purzelbaum kann er sich auf einem Bein im Kreis drehen, was gegnerische Figuren lähmen, aber nicht verletzen kann. Ein weitaus effektiverer Angriff sind die Seifenblasen, die er aus seinem astlochförmigen Mund schießt, was jedoch Magie verbraucht. Außerdem kann er die Deku-Blumen, die in der ganzen Welt verstreut sind, verwenden, um sich selbst in die Luft zu schießen und dann für einen kurzen Zeitraum durch die Luft zu fliegen. Deku-Nuss-Link kann sich zu einer Art Nuss zusammenrollen und sich so einigermaßen vor Angriffen schützen – er ist jedoch weitaus schwächer als die anderen Gestalten Links. Da er aus Holz besteht, stirbt er sofort, wenn er mit Feuer in Kontakt gerät. Über das Wasser kann er aufgrund seines leichten Gewichts bis zu fünf Mal springen; sollte er dann keinen festen Boden unter den Füßen haben, geht er jedoch einfach unter, da er nicht schwimmen kann.

Goron-Link ist um einiges kräftiger und auch größer als Deku-Nuss-Link und Link. Er trotzt dem Feuer und kann sich sogar durch Lava bewegen. Statt des Purzelbaums kann er sich in die für Goron typische Steinform zusammenrollen. Befindet er sich in dieser Haltung, kann er entweder als Kugel aufstampfen, was ein großes Loch im Boden zurücklässt, oder aber nach vorne rollen; besitzt er genügend Magie, wird er so nach einigen Sekunden und mit ausreichender Geschwindigkeit zu einer Art Stachelrad, das sich schnell fortbewegt und auch Schaden bei Gegnern verursachen kann. Außerhalb dieses Zustands ist Goron-Link allerdings sehr schwerfällig: Sein höheres Gewicht hindert ihn daran, zu springen oder sich an Vorsprüngen hochzuziehen. Er verfügt darüber hinaus über einen Faustschlag als Angriff, der ebenfalls großen Schaden verursacht und Löcher in Wänden hinterlässt. Als Goron-Link können größere Felsbrocken oder auch Schneekugeln zerstört werden, für die ansonsten eine Bombe nötig wäre. Er kann bis auf die Linse der Wahrheit und den Fotoapparat keine Items verwenden, kann jedoch die große Bombe (*dai-bakudan* 大バクダン) tragen, die für alle anderen Figuren zu schwer ist. Die Okarina verwandelt sich bei ihm in eine Trommel. Fällt Goron-Link ins Wasser, versinkt er wie ein Stein und ertrinkt.

Zōra-Link ist groß und besitzt einen trainierten Körper: Er ist ein guter Schwimmer und kann unter Wasser atmen. Wie auch Link kann er Purzelbäume vollführen, die Kisten oder

ähnliches zerstören können. Er kämpft mit den Flossen an seinen Armen, die er wie Schwerter und bei Bedarf auch als Schild verwenden kann. Wenn er möchte, kann er diese Flossen wie einen Bumerang benutzen und so weit entfernte Gegenstände einsammeln oder Gegner angreifen. Zōra-Link unterscheidet sich bis auf seine besondere Fähigkeit, im Wasser wie ein Delfin schwimmen zu können und daher darin schnell voranzukommen, kaum vom menschlichen Link. Während des Schwimmens kann er auf Kosten von Magie einen elektrischen Schutzschild aktivieren, mit dem er Gegner besiegen kann. Er kann auf Knopfdruck im Wasser untergehen und bis zum Grund des Gewässers hinabsinken, wo er sich dann etwas langsamer, aber genau nach demselben Schema wie an Land bewegen kann. Er kann lediglich die Linse der Wahrheit und den Fotoapparat verwenden. Benutzt er die Okarina, verwandelt sie sich in eine Gitarre.

Die unterschiedlichen Eigenschaften der Spielfiguren kommen in den Rätseln der Dungeons zum Einsatz: So kann es Blöcke geben, die nur mit der Kraft von Goron-Link verschoben werden, oder auch Schalter, die nur durch sein Gewicht betätigt werden können. Deku-Nuss-Link ist beispielsweise zu leicht für die meisten Schalter und kann daher für diese Art von Rätseln nicht eingesetzt werden. Muss etwas unter Wasser erledigt werden, kann lediglich Zōra-Link eingreifen, da er der einzige ist, der sich frei in Gewässern bewegen kann. Da die Gegner des Spiels unterschiedlich kämpfen, kann es notwendig sein, auch hier genau abzuwägen, welche Maske man trägt: Ein feuerspeiender Gegner ist beispielsweise für Deku-Nuss-Link, der diesem schutzlos ausgeliefert ist, ein kaum zu besiegender Gegner.

In den Dungeons müssen daher meist Links Fähigkeiten und die seiner anderen Gestalten kombiniert werden, um die Rätsel erfolgreich zu lösen. Link erhält in jedem Dungeon ein neues Item, das für den erfolgreichen Abschluss des Abschnitts genauso notwendig ist wie der Einsatz der jeweiligen Masken. Durch jeden Aufbruch in die ‚Fremde‘, an die er sich anpassen muss, entwickelt sich Link daher auch stetig persönlich weiter und wird immer stärker – denn die Items, die er in den Tempeln erhält und ihm den weiteren Weg eröffnen, kann er immer nur in seiner menschlichen Gestalt einsetzen.

Das zweite große Spielprinzip, das neben den Masken zum Einsatz kommt, ist der Umgang mit Zeit: Link hat genau drei Tage, also 72 Stunden Zeit, um die Stadt vor dem herabstürzenden Mond zu bewahren. Am unteren Bildschirmrand erinnert eine Zeitleiste stets daran, wie spät es ist, denn die Figuren in Clock Town gehen alle ihren Tätigkeiten nach – und zwar immer zu genau derselben Uhrzeit. In einem Notizbuch, das man zu Beginn des Spiels erhält, werden die Probleme der einzelnen Figuren gesammelt und kleine Hinweise darauf gegeben, zu welchen Uhrzeiten Events ausgelöst werden können. So kann Link die Aufgaben,

die mit diesen Personen zusammenhängen, lösen und noch zahlreiche andere Masken ergattern, die er als Mensch tragen kann. Unter Umständen helfen diese Masken dabei, wieder weitere Rätsel zu lösen. Auf das Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ hat dies jedoch keinen Einfluss, denn Links Rolle als ‚Fremder‘ verändert sich nicht: Lernt er so zwar auch einige Figuren näher kennen, vergessen diese ihn wieder, sobald er die Zeit zurückdreht. Links Erinnerungen bleiben allerdings immer erhalten: Er behält auch nach einer Zeitreise alle Gegenstände und Masken bei sich und vergrößert dadurch seinen Aktionsradius immer weiter.

Die Spielregeln geben daher genau vor, welche Herangehensweise und welche Maske die Spielenden zum Ziel führen wird, überlässt es ihnen allerdings, verschiedene Wege auszuprobieren. Das System, das die Spielenden vor allem dadurch belohnt, dass neue Wege freigelegt werden und das Spiel fortgesetzt werden kann, sobald ein Rätsel oder eine Aufgabe gelöst wurde, leitet die Spielenden jedoch dazu an, nach dem einen richtigen Weg zu suchen, wie im Folgenden erläutert wird.

3.3.2.4. Belohnungen und Bestrafungen

Majora's Mask belohnt hauptsächlich mit Items und Masken, die den weiteren Spielverlauf einfacher gestalten oder überhaupt erst ermöglichen. Dabei wird ein klarer Weg vorgegeben: Link muss als Held der Handlung die Welt und das Skull Kid vor Mujuras Maske retten und dafür die Regionen um die Stadt Clock Town bereisen. Erst, wenn er die Aufgaben in einem Dungeon abgeschlossen und das Item darin erhalten hat, kann er weiter reisen, um in einer anderen Region die Aufgaben im nächsten Dungeon zu absolvieren. Die Items, die man dort erhält, sind also nicht nur von materiellem Wert, sondern signalisieren direkt das Voranschreiten im Spiel.

Da Link nicht über die Ereignisse im Spiel urteilt, wird zumindest nicht mit Worten direkt ausgedrückt, wie die Spielenden über den Umgang zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ zu denken haben. Jedoch zeigen die Spielregeln einen genauen Weg vor, um den man nicht herumkommt: Die Spielenden müssen unter allen Umständen lernen, mit den Masken und den jeweiligen Völkern umzugehen. Links Gestalten erfordern unterschiedliche Herangehensweisen an Rätsel und Aufgaben und setzen außerdem voraus, dass man sich an eine neue Steuerung gewöhnt. Zwar wird nicht direkt im Text des Spiels angesprochen, welche Maske zur Lösung eines Problems gebraucht werden sollte, doch ergibt sich durch Versuche nach dem *trial and error*-Prinzip schließlich, welcher Lösungsansatz der einzig richtige ist: Nur die Methode der Anpassung führt schlussendlich zum Ziel. Dadurch definiert das Spiel in erster Linie Verhaltensregeln für den Fall, dass man selbst für andere ‚fremd‘ ist. Eine Bestrafung

wird für das Missachten dieser Vorgaben zwar im direkten Sinne nicht verhängt: Wehrt man sich gegen dieses System des Sich-Anpassen-Müssens, passiert einfach nichts und die Handlung wird nicht fortgesetzt. Möchte man das Spiel allerdings durchspielen, muss man die Methode wählen, die die Handlung weiter vorantreibt. Da immer nach demselben Schema verfahren wird, wird man eventuell nach einiger Zeit schon gar nicht mehr versuchen, sich mit Mitgliedern der anderen Völker als Mensch zu unterhalten: Denn die vorangegangenen Beispiele haben gezeigt, dass die einzig richtige Wahl diejenige ist, sich selbst zu verändern und den Angehörigen der Völker in ihrer eigenen Gestalt entgegenzutreten.

3.3.3. Möglichkeiten der Interaktivität

Das Spiel zeichnet sich über einen überaus hohen Grad der Interaktivität aus: Da die Handlung innerhalb der 72 Stunden stattfindet, die noch übrig bleiben, bis der Mond zur Erde stürzt, folgt das Spiel auch einem gewissen Ablauf, selbst wenn die Spielenden absolut gar nicht eingreifen. Die Figuren bewegen sich trotzdem in ihrem vorgegebenen Rahmen und der Mond stürzt am Morgen des vierten Tages auf die Erde, was Link und die Stadt vernichtet. Die Erzählung funktioniert also auch ohne Einbindung der Spielenden – auf eine sehr minimalistische Weise. Der Spielfluss kann nur unterbrochen werden, indem in das Pausen-Menü gewechselt wird oder der Uhrturm in Clock Town betreten wird, wo die Zeit stillsteht.

Umgekehrt haben die Spielenden aber genauso viel Einfluss, die Handlung im Spiel zu verändern. Es liegt in ihrer Verantwortung, den Ablauf der drei Tage zu manipulieren und dadurch neue Wege der Erzählung freizuschalten. Entscheidet man sich dafür, den Hauptstrang der Handlung zu absolvieren, hat man aber keine andere Wahl als die Masken zu verwenden, den gewohnten, menschlichen Bereich in Clock Town zu verlassen und sich in andere Regionen zu begeben, mit den EinwohnerInnen dort zu kommunizieren und ihre besonderen Fähigkeiten zu erlernen. Das Spiel lässt daher vielerlei Eingriffe in das Leben der jeweiligen Figuren zu, überlässt Link jedoch immer nur einen einzigen Weg, den es zu bestreiten gilt, um das Spiel durchzuspielen. Zu jeder Zeit im Spiel kann man sich aussuchen, welche Gestalt man Link annehmen lassen möchte – doch für die Absolvierung des Haupterzählstranges werden den Spielenden dabei gewisse Einschränkungen auferlegt, wie die Analyse der Spielregeln und des Belohnungssystems gezeigt haben. Selten ist es möglich, in Gesprächen Antworten zu geben und daher zu entscheiden, ob man eine Aufgabe übernehmen will oder nicht – tatsächlich verbaut man sich dadurch allerdings Chancen auf eine wertvolle Maske, oder aber die eigene Antwort wird vom Spiel ignoriert und man muss die Aufgabe sowieso entgegennehmen. Daher kann nicht bestimmt werden, welche Einstellungen und Meinungen Link hat.

Majora's Mask bietet daher nicht nur für den Protagonisten Link, sondern auch für die Spielenden einen großen Rahmen an Aktionen, die eingesetzt werden können, um in die Handlung einzugreifen und diese abzuändern. Eingeschränkt wird die Interaktivität an den Stellen, in denen es tatsächlich um das Voranschreiten im Spielverlauf geht: Die Rätsel erfordern Lösungen, die meist mit einem einzelnen Gegenstand oder einer bestimmten Gestalt Links zusammenhängen. Dadurch werden das Setting und das Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ so, wie es auf den anderen Ebenen des Spiels definiert wurde, gefördert und weiter konstruiert: Wie auch schon durch die Handlung, die Architektur und die Spielregeln beschrieben, unterscheiden sich die einzelnen Orte und Kollektive stark voneinander und können nur durch entsprechende Anpassung an die jeweiligen Umstände erkundet und verstanden werden. Selbst, wenn die Spielenden alle Möglichkeiten auskosten, die ihnen der interaktive Rahmen von *Majora's Mask* bietet, bleibt ihnen am Ende nur die Anpassung des ‚Eigenen‘ an das ‚Fremde‘, um die Spielziele zu erreichen. Dieser Punkt fällt in einem Spiel, das so viele Eingriffsmöglichkeiten bietet, sehr markant auf.

3.3.4. Fazit

Die Analyse von *Majora's Mask* hat gezeigt, wie umfangreich sich auch dieses Spiel mit dem Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ auseinandersetzt. Während es über weitaus weniger Handlung verfügt als die beiden anderen Beispiele, kommen hier vor allem Spielregeln und -architektur zum Einsatz, um die Dichotomie und den Umgang mit dieser zu beschreiben.

Diese entwickelt sich im Verlauf des Spieles nicht weiter: Das ‚Fremde‘ und das ‚Eigene‘ stehen sich zu Ende genauso gegenüber wie zu Beginn des Spiels – nämlich friedlich und konfliktfrei. Die eigentliche Entwicklung findet im Protagonisten selbst statt, der das ‚Fremde‘ an sich langsam akzeptieren lernt, sein Wandeln zwischen den unterschiedlichen Völkern und Kulturen als besondere Fähigkeit erkennt und das von ihnen Gelernte in sich aufnimmt und weiterhin anwendet. Dabei sind es nicht die ‚Anderen‘, die zu ‚Fremden‘ gemacht werden: Im Gegenteil begibt man sich selbst in verschlossene Kollektive, in denen man nicht genau weiß, wie man sich verhalten soll und im Grunde ein Außenseiter bleibt. Passt man sich jedoch an die Gegebenheiten an, kann man von den Gruppen aufgenommen und von ihnen akzeptiert werden, auch wenn sie einen nie richtig kennenlernen. Das ‚Fremde‘ wird daher nicht aufgelöst: Die Spielenden bleiben Reisende, und das Abenteuer wird als nur eine Episode einer eigentlich viel größeren Reise beschrieben. ‚Fremdheit‘ wird in diesem Fall vor allem über audiovisuelle Marker und Verhaltensweisen, die durch die Spielregeln zum Ausdruck kommen, konstruiert. Sie wird mit anderen Umgangsformen und

Mentalitäten assoziiert; dass sich das ‚Fremde‘ einmal zufällig ähnlich verhalten könnte oder so aussehen könnte wie das ‚Eigene‘, wird dadurch ausgeschlossen.

Damit wird in *Majora's Mask* eine Art der Fremdbegegnung angesprochen, die vor allem Parallelen mit der modernen, global vernetzten Welt aufweist: In einer Region wie Termina, in der die einzelnen Völker friedlich zusammenleben und keine Konflikte untereinander austragen, wird das ‚Fremde‘ mit Reisen und Tourismus in Zusammenhang gebracht. Doch auch wenn der Protagonist von den Figuren des Spiels als Tourist aufgefasst werden mag: Er strebt – gezwungenermaßen – eine tiefgründigere Erfahrung an. Besonders das erste Eintauchen in eine ‚fremde‘ Gruppe, in der man sich selbst ‚fremd‘ fühlt, wird als schmerzvoll beschrieben. Die Grenzüberschreitung bleibt auch das ganze Spiel über eine Qual, wenn auch gelernt wird, wie man sich das neu erlangte Wissen, beliebig zwischen den Seiten zu wechseln, zu Nutze machen kann.

Dabei leiten die Spielregeln stark dazu an, sich an örtliche Konventionen anzupassen, um akzeptiert zu werden oder erfolgreich zu sein. Das Spiel spricht außerdem die Einsamkeit und Heimatlosigkeit an, die mit der Reise in die ‚Fremde‘ verbunden ist. Sich anzupassen wird als schmerzvoller Schritt beschrieben, doch können aus der Assimilierung schließlich auch große Vorteile gezogen werden: So entwickelt man sich durch die Erfahrungen, die auf einer Reise gemacht werden, stetig weiter. Der Protagonist wird somit – vor allem durch die Spielregeln – zu einer transkulturellen Figur, die erst durch den Einsatz des bei den verschiedenen Gruppen Gelernten ans Ziel gelangen kann. In ‚fremde‘ Kulturräume aufzubrechen wird daher mit einer persönlichen Entwicklung assoziiert, wobei die Offenheit gegenüber der Vielfalt und die Bereitschaft, sie in sich selbst aufzunehmen, als Ideale beschrieben werden. Der erlebte Schmerz wird schlussendlich wieder durch Freundschaften, die geschlossen werden, und die wertvollen Erinnerungen aufgewogen, die mit nach Hause genommen werden können.

Im Gegensatz zu den beiden anderen Spielen beschreibt *Majora's Mask* weder die Politik, noch die Religion als wichtige Akteure innerhalb des Settings. Der Umgang damit, selbst ‚fremd‘ zu sein und einen ‚fremden‘ Ort zu besuchen, muss von jedem selbst erlernt werden und wird hier nicht durch Gesetzgebungen beeinflusst. In diesem Zusammenhang ist auch die Tatsache zu nennen, dass das Spiel schließlich auch die negativen Konsequenzen anspricht, die aus Ausgrenzung entstehen können: So kann es vorkommen, dass Ausgestoßene, wie etwa der Antagonist des Spiels, nicht mit dieser umgehen können und versuchen, ihren Schmerz zu lindern, indem sie sich an diejenigen dafür rächen, die sie für ihre Situation verantwortlich machen. Wie im Falle des Skull Kids, das eigentlich ein gutes Herz besaß und

von Mujuras Maske besessen war, kann dieser Zustand zu einer Radikalisierung der eigenen Ansichten führen, wenn diese durch eine dritte Instanz noch weiter unterstützt werden. So zeichnet das Spiel nicht nur ein komplexes Bild der schmerzvollen Erfahrung von Kulturschocks und Anpassung in der ‚Fremde‘, sondern auch der Umstände, die dazu führen, dass aufgrund dieser Erfahrung Verbrechen begangen und andere verletzt werden. Dadurch übt es Kritik an ausgrenzenden und diskriminierenden Gesellschaften. Es erinnert daran, dass es die Aufgabe jedes einzelnen ist, die Grundlage für solche radikalen, gegen das ‚Andere‘ gerichteten Handlungsweisen gar nicht erst entstehen zu lassen – und unterrichtet gleichzeitig einen möglichen Umgang mit ‚anderen‘ Gesellschaften, sollte man selbst von Diskriminierung betroffen sein.

4. Conclusio

Die Analyse der Spiele hat ergeben, dass alle vier Spiele auf unterschiedliche Art und Weise mit dem Thema der Fremdbegegnung umgehen. Dabei werden nicht nur verschiedene Motive eingearbeitet, um das ‚Fremde‘ zu konstruieren oder aufzulösen, sondern auch die Darstellungsmittel unterscheiden sich von Spiel zu Spiel stark: Während in den ersten zwei hier untersuchten Spiele-Universen ein kriegerisches und feindliches Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ beschrieben wurde und es an den Spielenden lag, diesen als negativ bewerteten Zustand aufzuheben, zeichnete das dritte Beispiel ein friedliches Nebeneinander sowie die Möglichkeit, sich touristisch zu begegnen, in einem Setting, in dem die Spielenden selbst zu ‚Fremden‘ wurden. Dabei fällt die Genauigkeit, mit der sich die Spiele mit dem ‚Fremden‘ und seinem Verhältnis zum ‚Eigenen‘ auseinandersetzen, stark ins Auge: Auch wenn wie eingangs erklärt RPGs und Fantasy-Spiele aufgrund ihrer Beschaffenheit häufig in komplexe Spielwelten einladen, in denen die Begegnung mit dem ‚Fremden‘ unumgänglich ist, zeichnen sich die ausgewählten Spiele doch sehr durch die Schaffung eines Settings aus, in dem Konflikte zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ zur Grundlage des Spielgeschehens werden und schlussendlich aufgelöst werden. Während andere Spiele derselben Genres häufig stereotype und exotisierende Darstellungen von unterschiedlichen Kulturräumen präsentieren, die oft auch nur im Schatten einer sich damit eigentlich nicht befassenden Haupthandlung in Erscheinung treten, thematisieren die ausgewählten Spiele genau diese essentialistischen Meinungen und klären darüber auf, warum die Spielenden sie ablehnen sollten. Aus diesem Grund kann die detailreiche Beschäftigung mit dem ‚Fremden‘ und dem ‚Eigenen‘, wie sie in diesen vier Fällen stattgefunden hat, wohl nicht als charakteristisch für Fantasy- und RPG-Spiele bezeichnet werden. Doch hat die Analyse gezeigt, dass sie dennoch einen eigenen Bereich innerhalb dieser

Genres einnehmen, dessen Spiele sich mit starken und klaren Aussagen am Diskurs über ‚Fremdheit‘ beteiligen. Die Ansicht, das ‚Fremde‘ nicht von vornherein abzulehnen, sondern einen gemeinsamen Weg zu suchen, wie sie in den Spielen von den ProtagonistInnen vertreten wird, lässt sich allerdings doch auf das RPG-Genre zurückführen: Hier, wo die Spielenden die Rollen von HeldInnen übernehmen, die die Welt retten sollen und somit in Figuren schlüpfen, die in verschiedenster Hinsicht moralische Ideale verkörpern, ist es naheliegend, dass im Falle einer Thematisierung des ‚Fremden‘ auch anti-essentialistische und integrative Konzepte vorgestellt werden.

In diesem abschließenden Kapitel sollen nun Gemeinsamkeiten aller vier Spiele herausgearbeitet werden, die im Zuge der Analyse aufgefallen sind. Aufgrund ihrer Ähnlichkeiten sollen zunächst die ersten beiden Spiele-Universen miteinander verglichen werden, um sie dann gemeinsam dem dritten Beispiel gegenüberzustellen und eine Gesamtaussage zur Fragestellung dieser Arbeit, wie das ‚Fremde‘ und das ‚Eigene‘ konstruiert werden, in welches Verhältnis sie zueinander gesetzt werden und welche Aussagen Computerspiele zu einem Diskurs über Fremdbegegnung beitragen können, treffen zu können. Abschließend sollen die Überlegungen zu den einzelnen untersuchten Spielen auch mit den eingangs vorgestellten Theorien und Konzepten zu ‚Fremdheit‘ in Einklang gebracht werden.

Die Spiele stellen unterschiedliche Konzepte von ‚Fremdheit‘ vor. Einerseits wird das ‚Fremde‘ durch das ‚Tierische‘, andererseits aber auch durch Halbwesen, die an das ‚Menschliche‘ erinnern aber dann doch keine Menschen sind, verkörpert. Dies entspricht der eingangs vorgestellten Theorie zur fantastischen ‚Fremde‘, die sowohl als aufregend als auch als unheimlich wahrgenommen werden kann und besonders, weil sie dem bekannten ‚Eigenen‘ so ähnlich ist, als abstoßend empfunden wird. Interessant ist in dieser Hinsicht, dass gerade in *Majora's Mask*, wo die ‚fremden‘ Figuren nur noch durch ihre gesellschaftliche Organisation und ihre Sprache an Menschen erinnern, ein friedliches Verhältnis möglich ist: Eventuell sind sie bereits so weit vom ‚Menschlichen‘ entfernt, dass sie gar nicht mehr als unheimlich wahrgenommen werden.

Was allen drei Spielen gemein ist, ist die Tatsache, dass das ‚Eigene‘ stets mit dem ‚Menschlichen‘ assoziiert wird: In jedem der Spiele handelt es sich bei den Hauptfiguren um Menschen, die von VertreterInnen des ‚Fremden‘, das stets als ‚nicht-menschlich‘ gezeichnet wird, begleitet werden. Um dieses ‚Fremde‘ vom ‚Eigenem‘ abzugrenzen, werden vor allem audiovisuelle Marker und Bewertungen, die in Dialogen von anderen Figuren ausgedrückt werden, eingesetzt. Dabei lässt sich feststellen, dass zunächst Unterschiede zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ wie etwa Sprache, Aussehen oder Verhaltensweisen konstruiert

werden, um dann den Spielenden durch die ProtagonistInnen mitzuteilen, dass diese eigentlich gar keine Bedeutung haben oder sich im Gegenteil auch viele Gemeinsamkeiten finden lassen. Die anfangs konstruierte Dichotomie zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ kann sich so im Laufe der Spiele auf unterschiedliche Art und Weise weiterentwickeln und von den ProtagonistInnen durchbrochen werden.

Die Settings, in die die Spielenden platziert werden, sind in den ersten beiden Beispielen sehr ähnlich: Es wird eine Welt konstruiert, in der das ‚Fremde‘ und das ‚Eigene‘ verfeindet sind, sich um die Vorherrschaft streiten und keine der beiden Parteien von dem Standpunkt abzubringen ist, diesen Kampf immer weiter auszutragen. In den Ausgangssituationen sind ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ hier strikt voneinander getrennt. Die einzigen direkten Kontakte sind von Gewalt geprägt: Neben Sklaverei, Hassverbrechen und Massakern werden auch Internierungslager, Zwangsarbeit und Massenvernichtung angesprochen. In beiden Fällen verweisen die dargestellten Situationen auf einschneidende Ereignisse der realen menschlichen Geschichte, die es aufgrund ihrer Grausamkeit als nicht mehr zu wiederholen gilt.

Die Ursachen für diese Konflikte sind in den Spielen unterschiedlich: In den *Fire Emblem*-Spielen beruht die Unterdrückung des ‚Fremden‘ vor allem auf der Angst vor eben diesem. Da es eigentlich als überlegen wahrgenommen wird, müssen Methoden gefunden werden, es zu beherrschen und zu kontrollieren: Dazu zählt, es zu bekämpfen und gefangen zu nehmen, es wie ein Tier zu gebrauchen und es fortan als unterlegen zu betrachten. Es ist nicht als dem ‚Eigenen‘ ebenbürtig zu verstehen und kann daher auch menschenunwürdig behandelt werden. In *ToS* dagegen wird die Situation mit der vorangegangenen Unterdrückung und Diskriminierung einer Gruppe erklärt: Diejenigen, die zunächst selbst als Unterlegene behandelt wurden, erlangen Macht, drehen den Spieß um und werden dann selbst zu Unterdrückenden. Das Motiv, die als unterlegen betrachtete Gruppe mit Tieren zu vergleichen, die in Farmen gehalten werden und zum eigenen Vorteil herangezüchtet werden, ist ähnlich wie in den *Fire Emblem*-Spielen: Ihren Wert unter dem eigenen festzulegen führt dazu, dass die ‚Fremden‘ unter andere Richtlinien der Moral fallen und so mit ihnen verfahren werden kann, wie es einem beliebt. Beide Spielwelten definieren sich daher durch das unausgewogene Verhältnis zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘. In beiden Erzählungen wird der Religion dabei eine entscheidende Rolle zugesprochen, da sie als irreführend und die Konflikte noch weiter verstärkend beschrieben wird. Politische Systeme gibt es zwar in beiden Beispielen, doch werden sie nicht als mächtig genug beschrieben, die Lage zu verändern. Schlussendlich sind es ‚gewöhnliche‘ Figuren wie die ProtagonistInnen, die die Situation verbessern können.

Die Spielenden werden dabei auf unterschiedlichen Seiten der sehr ähnlich beschriebenen Dichotomie positioniert: Kämpfen sie an Ikes Seite für das ‚Fremde‘ und stellen sich gegen das ‚Eigene‘, machen sie sich mit Lloyd zu einem Kampf für das ‚Eigene‘ gegen das ‚Fremde‘ auf. Beiden Figuren ist gemein, dass sie die unterdrückende Seite des Ungleichgewichts besiegen wollen. Der Kampf findet aufgrund von persönlichen Überzeugungen statt und nicht aufgrund einer ethnischen Zugehörigkeit, wie es im Setting der Spielwelten immer wieder einmal möglich zu sein scheint. Die beiden Gruppen, die sich aus den jeweiligen ProtagonistInnen zusammensetzen, definieren sich ebenso: Die ‚anderen‘ Figuren schließen sich den Hauptcharakteren aufgrund ihrer Überzeugungen an. So grenzen sich die Gruppen durch ihre Diversität von der Spielwelt ab, in der ein Zusammenschluss zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ grundsätzlich ausgeschlossen wird. Die Spiele stellen so gesehen ausgesprochen viele unterschiedliche Möglichkeiten der Kontaktaufnahme mit dem ‚Fremden‘ vor, definieren allerdings nur eine davon als zweckmäßig: Stark vereinfachend können die ProtagonistInnen als ‚die Guten‘ definiert werden, die den ‚richtigen‘ Umgang mit dem ‚Fremden‘ gewählt haben und ‚die Bösen‘, die sich ‚falsch‘ verhalten, besiegen müssen.

Im Gegensatz zu diesen sehr konflikthaften Szenarien behandelt *Majora's Mask* eine andere Art der Fremdbegegnung, bei der Reisen im Vordergrund stehen. Dieses Spiel dreht sich um die Schwierigkeiten und Kulturschockerfahrungen, die beim Versuch entstehen, in andere Kulturräume einzutauchen und sich an zunächst ungewohnte Konventionen anzupassen. Die Anpassung an einen ‚fremden‘ Ort wird als schmerzhaft und schwierig beschrieben. So wird sie zuerst mit einem Fluch gleichgesetzt, der der Hauptfigur zunächst gegen ihren Willen auferlegt wurde. Hat man allerdings einmal gelernt, mit diesem Fluch umzugehen und ihn nach seinen eigenen Vorstellungen einzusetzen, wird er zu einer besonderen Fähigkeit, die einen in eine gewisse überlegene Position versetzt: Kulturelle Anpassungsfähigkeit wird daher als etwas Positives beschrieben, die einen persönlich wachsen lässt und zur eigenen Weiterbildung beiträgt. Gleichzeitig wird sie allerdings auch mit Einsamkeit und Ruhelosigkeit in Verbindung gebracht. Im Gegensatz zu den beiden anderen Spielen behandelt *Majora's Mask* daher vielleicht weniger offensichtliche, aber dennoch sehr aktuelle Themen der Fremdbegegnung wie den Tourismus, die Migration und das Vagabundieren durch eine multikulturelle Welt. Dabei geht es weniger darum, die Umgangsformen zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ zu bewerten, sondern die Möglichkeiten des eigenen Verhaltens als ‚Fremder‘ zu erproben. Somit kann die Dichotomie zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ nie vollständig aufgelöst werden. Schlussendlich kann lediglich ein Weg gesucht werden, der es einem erlaubt, sich zwischen

diesen beiden Polen zu bewegen. In der ‚Fremde‘ kann der eigene Platz immer nur in einem ‚Dazwischen‘ liegen, an dessen Erfahrung man wächst und wodurch wertvolle Erinnerungen mit nach Hause genommen werden. Obwohl in *Majora's Mask* daher kein direkter Konflikt zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ beschrieben wird, findet eben dieser im Protagonisten selbst statt.

Trotz dieser sehr unterschiedlichen Settings und Vorgeschichten definieren sich alle drei untersuchte Spielwelten durch die darin gestalteten Reibungspunkte zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘: Die Konflikte, die es spielerisch zu bewältigen gilt, die Meinungen und Motivationen der ProtagonistInnen und AntagonistInnen und die Gründe für den finalen Endkampf lassen sich alle auf die Erfahrung der Begegnung mit dem ‚Fremden‘ oder auf das Erlebnis, selbst ‚fremd‘ zu sein, zurückführen. Fremdbegegnung wird in diesem Zusammenhang nicht nur der Grund und die Ursache für die gesamte Handlung, sondern auch der springende Punkt, weshalb die ProtagonistInnen den Kampf gegen die AntagonistInnen gewinnen: Während sie den ‚richtigen‘ Weg der Diversität und der Akzeptanz gehen, verfolgen diese teils wahnsinnige Idealvorstellungen, die mit ihren ursprünglichen Zielen nichts mehr gemein haben. Sie sind gekränkt und vom ‚rechten Weg‘ abgekommen und versuchen daher, den *status quo* aufrecht zu erhalten oder sind sogar für diesen verantwortlich.

In allen drei Fällen werden die Taten der AntagonistInnen mit einer Haltung in Zusammenhang gebracht, die das ‚Andere‘ radikal ablehnt und meist als tragisch und eigentlich vermeidbar beschrieben wird. Dabei wird nicht nur darauf hingewiesen, dass gesellschaftliche Umstände zu einer Verhärtung der Positionen führen können; die Spiele stellen zugleich eine Warnung für die Spielenden dar, dass ein einzelner Fall von solch extremer Ablehnung in einem *worst case*-Szenario das gesamte eigene Umfeld – im Sinne einer kompletten Spielwelt – bedrohen kann. Somit bereiten sie die Spielenden nicht nur darauf vor, was schlimmstenfalls möglich sein könnte; indirekt fordern sie sie auch dazu auf, es nicht so weit kommen zu lassen und die Entwicklung einer solchen Situation von vorn herein zu verhindern.

Dabei verwenden die Spiele ganz unterschiedliche Darstellungsmittel, um diese Geschichten zu erzählen und einen gewissen Lerneffekt zu erzielen: Zwar sind die Handlung und die Figurenentwicklung stets wichtige Bestandteile, doch werden diese Ebenen je nach Fall auch durch das eingesetzte Filmmaterial, die Spielarchitektur und die Spielregeln unterstützt. Letzteres dient meist vor allem der Beschreibung der Dichotomie von ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘: Indem der dreidimensionale Raum je nach Ort unterschiedlich gestaltet wird, die Spielregeln sich je nach Zugehörigkeit der gespielten Figur zu einer bestimmten Gruppe verändern oder bestimmte Soundeffekte eingefügt werden, werden vor allen Dingen die Gründe

für die Beschaffenheit des Verhältnisses geklärt: Die einzelnen Gruppen und Kollektive unterscheiden sich wahrnehmbar voneinander – jede von ihnen ist auf ihre Art und Weise ‚anders‘ als die restliche Spielwelt. Durch die Handlung werden genau die vorher aufgebauten Unterschiede zwischen den Figuren und Gruppen wieder eingerissen; es ergibt sich also ein Wechselspiel zwischen Konstruktion und Dekonstruktion des ‚Fremden‘. Durch diese Diversität bejahenden Mechanismen setzen die Spiele sich klar für ein gerechtes Verhältnis zwischen Kollektiven und die Ablehnung von essentialistischen Ansichten und Rassismus ein. Es gilt, das Wandeln zwischen diesen Unterschieden als besondere Stärke und nicht als Schwäche zu empfinden: Die Spiele empfehlen, so könnte man sagen, den Spielenden ein Leben voller Reisen und kulturellem Austausch.

Eine essentielle Rolle spielen in diesem Zusammenhang die interaktiven und belohnenden Elemente der Spiele: Wie sich in der Analyse herausgestellt hat, bleibt den Spielenden in bestimmten Situationen keine Wahl in der Frage, wie mit dem ‚Fremden‘ umgegangen werden sollte. Auch die Belohnungssysteme legen einen klaren Schwerpunkt auf tolerantes Handeln. Selbstverständlich muss nicht unbedingt so gespielt werden, dass alle Belohnungen erreicht werden, doch lässt sich das Grund-Narrativ in keinem der Spiele verändern oder manipulieren. Damit vertreten sie eine offene Haltung gegenüber dem ‚Fremden‘, die die Spielenden fortführen müssen, sofern sie das Spiel durchspielen möchten. Die Spiele erfüllen so eine gewisse anleitende Funktion – wie viel von den Inhalten allerdings von den Spielenden aufgenommen wird, hängt wiederum von diesen selbst und dem jeweiligen Spielerlebnis ab. Wenn es auch andere Untersuchungen erfordert, um festzustellen, welche Effekte die Spiele auf die Spielenden erzielen können, so lässt sich ihnen wohl grundsätzlich nicht absprechen, dass sie die Möglichkeit haben, eine lehrende Rolle einzunehmen.

Eingangs wurde für diese Arbeit die Leitfrage gestellt, welche Möglichkeiten Computerspiele haben, um an Diskursen teilzunehmen – über welche Stilmittel sie verfügen, um Aussagen zu treffen, wie sie über Sachverhalte reflektieren und diese beurteilen, und welche Standpunkte sie innerhalb solcher Diskurse einnehmen. Die Analyse der vier Spiele hat anschaulich gezeigt, dass Computerspiele nicht nur über eine Vielzahl an Darstellungsmitteln verfügen, sondern umfang- und lehrreich über das Thema der Fremdbegegnung diskutieren. Dabei werden zunächst verschiedene Möglichkeiten vorgestellt, von denen am Ende eine übrig bleibt, die als die richtige identifiziert wird: Toleranz, Zusammenhalt, die Bereitschaft, Kompromisse einzugehen und sich an andere Konventionen anzupassen, werden als Haltungen vorgeschlagen, die zu Lösungen von interkulturellen Konflikten beitragen können. Während

der öffentliche Diskurs Computerspielen oft einen gewaltverherrlichenden und irritierenden Effekt unterstellt, zeigen die gewählten Beispiele, dass Spiele auch Diversität und Interkulturalität fördern und ein friedliches Zusammenleben zum Ziel machen können. So ist der Kampf für die Gleichberechtigung aller Völker und Ethnien ein Sinnbild für die eigene Bereitschaft, sich selbst in Bewegung zu setzen und in die Missstände der Welt einzugreifen.

Auf der thematischen Ebene beschreiben die Spiele Konflikte, die sich ohne Zutun von ProtagonistInnen bzw. Spielenden aus der Begegnung zwischen ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ bereits vor Einsetzen der Spielehandlung ergeben hatten. Die Ausgangssituation wurde nicht durch die zu steuernden Figuren verursacht – doch wurden sie in diese hineingeboren und müssen lernen, mit ihr umzugehen. Es liegt in ihrer eigenen Verantwortung, ob sie diese Konflikte lösen oder sich der Lage ergeben. Hier lässt sich auch eine Parallele zu den angesprochenen Themen feststellen: So sind die Sklaverei, rassistisch motivierte Massaker, Verfolgungen und Massenmorde Bestandteil der Geschichte unserer real existierenden Welt. Wir alle werden wie die Charaktere in den Spielen in diese Welt hineingeboren und müssen lernen, mit unserem kulturellen Erbe umzugehen. Wir werden mit Rassismus, Vorurteilen und Fremdenhass konfrontiert – doch liegt es an jedem einzelnen, wie diese Situation sich weiterentwickeln wird: Wird man selbst aktiv, kann der Kreislauf unterbrochen und die Welt in einen Ort verwandelt werden, in dem aus Fremdbegegnungen Neues erlernt werden kann und sich vielleicht sogar die Wahrnehmung dessen, was als das ‚Fremde‘ definiert wird, verändert, ohne dass es unterdrückt werden muss. Die Auswirkungen, die es haben kann, wenn einzelne Individuen Mut fassen und erste aktive Schritte ergreifen, um so Raum für Diversität in der Gesellschaft zu schaffen, werden als mächtiger beschrieben als es der Politik jemals möglich wäre. Durch den persönlichen Einsatz eines jeden Einzelnen kann es verhindert werden, Fehler aus der Vergangenheit zu wiederholen – und selbst einer radikalen Ablehnung des ‚Fremden‘ kann so entgegengewirkt werden. Es scheint bezeichnend zu sein, dass solche Botschaften ausgerechnet vom japanischen Computerspiel transportiert werden, die selbst ein transkulturelles Medium sind.

Literaturverzeichnis

Abend, Pablo und Benjamin Beil

2015 „Editor Games: Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung der Game Studies“, Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto (Hg.): *New game plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: Transcript-Verlag, 27–61.

Ackermann, Erich

1994 „Von mythischen Figuren und Zauberdingen: Die Wurzeln der Phantastik in der Antike“, Thomas LeBlanc und Wilhelm Solms (Hg.): *Fantastische Welten: Märchen, Mythen, Fantasy*. Regensburg: Röth, 59–84.

Baba, Akira 馬場章

2007 Vorwort zu *Journal of Digital Games Research* デジタルゲーム学研究 1/1, 1–2.

Barthelmann, Tony

2016 „Fire Emblem Fates: Nintendo ändert kontroversen Dialog“, *Japangames.de*. <http://jpgames.de/2016/01/nintendo-entfernt-kontroverse-unterhaltung-fe-fates> (28.02.2017).

Beil, Benjamin

2013 *Game Studies: Eine Einführung*. Berlin: Lit Verlag Dr. W. Hopf.

Beil, Benjamin, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto

2015 Vorwort zu *New game plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: Transcript-Verlag, 7–18.

CESA = Computer Entertainment Supplier's Association

2006 *Gēmu hakusho 2005* ゲーム白書 2005 (CESA games white paper 2005), Tōkyō: CESA.

2016 *Gēmu hakusho 2015* ゲーム白書 2015 (CESA games white paper 2015), Tōkyō: CESA.

Consalvo, Mia

2006 „Console video games and global corporations. Creating a hybrid culture“, *New media & society* 8/1, 117–137.

Famitsū ファミ通

- 2000 *Famitsū* ファミ通 15/18.
- 2005 *Famitsū gēmu hakusho 2005* ファミ通ゲーム白書 2005 [Famitsū Computerspiel-Weißbuch 2005]. Tōkyō: Enterbrain.
- 2006 *Famitsū gēmu hakusho 2006* ファミ通ゲーム白書 2006 [Famitsū Computerspiel-Weißbuch 2006]. Tōkyō: Enterbrain.
- 2008 *Famitsū gēmu hakusho 2008* ファミ通ゲーム白書 2008 [Famitsū Computerspiel-Weißbuch 2008]. Tōkyō: Enterbrain.
- 2009 *Famitsū gēmu hakusho 2009* ファミ通ゲーム白書 2009 [Famitsū Computerspiel-Weißbuch 2009]. Tōkyō: Enterbrain.
- 2013a *Famitsū* ファミ通 4/16.
- 2013b *Teiruzu obu shinfonia yunizonanto pakku pāfekuto gaido* テイルズオブシンフォニアユニゾンントパックパーフェクトガイド [Tales of Symphonia unizonant pack perfect guide]. Tōkyō: Enterbrain.

Faulstich, Werner

- 2008 *Grundkurs Filmanalyse*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.

Freyermuth, Gundolf S.

- 2015 „Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele“, Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto (Hg.): *New game plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: Transcript-Verlag, 303–355.

Fujimoto, Tōru 藤本徹

- 2007 *Shiriasu gēmu: Kyōiku shakai ni yakudatsu dejitaru gēmu* シリアスゲーム: 教育・社会に役立つデジタルゲーム [Serious Games: Digitale Spiele, die der Erziehung und der Gesellschaft nützen]. Tōkyō: Tōkyō Denki University Press.

Gamers Global

- 2011 „Japanische Spiele verständlich machen“, *Gamers Global*.
<http://www.gamersglobal.de/user-artikel/japanische-spiele-verstaendlich-machen>
(28.02.2017).

Gamestudies.org

2017 *Gamestudies.org*. <http://gamestudies.org> (28.02.2017).

Higgin, Tanner

2012 *Gamic race: Logics of difference in videogame culture*. Ph.D.-Arb., EnglishUC Riverside.

Hosoi, Kōichi 細井浩一, Nakamura Akinori 中村彰憲 und Uemura Masayuki 上村雅之

2013 *Famikon to sono jidai ファミコンとその時代* (The life and times of the Nintendo Famicom). Tōkyō: NTT shuppan.

Itō, Mizuko

2010 „Mobilizing the imagination in everyday play: The case of Japanese media mixes“, Stefan Sonvilla-Weiss und Axel Bruns (Hg.): *Mashup cultures*. Wien u.a.: Springer, 79–96.

Iwabuchi, Kōichi

2004 „How ‚Japanese‘ is Pokémon?“, Joseph Tobin (Hg.): *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durham u.a.: Duke University Press, 53–79.

Jpgames.de

2017 *Jpgames.de*. <http://jpgames.de> (28.02.2017).

Kaiser, Florian M.

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

Katsuno, Hirofumi und Jeffrey Maret

2004 „Localizing the Pokémon TV series for the American market“, Joseph Tobin (Hg.): *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durham u.a.: Duke University Press, 80–107.

Kringiel, Danny

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

Mae, Michiko

2013 „Nipponspiration als transkulturelle Grenzüberschreitung in der Kunst: Japonismus und japanische Populärkultur“, Mae Michiko (Hg.): *Nipponspiration: Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum*. Köln, Wien u.a.: Böhlau, 21-48.

Müller-Funk, Wolfgang

2016 *Theorien des Fremden: Eine Einführung*. Tübingen: A. Francke Verlag.

N. N.

2012 *OLD GAMERS HISTORY Vol. 1: Shimiyurēshon gēmu hen* OLD GAMERS HISTORY Vol. 1: シミュレーションゲーム編 [OLD GAMERS HISTORY Vol 1.: Ausgabe zu Simulationsspielen]. Tōkyō: Media Pal.

Noriega, Chon

1987 „Godzilla and the Japanese nightmare: When „Them!“ is U.S.“, *Cinema Journal* 27/1, 63–77.

O’Hagan, Minako

2013 *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Saitō, Akihiro サイトウアキヒロ

2007 *Gēmunikusu to wa nani ka: Nihon-hatsu, sekai kijun no monozukuri hōsoku* ゲームニクスとは何か。日本発、世界基準のものづくり法則 [Über Gamenics: Die Regeln der Erschaffung, die aus Japan stammen und zur weltweiten Grundlage wurden]. Tōkyō: Gentōsha.

2009 „Nihon bunka to nihon gēmu no yūisei ni tsuite“ 日本文化と日本ゲームの優位性について [Über die Überlegenheit der japanischen Kultur und der japanischen Computerspiele], *Journal of College of Image Arts and Sciences Ritsumeikan University* 立命館映像学 2, 17–31.

2013 *Bijinesu o kaeru ,gēmunikusu‘* ビジネスを変える「ゲームニクス」 [Die Gamenics, die das Business verändern], Tōkyō: Nikkei BP-sha.

Sakurai, Toshie 櫻井利江

2010 „Kontentsu bijinesu kenkyū: Gēmu sangyō ni okeru chosakuken keiyaku to gēmu shihatsu no kontentsu no maruchiyūsu“ コンテンツビジネス研究: ゲーム産業における著作権契約とゲーム始発のコンテンツのマルチユース (Contents business studies: Copyright agreement in the field of video game industry, and, multi-use of contents from video game software), *Patent* パテント 63/11, 56–60.

Seidl, Bernhard

2005 *Videospiele in Japan: Zur wirtschaftlichen, sozialen und alltagskulturellen Bedeutung von Bildschirmspielen*. Mag.-Arb., Universität Wien.

Solms, Wilhelm

1994 „Einfach phantastisch: Von der Wundererzählung zur Phantastischen Literatur“, Thomas LeBlanc und Wilhelm Solms (Hg.): *Fantastische Welten: Märchen, Mythen, Fantasy*. Regensburg: Röth, 9–22.

The Doors

1967 „People are strange“, *Strange days*. Hollywood: Sunset Sound Recorders. LP.

Tobin, Joseph

2004 „Conclusion: The rise and fall of the Pokémon empire“, Joseph Tobin (Hg.): *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durham u.a.: Duke University Press, 257–292.

Todorov, Tzvetan

1992 *Einführung in die fantastische Literatur*. Übers. v. Karin Kersten. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag [¹1970].

Wolf, Mark J. P.

2006 „Game Studies and beyond“, *Games and Culture* 1/1, 116–118.

Yoshida, Hiroshi 吉田寛

- 2013 „Naze ima bideogēmu kenkyū na no ka: Gurōbarizēshon to kankaku henyō no shiten kara“ なぜいまビデオゲーム研究なのか: グローバリゼーションと感覚変容の視点から [Videospielforschun – warum jetzt? Mit Blick auf die Globalisierung und einen Wandel der Wahrnehmung], *Ritsumeikan studies in language and culture* 立命館言語文化研究 24/2, 93–98.
- 2016 „Gēmu kenkyū no genzai: ‚Botsunyū‘ o meguru dōkō“ ゲーム研究の現在: 「没入」をめぐる動向 [Die Gegenwart der Game Studies: Der Trend um die ‚Immersion‘], *Asteion* アステイオン 84, 217–221.

Computerspielverzeichnis

Atari

1972 *Pong*. Sunnyvale: Atari. Arcade.

Bandai Namco Entertainment

2015 *Pokken: POKKÉN TOURNAMENT* ポッ拳: POKKÉN TOURNAMENT (dt.: Pokémon Tekken). Tōkyō: The Pokémon Company. Arcade, Wii U.

Bethesda Game Studios

2011 *Skyrim*. Rockville: Bethesda Softworks. PC, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One.

Bushnell, Nolan und Ted Dabney

1971 *Computer Space*. Mountain View: Nutting Associates. Arcade.

Capcom

1988 *Rokku man 2* ロックマン 2 (intl.: Mega Man 2). Ōsaka: Capcom. NES/Famicom.

2001– *Gyakuten saiban* 逆転裁判 (intl.: Ace Attorney). Ōsaka: Capcom.

FromSoftware

2011– *Dāku Souru* ダークソウル (intl.: Dark Souls). Tōkyō: Bandai Namco Games.

Higinbotham, William

1958 *Tennis for two*. Brookhaven: William Higinbotham. Analog-PC.

Konami

1994– *Tokimeki memoriaru* ときめきメモリアル [Tokimeki Memorial]. Ōsaka: Konami.

Level-5

2011 *Ni no kuni: Shiroki seihai no joō* 二ノ国: 白き聖灰の女王 (dt.: Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin). Tōkyō: Bandai Namco Games. PlayStation 3.

Media Molecule

2008 *LittleBigPlanet*. Tōkyō: Sony Computer Entertainment. PlayStation 3.

Mojang

2011 *Minecraft*. Stockholm: Mojang. PC, Smartphone, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Wii U.

Namco

1980 *Pakku man* パックマン (intl.: Pac-Man). Tōkyō: Namco. Arcade.

Nintendo

1981– *Donkey Kong* ドンキーコング. Kyōto: Nintendo.

1985– *Super Mario Brothers* スーパーマリオブラザーズ (intl.: Super Mario Bros.). Kyōto: Nintendo.

1998 *Zeruda no densetsu: Toki no ocarina* ゼルダの伝説: 時のオカリナ (intl.: The legend of Zelda: Ocarina of time). Kyōto: Nintendo. Nintendo 64.

2015 *Super Mario Maker* スーパーマリオメーカー. Kyōto: Nintendo. Wii U.

2015 *Fire Emblem: if* ファイアーエムブレム: if (intl.: *Fire Emblem: Fates*). Kyōto: Nintendo. Nintendo 3DS.

Russell, Steve

1962 *Spacewar!* Massachusetts: Steve Russell. PDP-1.

Sonic Team

1991– *Sonic the hedgehog* ソニックザヘッジホッグ. Tōkyō: Sega.

Square Product Development Division 1

2003 *Final Fantasy X-2* ファイナルファンタジー X-2. Tōkyō: Square. PlayStation 2.

Supermassive Games

2015 *Until dawn*. Tōkyō: Sony Computer Entertainment. PlayStation 4.

Taito

1978 *Space Invaders* スペースインベーダー. Tōkyō: Taito. Arcade.

Primärquellen

Intelligent Systems

- 2005 *Faiā Emuburemu: Sōen no kiseki* ファイアーエムブレム蒼炎の軌跡 (intl.: Fire Emblem: Path of radiance). Kyōto: Nintendo. GameCube.
- 2007 *Faiā Emuburemu: Akatsuki no megami* ファイアーエムブレム暁の女神 (intl.: Fire Emblem: Radiant dawn). Kyōto: Nintendo. Wii.

Namco Tales Studio

- 2013 *Teiruzu obu shinfonia: Yunizonanto pakku* テイルズオブシンフォニア: ユニゾンアントパック [Tales of Symphonia: Unisonant Pack]. Tōkyō: Bandai Namco. PlayStation 3^[1]2003, Namco, GameCube].

Nintendo

- 2015 *Zeruda no densetsu: Mujura no kamen 3D* ゼルダの伝説: ムジュラの仮面 3D (intl.: The legend of Zelda: Majora's Mask 3D). Kyōto: Nintendo. Nintendo 3DS^[1]2000, Nintendo 64].

Anhang 1 – Fragenkatalog

Leitfragen

Wie reflektieren die Spiele über das ‚Fremde‘ und nehmen am Diskurs darüber teil?

Welche Mittel ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ zu konstruieren können identifiziert werden? In welchem Verhältnis stehen beide Seiten zu einander?

Welches Setting geben die Spiele vor, und wie werden die Spielenden darin positioniert?

Wie werden ‚fremde‘ Figuren und Gruppen als solche erkennbar gemacht? Wie werden die Begegnungen mit diesen dargestellt und bewertet? Werden Bezüge zu realistischen Themen hergestellt?

Verändert sich das Verhältnis während dem Spielverlauf und wenn ja, wie? Welche Rolle erfüllen in dieser Hinsicht die Avatare/ProtagonistInnen/Spielenden?

Fragen an die Inhalte der Spiele auf verschiedenen Ebenen

Narrativistische Fragen

Welche Erzählperspektive kommt zum Einsatz?

Hat das Spiel eine Abschnittsstruktur (in Form von z.B. Kapiteln)?

Wie wird das ‚Fremde‘ innerhalb des erzählerischen Kontexts positioniert? Gibt es eine Vorgeschichte zu der tatsächlichen Handlung?

Wie lässt sich das Verhältnis zwischen ‚Eigenem‘ und ‚Fremdem‘ beschreiben? Wie wird die Erzählung diesbezüglich abgeschlossen?

Ist die Spielerzählung linear oder offen angelegt? Welche Wegstrukturen gibt es?

Kann man den Standpunkt gegenüber dem ‚Fremden‘ als eine der Motivationen der sich gegenüberstehenden Parteien, die zu Konflikten führen, beschreiben?

Bleiben Teile der Erzählung offen und wird Platz für eigene Vorstellungen geschaffen?

Ergeben sich die zulässigen Umgangsformen mit dem ‚Fremden‘ aus dem narrativen Rahmen des Spiels?

Cyberdramatische Fragen

Hat der Avatar eine ausgeprägte Persönlichkeit oder kann man eigene Vorstellungen auf ihn projizieren? Hat der Avatar eine persönliche Meinung zum ‚Fremden‘, und wenn ja, welche?

Welche Identität nimmt man mit dem Avatar an? Welche Handlungsmöglichkeiten werden einem gegeben? Inwiefern wird dadurch mitbestimmt, was für einen Charakter der Avatar hat?

Kann man dem Avatar eine Gesinnung geben?

Durchleben der Avatar oder die ProtagonistInnen Konflikte durch die Begegnung mit dem ‚Fremden‘? Wenn ja, welche?

Wie werden Informationen über das ‚Fremde‘ durch den Avatar oder die ProtagonistInnen verarbeitet? Wie beschreiben sie das ‚Fremde‘ oder ‚Eigene‘? Wie treten sie mit ihm in Kontakt?

Entwickeln die Figuren im Verlauf der Handlung ihre Denkweisen über das ‚Fremde‘ weiter? Wenn ja, wie?

Was sind die Ziele der Charaktere? Gibt es Ziele, die mit dem ‚Fremden‘ zu tun haben? Sind dies Haupt- oder Nebenziele?

Gehört der Antagonist zum ‚Fremden‘? Wenn nicht, wie ist er dem ‚Fremden‘ gegenüber eingestellt? Ist das ‚Fremde‘ mit dem ‚Gegnerischen‘ gleichzusetzen?

Wie wird das ‚Fremde‘ oder das ‚Eigene‘ in Dialogen beschrieben? Welche Figuren übernehmen die Beschreibung?

Welche Bezeichnungen sind für das ‚Fremde‘ oder das ‚Eigene‘ üblich?

Werden Feindbilder oder Konzepte von Heimat geschaffen? Wenn ja, wie? Sind diese Bilder veränderlich oder bis zum Ende des Spiels festgelegt?

Wird das ‚Fremde‘ mit der Zeit aufgelöst? Wird es dem ‚Eigenen‘, dem ‚Anderen‘ oder dem ‚Gegnerischen‘ angenähert?

Wie wird das virtuelle Bühnenbild verwendet, um visuelle Kontexte für das ‚Fremde‘ oder das ‚Eigene‘ zu erschaffen (z.B. Wappen, Hintergrundbilder, Gestaltung des dreidimensionalen Raumes)?

Wird der Unterschied von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ auch durch unterschiedliches Aussehen, Kampfstile oder Sprachstile der Figuren definiert? Gibt es Text, der für SpielerInnen prinzipiell unverständlich bleibt?

Trägt das User-Interface zur Einteilung in ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ bei? Wenn ja, wie?

Filmanalytische Fragen

Werden Areale, Objekte oder Figuren durch Musik und Soundeffekte charakterisiert?

Beschreibt die Musik, ob die SpielerInnen etwas richtig oder falsch gemacht haben oder wer Freund und wer Feind ist?

Falls es Synchronisationen gibt: Unterscheiden sich die Stimmen des ‚Fremden‘ und des ‚Eigenen‘?

Was vermitteln die Intro-Cutscene oder die Einleitung über die Beschreibung des ‚Fremden‘ im Spiel?

Welche Funktionen haben Cutscenes?

Wird das ‚Fremde‘ oder das ‚Eigene‘ in Cutscenes beschrieben?

Architektonische Fragen

Welche räumliche Darstellungsweise wurde gewählt?

Was ist das räumliche Setting des Spiels? Unterscheiden sich Levels in der ‚Fremde‘ von Levels in der ‚Heimat‘?

Wie bewegen sich die Spielenden durch die Spielwelt?

Gibt es geheime Orte, die zusätzliche Ziele ermöglichen? Wie häufig werden dadurch Nebenstränge freigelegt, in denen das ‚Fremde‘ thematisiert wird?

Unterstreicht die Gestaltung der Levels die Beschreibungen von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘?

Welche Schlussfolgerungen können daraus auf das Verhältnis gezogen werden?

Werden durch die Spielarchitektur Charaktereigenschaften von Figuren oder Gruppen beschrieben?

Ludologische Fragen

Welchem Genre kann das Spiel zugeordnet werden? Wird die Beschreibung von ‚Fremdem‘ und ‚Eigenem‘ durch das Genre mitbestimmt?

Welche Regeln hat das Spiel? Unterscheiden sich diese nach Figur oder Gruppierung?

Welche Spielziele gibt das Spiel vor? Wird darin das ‚Fremde‘ thematisiert? Was ist das Hauptziel? In welcher Beziehung stehen die Ziele zueinander?

Sind die Spielziele mit den persönlichen Zielen des Avatars gleichzusetzen?

Welcher Spielkonflikt wird vorgegeben? Deckt sich dieser mit den Konflikten, die narrativ mit dem ‚Fremden‘ beschrieben werden?

Lernbezogene Fragen

Welche Motivationen bietet das Spiel an, damit die Ziele erfüllt werden?

Wie werden Handlungen vom Spiel belohnt oder bestraft? Welche Belohnungen kommen zum Einsatz?

Fragen zur Interaktivität

Kann die Geschichte durch die Spielenden verändert werden? Wenn ja, welche Teile und auf welcher Ebene? Ist es möglich, die Begegnung oder den Umgang mit dem ‚Fremden‘ zu beeinflussen?

Inwiefern können die Spielenden bei Fremdbegegnungen mit dem Spiel interagieren? Wie viele Wahlmöglichkeiten stehen zur Verfügung? Wie groß ist der Einfluss der Aktionen auf die Handlung?

Können Teile des Spiels übersprungen werden?

Können Teile der Erzählung auch von den SpielerInnen selbst entdeckt werden oder werden sie passiv aufgenommen? Kann eine Fremdbegegnung bewusst durch die SpielerInnen herbeigeführt werden?

Gibt es Momente im Spiel, wo der Grad der Interaktivität auf ein Minimum eingeschränkt wird?

Wenn ja, wann ist dies der Fall?

Anhang 2 – Protokoll *Fire Emblem: Sōen no kiseki*

ファイアーエムブレム: 蒼炎の軌跡 (<i>Fire Emblem: Sōen no kiseki</i> , „Fire Emblem: Die Spuren der blauen Flamme“)			
Sequenzen			
Kapitel-Nr.	Kapitel-Name	Handlung	Besonderheiten
A	傭兵 (<i>Yōhei</i> , „Söldner“)	Ike trainiert mit Grail und wird anschließend in die Grail-Söldnertruppe aufgenommen.	-
1	初陣 (<i>Uijin</i> , „Der erste Feldzug“)	Grail und Tiamato besprechen die Taktik gegen eine Bande Räuber.	-
		Ike ist nervös, wird aber von seinen KameradInnen aufgemuntert.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Räuber Siegbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: Häuser besuchen Festgelegte Figuren: Ike, Tiamato, Oscar, Bōre Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl	-
		Ike wird nach dem Kampf gelobt und sie kehren heim.	je nachdem, ob Figuren verloren wurden
2	救出 (<i>Kyūshutsu</i> , „Die Rettung“)	Die Söldnertruppe erhält einen Erpresserbrief von den Räufern, die Mist und Yofa aus Rache gefangen halten.	-
		Ike widersetzt sich Tiamatos Befehl und geht mit Oscar, Bōre und Kilroy schon vor.	je nachdem, ob Figuren verloren wurden
		Kampf: Ike und Freunde gegen Räuber Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike, Oscar, Kilroy, Bōre Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl Während dem Kampf kommt Tiamato nach	-
		Mist und Yofa werden von den Räufern bedroht, als Shinon und Gatley zur Hilfe kommen. Die Rettung glückt und alle kehren nach Hause zurück.	-
3	海賊討伐 (<i>Kaizoku tōbatsu</i> , „Die Unterdrückung der Piraten“)	Nachspiel für Ike und seine Freunde: Jeder will die anderen schützen und die Verantwortung übernehmen. Grail bestraft sie und erteilt ihnen auch einen neuen Auftrag.	je nachdem, ob Figuren verloren wurden
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Piraten Siegbedingungen: Gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: Häuser besuchen, mit Mascha sprechen Festgelegte Figuren: Ike, Tiamato, Shinon, Gatley Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl Während dem Kampf erscheint Mascha	-

		Der Auftraggeber zeigt sich dankbar. Tiamato, Shinon, Gatley und Ike diskutieren über den Wert ihrer Arbeit, für die sie keine Ränge oder Ruhm erhalten. Ike und Tiamato sind trotzdem stolz, der Gruppe anzugehören.	je nachdem, ob Figuren verloren wurden
4	街道の戦い (Gaidō no tatakai, „Der Kampf auf der Landstraße“)	Senerio kehrt aus der Hauptstadt zurück und erzählt, dass Dein die Hauptstadt von Kurimia angegriffen hat.	-
		Es wird darüber diskutiert, wen man unterstützen sollte. Grail befiehlt Ike, in der Hauptstadt nach dem Rechten zu sehen. Ike erhält sein erstes eigenes Schwert.	-
		Ikes Trupp stößt auf tote Soldaten der königlichen Armee von Kurimia und trifft auf das Heer von Dein, von dem sie angegriffen werden.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Dein-Heer Siegbedingungen: Gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike, Tiamato, Shinon, Gatley, Senerio, Kilroy (Oscar und Böre dürfen nicht ausgewählt werden) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl	-
		Die Gruppe findet Erinshia bewusstlos im Wald und nimmt sie mit.	-
5	脱出 (Dasshutsu, „Die Flucht“)	Erinshia erwacht und erzählt, dass sie die geheim gehaltene Prinzessin von Kurimia ist. Sie bittet um Geleit nach Garia und Schutz vor Ashunādo.	-
		Die Festung Grail wird von Dein-Soldaten umzingelt. Grail entscheidet, Erinshia zu beschützen.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Dein-Heer Siegbedingungen: 6 Runden lang verteidigen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, Verteidigungspunkt wird vom Gegner besetzt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike, Tiamato, Shinon, Gatley, Senerio, Oscar, Böre, Kilroy Bonus-EXP: keine	-
		Das Dein-Heer zieht sich zurück, die Grail-Söldnertruppe bereitet sich auf die Flucht vor.	-
		Mist zeigt Erinshia ihr Medaillon, das plötzlich zu leuchten begonnen hat.	-
		Auf Deins Seite wird der gegnerische Befehlshaber bzw. einer der Überlebenden hingerichtet. Praha und Ina besprechen die weitere Vorgehensweise.	je nachdem, ob der Befehlshaber besiegt wurde oder nicht
		Die politischen Umstände des Kontinents werden zusammengefasst.	-
6	陽動作戦 (Yōdō sakusen, „Ablenkungsmanöver“)	Die Grail-Söldnertruppe wandert durch den Wald, der zur Grenze von Garia führt. Dabei erzählen Shinon und Senerio Ike von „Halbmonstern“, die dort angeblich leben.	je nachdem, ob Figuren verloren wurden
		Nachdem sich die Gruppe zur Sicherheit aufgeteilt hat, wird der Teil mit Ike und Erinshia angegriffen.	-
		Kampf: Ikes Gruppe gegen Dein-Heer Siegbedingungen: Flucht Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike, Tiamato, Senerio, Oscar, Böre, Kilroy (Gatley und Shinon sind im anderen Team) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + für jeden geflohenen Charakter	-

		Da der zweite Teil der Gruppe nicht nachkommt, geht Ike zurück, um nachzusehen.	-
7	漆黒の魔手 (<i>Shikkoku no mashi</i> , „Die pechschwarze Hand des Teufels“)	Nachdem sie die zweite Hälfte nicht finden können, wird Ikes Gruppe von Dein-Soldaten umzingelt.	-
		Kampf: Ikes Gruppe gegen Dein-Heer Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: Mit Wayu sprechen, Schatztruhen Festgelegte Figuren: Ike, Tiamato, Senerio, Oscar, Böre, Kilroy (Gatley und Shinon sind im anderen Team) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl Während dem Kampf erscheinen Wayu, Praha und Grail. Praha und Grail ziehen sich zum Kämpfen an einen anderen Ort zurück	-
		Ike folgt Grail und Praha. Grail und Ike werden von Dein-Soldaten eingekesselt, als ihnen Rai mit einem Raguzu-Heer zur Hilfe kommt. Der pechschwarze Ritter erscheint und befiehlt Praha den Rückzug.	-
		Rai und Ike stellen sich vor. Er erzählt, dass Kurimia besiegt ist und will Erinshia zum König von Garia bringen.	-
		Ike folgt Grail, als dieser nachts noch ausgeht. Sie unterhalten sich, bis Grail Ike energisch wegschickt. Ike tut, als würde er weggehen, folgt ihm aber weiter.	-
		Grail kämpft gegen den pechschwarzen Ritter, seinen ehemaligen Schüler, und wird tödlich verwundet.	-
		Der Ritter verlangt etwas von Grail. Raguzu kommen dazu und der Ritter verschwindet. Ike trägt Grail zurück zu ihrem Unterschlupf. Grail stirbt in Ikes Armen.	-
8	絶望そして希望 (<i>Zetsubō soshite kibō</i> , „Verzweiflung und Hoffnung“)	Die Söldnertruppe trauert um Grail. Ike wird neuer Anführer, Shinon und Gatley verlassen deshalb die Truppe.	je nachdem, ob Figuren verloren wurden
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Händler; ??? (=Tiamato); Yofa; Böre; Kilroy	besagte Figuren sind nicht verloren
		Das Dein-Heer umzingelt den Stützpunkt, trotz Ausweglosigkeit will Ike kämpfen.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Dein-Heer Siegbedingungen: 8 Runden lang verteidigen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, Verteidigungspunkt wird vom Gegner besetzt Nebenaufgaben: mit Irēsu sprechen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: keine	-
		Die Gruppe wird von Raguzu gerettet. Ike trifft Rēte und Moody und lernt den Begriff Beoku. Senerio nennt die beiden „Halbmonster“ und es kommt zum Streit, den Ike beendet.	-
9	ガリアにて (<i>Garia nite</i> , „Nach Garia“)	(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Senerio; Mist; Oscar; Wayu; Moody	besagte Figuren sind nicht verloren
		Ike erfährt, dass Tiamato, Grail und er schon einmal in Garia waren.	-
		Rēte und Moody streiten über die Behandlung von Beoku. Ike schlichtet den Streit.	-

		<p>Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Dein-Heer Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: mit Mascha sprechen, Häuser besuchen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl Während dem Kampf erscheinen Mist, Yofa, Rēte, Moody, Mascha</p>	-
		Ike erfährt von Kainegisu, dass er in Garia aufgewachsen ist und wird gebeten, Erinshia nach Begunion zu begleiten.	-
10	捕虜開放 (Horyo kaihō, „Befreiung der Gefangenen“)	Rai und Ike unterhalten sich über die Begriffe Beoku und Ningen. Rēte und Moody schließen sich Ikes Truppe auf Befehl von Kainegisu an.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Soldat; Mascha; Rēte	besagte Figuren sind nicht verloren
		Begunion und seinen Beziehungen zu anderen Ländern werden beschrieben.	-
		Die Söldnertruppe beschließt, ein Gefangenenlager von Dein anzugreifen, um die Gefangenen zu rekrutieren. Volker erscheint mit Informationen für Grail und kann (optional) angeheuert werden.	Entscheidung: Rekrutierung Volker
		<p>Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Dein-Heer Siegbedingungen: Flucht Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: Gefangene befreien (Chapp, Nefenī, Kevin, Seferan), Schatztruhen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + für jeden befreiten Charakter + für eine unentdeckte Befreiungsaktion</p>	-
		Die befreiten Gefangenen schließen sich an (außer Seferan), Erinshia freut sich, dass Soldaten aus Kurimia überlebt haben.	besagte Figuren wurden befreit
11	流れる血の色は (Nagareru chi no iro wa, „Die Farbe von fließendem Blut“)	Die Gruppe erreicht einen Hafen, von dem aus sie mit einem Schiff nach Begunion reisen will. Ike wundert sich über die Stimmung in der Stadt, die pro-Dein und kontra-Raguzu ausfällt. Rai kümmert sich um die Beschaffung eines Schiffes.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Händler; geheimnisvoller Mann; Erinshia; Kevin; Chapp; Nefenī	besagte Figuren sind nicht verloren
		Rai hat ein Schiff von Nāshiru beschafft. Dein besetzt die Stadt und sucht nach der Truppe, wobei sie von der Bürgerwehr unterstützt werden. Rai wird als Raguzu enttarnt und angegriffen. Ike eilt ihm zu Hilfe, obwohl Rēte und Moody versuchen, ihn aufzuhalten.	-
		<p>Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Dein-Heer und Bürgerwehr Siegbedingungen: Erreichen eines bestimmten Punktes Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: Häuser besuchen, mit Tsuihāku sprechen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Anzahl der überlebenden Bürgerwehr-Mitglieder Während dem Kampf erscheinen Tsuihāku, Jill, Hāru und der schwarze Ritter</p>	-

		Der schwarze Ritter stellt sich der Söldnertruppe in den Weg. Rai greift ihn an, aber seine Angriffe wirken nicht. Seferan kommt hinzu und der schwarze Ritter zieht sich zurück. Jill verfolgt die Söldnertruppe. Seferan befiehlt dem Heer von Dein, sich zurückzuziehen.	besagte Figuren sind nicht verloren
		Dein schikaniert die Bevölkerung der Stadt.	-
		Die Söldnertruppe hat es auf das Schiff geschafft.	-
		Rai unterhält sich im Wald mit Jifuka darüber, dass auch ein Aufpasser mit an Bord ist.	-
		Ashunādo und der schwarze Ritter unterhalten sich über einen Maulwurf, den sie in die Söldnertruppe eingeschleust haben, und über die weitere Vorgehensweise.	-
12	異邦の領域 (<i>Ihō no ryōiki</i> , „Fremdes Territorium“)	Beschreibung der Länder Fenikusu und Kiruvasu	-
		Mist, Ike und Nāshiru unterhalten sich über die Raguzu und über die Schwierigkeit eines friedlichen Zusammenlebens.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: rätselhafter Junge (=Saza); Volker; Tsuihāku; Irēsu	besagte Figuren sind nicht verloren
		Das Schiff läuft auf Stein und wird von den Krähen von Kiruvasu angegriffen.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Krähen von Kiruvasu Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: mit Jill sprechen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl Während dem Kampf erscheint Jill	-
		Das Schiff ist in Gorudoa: Kurt Nāga veranlasst, dass das Schiff wieder ins Wasser bewegt wird und versorgen sie mit Proviant.	-
		Ike, Erinshia und Nāshiru unterhalten sich darüber, dass es 'gute' und 'böse' Beoku bzw. Raguzu gibt und das immer von der eigenen Perspektive abhängt.	-
13	風は導く (<i>Kaze wa michibiku</i> , „Der Wind zeigt den Weg“)	(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Junge; Frau; Jill; drei Brüder (Oscar, Bōre, Yofa)	besagte Figuren sind nicht verloren
		Begunion schickt Tanis, um ein Treffen zwischen Erinshia und Sanaki auszuhandeln. Sanakis Schiff wird unterdessen von den Krähen angegriffen. Ike beschließt, zu helfen.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Krähen von Kiruvasu und Dein-Heer Siegbedingungen: 10 Runden lang verteidigen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, Verteidigungspunkt wird vom Gegner eingenommen Nebenaufgabe: mit Stella und Gatley sprechen, Schatztruhen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: ohne Ausfall des eigenen Trupps gelöst Während dem Kampf erscheinen Tibān, Yanafu und Uruki	-
		Die Söldnertruppe ist sich nicht bewusst darüber, dass sie von Dein angegriffen wurden. Sie begegnet Sanaki und begibt sich mit ihr in die Hauptstadt von Begunion.	-
14		Beschreibung von Begunion und seinem politischen System sowie seiner religiösen Bedeutung	-

		Erinshia wird am Hof von Sanaki empfangen. Ike kommt mit dem Humor der Adligen nicht zurecht und ist recht aufbrausend. Seferan wird als Ministerpräsident von Begunion vorgestellt.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Diener; Gatley; Stella; Mascha	besagte Figuren sind nicht verloren
		Ike übernimmt einen Auftrag von Sanaki und kämpft (unwissentlich) gegen eine Gruppe Sklavenhändler.	-
	試練 (Shiren, „Die Prüfung“)	Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Sklavenhändler und <i>narisokonai</i> Siegbedingungen: Gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: Häuser besuchen, mit Makarov sprechen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl Während dem Kampf erscheint Makarov	-
		Ike bringt die Ware der Händler zu Sanaki, aber niemand erklärt ihm, um was es sich handelt.	-
		Die Raguzu aus Garia, Gorudoa, Fenikusu und Kirvasu versammeln sich in Gorudoa.	-
		Kainegisu, Degin Hanzā, Tibān, Ryushion und Nesara unterhalten sich über die weitere Vorgehensweise der Raguzu: Ein großer Kampf soll verhindert werden.	-
15	辺境の獣 (Henkyō no kemono, „Bestien aus dem Grenzland“)	Ryushion besucht Nesara und diskutiert mit ihm über sein Verhalten. Oliver kommt dazu und handelt mit Nesara etwas aus.	-
		Die Söldnertruppe wird ungeduldig, weil sie keine Informationen von Begunion erhalten. Tiamato, Mist und Ike unterhalten sich über das Ständesystem unter Beoku.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Diener; Sigrun; Makarov	besagte Figuren sind nicht verloren
		Die Söldnertruppe nimmt den Auftrag an, eine Horde Diebe zu stellen, unter denen sich auch Raguzu befinden.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Diebe Siegbedingungen: Gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: Sönbaruke und Items im Sand finden Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + lebende gegnerische Figuren (Extrapunkte, wenn alle noch leben)	-
		Ike unterhält sich mit den Dieben, die vom Ältestenrat als solche beschuldigt wurden, obwohl sie sich eigentlich für die endgültige Abschaffung der Sklaverei einsetzen. Ike erfährt erstmals von der Sklaverei in Begunion.	-
		Nesara zeigt Ryushion die Wälder von Serinosu und verkauft ihn anschließend an Oliver.	-
16	ベグニオンの贖罪 (Begunion no shokuzai, „Begunions Wiedergutmachung“)	Ryushion wird von Oliver gefangen genommen.	-
		Ike bringt Topakku und Sanaki zusammen. Sanaki verspricht Unterstützung für Kurimia, wenn Ike ihr hilft, der Sklaverei ein Ende zu setzen	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Muwarimu, Sönbaruke	besagte Figuren sind nicht verloren

		Die Söldnertruppe dringt in Olivers Villa ein, um nach Beweisen zu suchen. Mist findet Ryushion. Oliver möchte das vertuschen und greift an.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Olivers Truppen Siegbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: mit Darahau sprechen, Schatztruhen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl	-
		Ryushion wird von Oliver verletzt und kann entkommen, nachdem er Ike gegenüber eine Anspielung auf das Massaker gemacht hat.	-
		Ike verlangt ein Treffen mit Sanaki. Sie und Nāshiru erzählen, was beim Massaker passiert ist. Sanaki will sich für die Verbrechen ihres Volkes entschuldigen. Sie bittet Ike, Ryushion zu suchen und ihn zum Gespräch zu überzeugen.	-
17	黎明 (Reimei, „Morgendämmerung“)	Tibān erfährt, dass Ryushion in Schwierigkeiten ist und begibt sich zum Wald von Serinosu, in den Ryushion von Beoku verfolgt wurde.	-
		Die Söldnertruppe macht sich zum Wald auf, um Ryushion zu finden.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Diener; Jill; Darahau	besagte Figuren sind nicht verloren
		Area 1: Oliver und Ike kommen im Wald an.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Truppen von Oliver Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl (für das gesamte Kapitel) Nach dem Kampf kann Unterstützung angefordert und das Team vergrößert werden	-
		Rēte, Moody und Mist hören einen Klang wie von einer Glocke. Nāshiru erklärt, dass es die Fähigkeit der Reiher ist, Lieder zu singen und sie dem Prinzip der Ordnung angehören.	besagte Figuren sind im Team/nicht verloren
		Tibān, Yanafu und Uruki betreten den Wald und hören den Klang auch. Sie suchen nach Ryushion.	-
		Ryushion ist wütend darüber, dass Menschen den Wald betreten haben und will das verbotene Lied singen, um sie zu vernichten.	-
		Area 2: Die Grail-Söldnertruppe wird angegriffen.	-
		Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Truppen von Oliver Siegbedingungen: Erreichen eines bestimmten Punktes Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: s. Area 1 Nach dem Kampf kann Unterstützung angefordert und das Team vergrößert werden	-
		Die Söldnertruppe kommt bei einer Ruine an.	-

		<p>Area 3: Nāshiru findet Liane, als Ike sie erschreckt verliert sie das Bewusstsein. Als Oliver erscheint, bringt Ike sie in Sicherheit und es kommt zum Kampf.</p>	-
		<p>Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Truppen von Oliver Siegbedingungen: 10 Runden überleben Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: s. Area 1 Nach dem Kampf kann Unterstützung angefordert und das Team vergrößert werden</p>	-
		Oliver zieht seine Truppen zurück.	-
		Ryushion und Tibān stoßen aufeinander. Tibān versucht, Ryushion aufzuhalten. Sie beschließen, nach Fenikusu zurückzukehren.	-
		Area 4: Die Söldnertruppe holt Oliver ein.	-
		<p>Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Truppen von Oliver Siegbedingungen: Gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: s. Area 1 Während dem Kampf erscheinen Tibān, Yanafu, Uruki und Ryushion</p>	-
		Ike und die Raguzu stellen sich einander vor. Ike bringt sie zu Sanaki am Eingang des Waldes, wo sie auf die Knie fällt und sich entschuldigt. Ryushion nimmt die Entschuldigung an und verwendet erstmals das Wort „Beoku“. Er lädt alle zu einer Zeremonie ein.	-
		Ryushion und Liane singen an einem Altar ein Lied, das dem Lied, das Mist immer singt, ähnelt. Der Wald wird wiedergeboren.	-
		Der Effekt des Liedes begeistert alle und Nāshiru betont, dass nun eine Verbindung zwischen Raguzu und Beoku besteht.	-
18	<p>クリミア軍進撃 (Kurimia-gun shingeki, „Der Vorstoß des Heers von Kurimia“)</p>	Sanaki teilt ihre Truppen mit Kurimia. Damit Ike diese befehligen kann, schlägt Erinshia ihn zum Ritter.	-
		Beschreibung der Ereignisse in Begunion	-
		Ashunādo und der schwarze Ritter unterhalten sich über die Informationen, die sie vom Maulwurf erhalten haben.	-
		Ike und Tanis unterhalten sich über die Drachenritter von Dein.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Soldat; Tanis; Topakku	besagte Figuren sind nicht verloren
		Ryushion schließt sich (optional) der Söldnertruppe an.	Entscheidung: Rekrutierung Ryushion

		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Krähen von Kirivasu und Dein-Heer Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: mit Shinon sprechen, Schatztruhen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl</p>	-
		Nāshiru berichtet, dass Garia gegen Dein kämpft.	-
		Nesara will Dein Verstärkung schicken.	-
		Senerio beschuldigt Nāshiru, der Maulwurf zu sein.	-
19	<p>託されしもの (Takusareshimono, „Etwas Anvertrautes“)</p>	Zusammenfassung der Ereignisse	-
		Nesara und Praha planen die weitere Vorgehensweise.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Jill; Yanafu; Uruki; drei Brüder	besagte Figuren sind nicht verloren
		Ikes Trupp plant die weitere Vorgehensweise.	-
		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Krähen von Kirivasu und Dein-Heer Siegbedingungen: Gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: mit Nesara sprechen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte für den Rückzug der Krähen Nach einem Gespräch zwischen Nesara und Ryushion ziehen sich die Krähen zurück. Haben alle Krähen überlebt, erhält man ein Item.</p>	-
		Nesaras Truppen ziehen sich zurück.	-
		Praha plant, Rache an Kirivasu zu nehmen.	-
		Volker klärt Ike über das Medaillon und die Todesumstände seiner Mutter auf. Volker schließt sich (optional) der Truppe an.	Entscheidung: Rekrutierung Volker
20	<p>ダルレカの攻防 (Darureka no kōbō, „Der Kampf um Darureka“)</p>	Beschreibung des Klimas in Dein	-
		Das Medaillon wird gestohlen.	-
		Praha befiehlt Jills Vater, die Söldnertruppe unter allen Umständen aufzuhalten.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: rätselhafte Frau (= Kariru); Ryushion	besagte Figuren sind nicht verloren
		Die Söldnertruppe sieht, dass Dein die Schleuse eines Damms geöffnet und ein Dorf unter Wasser gesetzt hat, um das Heer von Kurimia aufzuhalten. Ike beschließt, die Schleusen wieder zu schließen.	-

		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Dein-Heer Siegesbedingungen: Innerhalb von 20 Runden besetzen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, die 21 Runde beginnt ohne Besetzung Nebenaufgabe: Häuser besuchen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl Hāru ist auf der gegnerischen Seite; während dem Kampf unterhält er sich mit Jills Vater darüber, warum sie von Begunion nach Dein ausgewandert sind</p>	-
		Ike befiehlt, einen Teil des Proviantes an die Menschen im beschädigten Dorf zu verteilen.	-
		Ina und Praha unterhalten sich über die weitere Vorgehensweise. Nāshiru kommt bei ihnen an und überreicht Ina das Medaillon.	-
21	王なき王都 (<i>Ō-naki ōto</i> , „Eine Königsstadt ohne König“)	Zusammenfassung der Ereignisse; Ikes Heer ist für die Bevölkerung Deins ein einfallender Aggressor.	-
		Ina bleibt in der Hauptstadt, um sie zu verteidigen. Sie unterhält sich mit den Soldaten darüber, dass Ashunādo wohl nicht zurückkehren wird um sie zu schützen.	-
		Ike plant die weitere Vorgehensweise.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Flüchtlinge; Mist	besagte Figuren sind nicht verloren
		Das Heer von Kurimia erreicht die Hauptstadt. Ina verwandelt sich in einen Drachen. Die Stadttore werden hinter dem Heer geschlossen.	-
		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Dein-Heer Siegesbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: mit Tauronio sprechen, Schatztruhen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl</p>	-
		Nāshiru verhilft Ina zur Flucht. Er gesteht Ike seinen Verrat und wird eingesperrt. Er sagt Ike noch, dass er einen bestimmten Schrein aufsuchen soll.	-
Ashunādo wird über den Fall der Hauptstadt informiert. Der schwarze Ritter ist auf dem Weg nach Fenikusu, um Liane zu entführen. Ashunādo befiehlt, Ina zu töten.	-		
22	一人、歌う (<i>Hitori, utau</i> , „Gesang eines Einzelnen“)	Zusammenfassung der Ereignisse	-
		Mit Zerugiusu kommen neue Truppen aus Begunion an.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Junge; Saza	besagte Figuren sind nicht verloren
		Ike begibt sich mit einer kleinen Truppe zum Schrein. Hat man Ryushion in Kapitel 18 nicht mitgenommen, schließt er sich nun Ike an.	Ryushion schließt sich als nicht steuerbare Figur an, wenn man ihn noch nicht rekrutiert hat
		Dein plant eine Falle und verwendet die Priester als Schutzschilde - es kommt zum Kampf.	-

		<p>Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Soldaten von Dein und Priester des Schreins Siegesbedingungen: Gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: Schatztruhen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + pro überlebendem Priester Haben alle Priester überlebt, erhält man ein Item.</p>	-
		Die Priester bedanken sich für ihr Leben.	-
		Ryushion findet ein Zimmer, in dem seine ältere Schwester vor zwanzig Jahren eingesperrt war. Er entziffert, was sie auf die Wände geschrieben hat: Sie hat Ikes Mutter das Medaillon gegeben und das Lied beigebracht, mit dem sein Bann gebrochen werden kann. Nur wenn es eine Nachfahrin von Orutina singt, tritt der Effekt ein. Der Verdacht kommt auf, dass Ashunādo für das Massaker und den Diebstahl des Medaillons verantwortlich ist. Alle wollen gemeinsam gegen Ashunādo kämpfen.	-
23	<p>オルリベス大橋 (Oruribesu ōhashi, „Die große Brücke von Oruribesu“)</p>	Ike lässt Zerugiusu und seine Truppen in Dein zurück und macht sich nach Kurimia auf.	-
		Zusammenfassung der Ereignisse; das Heer von Kurimia erreicht die Grenze zwischen Dein und Kurimia.	-
		Ike und Erinshia unterhalten sich über das Gefühl, nach langer Zeit wieder nach Hause zu kommen, und wie einen eine solch lange Reise verändert. Rai kommt dazu und informiert sie, dass Garia sich Kurimia angeschlossen hat.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Senerio; Shinon	besagte Figuren sind nicht verloren
		Praha hat eine Falle vorbereitet.	-
		Rai erzählt, dass Nāshiru auch Garia mit Informationen versorgt hat und schließt sich Ike an.	-
		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Dein-Heer Siegesbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: mit Hāru sprechen, den Gruben im Level ausweichen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl</p>	-
		Erinshia begegnet Rukino, die ihr erzählt, dass sich allerorts Gefolgsleute versteckt gehalten haben und ihre Rückkehr unterstützen wollen.	-
		Nāshiru ist geflohen.	-
24	<p>戦場の再開 (Senjō no saikai, „Wiedersehen am Schlachtfeld“)</p>	Geoffrey und Ulysses bereiten Erinshias Ankunft vor.	-
		Das Heer macht sich auf den Weg zu der Burg, in der sich Geoffrey und Ulysses aufhalten.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (=Makarov und Mascha)	besagte Figuren sind nicht verloren
		Die Burg wird von Dein angegriffen.	-
		Erinshia will unbedingt eingreifen und es kommt zum Kampf.	-

		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Dein-Heer Siegesbedingungen: innerhalb von 15 Runden einen bestimmten Punkt erreichen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, die 16. Runde beginnt ohne Erreichen des Punktes Nebenaufgabe: Häuser besuchen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl Während dem Kampf erscheint der schwarze Ritter.</p>	-
		Erinshia, Rukino, Geoffrey und Ulysses treffen wieder zusammen. Sie schwören Erinshia die Treue und gehen vor ihr auf die Knie.	besagte Figuren sind nicht verloren
25	山岳を越えて (<i>Sangaku o koete</i> , „Über das Gebirge“)	Zusammenfassung der Ereignisse; die Heere von Garia und Kurimia sollen bald zusammentreffen.	-
		Liane wird vom pechschwarzen Ritter aus Fenikusu entführt.	-
		Ashunādo nimmt Liane entgegen und überlegt, wie weiterhin vorgegangen werden sollte.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Junge; Ulysses; rätselhafter Mann (=Rarugo)	besagte Figuren sind nicht verloren
		Das Heer von Kurimia stößt auf das Heer von Dein, das ein Zusammentreffen mit dem Heer von Garia verhindern will.	-
		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Dein-Heer Siegesbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl</p>	-
		Tibān rettet das Heer von Kurimia vor einem Hinterhalt, den Dein geplant hatte.	-
		Erinshia und Kainegisu treffen sich und sichern einander Unterstützung zu.	-
		Ike erzählt alles über das Medaillon und seine Eltern. Alle beschließen, dass das Medaillon zurückerlangt werden muss. Tibān erzählt, dass Liane entführt wurde.	-
26	激突 (<i>Gekitotsu</i> , „Kollision“)	Zusammenfassung der Ereignisse	-
		Ashunādo wird über den Zusammenschluss von Garia, Kurimia und Fenikusu informiert. Er schickt Beuforesu in den Kampf.	-
		Das Heer von Kurimia überlegt sich eine Taktik.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Soldat; Tibān	-
		Erinshia tritt dem Heer als Kämpferin bei. Senerio erzählt von Ashunādos Leibwache und dem pechschwarzen Ritter.	-
		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Dein-Heer Siegbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, Erinshia wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike, Erinshia Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl</p>	-

		Ashunādo schickt seine verbleibenden Truppen in die letzte noch stehende Festung und bleibt allein in der Hauptstadt.	-
27	宿命の刻 (<i>Shukumei no koku</i> , „Die Stunde des Schicksals“)	Zusammenfassung der Ereignisse	-
		Tibān berichtet Ike, dass der pechschwarze Ritter einen ganzen Trupp von ihnen besiegt hat, als sie die verbleibende Festung ausgespäht haben.	-
		(optionale) Gespräche im Stützpunkt: Tiamato	-
		Ike verlautbart, dass er den pechschwarzen Ritter selbst niederstrecken wird. Er unterhält sich mit Mist über ihre Eltern.	-
		Erinshia erzählt, wie wichtig ihr Ike und Mist geworden sind.	-
		Die gegnerische Seite bespricht die Taktik. Der pechschwarze Ritter begibt sich ins Innere der Festung.	-
		Kampf: Kurimia-Heer gegen Dein-Heer Siegesbedingungen: Erreichen eines bestimmten Punktes Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, Erinshia wird besiegt Nebenaufgaben: Schatztruhen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl	-
		Ike läuft in die Festung, um den Ritter zu stellen. Er kommt gerade rechtzeitig, um Inas Hinrichtung durch den pechschwarzen Ritter zu verhindern.	-
		Kampf: Ike und Mist gegen den pechschwarzen Ritter Siegesbedingungen: keine Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike, Mist Bonus-EXP: keine Kann man den Ritter nicht innerhalb von 5 Runden besiegen, kommt Nāshiru dazu, verhilft Ike und Ina zur Flucht und stirbt in der Festung.	-
		Der pechschwarze Ritter bleibt in der einstürzenden Festung zurück.	-
		Ike lernt Ina kennen und verträgt sich wieder mit Nāshiru.	ab hier: je nachdem, ob Nāshiru überlebt
28	歪んだ魔塔 (<i>Yuganda matō</i> , „Der verkommene Magieturm“)	Zusammenfassung der Ereignisse; die Entscheidung rückt immer näher.	-
		Ina erzählt vom Lianes Aufenthaltsort. Ike macht sich mit einem kleineren Trupp dorthin auf, um sie zu retten.	-
		(optionale) Gespräche im Stützpunkt: Heilige Pegasus-Ritter (=Mascha, Tanis, Erinshia)	besagte Figuren sind nicht verloren
		Izuka beschwert sich über die Richtlinien, die ihm in seiner Forschung auferlegt wurden.	-
		Ikes Trupp kommt beim Turm an, der die Raguzu irritiert. Ina erzählt, dass hier Experimente an Raguzu durchgeführt werden.	-
		Izuka bemerkt, dass Liane verschwunden ist und lässt <i>narisokonai</i> los, um sich gegen die Angreifenden zu verteidigen. Izuka flieht einstweilen.	-

		<p>Kampf: Grail-Söldnertruppe gegen Dein-Heer und <i>narisokonai</i> Siegesbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike (Erinshia ist nicht im Team) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl</p>	-
		Nesara stößt zur Truppe und übergibt Liane, die er während dem Kampf befreit hat. Die Gruppe macht im Turm eine Entdeckung, die nicht genauer beschrieben wird.	-
		Ike erzählt Erinshia von dem Bild, das sich ihnen im Turm darbot. Ina erklärt, dass Ashunādo die <i>narisokonai</i> benutzt hat, um die starken Leute, die er um sich versammelt, auszuwählen. Ina und Nāshiru schließen sich dem Heer von Kurimia an.	-
		Ein Soldat bedauert, dass es nach dem Krieg keine Aufstiegsmöglichkeiten mehr geben wird.	-
Z	帰還 (<i>Kikan</i> , „Heimkehr“)	Beschreibung der Situation, dass sich Ashunādo im Schloss von Kurimia verschanzt hält und nun der letzte Kampf gekommen ist	-
		(optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (=Nāshiru, Ina und Mist); Freunde (=Ike, Tibān und Ryushion); Freunde (=Jifuka, Moody, Rēte und Rai)	besagte Figuren sind nicht verloren
		Erinshia hält eine Rede vor ihren Truppen. Auch Ike hält (optional) eine Rede.	Entscheidung: Rede Ike
		Ashunādo ist siegessicher. Er erzählt seinem Berater, dass er seinen Vater und alle rechtmäßigen Erben ermordet hat und macht sich lächerlich über seinen Berater, der ihm dennoch zur Seite stehen will.	-
		<p>Kampf: Kurimia-Heer gegen Heer von Ashunādo Siegesbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, Erinshia wird besiegt Nebenaufgaben: keine Festgelegte Figuren: Ike, Nāshiru, Ina Bonus-EXP: keine Ashunādo kann nur von Ike besiegt werden Während dem Kampf ist es möglich, Unterstützung anzufordern und Tibān, Nesara oder Jifuka herbeizurufen. Nachdem Ashunādo das erste Mal besiegt wurde, berührt er das Medaillon und muss noch einmal besiegt werden.</p>	-
		Ina umarmt den Reitdrachen von Ashunādo, der sich als ihr Verlobter herausstellt. Liane und Ryushion singen ein Lied, das ihn aus seiner <i>narisokonai</i> -Form befreit und zurückverwandelt. Inas Verlobter stirbt in ihren Armen.	-
		Mist findet das Medaillon und übergibt es Ryushion und Liane.	-
Epilog	エピローグ („Epilog“)	Alle Beteiligten verabschieden sich von Ike.	je nachdem, wer überlebt hat
		Beschreibung, wie Kurimia befreit ist, wieder aufgebaut wird und Raguzu und Beoku nun zusammenarbeiten und -leben	-
		Ike und Mist erzählen Seferan von dem Lied, damit er es Sanaki ausrichtet. Tiamato holt Ike ab, da Erinshia nach ihm fragen lässt. Seferan sagt zu sich selbst, dass Ikes wahre Prüfung erst beginnt und die Saat des Krieges bereits ausgestreut wurde.	-

		Ike spricht Erinshia Mut zu und tritt mit ihr gemeinsam auf den Balkon von Schloss Kurimia hinaus. Eine Stimme erzählt, dass es eine der beliebtesten Sagengeschichten wurde, wie Ike und Erinshia das Land zurückerobert haben.	-
Abspann		Ending	-
		Als End-Bildschirm wird ein Tisch mit Karten gezeigt.	-
		Eine Statistik mit den besten KämpferInnen und die Rundenanzahl und Zeit, die für jedes Level benötigt wurde, wird angezeigt.	-
		Ab jetzt sind Extras im Hauptmenü auswählbar.	-

Filme		
Nummer	Name	Inhalt
Opening	Opening	Bilder vom Turm der Weisung in Begunion, Erinshia, der im Wald schlafenden Liane und der Raguzu-Versammlung in Gorudoa (ruhige Musik); Bilder von Ashunādo vor seinen Truppen, Ike vor seinen Truppen, Kampfsequenzen Tiamato, Senerio, Ike gegen den pechschwarzen Ritter (spannungserzeugende Musik); Bild vom zerstörten Wald von Serinosu (untermalt mit ruhigem Gesang); Bild von Ikes Söldnertruppe
1	追憶 (<i>Tsuioku</i> , „Erinnerung“)	Grail und Ike beim Training; Mist kommt dazu; Ike geht K.O. und träumt von seiner Mutter, die ein Lied für ihn singt; Ike erwacht und sieht Mist, die Blumen pflückt und dabei das Lied singt; ihr lächelndes Gesicht erinnert ihn an seine Mutter
2	炎の紋章 (<i>Honō no monshō</i> , „Das Flammen-Wappen“)	Das Medaillon in Mists Händen leuchtet
3	運命の一夜 (<i>Unmei no hitoya</i> , „Eine schicksalhafte Nacht“)	Ike läuft Grail durch den Wald nach; Grail und der pechschwarze Ritter kämpfen bei Vollmond; Ike erreicht die Lichtung und beobachtet den Kampf; der Ritter entwaffnet Grail; Grail ruft Ike zu, dass er nicht näher kommen soll; der Ritter wirft Grail ein Schwert zu, er soll mit voller Stärke kämpfen; Grail sagt, er hat mit seinem früheren Namen auch das Schwert aufgegeben und will mit der Axt weiterkämpfen; Grail erkennt die Stimme des Ritters; der Kampf wird fortgesetzt und der Ritter durchbohrt Grail mit seinem Schwert; Grail fällt zurück und wird von Ike aufgefangen; der Vollmond wird von dunklen Wolken verhangen, während Ike versucht mit seinem Vater zu sprechen
4	ゴルドア会議 (<i>Gorudoa kaigi</i> , „Versammlung in Gorudoa“)	Ein Löwe springt in Zeitlupe und mit Gebrüll über die Kamera hinweg; der Löwe, ein Tiger und zwei Katzen laufen auf Gorudoa zu (Trommelmusik); Degin Hanzā und Kurt Nāga erwarten sie ruhig und gefasst (ruhige Musik); in Zeitlupe sieht man, wie sich der Löwe in Kainegisu verwandelt (Trommelmusik); Kainegisu bewegt sich anmutig auf Degin Hanzā zu (Perspektive von unten, majestätische Trompetenmusik); Degin Hanzā und Kurt Nāga stehen auf einer Art Treppe, auf die sich Kainegisu zubewegt und zu ihnen aufblickt; sie grüßen sich mit einer Handbewegung zur Brust; über sie zieht ein Schatten hinweg, begleitet von einem Falkenschrei; Federn kündigen die Falken an, die mit Ryushion und den Krähen erscheinen (bis hierher weiterhin majestätische Musik); Tibān und Ryushion landen und verwandeln sich zurück (ruhigere Musik); Nesara landet leichtfüßig und streicht sich durch die Haare (bedrohliche Elemente in der Musik); Kainegisu, Degin Hanzā und Kurt Nāga stehen den Vogel-Königen gegenüber (Höhepunkt in der Musik)
5	再生の森 (<i>Saisei no mori</i> , „Der wiedererwachte Wald“)	Aufnahme des zerstörten Waldes von Serinosu (man hört den Wind wehen); Ike und Mist gehen zum Altar, wo Ryushion und Liane auf sie warten; die beiden beginnen zu singen; Ike und Mist erkennen, dass das Lied dem ihrer Mutter ähnelt; ausgehend vom Altar wird der Wald in goldenes Licht gehüllt und wiederbelebt; der Wald ist wieder grün und von Leben erfüllt; Mist ist begeistert; Ike meint, die Hüter des Waldes sind zurückgekehrt
6	結ばれし絆 (<i>Musubareshi kizuna</i> , „Das geknüpft Band“)	Vor dem Palast jubeln die Leute, man hört Musik von draußen; Erinshia sitzt auf dem Thron; Erinshia erzählt, dass sie kein Selbstvertrauen hat; Ike kniet sich vor ihr hin und spricht ihr Mut zu; sie lässt sich überzeugen; er steht auf und reicht ihr die Hand; sie nimmt sie, erhebt sich und bedankt sich bei ihm; Hand in Hand gehen sie auf den Balkon des Palasts hinaus; während ein Erzähler die Geschichte abschließt, sieht man die beiden in Zeitlupe im Licht verschwinden
Ending	Ending	Bilder von Höhepunkten der Handlung; später Credits untermalt mit einem Lied in der Sprache der Reiher (mit japanischen Untertiteln).

Charaktere und Unterstützungsgespräche (<i>shien kaiwa</i> 支援会話)				
Name	Rekrutierungsbedingungen	Unterstützungsmöglichkeiten	Art des Verlustes	Kollektiv
Ike	Kapitel A, keine Bedingungen	Tiamato, Ryushion, Oscar, Senerio, Rēte, Erinshia, Rai	besiegt = Game Over	Grail-Söldnertruppe
Oscar	Kapitel 1, keine Bedingungen	Ike, Yanafu, Kevin, Tanis	besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe
Böre	Kapitel 1, keine Bedingungen	Tiamato, Mist, Chapp, Uruki	besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe
Tiamato	Kapitel 1, keine Bedingungen	Ike, Böre, Kilroy, Mist	besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe
Kilroy	Kapitel 2, keine Bedingungen	Wayu, Tiamato, Yofa, Uruki, Kevin	besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe
Gatley	Kapitel 3, keine Bedingungen Kapitel 13 nach Gespräch Ike-Stella	Shinon, Irēsu, Stella, Mascha	besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe
Shinon	Kapitel 3, keine Bedingungen Kapitel 19, im vorigen Kampf mit Yofa ansprechen und mit Ike besiegen	Yofa, Gatley, Yanafu	besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe
Senerio	Kapitel 4, keine Bedingungen	Ike, Sōnbaruke	besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe
Wayu	Kapitel 7, mit Ike ansprechen	Kilroy, Irēsu, Rarugo	besiegt = tot	Kurimia
Irēsu	Kapitel 8, mit Ike ansprechen	Moody, Wayu, Tsuihāku, Rukino, Gatley	besiegt = tot	sonstige
Mist	Kapitel 9, keine Bedingungen	Jill, Moody, Böre, Tiamato, Yofa	besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe
Yofa	Kapitel 9, keine Bedingungen	Shinon, Kilroy, Mascha, Mist, Tauronio	besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe
Mascha	Kapitel 9, mit Ike ansprechen	Yofa, Tanis, Kevin, Gatley	besiegt = tot	Begunion
Rēte	Kapitel 10, keine Bedingungen	Ike, Jill, Muwarimu, Rai	besiegt = Rückzug	Garia
Moody	Kapitel 10, keine Bedingungen	Irēsu, Mist, Uruki, Rai, Sōnbaruke	besiegt = Rückzug	Garia
Volker	Kapitel 10, Entscheidung Kapitel 19, Entscheidung	Ulysses	besiegt = Rückzug	sonstige
Chapp	Kapitel 11, im vorigen Kampf befreien (mit Ike ansprechen)	Nefenī, Böre, Tsuihāku	besiegt = tot	Kurimia
Kevin	Kapitel 11, im vorigen Kampf befreien (mit Oscar ansprechen)	Oscar, Kilroy, Mascha	besiegt = tot	Kurimia
Nefenī	Kapitel 11, im vorigen Kampf befreien (mit Ike ansprechen)	Chapp, Kariru, Darahau	besiegt = tot	Kurimia
Tsuihāku	Kapitel 11, mit Rēte oder Moody ansprechen	Irēsu, Muwarimu, Chapp	besiegt = tot	sonstige
Saza	Kapitel 12, Entscheidung	Stella, Topakku	besiegt = tot	sonstige

Jill	Kapitel 12, mit Ike ansprechen	Mist, Rēte, Hāru	besiegt = tot	Dein
Stella	Kapitel 13, mit Ike ansprechen	Saza, Makarov, Gatley	besiegt = tot	Begunion
Makarov	Kapitel 14, mit Mascha ansprechen	Hāru, Stella, Ulysses	besiegt = tot	Begunion
Sōnbaruke	Kapitel 15, in der Wüste finden und mit Rēte oder Moody ansprechen	Senerio, Moody	besiegt = Rückzug	sonstige
Topakku	Kapitel 16, keine Bedingungen	Kariru, Ryushion, Saza, Darahau	besiegt = tot	Begunion
Muwarimu	Kapitel 16, keine Bedingungen	Rēte, Rarugo, Tsuihāku	besiegt = tot	Garia
Darahau	Kapitel 16, mit Mist, Senerio, Saza, Yofa oder Topakku ansprechen	Rarugo, Yofa	besiegt = tot	sonstige
Tanis	Kapitel 18, keine Bedingungen	Ryushion, Mascha, Oscar	besiegt = tot	Begunion
Ryushion	Kapitel 18, Entscheidung	Ike, Tanis, Topakku	besiegt = Rückzug	Serinosu
Uruki	Kapitel 18, wenn Ryushion rekrutiert wurde	Moody, Kilroy, Bōre	besiegt = Rückzug	Fenikusu
Yanafu	Kapitel 18, wenn Ryushion rekrutiert wurde	Oscar, Rukino, Shinon	besiegt = Rückzug	Fenikusu
Kariru	Kapitel 20, Entscheidung (Stützpunktgespräch „rätselhafte Frau“)	Nefenī, Topakku, Geoffrey	besiegt = tot	sonstige
Tauronio	Kapitel 21, mit Ike ansprechen	Rarugo, Yofa	besiegt = tot	Dein
Hāru	Kapitel 23, mit Jill ansprechen	Makarov, Jill	besiegt = tot	Dein
Rai	Kapitel 23, keine Bedingungen	Moody, Rēte, Ike	besiegt = Rückzug	Garia
Rukino	Kapitel 24, keine Bedingungen	Irēsu, Yanafu, Ulysses	besiegt = tot	Kurimia
Ulysses	Kapitel 24, keine Bedingungen	Volker, Makarov, Rukino	besiegt = tot	Kurimia
Geoffrey	Kapitel 25, wenn er im vorigen Kampf überlebt hat	Kariru, Erinshia	besiegt = tot	Kurimia
Rarugo	Kapitel 25, Entscheidung (Stützpunktgespräch „rätselhafter Mann“)	Tauronio, Wayu, Muwarimu, Darahau	besiegt = tot	sonstige
Erinshia	Kapitel 26, keine Bedingungen	Ike, Geoffrey	besiegt = Game Over	Kurimia
Nāshiru	Kapitel 28, wenn man den pechschwarzen Ritter besiegen konnte	-	besiegt = Rückzug	Gorudoa

Ina	Kapitel 28, wenn man den pechschwarzen Ritter nicht besiegen konnte oder geflohen ist, ansonsten: Kapitel Z, keine Bedingungen	-	besiegt = Rückzug	Gorudoa
Tibān	Kapitel Z, Entscheidung (nur einer möglich)	-	besiegt = Rückzug	Fenikusu
Nesara		-	besiegt = Rückzug	Kiruvasu
Jifuka		-	besiegt = Rückzug	Garia

Anhang 3 – Protokoll *Fire Emblem: Akatsuki no megami*

ファイアーエムブレム: 暁の女神 (<i>Fire Emblem: Akatsuki no megami</i> , „Fire Emblem: Die Göttin der Morgenröte“)			
Sequenzen			
Kapitel-Nr.	Kapitel-Name	Handlung	Unterschiede/Bedingungen
Abschnitt 1: 暁の巫女 (<i>Akatsuki no miko</i> , „Die Priesterin der Morgenröte“)			
1.A.	灰色の空の下で (<i>Haiiro no sora no shita de</i> , „Unter aschgrauem Himmel“)	Begunion-Soldaten sind auf der Suche nach dem Trupp Morgenröte. Mikaya und Saza können durch Mikayas Lichtmagie entkommen.	-
		Die Stadt wird überfallen. Mikaya greift im Namen von Trupp Morgenröte ein.	-
		Kampf: Mikaya und Eddie gegen Räuber Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: eine eigene Einheit wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya, Eddie Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte Während dem Kampf erscheint Leonardo	-
		Die Leute bedanken sich. Begunion-Soldaten erscheinen und die Gruppe flieht.	-
		Der Befehlshaber der Begunion-Truppen Jerudo lässt sich erklären, um was für einen Trupp es sich handelt und bestraft seine Soldaten dafür, dass sie sie nicht festnehmen konnten.	-
1.1.	奇跡の乙女 (<i>Kiseki no otome</i> , „Die Wunder vollbringende Jungfrau“)	Die Mitglieder des Trupps unterhalten sich darüber, dass man ihre Gesichter nun kennt. Sie beschwerten sich über Begunions Herrschaft. Sie beschließen, den Standort zu wechseln.	-
		Kampf: Trupp Morgenröte gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: Mikaya innerhalb von 10 Runden fliehen lassen Niederlagebedingungen: eine eigene Einheit wird besiegt Nebenaufgabe: Häuser besuchen Festgelegte Figuren: Mikaya, Eddie, Leonardo, Noise Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-
		Die EinwohnerInnen der Stadt stellen sich zwischen Mikaya und die Begunion-Soldaten. Ein Kind wird getroffen. Mikaya kehrt um und heilt es. Sie verliert das Bewusstsein und flieht mit Saza. Die Soldaten töten mehrere Personen.	-
		Mikaya erwacht am Abend wieder, der Trupp befindet sich außerhalb der Stadt.	-
1.2.	奪われしもの (<i>Ubawareshimono</i> , „Gestohlenes“)	Lola tritt auf: Sie bittet den Trupp, Medizin für einen Priester aus einem Speicher zu stehlen (Begunion verwahrt die Waren in Dein).	-

		<p>Kampf: Trupp Morgenröte gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: Lola erreicht einen bestimmten Punkt Niederlagebedingungen: eine eigene Einheit wird besiegt Nebenaufgabe: Schatztruhen Festgelegte Figuren: Mikaya, Eddie, Leonardo, Noise, Saza, Lola Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte</p>	-
		Nach dem Kampf ist Lola verschwunden. Als Mikaya sie sucht, wird sie von Jerudo festgenommen.	-
1.3.	ほのか <small>な</small> 光明 (<i>Honoka na kōmei</i> , „Ein kleiner Lichtblick“)	<p>Mikaya und Lola sind in einem Gefängnis und unterhalten sich mit den Gefangenen dort. Der Trupp Morgenröte rückt zur Befreiung an.</p> <p>Draußen wird die Gruppe von Begunion-Soldaten entdeckt.</p> <p>Kampf: Trupp Morgenröte gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: Mikayas Flucht Niederlagebedingungen: eine eigene Einheit wird besiegt Nebenaufgabe: mit Brad sprechen, Kurt Nāga und Raraberu beschützen Festgelegte Figuren: Mikaya, Eddie, Leonardo, Noise, Saza, Lola Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben von Kurt Nāga und Raraberu + Flucht von Kurt Nāga und Raraberu + Anzahl der geflohenen eigenen Einheiten + EXP, die Kurt Nāga und Raraberu während dem Kampf erhalten haben</p>	-
		Die Gefangenen schließen sich dem Trupp an. Sie berichten von dem Gerücht um Prinz Pelleas. Mikaya spürt in der Wüste eine neue Begegnung und der Trupp bricht dorthin auf.	-
1.4.	遠く呼ぶ声 (<i>Tōku yobu koe</i> , „Eine von fern rufende Stimme“)	<p>Erklärung von Deins Situation nach dem verlorenen Krieg</p> <p>(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: in der Stadt (=Meg); fahrende Händler; fahrende Händler 2; Kurth</p> <p>Der Trupp betritt eine alte Ruine, Saza und Mikaya unterhalten sich über Raguzu und Beoku.</p> <p>Im Inneren der Ruine finden sie Schätze und eine Bande Raguzu-Räuber vor.</p> <p>Kampf: Trupp Morgenröte gegen Raguzu-Räuber Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya wird besiegt, Saza wird besiegt Nebenaufgabe: Schatztruhen Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte</p>	-
		Der Trupp stößt auf Rafiel, Nike und Orugu. Rafiel wurde auch in die Höhle gerufen. Saza erzählt ihm, dass seine Verwandten noch leben. Rafiel erzählt seine Geschichte, Saza schlägt ihm vor, dass sie sie Kurimia begleiten, um dort mit Ike weiter nach Garia zu Ryushion zu reisen.	-
1.5.	王の血脈 (<i>Ō no ketsumyaku</i> , „Die Blutlinie des Königs“)	<p>Beschreibung der Raguzu und Beoku, die sich im ewigen Kampf befinden</p> <p>Mikaya hat gemischte Gefühle, was die Zukunft betrifft.</p>	-

		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Saza; Nike; Brad und Lola*; Trupp Morgenröte (= Eddie, Leonardo, Noise)	* Brad ist rekrutiert, beide sind nicht verloren
		Auf dem Weg durch die Wüste stößt die Truppe auf Reisende, die angegriffen werden und will helfen.	-
		Kampf: Trupp Morgenröte gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza oder Orugu wird besiegt, eine Verbündeten-Einheit wird besiegt, der Verteidigungspunkt wird eingenommen Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Orugu Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Die Reisenden sind die BegleiterInnen von Prinz Pelleas. Izuka ist misstrauisch, aber nimmt den Trupp wegen Mikaya auf. Saza gefällt nicht, dass Mikaya das Objekt sein soll, unter dem das Volk zusammengehalten wird. Pelleas kann Mikaya überzeugen, für die Zukunft von Dein zusammenzuhalten.	-
1.6.	掲げよ旗を (Kakageyo hata o, „Hisst die Fahnen!“)	Zusammenfassung der Ereignisse	-
		In einem Ort töten Begunion-Soldaten einen Mann, weil er sich angeblich dem Versammlungsverbot widersetzt hat.	-
		Izuka schmiedet an der weiteren Vorgehensweise. Mikaya möchte an einen anderen Ort gehen. Alle schließen sich ihr an.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: am Dorfrand; Kurth	-
		Area 1: Das Begunion-Heer bereitet sich vor.	-
		Kampf: Dein-Befreiungs-Heer gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza, Orugu oder Tauronio wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Orugu, Tauronio Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-
		Area 2: Der gegnerische Befehlshaber erpresst Mikaya. Als er sie hinterhältig angreifen will, greift Frieda ein.	-
		Kampf: Dein-Befreiungs-Heer gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza, Orugu, Tauronio oder Frieda wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Orugu, Tauronio Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben von Friedas Soldaten + Überleben der Gefangenen + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Frieda bedankt sich und stellt sich vor. Sie erzählt, warum ihr Vater Ashunādo im Krieg nicht unterstützt hat. Sie schließt sich Mikayas Trupp an.	-

1.7.	集いし希望 (<i>Tsудоishi kibō</i> , „Eine gemeinsame Hoffnung“)	Viele haben sich für das Befreiungs-Heer beworben, aber die meisten waren zu alt oder zu jung. Das Heer wird daher die Gefangenen aus den Arbeitslagern, die Begunion errichtet hat, befreien.	-
		Izuka stellt die weitere Vorgehensweise vor. Er will Gift verwenden, doch Mikaya schlägt eine andere Taktik vor, die dann durchgeführt wird.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Meg und Tsuihāku)*; Pelleas	* beide sind nicht besiegt
		Alle machen sich zum Kampf bereit.	-
		Kampf: Dein-Befreiungs-Heer gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza, Orugu, Topakku oder Muwarimu wird besiegt Nebenaufgabe: mit Topakku sprechen Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Orugu (Tauronio kann nicht ausgewählt werden) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben der Gefangenen + Anzahl der geflohenen Gefangenen + EXP der Verbündeten-Einheiten Während dem Kampf erscheinen Topakku, Muwarimu und Vīze	-
		Izuka betont, dass Raguzu im Heer zu Unruhen führen könnten, will sie aber unbedingt aufnehmen.	-
		Topakku und Saza treffen sich wieder. Topakku erzählt, dass Sanaki bereits Bescheid weiß und der Ältestenrat die Fäden im Hintergrund zieht.	-
		Muwarimu erkennt, dass Mikaya das Zeichen trägt und bittet sie, aufzupassen, da nicht jeder tolerant ist.	-
1.8.	望まぬ英名 (<i>Nozomanu eimei</i> , „Ungewünschter Ruhm“)	Zusammenfassung der Ereignisse; das Befreiungs-Heer rückt immer weiter vor.	-
		Jerudo erfährt, dass Sanaki informiert wurde. Er plant die weitere Vorgehensweise.	-
		Mikaya erfährt, dass Jerudo einige Gefangenen hinrichten will und begibt sich gegen den Willen Izukas mit einem kleinen Trupp zu dem Lager.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Saza; Tauronio; Vīze	-
		Kampf: Mikayas Trupp gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza oder Nike wird besiegt, alle Gefangenen sterben Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Topakku, Muwarimu, Vīze, Rafael, Nike, Orugu (Jill, Frieda und Tauronio können nicht ausgewählt werden) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben der Gefangenen + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Mikaya kehrt in den Stützpunkt zurück und wird von den anderen Soldaten bejubelt.	-
		Izuka versucht, Muwarimu in einen <i>narisokonai</i> zu verwandeln. Rafael kann die Verwandlung gerade noch aufhalten. Mikaya ist wütend, Pelleas entschuldigt sich.	-
		Sanaki, Rukan und Numida unterhalten sich über die Situation in Dein. Numida beteuert sein Unwissen.	-
		Rukan empfiehlt Numida, seine Soldaten in Dein zurückzulassen und sich selbst zu retten.	-

1.9.	闇よりの生還者 (<i>Yami yori no seikansha</i> , „Überlebende aus der Dunkelheit“)	Beschreibung des erfolgreichen Dein-Befreiungs-Heeres; über die Raguzu ist man sich nicht einig, aber es zieht zügig in Richtung Hauptstadt weiter.	-
		Topakku berichtet, dass Sanaki Truppen nach Dein entsandt hat. Er erzählt von Seferan.	-
		Jerudo weiß, dass sie bestraft werden und will lieber kämpfend untergehen.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Pelleas; Jill*	* Jill ist nicht besiegt
		Jerudo erscheint im Lager des Befreiungs-Heers und bedroht Mikaya. Der pechschwarze Ritter erscheint.	-
		Kampf: Mikaya gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya (niemand sonst kann ausgewählt werden) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte Der schwarze Ritter kämpft auf Mikayas Seite	-
		Jerudo flieht. Saza ist misstrauisch gegenüber dem pechschwarzen Ritter, Mikaya setzt sich für ihn ein.	-
1.Z.	デイン復活 (<i>Dein fukkatsu</i> , „Deins Auferstehung“)	Jerudo geht zum letzten Gegenschlag über, zerstört die Hauptstadt mit Katapulten und tötet die Boten aus Begunion.	-
		Das Heer sieht, wie die Stadt zerstört wird. Mikaya möchte nicht länger auf die Unterstützung von Begunion warten und eingreifen. Sie beginnt einen Streit mit Izuka. Pelleas lehnt Izukas Einwände ab und befiehlt den Sturm auf die Stadt.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Frieda*; Orugu**	* Frieda ist nicht besiegt ** Orugu ist nicht besiegt
		Mikaya und Jerudo bereiten sich auf den Kampf vor.	-
		Kampf: Dein-Befreiungs-Heer gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Mikaya oder Saza wird besiegt Nebenaufgabe: Schatztruhen Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Orugu (Tauronio kann nicht ausgewählt werden) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-
		Pelleas ernennt Mikaya zur Generalkommandantin.	-
		Topakku und Muwarimu verabschieden sich. Mikaya erzählt Muwarimu, wie sie aufgewachsen ist und wie sie bisher gelebt hat. Nike, Rafiel und Vize verabschieden sich ebenfalls.	-
2.A.	流れゆく雲に (<i>Nagareyuku kumo ni</i> , „In davonfliegenden Wolken“)	Beschreibung der momentanen Situation in Kurimia: Erinshia vs. Adelige	-
		Erinshia diskutiert mit den Adelligen.	-
		Erinshia und Mascha unterhalten sich über die Behandlung am Hof. Sie beobachten, wie Niaruchi und Liane von Begunion-Soldaten angegriffen werden und greifen ein.	-

		<p>Kampf: Erinshias Trupp gegen Begunion-Soldaten Siegbedingungen: 8 Runden lang überleben Niederlagebedingungen: Erinshia oder Niaruchi wird besiegt, Liane wird entführt Nebenaufgabe: Schatztruhen, mit Hāru sprechen Festgelegte Figuren: Erinshia, Mascha, Niaruchi, Liane Bonus-EXP: Extrapunkte Während dem Kampf erscheint Hāru</p>	-
		Liane ist auf der Suche nach Ike. Erinshia lädt sie einstweilen in ihr Schloss ein.	-
2.1.	反乱の息吹 (<i>Hanran no ibuki</i> , „Der Odem der Rebellion“)	Beschreibung, wie das Vertrauen in Erinshia sinkt und das Land von rebellischen Gedanken zerfressen wird	-
		Chapp erfährt von Nefenī, dass am Hauptplatz eine Rebellion angezettelt wird. Ein Mann regt sich dort über Erinshia auf. Er ruft auf, das Land zu verteidigen, wie es Ike getan hat. Chapp und Nefenī versuchen, sie mit Worten zu beruhigen. Als das nicht funktioniert, kommt es zum Kampf.	-
		<p>Kampf: Chapp und Nefenī gegen Aufständische Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Chapp oder Nefenī wird besiegt Nebenaufgabe: Häuser besuchen, mit Heather sprechen Festgelegte Figuren: Chapp, Nefenī Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben der freiwilligen Soldaten + EXP der Verbündeten-Einheiten Während dem Kampf erscheint Heather</p>	-
		Chapp und Nefenī machen sich zu Erinshia auf.	-
2.2.	陰謀渦巻く (<i>Inbō uzumaku</i> , „Aufgewirbelte Intrigen“)	Zusammenfassung der Ereignisse	-
		Erinshia macht sich selbst Vorwürfe. Chapp, Nefenī, Rukino und Geoffrey trösten sie. Rukino will nach Beweisen suchen, sodass die Adligen zur Rechenschaft gezogen werden können.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Heather*; Raguzu (=Rēte und Moody); Erinshia; Geoffrey	* Heather ist im Team und nicht besiegt
		Rukino schleicht sich mit Raguzu bei einem Adligen ein und findet Beweise. Sie werden entdeckt.	-
		<p>Kampf: Rukinos Trupp gegen Aufständische Siegbedingungen: Rukino erreicht einen bestimmten Punkt Niederlagebedingungen: Rukino, Liane oder Niaruchi wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Rukino, Rēte, Moody, Nefenī, Chapp, Liane, Niaruchi Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte</p>	-
Erinshia beschließt, zu kämpfen. Ike ist unauffindbar. Liane spricht mit Erinshia erstmals in der allgemeinen Sprache und tröstet sie. Erinshia fühlt sich einsam und betont, dass sie gar nicht Königin werden wollte.	-		
2.3.	騎士団出撃す (<i>Kishi-dan shutsugeki su</i> , „Die Ritter greifen an“)	Beschreibung der Situation und Erinshias Gefühlen	-

		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Karirus Geschäft; Erinshia; Kevin	-
		Geoffrey und die Adligen bereiten sich auf den Kampf vor.	-
		Geoffrey und Kevin unterhalten sich, ob ihre Gegner Feinde sind oder nicht.	-
		Kampf: Kurimia-Heer gegen Aufständische Siegbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Geoffrey oder Kevin wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Geoffrey, Kevin Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben der gegnerischen Einheiten + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Geoffrey erkennt, dass die eigentlichen Truppen der Adligen bereits zur Hauptstadt gezogen sein müssen und schießt ein Leuchtfeuer ab.	-
		Rukino sieht das und geht zu einem Treffen in einer Hütte. Dort wird sie bedroht.	-
2.Z.	女王エリンシア (Joō Erinshia, „Königin Erinshia“)	Zusammenfassung der Ereignisse; Rukino wurde entführt.	-
		Hāru überreicht Erinshia Rukinos Haare, die Beweis für ihr Leben sein sollen. Erinshia beschließt, zu kämpfen. Sie rüstet das Schwert der Königsfamilie aus und wünscht, es nie wieder benutzen zu müssen.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Kariru; Hāru*	* Hāru ist nicht besiegt
		Erinshia und die Adligen bereiten sich auf den Kampf vor.	-
		Kampf: Kurimia-Heer gegen Aufständische Siegbedingungen: 15 Runden lang verteidigen oder gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Erinshia oder Geoffrey wird besiegt, Verteidigungspunkt wird besetzt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Erinshia, Rēte, Moody, Nefenī, Chapp, Heather, Liane, Niaruchi, Hāru, Kariru (alle) Bonus-EXP: Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten Während dem Kampf erscheinen Mascha, Geoffrey, Kevin, Stella, Makarov und Uharada	-
		Die Aufständischen erpressen Erinshia und stellen Rukino auf einen Galgen.	-
		Erinshia unterhält sich mit dem gefangenen Adligen über die Rolle von Königen und Volk, um ein Land zu erhalten. Sie lehnt den Vorschlag der Erpresser ab.	-
		Die Grail-Söldnertruppe erscheint, rettet Rukino und zerschlägt die Aufständischen.	-
		Erinshia und Ike begrüßen sich. Erinshia dankt ihm und lehnt sein Angebot ab, sich um die Aufständischen zu kümmern. Sie erteilt den Befehl, das Heer der Aufständischen zu vernichten.	-
		Erinshia erzählt Ike vom pechschwarzen Ritter.	-
3.A.	大進攻 (Daishinkō, „Großangriff“)	Rai besucht Ike und erzählt, dass die Raguzu-Union einen Krieg gegen Begunion plant. Ike schließt sich an.	-
		Beschreibung der Ereignisse, die zum Krieg geführt haben	-

		Rai erklärt die weitere Vorgehensweise.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Rai; Mist; Skrymir; Freunde (= Tiamato, Moody, Rête, Oscar)	-
		Begunion und die Raguzu-Union machen sich zum Angriff bereit.	-
		Kampf: Raguzu-Union gegen Begunion-Heer Siegbedingungen: Skrymir erreicht einen bestimmten Punkt Niederlagebedingungen: Ike, Rai oder Skrymir wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Tiamato, Senerio, Mist, Yofa, Böre, Oscar, Shinon, Gatley, Kilroy, Wayu (alle) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben der Garia-Soldaten + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Skrymir, Ike und Rai unterhalten sich über den Kampf. Skrymir hält eine Rede vor den Soldaten. Senerio hält ihn für dumm. Skrymir wird mit Kainegisu verglichen.	-
		Tiamato spricht mit Ike und Senerio über das Medaillon und die Gefahr, dass die Gottheit erwachen könnte. Rai meint, man muss sich nicht darum sorgen, da die Reiher darauf aufpassen.	-
3.1.	ラグズとベオク (<i>Raguzu to Beoku</i> , „Raguzu und Beoku“)	Beschreibung der weiteren Vorgehensweise der Raguzu-Union	-
		Die Raguzu-Union überlegt, wie weiter vorgegangen werden soll. Senerio plant eine Taktik, die die Mentalität der Raguzu berücksichtigt.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Yofa, Böre, Mist); Freunde 2 (= Gatley, Shinon, Rîre, Kisa); Freunde 3 (= Wayu, Ike, Kilroy)	die besagten Figuren sind nicht besiegt
		Die Wachen auf Begunion-Seite werden von Mist, Rête und Rîre hereingelegt und kampfunfähig gemacht.	-
		Kampf: Raguzu-Union gegen Begunion-Heer Siegbedingungen: innerhalb von 12 Runden alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, Gegner werden nicht innerhalb von 12 Runden besiegt Nebenaufgabe: Häuser besuchen Festgelegte Figuren: Ike, Tiamato, Senerio, Mist, Yofa, Böre, Oscar, Shinon, Gatley, Kilroy, Wayu (alle) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Nach dem Kampf erscheinen Händler und Soldaten aus Kurimia, die Ike organisiert hat. Rai ist sprachlos.	-
3.2.	迫り来る軍勢 (<i>Semarikuru gunzei</i> , „Heranrückende Streitkräfte“)	Beschreibung der vorrückenden Raguzu-Union	-
		Senerio plant mit Rai und Skrymir eine Taktik.	-
		Tibān und Nesara unterhalten sich über die Vergangenheit und darüber, ob man Nesara vertrauen kann.	-

		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: 3 Brüder (= Oscar, Böre und Yofa)*; Freunde (= Heather und Irësu)**; Antiquitätenhändler (= Senerio, Raraberu, Ike)	*im vorigen Kampf mit Oscar, Böre oder Yofa ein bestimmtes Haus besuchen ** Heather ist im Team, beide sind nicht besiegt
		Vorbereitungen auf den Kampf.	-
		Kampf: Raguzu-Union gegen Begunion-Heer Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-
		Der Raguzu-Union fällt von hinten ein Heer in den Rücken, um das sich Tibän und Nesara hätten kümmern sollen. Skrymir verweigert den Rückzug. Rai greift ihn an. Skrymir besiegt und verwundet Rai und zieht das Heer zurück.	-
		Auf Begunion-Seite erreicht Zerugiusu die Truppen und wird über die Situation unterrichtet. Die Hauptstadt ist zwischen Sanaki-BefürworterInnen und Ältestenrat-BefürworterInnen geteilt.	-
3.3.	渡河作戦 (Toka sakusen, „Die Strategie, den Fluss zu überqueren“)	Beschreibung der Situation in Begunion; zwischen der Raguzu-Union und dem Heer von Zerugiusu liegt ein Fluss, daher ist es zum Stillstand zwischen den Parteien gekommen.	-
		Tibän erscheint blutverschmiert im Lager, isst die Portionen für zehn Personen und schläft sofort ein. Uruki und Yanafu kommen nach und erzählen, dass Nesara sie verraten hat: Begunion hat während dem Kampf Fenikusu angegriffen. Tibän ist zurückgefliegen, hat die Überlebenden nach Garia gebracht und ist dann zum Heer zurückgekehrt. Tibän erwacht und will Rache an Begunion und Nesara nehmen.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Ike, Tibän, Rai, Senerio, Tiamato)	-
		Begunion bereitet sich auf den Angriff vor.	-
		Die Raguzu überqueren den Fluss mit einer überraschenden Taktik.	-
		Während die Raguzu das Heer von Zerugiusu ablenken, dringt Ike in das Lager ein und verübt SaBötage.	-
		Kampf: Ikes Trupp gegen Begunion-Heer Siegbedingungen: innerhalb von 15 Runden alle Waren anzünden Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, nach 15 Runden sind nicht alle Waren angezündet Nebenaufgabe: Häuser besuchen, Pferde freilassen Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben der Pferde + Überleben der Ältestenratmitglieder	-
		Rai wird von Zerugiusu besiegt und von Tibän gerettet.	-
3.4.	名将の一手 (Meishō no itte, „Der Zug des Generals“)	Zusammenfassung des Krieges	-

		Zerugiusu wird gerügt, dass die Raguzu-Union nicht schneller besiegt wird.	-
		Die Raguzu-Union überlegt sich Taktiken.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Shinon	besagte Figur ist nicht besiegt
		Die Taktik läuft schief, weil Skrymir von Zerugiusu angegriffen und herausgefordert wird.	-
		Kampf: Raguzu-Union gegen Begunion-Heer Siegbedingungen: Ike und Rai erreichen gleichzeitig einen bestimmten Punkt Niederlagebedingungen: Ike oder Rai wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Rai Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überleben der Garia-Soldaten + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Zerugiusu besiegt Skrymir. Er gibt der Raguzu-Union drei Tage, um sich zurückzuziehen.	-
		Tibān, Ike und Rai überlegen, wie sie vorgehen sollten. Sie halten Sanakis Abwesenheit für merkwürdig.	-
3.5.	撤退戦 (<i>Tettai-sen</i> , „Rückzugsschlacht“)	Zusammenfassung der Ereignisse	-
		Der Ältestenrat beschließt, die drei von Zerugiusu gegebenen Tage zu ignorieren.	-
		Die Raguzu-Union beschließt die weitere Vorgehensweise.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Hāru	besagte Figur ist nicht besiegt
		Die Raguzu-Union wird angegriffen, als Tibān gerade nicht da ist.	-
		Kampf: Raguzu-Union gegen Begunion-Heer Siegbedingungen: 10 Runden lang verteidigen oder gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt, Verteidigungspunkt wird vom Gegner eingenommen Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike (Rai, Kisa, Moody, Rēte und Rīre können nicht ausgewählt werden) Bonus-EXP: Extrapunkte	-
		Tibān berichtet, dass er Sigrun begegnet ist und sie der Raguzu-Union nahelegt, zu fliehen.	-
		Sigrun und Zerugiusu treffen sich. Der Ältestenrat hat die Vernichtung der Raguzu angeordnet. Seferan wurde eingesperrt und Sanaki ist krank. Sigrun bittet ihn, um die beiden zu retten, der Anordnung Folge zu leisten.	-
		Pelleas befiehlt Mikaya, gegen das Heer von Garia in den Kampf zu ziehen.	-
3.6.	誰がための戦い (<i>Dare ga tame no tatakai</i> , „Für wen wird gekämpft?“)	Zusammenfassung der Ereignisse; Darstellung der Situation in Dein	-
		Mikaya und Saza unterhalten sich über die Situation	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Saza; Jill*	* Jill ist nicht besiegt

		Das Heer von Garia zieht sich zurück. Rîre bemerkt, dass sich Beoku nähern. Sie kommen wieder bei dem Fluss an. Auf der anderen Seite ist diesmal das Heer von Dein.	-
		Kampf: Dein-Heer gegen Raguzu-Union Siegbedingungen: eine gewisse Anzahl von Gegnern besiegen (46) Niederlagebedingungen: Mikaya oder Saza wird besiegt Nebenaufgabe: Gespräche Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza Bonus-EXP: Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten Während dem Kampf erscheint der pechschwarze Ritter	-
		Rai und Mikaya stellen sich vor. Keiner will sich zurückziehen.	-
3.7.	両雄、相打つ (<i>Ryōyū, aiutsu</i> , „Zwei Helden, ein Kampf“)	Die Grail-Söldnertruppe und das Heer von Fenikusu kommen dem Heer von Garia nach.	-
		Die Raguzu-Union beschließt, dieselbe Taktik wie beim Überqueren des Flusses gegen den neuen Gegner Dein anzuwenden.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Rîre, Kisa, Rai)	besagte Figuren sind nicht besiegt
		Mikaya und Saza unterhalten sich über Ike	-
		Kampf: Ikes Trupp gegen Dein-Heer Siegbedingungen: 12 Runden lang überleben Niederlagebedingungen: Ike oder Rai wird besiegt Nebenaufgabe: mit Yanafu und Uruki sprechen, Gespräche Festgelegte Figuren: Ike, Rai Bonus-EXP: Extrapunkte	-
		Mikaya erfährt, dass die Raguzu-Union hinter ihnen erschienen ist. Sie zieht das Heer zurück.	-
		Pelleas und Rukan unterhalten sich über den misslungenen Einsatz. Amurita ist misstrauisch.	-
3.8.	灼熱の果て (<i>Shakunetsu no hate</i> , „Ein glühendes Ende“)	Beschreibung des angeschlagenen Raguzu-Heeres	-
		Auf Senerios Anraten beschließt die Raguzu-Union, einen anderen Weg als geplant zu nehmen.	-
		Zerugiusu will der Raguzu-Union nicht folgen. Ein Mitglied des Ältestenrates übernimmt das Kommando, teilt das Heer in zwei Teile und schickt einen davon auf den gefährlichen Weg der Raguzu-Union hinterher. Der andere Teil begibt sich auf einem anderen Weg nach Garia.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Skrymir und Rai); Schwestern (= Rête und Rîre)*	* beide sind nicht besiegt
		Alles läuft nach Plan. Ike hat Truppen vorausgeschickt, um den richtigen Weg aus der Höhle zu finden.	-
		Kampf: Raguzu-Union gegen Dein-Heer Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike oder Rai wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Rai Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-

		Die Raguzu-Union verlässt die Höhle und landet in Gorudoa.	-
		Degin Hanzā und Skrymir geraten in Streit, weil Gorudoa sich nicht einmischen will. Ina und Nāshiru gehen dazwischen und geleiten die Union bis an die Landesgrenze.	-
3.9.	略奪者 (<i>Ryakudatsusha</i> , „Plünderer“)	Beschreibung von Gorudoa und den bisherigen Ereignissen; nachdem Kurimia Begunion die Unterstützung versagt hat, fällt das Begunion-Heer in Kurimia ein und plündert die Dörfer an der Grenze.	-
		Erinshia erfährt von den Plünderereien.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Leute aus der Stadt; Karirus Geschäft (= Makarov, Kariru, Rarugo, Mascha)*; Erinshia; Rukino	* Kariru, Makarov, Mascha und Stella sind nicht besiegt
		Geoffrey greift die Plünderer im Namen Kurimias an.	-
		Kampf: Kurimia-Heer gegen Begunion-Heer Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Geoffrey wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Geoffrey Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + brennende Häuser + beschützte Häuser + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Erinshia trifft sich mit dem Ältestenrat-Mitglied und diskutiert über die weitere Vorgehensweise. Zerugiusu empfiehlt ihr, Begunion durch Kurimia marschieren zu lassen, um ihr eigenes Volk zu schützen. Sie fragt ihn nach Sanaki.	-
3.10.	クリミアの心 (<i>Kurimia no kokoro</i> , „Kurimias Wille“)	Zusammenfassung der Ereignisse; Begunion beginnt, sich an der Grenze zwischen Kurimia und Garia zu positionieren. Garia ist schockiert.	-
		Rai, Skrymir und Kainegisu unterhalten sich über Kurimias Entscheidung und ihre Situation. Ike will Garia weiterhin unterstützen.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Jifuka	-
		Beide Seiten machen sich zum Kampf bereit. Erinshia betritt das Schlachtfeld, stellt sich zwischen die Armeen und legt ihr Schwert vor ihnen nieder. Tibān möchte sich zurückziehen, aber ein Teil des Heeres von Begunion greift Erinshia an. Ike und Rai eilen zur Hilfe.	-
		Kampf: Garia-Heer, Ikes Trupp und Kurimia-Heer gegen Begunion-Heer Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike, Rai oder Erinshia wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Rai Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überlebende des Kurimia-Heers + EXP der Verbündeten-Einheiten Während dem Kampf zieht sich Zerugiusu mit seinen Truppen zurück.	-
		Ike, Erinshia und Rai unterhalten sich über die Ereignisse.	-
		Zerugiusu soll für seinen Verrat hingerichtet werden. Sanaki kommt im Lager von Begunion an und verhindert seine Hinrichtung. Das anwesende Mitglied des Ältestenrates bezeichnet sie als Betrügerin, sie beschuldigt den Ältestenrat des Verrats an ihr.	-

3.11.	退けぬ理由 (<i>Hikenu riyū</i> , „Der Grund, sich nicht zurückzuziehen“)	Beschreibung der Unruhen in Teriusu und Begunion	-
		Sanaki bittet Kurimia und die Raguzu-Union um Hilfe, ihr Land zurückzuerobern. Aus Truppen von Kurimia, Garia, Fenikisu und Ikes Söldnertruppe wird ein Heer gebildet. Ike wird zum Oberbefehlshaber ernannt.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Sanaki; Sigrun; Freunde (= Oscar, Kevin)*	* beide sind nicht besiegt
		Sanaki überreicht Ike ein Schwert. Unterwegs werden sie von Dein angegriffen.	-
		Kampf: Sanakis Heer gegen Dein-Heer Siegbedingungen: Besetzung Niederlagebedingungen: Ike, Rai, Sigrun, Tanis oder Tibän wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Rai, Sigrun, Tanis Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + Überlebende des Fenikisu-Heers + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Ike und Rai unterhalten sich über das Ergebnis des Kampfes.	-
		Mikaya zieht sich entgegen des Befehls eines Inspektors zurück.	-
		Ryushion und Rafael fühlen sich nach Dein gerufen und gehen mit Nike los.	-
3.12.	生きてこそ (<i>Ikite koso</i> , „Nur wenn man lebt“)	Zusammenfassung der Ereignisse; Sanakis Heer zieht weiter durch Dein.	-
		Pelleas erzählt vom Blutschwur und bittet Mikaya, weiter zu kämpfen.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Pelleas; Tauronio; Saza; Noise*	* Noise ist nicht besiegt
		Mikaya bereitet sich auf den Kampf vor.	-
		Kampf: Dein-Heer gegen Sanakis Heer Siegbedingungen: 40 Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza oder Tauronio wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Tauronio Bonus-EXP: Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Sanakis Heer wird eingekesselt. Mikaya bereitet Öl vor. Tibän fliegt mit Saza über einen Abgrund und erpresst Mikaya, aufzuhören. Mikaya weigert sich, Tibän tötet Saza aber nicht.	-
		In Sanakis Heer wird über die Situation diskutiert. Rafael, Ryushion und Nike kommen dazu. Aus dem Medaillon entstehen bereits Flammen.	-
		Amurita bittet Kurt Nāga, Pelleas zu retten.	-
		Pelleas findet einen Weg, den Blutschwur zu lösen.	-
		Kurt Nāga und Ina unterhalten sich über die weitere Vorgehensweise.	-

		Zerugiusu befreit Seferan aus dem Kerker.	-
3.13.	血の代償 (<i>Chi no daishō</i> , „Der Preis von Blut“)	Sanaki will weitere Opfer vermeiden, doch Dein ist eine Bedrohung, die nicht unterschätzt werden darf.	-
		Mikayas Heer erfährt, dass in Begunion eine Revolte stattfindet, seit Seferan wieder frei ist.	-
		Pelleas erzählt von der Methode, den Blutschwur zu lösen, indem er von einer unbeteiligten Person getötet wird. Es kann entschieden werden, ob Mikaya oder jemand anderes ihn töten soll, beim zweiten Spieldurchlauf kann auch ausgewählt werden, dass Pelleas überlebt.	erster Spieldurchlauf: Mikaya oder Tauronio tötet Pelleas zweiter Spieldurchlauf: Mikaya oder Tauronio tötet Pelleas, niemand tötet Pelleas
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Eddie und Leonardo); Freunde 2 (=Brad und Lola)	besagte Figuren sind nicht besiegt
		Alle bereiten sich auf den Kampf vor.	-
		Kampf: Dein-Heer gegen Sanakis Heer Siegbedingungen: 12 Runden lang Verteidigungslinie bewahren oder gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza oder Tauronio wird besiegt, Verteidigungslinie wird durchbrochen Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Tauronio Bonus-EXP: Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten	-
		Mikayas Heer zieht sich in die Festung zurück und erwartet das Ende.	-
		Rai informiert Ike darüber, dass die Chaos-Energie sehr stark ist und Auswirkungen auf die Raguzu hat.	-
		Ina, Kurt Nāga und Erinshia betreten das Schlachtfeld und bitten um einen Rückzug. Sanakis Heer leistet Folge.	-
		Kurt Nāga, Nike und Rafiel begeben sich auf Mikayas Seite.	-
		Ina und Ike unterhalten sich über das Medaillon. Währenddessen unterhält sich Kurt Nāga mit Mikaya.	-
		Ike entschuldigt sich bei Erinshia für die verlorenen Soldaten aus Kurimia. Sie und Rukino erzählen, dass sie hier sind, weil sie schon lange keine Nachricht mehr von Ulysses erhalten haben und ihn nun suchen.	-
3.Z.	目覚めの刻 (<i>Mezame no koku</i> , „Zeitpunkt des Erwachens“)	Zusammenfassung der Ereignisse, Sanaki will das Volk in Begunion nicht im Stich lassen und kann sich daher nicht zurückziehen.	-
		Mikaya erzählt Rafiel und Nike vom Blutschwur. Pelleas* und Amurita erzählt vom Blutschwur, den Ashunādo einmal geschlossen hat.	* zweiter Spieldurchlauf, Pelleas lebt
		Ina erhält von Kurt Nāga die Nachricht, dass er sich Dein angeschlossen hat. Sie versucht, ihn noch einmal zu überzeugen.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Mist und Bōre)*; Freunde 2 (= Shinon und Yofa)	besagte Figuren sind nicht besiegt * Bōre und Mist haben eine A-Beziehung
		Alle bereiten sich auf den Kampf vor. Liane kümmert sich um das Medaillon. Ina und Kurt Nāga sollten nicht kämpfen. Ike bittet Erinshia, sich aus dem Kampf herauszuhalten.	-

		<p>Kampf: Sanakis Heer gegen Dein-Heer Siegbedingungen: alle Gegner besiegen (tatsächlich: 80) Niederlagebedingungen: Ike, Rai oder Sigrun wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Sigrun, Rai (Erinshia, Rukino und Liane können nicht ausgewählt werden) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten Es gibt einen Counter für die besiegten Einheiten: 10: Rai fühlt sich unwohl 15: Sanaki tritt dem Kampf bei 20: Liane verliert das Bewusstsein 25: Kurt Nāga fühlt sich schlecht und will den Kampf unterbrechen 30: Mikaya fühlt sich von etwas gerufen, sie und Saza ziehen sich zurück 80: Mist bricht zusammen, Ike bringt sie vom Schlachtfeld</p>	-
		Ike bringt Mist an einen Ort, wo auch Tibān, Nike und die drei Reiher sind. Das Medaillon liegt auf einem Altar. Mist singt das Lied, aber es funktioniert nicht. Sanaki wird gerufen und singt ebenfalls das Lied, ohne Wirkung. Mikaya und Saza kommen dazu. Mikaya erinnert sich intuitiv an den Liedtext und singt das Lied.	-
		Astarte erwacht. Sie unterhält sich mit Seferan und verkündet ihr Urteil.	-
		Mist und Ryushion erwachen, Mikaya ist nicht sie selbst.	-
		Astartes Strafe trifft das Schlachtfeld.	-
		Alle im Altarraum wundern sich über die plötzliche Stille.	-
		Ike tritt auf das Schlachtfeld hinaus und sieht die versteinerten Soldaten. Er sucht nach Überlebenden.	-
4.A.	我が名は混沌 (<i>Waga na wa konton</i> , „Mein Name ist Chaos“)	Yunnu stellt sich vor und erzählt von Astarte. Sie verleiht Ike ihre Kraft.	-
		Auswahl, wer in welchem Team sein wird; festgelegt: Mikaya, Saza, Liane, Skrymir, Sigrun; Ike, Mist, Tiamato, Senerio, Nike, Rafael; Tibān, Erinshia, Rukino, Rai, Tauronio, Ryushion	-
		Alle verabschieden sich. Rai sagt Ike, dass er glaubt, dass Zerugiusu der pechschwarze Ritter ist.	-
		Zusammenfassung der Ereignisse	-
		Rukan hält eine Ansprache vor der Gefolgschaft Astartes.	-
		In Mikayas Trupp wird Proviant beschafft. Skrymir und Nesara geraten in einen Streit, Liane stellt sich dazwischen. Nesara flieht mit ihr und Niaruchi.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Sanaki und Nesara); Saza*; Saza 2**; Musuton; Skrymir	* Pelleas lebt ** Pelleas ist tot
		Der Trupp wird angegriffen.	-

		<p>Kampf: Mikayas Trupp gegen Soldaten der Ordnung Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza oder Sanaki wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Sanaki, Sigrun, Skrymir, Nesara Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte</p>	-
		Yunnu unterhält sich mit der Gruppe über den Kampf und über Astarte.	-
		Saza und Mikaya unterhalten sich über Yunnu.	-
4.1.	帝都への道 (<i>Teito e no michi</i> , „Der Weg in die Kaiserstadt“)	Ikes Trupp erfährt von dem Angriff auf Mikayas Trupp.	-
		Die Gruppe unterhält sich über die Bestrafung von Astarte. Sie suchen einen Ort zum Übernachten.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Ike, Nike und Rafiel)*; Mist**; Mist 2***; Raraberu	* Rafiel und Nike sind nicht besiegt ** Mist ist nicht besiegt *** Mist ist besiegt
		Ina erzählt Ike, dass Kurt Nāga sich seit dem großen Kampf schlecht fühlt. Der Trupp wird von gegnerischen Soldaten eingekesselt. Ina soll Kurt Nāga beschützen, während der Trupp kämpft.	-
		<p>Kampf: Ikes Trupp gegen Soldaten der Ordnung Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten</p>	-
		Ike trifft Kurt Nāga und unterhält sich mit ihm über ihre erste Begegnung.	-
4.2.	人なき世界 (<i>Hito-naki sekai</i> , „Eine Welt ohne Hito“)	Tibāns Trupp erfährt von den Angriffen auf die anderen Truppen.	-
		Pelleas* und Amurita reisen langsam und halten den Trupp etwas auf.	* zweiter Spieldurchlauf, Pelleas lebt
		Erinshia, Ryushion und Rai unterhalten sich über die angenehme Atmosphäre. Tibān erinnert sie, dass sie auf einer Rettungsmission sind.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Ryushion; Zwillinge	-
		Gegnerische Soldaten erscheinen.	-
		<p>Kampf: Tibāns Trupp gegen Soldaten der Ordnung Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Tibān oder Erinshia wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Tibān, Erinshia Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte</p>	-

		Tibān und Erinshia unterhalten sich über die Notwendigkeit von Chaos und Kämpfen.	-
		Erinshia und Amurita unterhalten sich über Amuritas Leben und ihre Beziehung zu Ashunādo.	-
4.3.	さまざまな歪み (<i>Samazama na yugami</i> , „Allerlei Verkommenes“)	Mikayas Trupp erreicht die Wüste in Begunion.	-
		Rukan bereitet sich auf den Angriff vor.	-
		Mikaya und Sanaki unterhalten sich über Mikayas Fähigkeiten, die Sanaki nicht besitzt. Yunnu und Sanaki unterhalten sich darüber, was Gottheiten vermögen und was nicht.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Freunde (= Sanaki und Sigrun); Nesara	-
		Rukan greift an.	-
		Kampf: Mikayas Trupp gegen Soldaten der Ordnung Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Mikaya, Saza oder Sanaki wird besiegt Nebenaufgabe: Sōnbaruke finden und mit ihm sprechen Festgelegte Figuren: Mikaya, Saza, Sanaki, Sigrun, Skrymir Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte + EXP der Verbündeten-Einheiten Während dem Kampf erscheint der pechschwarze Ritter	-
		Der pechschwarze Ritter will Mikaya alleine direkt zum Turm der Weisung bringen. Sie lehnt ab.	-
		Sanaki unterhält sich mit Sigrun und Tanis darüber, dass sie die Stimme der Göttin nicht hört.	-
4.4.	天啓 (<i>Tenkei</i> , „Offenbarung“)	Ike beschäftigt der pechschwarze Ritter. Sein Trupp sucht Unterschlupf in einer Villa.	-
		Der Trupp fühlt sich unwohl und beobachtet in der Villa.	-
		(optionale) Gespräche im Stützpunkt: Volk der Wölfe (= Orugu, Nike und Ike)	besagte Figuren sind nicht besiegt
		Der Trupp wird angegriffen. Sie begegnen Topakku, Muwarimu und Vize, die bereits gegen die Angreifer kämpfen.	-
		Kampf: Ikes Trupp gegen Soldaten der Ordnung Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike wird besiegt Nebenaufgabe: Schatztruhen, mit Oliver sprechen Festgelegte Figuren: Ike, Topakku, Muwarimu, Vize Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-
		Rafiel und ein Mitglied des Ältestenrates unterhalten sich.	-
		Topakku erzählt, warum sie hier sind. Rafiel erzählt, wie er vom Ältestenrat vor dem Massaker gekauft wurde.	-
4.5.	許されざる罪 (<i>Yurusarezaru tsumi</i> , „Ein unverzeihliches Verbrechen“)	Beschreibung von Tibāns Trupp; alle haben sich gut eingelebt, nur Amurita und Pelleas* sind isoliert.	* zweiter Spieldurchlauf, Pelleas lebt

		Erinshia und Tibān unterhalten sich über Amurita und über die unterschiedlichen Fähigkeiten von Raguzu und Beoku.	-
		Ulysses stößt zur Truppe und will Erinshia etwas zeigen.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Amy*; Amy 2**; Amy 3***; Pelleas****; Vogelvölker (= Uruki, Yanafu, Tibān und Ryushion)*****	* Kariru ist im Trupp ** Kariru ist in Mikayas oder Ikes Trupp *** Kariru ist besiegt ****zweiter Spieldurchlauf, Pelleas ist im Team ***** Yanafu, Uruki, Tibān und Ryushion sind nicht besiegt und im Trupp
		Es kommt zum Kampf gegen Izuka und seine <i>narisokonai</i> .	-
		Kampf: Tibāns Trupp gegen Soldaten der Ordnung Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Tibān oder Erinshia wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Tibān, Erinshia Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-
		Ryushion singt ein Lied für die verstorbenen <i>narisokonai</i> . Erinshia und Tibān unterhalten sich über Totenbräuche der Beoku und Raguzu.	-
		Ulysses hat Reningu mitgebracht, dem auch das <i>narisokonai</i> -Medikament verabreicht wurde. Ryushion singt ein Lied und heilt ihn.	-
4.Z.	再生 (<i>Saisei</i> , „Wiedererweckung“)	Ikes Trupp nähert sich dem Turm der Weisung.	-
		Die Truppen treffen vor den Toren der Stadt wieder zusammen. Yunnū erklärt, dass sich Gorudoa Astarte angeschlossen hat.	-
		Area 1: (optionale) Gespräche im Stützpunkt: Reningu*; Besucher (= Sōnbaruke)**; Sōnbaruke***; Drachenvölker (= Kurt Nāga, Amurita, Ina, Nāshiru); Kainegisu; Flammenlöscher (= Volker)****	* Erinshia, Rukino, Geoffrey und Ulysses sind nicht besiegt ** Sōnbaruke ist nicht im Team *** Sōnbaruke ist im Team **** Volker ist im Team und nicht besiegt
		Astarte lässt die bereits besiegten Soldaten in der Kaiserstadt wieder auferstehen. Yunnū beschließt, sich aufzuteilen und mit nur einem kleinen Trupp ins Innere des Turms vorzudringen.	-
		Auswahl der Figuren für den Endkampf; festgelegt: Ike, Mikaya, Saza, Sanaki, Kurt Nāga, Ina und einer der drei Reiher. Insgesamt: 17 Figuren.	-
		Beim Betreten des Turms hat Sanaki eine Vision, wie sich Eruran und Misaha über ihr Zeichen unterhalten.	-

Rukan erzählt (im zweiten Spieldurchlauf), warum Sanaki zur Kaiserin gekrönt wurde. Er gesteht, dass der Ältestenrat für die Ermordung Misahas und das Massaker von Serinosu verantwortlich ist.	-
Kampf: Yunnus Trupp gegen Soldaten der Ordnung Siegbedingungen: alle Gegner besiegen Niederlagebedingungen: Ike oder Mikaya wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Mikaya, Saza, Sanaki, Kurt Nāga, Ina (die Reiher-Figur kann nicht ausgewählt werden) Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-
Die Blutschwüre von Dein und Kiruvasu werden entdeckt.	-
Yunnu unterhält sich mit der Gruppe über die Hito, die sich immer weiterentwickeln und keine Gottheiten mehr benötigen.	-
Area 2: Yunnu unterhält sich mit der Gruppe über die Herangehensweisen der Hito, die auf unterschiedliche Weise ihre Ziele verfolgen.	-
Der pechschwarze Ritter erwartet die Gruppe.	-
Ike springt auf den Ritter zu und greift ihn an.	-
Ike und der Ritter wollen ungestört kämpfen. Der Ritter erschafft einen Bannkreis um sie herum.	-
Kampf: Yunnus Trupp gegen Soldaten der Ordnung; Ike gegen den pechschwarzen Ritter Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike oder Mikaya wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Mikaya Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte	-
Ike verabschiedet sich von Zerugiusu, der nicht nur Mörder seines Vaters, sondern auch sein Lehrer war. Zerugiusu widmet seine letzten Worte Seferan. Yunnu empfiehlt Ike, das Schwert von Zerugiusu mitzunehmen.	-
Als Ike sich dem Schwert nähert, erinnert er sich an den Tag, an dem Grail außer Kontrolle geriet*.	* zweiter Spieldurchlauf, der pechschwarze Ritter war in Kapitel 1.Z. im angreifenden Team, Ike und der Ritter kämpfen in Kapitel 3.7.
Ike nimmt das Schwert und geht.	-
Yunnu hat eine Vision von der ersten Begegnung zwischen Seferan und Zerugiusu. Es stellt sich heraus, dass Zerugiusu auch ein Träger des Zeichens ist.	-
Area 3: Yunnu erzählt den Entstehungsmythos der Welt und warum es zur großen Sintflut kam. Die Gruppe unterhält sich über die unterschiedlichen Legenden, die in ihren Ländern überliefert wurden.	-
Yunnu segnet die Waffen der Gruppe.	-
Degin Hanzā erwartet die Gruppe und macht sich zum Angriff bereit.	-

		* Mikaya und Saza haben eine A-Beziehung ** abhängig davon, wer im Team ist
(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Mikaya*; Sanaki; Rafael, Ryushion oder Liane**		
Kampf: Yunnus Trupp gegen Gorudoa-Soldaten Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike oder Mikaya wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Mikaya Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte		-
Degin Hanzā und Kurt Nāga unterhalten sich. Nāshiru und Gōto* schließen sich dem Trupp an.		* besagte Figuren sind nicht besiegt
Degin Hanzā erinnert sich an seinen Freund Eruran, dem er abgeschlagen hat, etwas gegen die Versklavung der Raguzu zu unternehmen.		-
Degin Hanzā stirbt, die anwesenden Drachen spüren das. Kurt Nāga wird König der Drachen.		-
Area 4: Eine Vision zeigt, wie Eruran und die drei HeldInnen versuchen, Astarte davon zu überzeugen, Yunnu nicht zu töten. Yunnu wird in das Medaillon verbannt.		-
Ike und Yunnu unterhalten sich über das Medaillon.		-
Seferan erscheint, gesteht Sanaki seine Verwicklungen in die Situation und geht zum Angriff über.		-
(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Drachenvölker (= Nāshiru, Gōto, Kurt Nāga)*; Drachenvölker 2 (= Nāshiru, Gōto, Ike)**; Nāshiru***; Gōto****		* zweiter Spieldurchlauf, Kurt Nāga, Gōto und Nāshiru sind nicht besiegt ** Nāshiru und Gōto sind im vorigen Kampf nicht besiegt worden *** Gōto wurde besiegt, aber Nāshiru lebt **** Nāshiru wurde besiegt, aber Gōto lebt
Kampf: Yunnus Trupp gegen Seferan und seinen Trupp Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike oder Mikaya wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Mikaya Bonus-EXP: benötigte Rundenanzahl + Extrapunkte		-
Seferan erinnert sich an das Massaker, an die Qual seine Kräfte verloren zu haben und an den Entschluss, Astarte zu erwecken.		-
Seferan stirbt und die Tür, die sich nur durch seinen Tod öffnen lässt, öffnet sich.		-

		Seferan wird von Mikaya wiederbelebt. Ike sagt ihm, dass er nun die Möglichkeit hat, seine Fehler wieder gut zu machen*.	* zweiter Spieldurchlauf, Ike hat seine Erinnerungen in Area 2 zurückerlangt
		Area 5: Erinnerung Erurans, als er Astarte bittet, Yunnu wieder in sich aufzunehmen und das Versprechen mit ihr schließt.	-
		Die Gruppe betritt den Raum, in dem sich Astarte aufhält. Yunnu und Ike versuchen, Astarte zu überzeugen. Da sie nicht von ihrem Standpunkt abweicht, beginnt der Kampf.	-
		(Optionale) Gespräche im Stützpunkt: Senerio*	* zweiter Spieldurchlauf, Ike und Senerio haben eine A-Beziehung, Ike und Senerio hatten auch im übertragenen Söen-Spielstand eine A-Beziehung, Ike hat in Area 2 seine Erinnerung wiedererlangt
		Kampf: Yunnus Trupp gegen Astarte Siegbedingungen: gegnerischen Befehlshaber besiegen Niederlagebedingungen: Ike oder Mikaya wird besiegt Nebenaufgabe: keine Festgelegte Figuren: Ike, Mikaya Bonus-EXP: keine Im zweiten Spieldurchgang schließt sich Seferan/Eruran der Gruppe an*	* zweiter Spieldurchlauf, Eruran wurde in Area 4 wiederbelebt
		Ike erhält Yunnus ganze Kraft.	-
		Ike greift Astarte an.	-
		Astarte löst sich in Luft auf. Ike und Yunnu verabschieden sich. Dann löst auch sie sich auf.	-
		Yunnu fliegt in Vogel-Form über verschiedene Orte. Am Schlachtfeld beenden die Raguzu und die Beoku ihren Kampf. Das Leben kehrt wieder nach Teriusu zurück.	-
Epilog	エピソード („Epilog“)	Alle beteiligten verabschieden sich von Ike.	-
		Es stellt sich heraus, dass Senerio Amuritas rechtmäßiger Sohn ist*.	* zweiter Spieldurchlauf, Stützpunktgespräch in Area 5 wurde gesehen, Pelleas ist am Leben
		Eruran und Asutarutyūnu unterhalten sich über die Hito. Sie singen gemeinsam ein Lied*.	* zweiter Spieldurchlauf, Eruran wurde nicht besiegt
Abspann		Ending: Eruran und Asutarutyūnu singen zusammen*. Kein Film, keine Bilder.	* zweiter Spieldurchlauf, Gespräch Eruran-Asutarutyūnu im Epilog wurde gesehen
		Ike wird als „Held der blauen Flamme“ bezeichnet. Übergang zum Endbildschirm, der Ike von hinten zeigt.	-
		Eine Statistik mit den besten KämpferInnen und die Rundenanzahl und Zeit, die für jedes Level benötigt wurde, wird angezeigt.	-
		Ab jetzt sind Extras im Hauptmenü verfügbar.	-

Filme

Nummer	Name	Inhalt
Opening	Opening	Blaue Flamme, in der Raguzu und Beoku kämpfen (ruhige Musik); Explosion, Astarte; Medaillon (heroische Musik); Flamme, in der Raguzu in Scharen in die Schlacht ziehen, Skrymir gibt den Befehl zum Angriff; Zerugiusu, der ebenso das Kommando gibt; Tibän springt von einem Abhang, verwandelt sich und kämpft gegen Zerugiusu; Ike kämpft gegen den pechschwarzen Ritter; Drache, der einen Turm zum Einsturz bringt; Astarte erwacht; auftretende Charaktere werden abgebildet (wird mit der Zeit ergänzt); ruhigere Musik, Mikaya und Yunnu stehen auf einem grünen Feld, Saza kommt dazu, sie blicken in den blauen Himmel; Ike, der in die Dämmerung sieht
1	闇夜の奇襲 (<i>Anya no kishū</i> , „Überraschungsangriff bei finsterner Nacht“)	Begunion-Soldaten auf der Suche nach etwas; Mikaya, die sich versteckt; Yunnu macht ein Geräusch und fliegt davon; Mikaya wird entdeckt; die Soldaten erkennen sie; Saza erscheint und rettet sie (Kampfszene); Begunion ruft nach Verstärkung; Mikaya spricht einen Lichtzauber, der die Soldaten blendet; Mikaya, Saza und Yunnu können fliehen.
2	処刑 (<i>Shokei</i> , „Die Hinrichtung“)	(Beunruhigende Musik) Rukino steht am Galgen; Zoom auf einen Baum am Rande des Spektakels; Yofa zielt, Shinon gibt ihm Anweisungen; Yofa traut sich nicht, Shinon schießt; (schnelle, spannende Musik) der Strick wird durchtrennt, Rukino fällt in Zeitlupe nach hinten; Ike läuft durch die Menschenmenge und fängt sie auf; Ike kämpft; Senerio spricht einen Zauber; Wayu verteidigt Senerio; die Aufständischen verlieren ihre Organisation; Auftritt Tiamato, Oscar, Böre; Yofa und Shinon schießen vom Baum aus; Ike und Gatley kämpfen; die Menge tobt; Mist und Kilroy kümmern sich um Rukino
3	渡河 (<i>Toka</i> , „Die Flussüberquerung“)	(Trommelmusik) neblige Bühne, Zerugiusu erwartet den Angriff der Raguzu; die Raguzu betreten den Fluss; Skrymir und Rai unterhalten sich über die Taktik; die Falken machen sich auf den Weg, angeführt von Tibän, der sich mit einem Falkenschrei von einem Berg stützt; (kurze Stille, dann spannende Musik) die Falken greifen Begunion an; die „Monsterzähne“ greifen an; Aufnahme der Schlacht aus der Vogelperspektive; Zerugiusu wehrt einen Tiger ab, der ihn angreift; Zerugiusu zieht sich aus der Schlacht zurück und sieht, wie Falken „Monsterzähne“ über den Fluss tragen und hinter ihnen abwerfen; Rai und Zerugiusu unterhalten sich über die Taktik und stellen sich vor; Rai verwandelt sich und greift Zerugiusu an
4	裁きの光 (<i>Sabaki no hikari</i> , „Das Licht des Urteils“)	Die Schlacht ist in vollem Gange; Skrymir und Rai unterhalten sich darüber, dass sie sich besser fühlen, während sie den Kampf beobachten; Rai sieht zum blauen Himmel, er spürt etwas; auch die Schlacht wird plötzlich unterbrochen, alle sehen zum Himmel; ein riesiger Lichtstrahl trifft das Schlachtfeld und mündet in einer stillen Explosion, die das gesamte Schlachtfeld umfasst (komplett ohne Musik)
5	裁きの光 - 2 (<i>Sabaki no hikari - 2</i> , „Das Licht des Urteils 2“)	Grauer Himmel; Ike tritt aus der Festung hinaus und blickt sich um; (ruhige, beunruhigende, teilweise traurige Klavier-Musik) das Schlachtfeld ist versteinert; Ike geht durch die Reihen und sieht sich die Situation genauer an; er ruft nach Überlebenden; niemand meldet sich, niemand bewegt sich; es beginnt zu schneien; Ike ruft weiter nach Überlebenden; Zoom von Ike weg, der weiter in die Stille ruft; Bild wird von Schnee verdeckt
6	最後の一撃 (<i>Saigo no ichigeki</i> , „Der letzte Schlag“)	Ike und Yunnu stehen Astarte gegenüber; Yunnu fährt aus Mikaya und in Ikes Schwert; Ike leuchtet blau und macht sich bereit
7	女神消失 (<i>Megami shōshitsu</i> , „Das Verschwinden der Göttin“)	Ike leuchtet blau; Astarte zerfällt zu leuchtendem Staub; Yunnu fährt aus Ikes Schwert; (Musik: Yunnus Thema) Yunnu tritt in der Gestalt eines kleinen Mädchens, wie ein Geist aus blauen Flammen, vor Ike; sie unterhalten sich, ob die Hito Götter brauchen; Ike bittet sie, zu bleiben; er streckt die Hand nach ihr aus, als Yunnu sich in Luft auflöst; Yunnu fliegt als Vogel aus dem Turm ins Licht; Ike sieht ihr nach

8	Life Returns	(Beruhigende, leichte Musik) Yunnu fliegt über das Schlachtfeld, auf dem die versteinerten Raguzu und Beoku sind; sie stößt Licht aus, das auf sie herabfällt; (Höhepunkt in der Musik) alle verwandeln sich zurück; ein Dein-Soldat und ein Garia-Soldat stehen sich gegenüber; der Raguzu verwandelt sich zurück und streckt sich; der Beoku weiß nicht, was er tun soll; der Raguzu sieht ihn an; die Beoku machen sich zum Angriff bereit; der Raguzu lächelt; der Beoku ist erleichtert und lässt seine Lanze fallen (Musik wird ruhig und endet kurz in Stille); alle strecken sich und lassen ihre Waffen fallen; (majestätische Musik setzt wieder ein) Bilder, wie in Begunion, Kurimia, Garia, Gorudo das Licht von Yunnu herabfällt und alle wieder zurückverwandelt; Yunnu fliegt im Sonnenlicht davon (Musik endet mit Variation von Asutarutyünus Thema)
---	--------------	--

Charaktere und Unterstützungsgespräche (支援会話 <i>shien kaiwa</i>)			
Name	Rekrutierungsbedingungen	Art des Verlustes	Kollektiv
Mikaya	Kapitel 1.A., keine Bedingungen	besiegt = Game Over	Trupp Morgenröte, Dein
Eddie	Kapitel 1.A., keine Bedingungen	besiegt = tot	Trupp Morgenröte, Dein
Leonardo	Kapitel 1.A., keine Bedingungen	besiegt = tot	Trupp Morgenröte, Dein
Noise	Kapitel 1.1, keine Bedingungen	besiegt = tot	Trupp Morgenröte, Dein
Lola	Kapitel 1.2, keine Bedingungen	besiegt = tot	Dein
Saza	Kapitel 1.2., keine Bedingungen	Abschnitt 1-3: besiegt = Game Over Abschnitt 4: besiegt = Rückzug	Trupp Morgenröte, Dein
Irësu	Kapitel 1.3., keine Bedingungen	besiegt = tot	Dein
Brad	Kapitel 1.3., mit Lola ansprechen	besiegt = tot	Begunion, Dein
Meg	Kapitel 1.4., Stützpunktgespräch „in der Stadt“	besiegt = tot	Kurimia, Dein
Orugu	Kapitel 1.5., Stützpunktgespräch „Nike“	besiegt = tot Kapitel 1.5.-1.7. = Game Over	Hatari, Dein
Tauronio	Kapitel 1.6., keine Bedingungen	Kapitel 1.6., 3.12., 3.13.: besiegt = Game Over Kapitel 4.2., 4.5.: besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Dein
Jill	Kapitel 1.6., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 1.5.: besiegt = Game Over	Dein
Tsuihäku	Kapitel 1.6., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 1.5.: besiegt = Game Over	Dein
Frieda	Kapitel 1.6., nach Abschluss von Area 1	besiegt = tot	Dein
Topakku	Kapitel 1.7., mit Saza ansprechen	besiegt = tot Kapitel 1.7.: besiegt = Game Over Abschnitt 1: besiegt = Rückzug	Begunion, Dein
Muwarimu	Kapitel 1.7., nach Gespräch Saza-Topakku	besiegt = tot Kapitel 1.7.: besiegt = Game Over Abschnitt 1: besiegt = Rückzug	Begunion, Dein, Garia
Vize	Kapitel 1.7., nach Gespräch Saza-Topakku	besiegt = tot Abschnitt 1: besiegt = Rückzug	Begunion, Dein, Kiruvasu
Nike	Kapitel 1.8., keine Bedingungen	Kapitel 1.8., 1.Z.: besiegt = Game Over Kapitel 4.1., 4.4.: besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Hatari, Dein, Garia
Rafiel	Kapitel 1.8., keine Bedingungen	besiegt = Rückzug	Hatari, Serinosu, Dein, Garia
Der pechschwarze Ritter	Kapitel 1.9., keine Bedingungen Kapitel 3.6., keine Bedingungen	besiegt = tot	sonstige
Erinshia	Kapitel 2.A., keine Bedingungen	besiegt = Game Over Kapitel 4.Z.: besiegt = Rückzug	Kurimia
Mascha	Kapitel 2.A., keine Bedingungen	besiegt = tot	Kurimia
Niaruchi	Kapitel 2.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 2.2.: besiegt = Game Over Kapitel 2.Z.: besiegt = Rückzug	Kurimia, Kiruvasu

Liane	Kapitel 2.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 2.A., 2.2.: besiegt = Game Over	Serinosu, Garia, Kurimia
Hāru	Kapitel 2.A., mit Mascha ansprechen	besiegt = tot	Dein, Kurimia
Chapp	Kapitel 2.1., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 2.1.: besiegt = Game Over	Kurimia
Nefenī	Kapitel 2.1., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 2.1.: besiegt = Game Over	Kurimia
Heather	Kapitel 2.1., mit Chapp oder Nefenī ansprechen	besiegt = tot	Kurimia
Rukino	Kapitel 2.2., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 2.2.: besiegt = Game Over Kapitel 3.10., 4.2., 4.5.: besiegt = Rückzug	Kurimia
Rēte	Kapitel 2.2., keine Bedingungen	besiegt = tot	Garia, Kurimia
Moody	Kapitel 2.2., keine Bedingungen	besiegt = Rückzug	Garia, Kurimia
Geoffrey	Kapitel 2.3., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 2.3., 2.Z., 3.9.: besiegt = Game Over Kapitel 3.10., 4.5.: besiegt = Rückzug	Kurimia
Kevin	Kapitel 2.3., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 2.3.: besiegt = Game Over Kapitel 3.10.: besiegt = Rückzug	Kurimia
Stella	Kapitel 2.3., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.10.: besiegt = Rückzug	Kurimia
Makarov	Kapitel 2.3., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.10.: besiegt = Rückzug	Kurimia
Uharada	Kapitel 2.3., Stützpunktgespräch „Karius Geschäft“	besiegt = tot Kapitel 3.10.: besiegt = Rückzug	Kurimia
Kariru	Kapitel 2.Z., Stützpunktgespräch „Kariru“	besiegt = tot Kapitel 3.10.: besiegt = Rückzug	Kurimia
Ike	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = Game Over	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Tiamato	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Senerio	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Mist	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Yofa	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.13.: besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Böre	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.13.: besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Oscar	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.13.: besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Shinon	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.13.: besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Gatley	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.13.: besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union
Kilroy	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.13.: besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe, Raguzu-Union

Wayu	Kapitel 3.A., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.13.: besiegt = Rückzug	Grail-Söldnertruppe, Raguzu- Union
Rai	Kapitel 3.4., keine Bedingungen	Kapitel 3.13., 4.2., 4.5.: besiegt = Rückzug Kapitel 3.4., 3.7.: besiegt = Game Over Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Garia, Raguzu-Union
Kisa	Kapitel 3.4., keine Bedingungen	besiegt = tot	Garia, Raguzu-Union
Rīre	Kapitel 3.4., keine Bedingungen	besiegt = tot Kapitel 3.1.: besiegt = Rückzug	Garia, Raguzu-Union
Ryushion	Kapitel 3.5., keine Bedingungen	besiegt = Rückzug	Serinosu, Garia, Raguzu-Union
Yanafu	Kapitel 3.7., mit Ike oder Ryushion ansprechen	besiegt = tot Abschnitt 3: besiegt = Rückzug	Fenikisu, Raguzu-Union
Uruki		besiegt = tot Abschnitt 3: besiegt = Rückzug	Fenikisu, Raguzu-Union
Sigrun	Kapitel 3.11., keine Bedingungen	Kapitel 3.11., 3.Z.: besiegt = Game Over Kapitel 4.A., 4.3.: besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Begunion
Tanis	Kapitel 3.11., keine Bedingungen	Kapitel 3.11.: besiegt = Game Over Kapitel 3.Z.: besiegt = Rückzug Abschnitt 4: besiegt = tot	Begunion
Sanaki	Kapitel 4.A., keine Bedingungen	Kapitel 4.A., 4.3.: besiegt = Game Over Kapitel 4.Z.: besiegt = Rückzug	Begunion
Nesara	Kapitel 4.A., keine Bedingungen	Kapitel 4.A., 4.3.: besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Kiruvasu, Raguzu-Union, Begunion
Skrymir	Kapitel 4.A., keine Bedingungen	Kapitel 3.Z., 4.3.: besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Garia, Raguzu-Union
Tibān	Kapitel 4.1., keine Bedingungen	Kapitel 3.11., 4.2., 4.5.: besiegt = Game Over Kapitel 3.Z., 4.Z.: besiegt = Rückzug	Fenikisu, Raguzu-Union
Sōnbaruke	Kapitel 4.3., in der Wüste finden und mit Mikaya oder Rēte ansprechen	besiegt = tot	sonstige
Oliver	Kapitel 4.4., Rafael im Aktionsradius von Oliver platzieren	besiegt = tot	sonstige
Ulysses	Kapitel 4.5., keine Bedingungen	Kapitel 4.5.: besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Kurimia
Volker	Kapitel 4.5., mit Erinshia oder Ulysses ansprechen und 3000 G bezahlen	besiegt = tot	sonstige
Kainegisu	Kapitel 4.Z., Area 1, keine Bedingungen	besiegt = Rückzug	Garia, Raguzu-Union
Jifuka	Kapitel 4.Z., Area 1, keine Bedingungen	besiegt = tot	Garia, Raguzu-Union
Kurt Nāga	Kapitel 4.Z., Area 1, keine Bedingungen	besiegt = Rückzug	Gorudoa, Dein
Ina	Kapitel 4.Z., Area 1, keine Bedingungen	besiegt = Rückzug	Gorudoa, Raguzu-Union

Reningu	Kapitel 4.Z., Area 1, Stützpunktgespräch „Reningu“	besiegt = tot	Kurimia
Gōto	Kapitel 4.Z., Area 4, wenn im vorigen Kampf nicht besiegt	besiegt = tot	Gorudoa
Nāshiru	Kapitel 4.Z., Area 4, wenn im vorigen Kampf nicht besiegt	besiegt = tot	Gorudoa
Pelleas	Zweiter Spieldurchlauf, Kapitel 4.2., wenn er nicht getötet wurde	Kapitel 4.2., 4.5.: besiegt = Rückzug Kapitel 4.Z.: besiegt = tot	Dein
Eruran	Zweiter Spieldurchlauf, Kapitel 4.Z., Area 5, wenn in Kapitel 1.Z. der pechschwarze Ritter im Angriffsteam ist und in Kapitel 3.7. Ike und der Ritter gegeneinander kämpfen	unsterblich	Serinosu, Begunion

Anhang 4 – Protokoll *Tales of Symphonia*

テイルズオブシンフォニア (Tales of Symphonia)			
Abschnitte			
Abschnitt-Nr.	Abschnitt-Name	Handlung	Unterschiede/Bedingungen
A	-	Kratos erzählt die Geschichte der Göttin Martel, der Helden Mithos und der Rolle der Miko.	-
1	神託の光 (<i>Shintaku no hikari</i> , „Das Licht des göttlichen Orakels“)	Lloyd, Genius und Colette sind mit Refill in der Schule und lernen von den Dizaian und der Aufgabe der Miko. Das göttliche Orakel erscheint. Colette, Genius und Lloyd schleichen Refill hinterher zum Schrein.	-
2	聖域 (<i>Seiiki</i> , „Gelobtes Land“)	Colette kommt im Schrein an, wo sie von Renegēdo angegriffen wird. Kratos kommt Lloyd, Colette und Genius zur Hilfe.	-
3	天使 (<i>Tenshi</i> , „Engel“)	Colette erhält den <i>Kurushisu no kiseki</i> und trifft auf den Engel, der ihr den Weg auf ihrer Reise weist.	-
4	イセリアの森 (<i>Iseria no mori</i> , „Der Wald von Iselia“)	Bei Colette zuhause unterhalten sich ihr Vater, ihre Großmutter, Refill und Kratos über ihre Reise, auf die sie Refill und Kratos begleiten werden. Lloyd und Genius gehen gemeinsam nach Hause. Genius begleitet Lloyd in den Wald, weil er jemanden besuchen möchte.	-
5	人間牧場 (<i>Ningen bokujō</i> , „Die Menschenfarm“)	Lloyd und Genius besuchen Marble in der Menschenfarm. Als sie ihr helfen wollen, geht ihr Plan schief und die Dizaian erkennen ihre Gesichter. Lloyd und Genius können fliehen.	-
6	エクスフィア (<i>Ekusufia</i>)	Lloyd und sein Vater unterhalten sich über sein <i>Ekusufia</i> . Sie streiten, als er Lloyd erzählt, dass seine Mutter von Dizaian getötet wurde.	-
7	月夜の語り (<i>Tsukiyo no katarai</i> , „Unterhaltung bei Mondschein“)	Colette besucht Lloyd und verabschiedet sich von ihm, während sie den Sternenhimmel betrachten.	-
8	旅立ちの日 (<i>Tabidachi no hi</i> , „Der Tag des Aufbruchs“)	Lloyd beschließt, Colette auf ihrer Reise zu begleiten. Er und sein Vater unterhalten sich darüber, dass sie auch ohne Blutsverwandschaft eine Familie sind. Als Lloyd in Iselia ankommt, erfährt er, dass Colette ihm die falschen Abreisedaten gegeben hat. Ihr Vater überreicht ihm einen Brief.	-
9	襲撃、そして... (<i>Shūgeki, soshite...</i> , „Angriff - und dann...“)	Iselia wird von Dizaian angegriffen, die nach Lloyd suchen. Lloyd und Genius kämpfen gegen Marble, die in ein Monster verwandelt wurde. Marble beschützt die beiden vor Foshitesu, indem sie sich selbst opfert. Genius erhält Marbles <i>Ekusufia</i> . Lloyd wird aus dem Dorf verbannt, um weitere Angriffe zu verhindern. Genius schließt sich ihm an und schimpft auf die Menschen.	-
10	追って砂漠へ (<i>Otte sabaku e</i> , „Hinterher in die Wüste“)	Lloyd und Genius folgen Colette in die Wüste. Sie kommen in Triet an, wo Lloyd steckbrieflich gesucht wird. Ein Renegēdo nimmt Lloyd gefangen und lässt Genius laufen.	-
11	脱出 (<i>Dasshutsu</i> , „Flucht“)	Lloyd befreit sich aus der Basis der Renegēdo. Colette, Kratos, Genius und Refill kommen ihm zur Hilfe, als er auf Yuan trifft. Es folgt ein Kampf gegen Bōta. Der lässt seine Waffe bei der Flucht fallen: Refill erhält sein <i>Ekusufia</i> .	-
12	火の封印 (<i>Hi no fūin</i> , „Das Feuer-Siegel“)	Dungeon; Colette erhält vom Engel einen Teil seiner Kraft und erhält Flügel.	-
13	コレットの異変 (<i>Koretto no ihen</i> , „Colettes Veränderung“)	Beim Verlassen des Dungeons bricht Colette zusammen. Die Gruppe macht eine Pause.	-
14	羽 (<i>Hane</i> , „Flügel“)	Colettes Körper verändert sich während der Reise. Die Gruppe macht sich zur nächsten Prüfung auf.	-

15	刺客 (Shikyaku, „Die Attentäterin“)	Auf einem Bergpfad begegnet die Gruppe Shiina, die Colette töten will.	-
16	東の大陸へ (Higashi no tairiku e, „Auf dem Weg zum Kontinent im Osten“)	Die Gruppe kommt in Izoold an. Colette macht sich Sorgen um die Veränderungen ihres Körpers. Lloyd versichert ihr, dass sie immer sie selbst bleiben wird.	-
17	港町 パルマコスタ (Minatomachi Parumakosuta, „Die Hafenstadt Parumacosta“)	Die Gruppe reist mit einem Schiff nach Parumacosta, wo großer Widerstand gegen die Dizaian geleistet wird. In einem Geschäft werden sie Zeugen, wie sich eine Einwohnerin (Shokora) gegen die Untaten der Dizaian wehrt.	-
18	封印の手がかり (Fūin no tegakari, „Ein Hinweis auf das Siegel“)	Die Gruppe erfährt, dass Doa ein Buch besitzt, in dem alle Siegel aufgelistet sind, die Colette während ihrer Reise lösen muss.	-
19	再生の書の行方 (Saisei no sho no yukue, „Der Verbleib des Buches der Erneuerung“)	Doa hat das Buch einer Hochstaplerin überreicht, die sich für Colette ausgegeben hat. Die Gruppe verlässt die Stadt, um die Hochstaplerin zu verfolgen. Dabei begegnet sie erneut Shiina.	-
20	閲覧の条件 (Etsuran no jōken, „Die Bedingungen, das Buch zu lesen“)	Bei einem Bergpass angekommen erfährt die Gruppe, dass ein knausriger alter Mann das Buch gekauft hat. Er verlangt eine bestimmte Statue zum Austausch für die Lektüre des Buches.	-
21	不吉な予感 (Fukitsu na yokan, „Eine unheilvolle Vorahnung“)	Die Gruppe erfährt, dass Dizaian auf dem Weg nach Parumacosta sind und die Stadt angreifen wollen. Sie gehen zurück, um zu helfen.	-
22	ディザイアンの報復 (Dizaian no hōfuku, „Die Vergeltung der Dizaian“)	Die Gruppe kann gerade noch verhindern, dass Shokoras Mutter am Hauptplatz von Magnis hingerichtet wird. Lloyd hat anschließend Zweifel, ob es richtig war, sich einzumischen. Colette tröstet ihn.	-
23	ショコラの危機 (Shokora no kiki, „Shokora in der Krise“)	Die Gruppe will schon weiterreisen, da erfährt sie, dass Shokora von den Dizaian in eine Menschenfarm verschleppt wurde. Doa erbittet Hilfe. Die Gruppe begibt sich zur Farm.	-
24	総督府の真実 (Sōtokufu no shinjitsu, „Die Wahrheit über das Gouvernement“)	Die Gruppe erfährt, dass es sich um eine Falle handelt: Doa hat Colette an die Dizaian verraten. Lloyd entscheidet, die Menschenfarm zu stürmen und anschließend Doa zur Rede zu stellen.	-
25	罪か過ちか (Tsumi ka ayamachi ka, „Verbrechen oder Fehler?“)	Die Gruppe kann die Menschen in der Farm befreien. Shokora schließt sich für kurze Zeit der Gruppe an. Als sie bei Magnis ankommen, erzählt er Shokora, dass Lloyd Marble, Shokoras Großmutter, getötet hat, woraufhin sich Shokora abwendet und von den Dizaian verschleppt wird. Es kommt zum Kampf mit Magnis. Als Magnis erfährt, dass Colette die Miko ist, ist er verwirrt. Refill sprengt die Menschenfarm in die Luft. Als Magnis versucht, mit Foshitesu Kontakt aufzunehmen, wird er von Rodiru aufgehalten.	-
26	指導者ドア (Shidōsha Doa, „Wegweiser Doa“)	Doa beichtet der Gruppe, dass seine Frau in ein Monster verwandelt wurde und er seither mit den Dizaian Verträge abschließt, um sie zu retten. Seine Tochter verwandelt sich plötzlich in eine Dizaian: Tatsächlich war seine Tochter schon lange tot. Sie tötet Doa und es kommt zum Kampf. Colette verhilft seiner Frau zur Flucht. Lloyd versichert Doa auf dem Sterbebett, dass es seiner Tochter gut geht und er seine Frau retten wird. Doa schenkt Lloyd einen Passierschein für einen Bergpass.	-
27	水の封印 (Mizu no fūin, „Das Wasser-Siegel“)	Dungeon: Colette erhält mehr Engelskraft und kann nun nicht mehr schlafen oder träumen.	-
28	スピリチュア像 (Supirichua-zō, „Die Statue von Spritua“)	In der Nähe des Wasser-Siegels findet die Gruppe die Statue, die der alte Mann für die Lektüre des Buches verlangt und nimmt sie mit. Für die Übergabe darf das Buch gelesen werden.	-

29	封印の位置 (<i>Fūin no ichi</i> , „Die Position der Siegel“)	Die Gruppe liest im Buch, dass noch das Wind-Siegel und das Siegel im Mana-Turm fehlen.	-
30	生贄の祭壇 (<i>Ikenie no saidan</i> , „Der Altar für Menschenopfer“)	Die Gruppe erreicht die Stadt Ascard, in der bald eine junge Frau geopfert werden soll. Ein befreundeter Halbfelf versucht daher, den Altar, wo diese Opferung stattfinden soll, in die Luft zu sprengen. Refill verhindert das und stellt sich selbst als Opfer zur Verfügung. Die Gruppe kann die bösen Geister besiegen. Der Halbfelf bewundert Refill und Genius, weil sie Halbfelfen sind. Genius bestreitet das.	-
31	風の封印 (<i>Kaze no fūin</i> , „Das Wind-Siegel“)	Die Gruppe macht sich nach Paragraph auf, um das nächste Siegel zu lösen. Dungeon; Colette erhält neue Engelskräfte.	-
32	暗殺者の謎 (<i>Ansatsusha no nazo</i> , „Das Geheimnis der Auftragsmörderin“)	Auf dem Weg nach draußen begegnet die Gruppe Shiina. Es folgt ein Kampf. Shiina flieht und macht Andeutungen auf die beiden Welten.	-
33	夜 (<i>Yoru</i> , „Bei Nacht“)	Colette bricht vor dem Gebäude zusammen und die Gruppe beschließt, eine Pause zu machen. Lloyd erkennt, dass Colette auch keine körperlichen Empfindungen mehr spüren kann. Lloyd macht sich große Vorwürfe. Colette bittet ihn, den anderen nichts zu sagen.	-
34	滅びた街 (<i>Horobita machi</i> , „Die vernichtete Stadt“)	Die Gruppe erreicht Ruin, das von Dizaian zerstört wurde. Dort treffen sie auf Shiina, die versucht hat, Ruin zu beschützen. Doas Frau erscheint, Colette kann sie beruhigen. Gemeinsam mit Shiina begibt sich die Gruppe zur nächstgelegenen Menschenfarm, um die Gefangenen zu befreien.	-
35	遭遇 (<i>Sōgū</i> , „Die Begegnung“)	Die Gruppe schleicht sich ins Innere der Menschenfarm. Dungeon.	-
36	命を糧に生まれしもの (<i>Inochi wo kate ni umareshimono</i> , „Was basierend auf anderen Leben entstanden ist“)	Die Gruppe erfährt, wie <i>Ekusufia</i> hergestellt werden. Lloyd erfährt erstmals vom Angels-Plan, dem seine Mutter zum Opfer fiel. Er erfährt, dass sein Vater es war, der seine Mutter getötet hat. Die Gruppe flieht aus der Menschenfarm.	-
37	エクスフィアへの想い (<i>Ekusufia e no omoi</i> , „Gedanken an die <i>Ekusufia</i> “)	Die Gruppe überlegt, ob sie es ethisch verantworten können, weiterhin mit den <i>Ekusufia</i> zu kämpfen. Sie erkennen, dass sie ohne sie zu schwach sind und so noch viel mehr Menschen zu Schaden kommen.	-
38	牧場への進入経路 (<i>Bokujō e no shinnyū keiro</i> , „Der Weg in die Farm“)	Shiina kennt einen Mann, der aus der Menschenfarm geflohen ist und ihnen helfen könnte, wieder hineinzugelangen und führt uns zu ihm.	-
39	ボルトマンの術書 (<i>Borutoman no jutsusho</i> , „Das Lehrbuch von Borutoman“)	Der Mann leidet unter einem Fluch, den alle Menschen ereilt, die aus Menschenfarmen fliehen. Im Mana-Turm liegt eine Heiltechnik versteckt, die ihn retten könnte. Im Austausch für seine Heilung verrät er uns einen geheimen Zugang zur Menschenfarm.	-
40	天使になるということ (<i>Tenshi ni naru to iu koto</i> , „Was es bedeutet, ein Engel zu werden“)	Dungeon; die Gruppe rückt bis zum Leiter der Menschenfarm vor und kann ihn besiegen. Lloyd ist froh, Rache für seine Mutter genommen zu haben. Als er hinterrücks noch einmal angegriffen wird, wirft sich Colette dazwischen und die Gruppe erfährt, dass sie nichts mehr fühlt. Die Gruppe unterhält sich anschließend darüber, dass Colette nach ihrer Verwandlung kein Mensch mehr sein wird. Lloyd will einen anderen Weg suchen, aber Colette will ihren Weg zum Wohle der Menschheit fortsetzen.	-
41	クララの鍵 (<i>Kurara no kagi</i> , „Claras Schlüssel“)	Die Gruppe bricht zum Mana-Turm auf. Für diesen benötigt man einen Schlüssel, den Doas Frau bei sich trägt. Die Gruppe findet sie, kann sie vor den Menschen beschützen, die gerade Jagd auf sie machen und erhält den Schlüssel.	-

42	謎の封印 (<i>Nazo no fūin</i> , „Das Rätsel-Siegel“)	Dungeon: Colette erhält mehr Engelskraft und kann nun nicht mehr sprechen. Refill findet die Heiltechnik, für die das Horn eines Einhorns benötigt wird.	-
43	神子の宿命 (<i>Miko no shukumei</i> , „Das Schicksal der Miko“)	Colette bricht erneut zusammen und die Gruppe bemerkt, dass sie nicht mehr sprechen kann. Während einer Pause erzählt Shiina, dass sie aus Tethe'alla kommt und wie die beiden Welten zueinander stehen. Am liebsten wäre ihr ein Weg, auf dem Tethe'alla, Sylvarant und Colette gerettet werden könnten.	-
44	再生の旅、終焉へ (<i>Saisei no tabi, shūen e</i> , „Die Reise der Erneuerung neigt sich dem Ende zu“)	Colette hat alle Prüfungen bestanden und muss nun nur noch in den Turm des Heils, um ihre Verwandlung abzuschließen.	-
45	水牢のユニコーン (<i>Mizurō no yunikōn</i> , „Das im Wasser gefangene Einhorn“)	Die Gruppe findet ein Einhorn, das unter Wasser gefangen ist. Shiina beschließt, mit Undine einen Pakt zu schließen, um das Wasser zu bändigen.	-
46	水の精霊ウンディーネ (<i>Mizu no seirei Undīne</i> , „Naturgeist des Wassers, Undine“)	Die Gruppe kehrt zum Ort des Wassertempels zurück. Dungeon; Undine wird an Shiina gebunden.	-
47	ユニコーンの角 (<i>Yunikōn no tsuno</i> , „Das Horn des Einhorns“)	Das Einhorn kann befreit werden. Es erklärt Colette, dass auch sie durch das Horn gerettet werden könnte, doch sie will es nicht selbst verwenden. Das Einhorn stirbt.	-
48	約束の治療術 (<i>Yakusoku no chiryōjutsu</i> , „Die versprochene Heiltechnik“)	Die Gruppe begibt sich zurück zu dem Kranken, der von Refill geheilt wird. Sie sind nun in Haima, der Stadt, die dem Turm des Heils am nächsten ist.	-
49	旅業 (<i>Ryogyō</i> , „Reisen“)	Die Reise neigt sich dem Ende zu. Lloyd und Colette sitzen in der letzten Nacht vor Colettes letzter Reise zusammen. Colette gibt ihm zu verstehen, dass sie Angst hat.	-
50	救いの塔へ (<i>Sukui no tō e</i> , „Zum Turm des Heils“)	Die Gruppe begibt sich zum Turm des Heils. Kratos fliegt mit Colette vor.	-
51	神子 (<i>Miko</i>)	Colette soll schlussendlich ihre Seele und ihre Erinnerungen aufgeben, damit Martel in ihr wiedergeboren werden kann. Lloyd kann das nicht zulassen, es kommt zum Kampf. Kratos erscheint und greift die Gruppe an. Er stellt sich als einer der vier großen Engel vor und erzählt, dass Kurushisu und die Dizaian dieselbe Organisation sind. Nach dem Kampf kommt auch Yggdrasil dazu und besiegt die Gruppe ohne größere Mühen. Als er das Eternal Sword zückt, erscheint Bōta und rettet die Gruppe. Die Renegēdo geben sich selbst zu erkennen und haben es jetzt nicht mehr auf Colette, sondern auf Lloyd abgesehen. Die Gruppe kann mit Shiinas Hilfe fliehen.	-
52	新たな旅へ (<i>Arata na tabi e</i> , „Auf zu neuen Reisen“)	Shiina bringt die Gruppe mit besonderen Flugzeugen nach Tethe'alla.	-
53	もう一つの世界 テセアラ (<i>Mō hitotsu no sekai Teseara</i> , „Die zweite Welt Tethe'alla“)	Die Gruppe kommt in Tethe'alla an.	-
54	王都 メルトキオ (<i>Ōto Merutokio</i> , „Die Königsstadt Meltokio“)	Shiina bringt die Gruppe vor die Tore der Hauptstadt und übergibt ihnen einen Brief. Danach verlässt sie die Gruppe für kurze Zeit. In der Stadt begegnet die Gruppe Zelos. Da der König krank ist, darf die Gruppe allerdings nicht in den Palast.	-
55	少女 (<i>Shōjo</i> , „Das Mädchen“)	In der Kirche begegnet die Gruppe Presea, durch die sie Zutritt zum Palast erhalten.	-

56	テセアラの神子 (<i>Teseara no miko</i> , „Die Miko von Tethe'alla“)	Die Gruppe schafft es in die Gemächer des Königs, wo auch Zelos ist. Die Gruppe übergibt den Brief. Als sie Zelos versprechen, Colette heilen zu wollen und nicht mehr nach einem Weg suchen, Sylvarant zu retten, schließt er sich der Gruppe an, um dieses Vorhaben zu überwachen.	-
57	橋を渡って (<i>Hashi wo watatte</i> , „Über die Brücke“)	Zelos bringt die Gruppe in die Stadt Sybak. Dafür muss eine Brücke überquert werden.	-
58	学園都市 サイバック (<i>Gakuentoshi Sybak</i> , „Die Gelehrtenstadt Sybak“)	Die Gruppe erreicht die Stadt und besucht das königliche Forschungsinstitut.	-
59	約束の首飾り (<i>Yakusoku no kubikazari</i> , „Die versprochene Halskette“)	Die ForscherInnen erklären, dass der <i>Kurushisu no kiseki</i> Colettes Mana-Haushalt durcheinander gebracht hat. Lloyd stellt ein <i>kaname no mon</i> her und schenkt es Colette als verspätetes Geburtstagsgeschenk.	-
60	怪物出現 (<i>Kaibutsu shutsugen</i> , „Auftritt der Monster“)	Die Gruppe stellt Parallelen zwischen Tethe'alla und Sylvarant fest: So gibt es auch hier Monster und den Turm des Heils.	-
61	ハーフェルフ (<i>Hāfuerufu</i> , „Halbelfen“)	Colettes Zustand bessert sich nicht. Die Gruppe überlegt, nach Sylvarant zurückzukehren und Lloyds Vater, der ein besserer Schmied ist, um ein <i>kaname no mon</i> zu bitten. Da wird die Gruppe von Wachen angegriffen, die sie des Verrats am König beschuldigen. Es wird aufgedeckt, dass Genius und Refill Halbelfen sind. Sie werden sofort abgeführt, die anderen werden im Forschungszentrum eingesperrt. Lloyd kann die Halbelfin, die auf sie aufpassen soll, überzeugen, sie freizulassen. Shiina schließt sich der Gruppe wieder an.	-
62	救出とこれからと (<i>Kyūshutsu to korekara to</i> , „Die Rettung und wie es von nun an weiter geht“)	Genius und Refill können gerettet werden. Lloyd versichert ihnen, dass ihre Herkunft für das Fortbestehen der Gruppe egal ist. Genius und Refill schließen sich der Gruppe wieder an.	-
63	おかえり (<i>Okaeri</i> , „Willkommen zurück“)	Die Gruppe beschließt, nach Sylvarant zurückzukehren. Dort, wo die Flugzeuge abgestellt waren, erwartet Yuan die Gruppe bereits. Bis auf Colette werden alle in einem Energiekreis gefangen genommen. Als eine Dizaian Colette das <i>kaname no mon</i> wegnehmen will, erwacht sie wieder und befreit die anderen. Kratos erscheint und sagt Yuan, dass Yggdrasil nach ihm verlangt. Alle ziehen sich zurück. Die Gruppe beschließt, von nun an einen Weg zu suchen, wie beide Welten gerettet werden können. Shiina hat in Meltokio Freunde, zu denen sich die Gruppe nun aufmacht.	-
64	襲撃者 (<i>Shūgekisha</i> , „Angreifer“)	Die Gruppe darf Meltokio nicht mehr betreten, weshalb sie einen Weg durch die Kanalisation sucht. Dungeon; dort werden sie von einigen Männern, darunter auch Legal, angegriffen.	-
65	エレメンタルカーゴ (<i>Erementaru kargo</i> , „Elemental Cargo“)	Von Shiinas Freunden erhält die Gruppe eine Art Boot, mit dem die Gruppe nun über das Meer fahren kann.	-
66	船出 (<i>Funade</i> , „Abfahrt“)	Die Gruppe nimmt das Boot entgegen und begibt sich zurück zum Forschungszentrum in Sybak, um eine Heilmethode für Presea zu finden.	-
67	クラトスの警告 (<i>Kuratosu no keikoku</i> , „Kratos Warnung“)	In der Stadt begegnet die Gruppe Kratos.	-
68	実験体 プレセア (<i>Jikkentia Puresea</i> , „Versuchsobjekt Presea“)	Die Halbelfin im Forschungszentrum erzählt, dass Presea nur durch ein <i>kaname no mon</i> von dem Zwerg Arutesuta gerettet werden kann. Die Gruppe macht sich auf den Weg.	-

69	死の森 ガオラキア (<i>Shi no mori Gaorakia</i> , „Der Todeswald Gaorakia“)	Im Wald wird die Gruppe von Wachen des Königs angegriffen. Shiina beschließt, sie in ihre Heimat, das versteckte Dorf Mizuho zu bringen. Auf dem Weg dorthin begegnen sie Legal, den sie K.O. schlagen und gefangen nehmen.	-
70	決意 (<i>Ketsui</i> , „Die Entscheidung“)	Mizuho reagiert zunächst misstrauisch auf die BesucherInnen. Lloyd verspricht, die EinwohnerInnen von Mizuho das Sylvarant zu bringen, wenn alles vorbei ist. Legal kommt hier wieder zu sich und schließt sich der Gruppe an.	-
71	失われしもの (<i>Ushinawarashimono</i> , „Etwas Verlorenes“)	Die Gruppe geht weiter nach Ozetto, Preseas Heimatort. Das Dorf ist stark Halbelfen-feindlich. Presea kümmert sich dort um ihren Vater, der ohne ihr Bemerkten schon längst verstorben ist.	-
72	アルテスタとタバサ (<i>Arutesuta to Tabasa</i> , „Arutesuta und Tabatha“)	Die Gruppe geht weiter zum Haus von Arutesuta. Er beteuert, dass er mit dem Projekt um Presea nichts mehr zu tun haben möchte. Seine Roboter-Gehilfin Tabatha verspricht, ihn zu überzeugen. Die Gruppe soll einstweilen das Material für ein <i>kaname no mon</i> besorgen.	-
73	抑制鉱石を求めて (<i>Yokusei kōseki o motomete</i> , „Auf der Suche nach dem unterdrückenden Erz“)	Legal kennt ein Bergwerk, in dem das nötige Material abgebaut werden kann. Die Gruppe begibt sich dorthin. Auf dem Weg in die Mine begegnet Legal einem alten Bekannten.	-
74	背負った罪 (<i>Seotta tsumi</i> , „Die Schuld, die auf den Schultern lastet“)	Legal erzählt, dass er ein Mörder ist. Er nimmt seine Handschellen nicht ab, da sie Beweis für seine Schuld sind. Als Lloyd ihn fragt, was passiert ist, vertröstet er ihn auf später.	-
75	コレット誘拐 (<i>Koretto yūkai</i> , „Colettes Entführung“)	Zurück in Ozetto bricht Colette zusammen. Sie wird von Rodiru entführt. Presea hilft ihm dabei.	-
76	無くした時間 (<i>Nakushita jikan</i> , „Verlorene Zeit“)	Presea erhält ein <i>kaname no mon</i> . Sie kommt wieder zu Sinnen, erkennt, dass ihr Vater tot ist, und erzählt, dass sie eigentlich ein <i>Ekusufia</i> haben wollte, um anstelle ihres kranken Vaters zu arbeiten. Legals Bekannter war derjenige, der es ihr überreichte. Presea möchte nun wieder alles gut machen und schließt sich der Gruppe an, um Colette zu retten. Kratos erscheint und gibt der Gruppe den Tipp, die Flugzeuge in Mizuho abzuholen.	-
77	心の傷 (<i>Kokoro no kizu</i> , „Die Wunde im Herzen“)	Die Renegēdo haben die Flugzeuge gestohlen. Um sie zurückzuholen und mit ihnen fliegen zu können, muss Shiina einen Pakt mit dem Naturgeist Volt schließen, woran sie schon einmal gescheitert ist.	-
78	雷の精霊 ヴォルト (<i>Kaminari no seirei Voruto</i> , „Naturgeist des Donners, Volt“)	Dungeon; Shiina kann Volt besiegen und einen Pakt mit ihm schließen. Danach erscheint auch Undine: Sie und Volt berichten, dass erstmals Naturgeister in beiden Welten erwacht sind und der Mana-Fluss zwischen den Welten zu versiegen begonnen hat. Die Gruppe erkennt, dass dies eine Möglichkeit wäre, beide Welten zu retten.	-
79	レアバード (<i>Reabādo</i>)	Die Gruppe begibt sich in die Basis der Renegēdo, um die Flugzeuge zurück zu stehlen. Als die Erde zu beben beginnt, können sie Yuan und Bōta hinter sich lassen und mit den Flugzeugen fliehen.	-
80	罪深い神子 (<i>Tsumibukai miko</i> , „Die sündhafte Miko“)	Colette wird in einem Drachennest in der Luft festgehalten. Die Gruppe versucht sich, ihr zu nähern, da wird eine Falle ausgelöst, durch die die Gruppe beinahe von Colettes Mana verschlungen wird. Presea kann den Mechanismus deaktivieren, sodass Colette gerettet werden kann. Presea und Colette freunden sich an und die Gruppe beschließt, die Naturgeister in beiden Welten zu erwecken, um diese voneinander zu trennen.	-

81	クレイアイドル (Kureiaidoru)	Auf ihrer Reise begegnet die Gruppe den Kureiaidoru, kleinen Zwergen, die verschiedene Aufgaben von der Gruppe verlangen.	-
82	クレイアイドルの要求 (Kureiaidoru no yōkyū, „Die Wünsche der Kureiaidoru“)	Auf dem Weg zum Naturgeist der Erde müssen erst die Wünsche eines Kureiaidoru erfüllt werden, um weitergehen zu können.	-
83	地の精霊 ノーム (Chi no seirei Nōmu, „Naturgeist der Erde, Gnome“)	Dungeon; Shiina schließt einen Pakt mit dem Naturgeist der Erde.	-
84	氷の精霊 セルシウス (Kōri no seirei Serushiusu, „Naturgeist des Eises Celcius“)	Dungeon; Shiina schließt einen Pakt mit dem Naturgeist des Eises.	-
85	裁きの閃光 (Sabaki no senkō, „Der Blitz des Urteils“)	Als die Gruppe den Dungeon verlässt, fährt ein Blitz vom Himmel herab, der Ozetto zerstört.	-
86	ミトスとの出会い (Mithosu to no deai, „Die Begegnung mit Mithos“)	Die Gruppe findet mit dem Halbfelfen Mithos nur einen einzigen Überlebenden. Er erzählt, dass Engel das Dorf angegriffen hätten. Arutesuta kommt dazu und macht sich selbst für die Zerstörung des Dorfes verantwortlich. Genius und Mithos freunden sich an.	-
87	許さぬ罪 (Yurusanu tsumi, „Ein unverzeihliches Verbrechen“)	Arutesuta erklärt der Gruppe genau, wie die Dizaian, Kurushisu und die Renegēdo aufgebaut sind und welches Ziel sie verfolgen. Alle überlegen, warum es in beiden Welten den Turm des Heils und die Legenden über Mithos gibt. Legal erzählt von einer Legende, nach der es ein Tor zwischen den beiden Welten gibt. Am nächsten Morgen ist Refill verschwunden und die Gruppe macht sich auf die Suche nach ihr.	-
88	海の楽園 アルタミラ (Umi no rakuen Arutamira, „Der Vergnügungspark im Meer Altamira“)	Die Gruppe reist nach Altamira. Legal wartet vor den Toren der Stadt. Die Gruppe erfährt, dass Preseas Schwester dort gestorben ist.	-
89	とある事件 (To aru jiken, „Ein gewisser Vorfall“)	Beim Grab von Preseas Schwester kann die Gruppe sich mit ihr unterhalten, da sie als <i>Ekusufia</i> weiterhin existiert. Sie bittet darum, Bryan zu ihr zu bringen.	-
90	異界の扉 (Ikai no tobira, „Die Tür zur anderen Seite“)	Beim Verlassen der Stadt erfährt die Gruppe von einem Tor zur anderen Welt und reist dorthin. Tatsächlich ist Refill dort, die erzählt, dass sie und Genius eigentlich aus Tethe'alla stammen und durch dieses Tor nach Sylvarant kamen. Plötzlich erscheint ein Freund von Shiina, der sie für den Tod seiner Eltern verantwortlich macht und die Gruppe verraten hat. Das Tor öffnet sich gerade noch rechtzeitig und die Gruppe reist nach Sylvarant.	-
91	暗躍 (An'yaku, „Hinter den Kulissen“)	Die Gruppe kommt in Parumacosta an, wohin sie Mithos bringt, damit er in Sicherheit ist. Dort erfährt die Gruppe auch, dass die Dizaian in die Menschenfarm zurückgekehrt sind. Die Gruppe begibt sich dorthin, Mithos schenkt Genius die Flöte seiner Schwester, falls sie in Schwierigkeiten geraten. In der Menschenfarm sind eigentlich die Renegēdo, die der Gruppe erklären, was sie vorhaben. Sie beschließen, zusammenzuarbeiten.	-

92	ロディル (Rodiru)	Die Gruppe geht mit Bōta zu einer Menschenfarm unter Wasser. Dungeon; als die Gruppe bei Rodiru ankommt, droht er, die Menschenfarm komplett zu fluten. Bōta verhindert die Zerstörung der Farm, die für den Plan noch notwendig ist, und stirbt dafür selbst. Die Gruppe versucht, aus der Farm zu entkommen, doch Rodirus Drachen sind freigelassen worden. Genius spielt auf der Flöte und die Gruppe wird auf mysteriöse Weise gerettet. Kurze Zeit später erscheint Mithos mit Flugzeugen und verhilft der Gruppe zur Flucht.	-
93	ボータの言葉 (<i>Bōta no kotoba</i> , „Bōtas Worte“)	Die Gruppe reist zu Yuan und berichtet ihm von Bōtas letzten Worten. Mithos weigert sich, mit hinein zu kommen.	-
94	二つの世界分離のために (<i>Futatsu no sekai bunri no tame ni</i> , „Um die beiden Welten voneinander zu trennen“)	Yuan erlaubt der Gruppe, mit den Flugzeugen wie es ihnen beliebt durch die beiden Welten zu reisen. Die Gruppe macht sich auf, die restlichen Pakte zu schließen. Mithos wird inzwischen bei Arutesuta untergebracht.	-
95	アリシアの仇 (<i>Arishia no ada</i> , „Alicias Mörder“)	Legal erfährt von der Gruppe, was sie über Preseas Schwester in Erfahrung gebracht hat und reist mit ihm gemeinsam nach Altamira.	-
96	罪と罰 (<i>Tsumi to batsu</i> , „Verbrechen und Strafe“)	Es stellt sich heraus, dass Preseas Schwester von Legals Bekanntem in ein Monster entführt und in ein Monster verwandelt worden war. Legal tötete sie daraufhin, stellte sich und kam ins Gefängnis, wo er vom Papst den Auftrag erhielt, Colette zu fassen - und so zur Gruppe dazu stieß. Eigentlich ist er Chef einer großen Firma, weshalb er damals erpresst wurde und nach wie vor von seinem Bekannten unter Druck gesetzt wird. Auf Wunsch von Preseas Schwester zerstört Lloyd das <i>Ekusufia</i> , damit sie in Frieden ruhen kann. Presea beschließt, Legal zu verzeihen.	-
97	火の精霊 イフリート (<i>Hi no seirei Ifurīto</i> , „Naturgeist des Feuers, Ifrit“)	Dungeon; Shiina schließt einen Pakt mit Ifrit, der das Gegenstück zu Celcius in Tethe'alla ist. Dies hat ein Erdbeben zur Folge.	-
98	風の精霊 シルフ (<i>Kaze no seirei Shirufu</i> , „Naturgeist des Windes, Sylph“)	Dungeon; Shiina schließt einen Pakt mit Sylph, dem Gegenstück zu Gnome in Tethe'alla. Es folgt erneut ein Erdbeben. Die Gruppe beginnt zu überlegen, in welcher Welt sie schließlich bleiben wollen, wenn diese getrennt werden.	-
99	ブルーキャンドル (<i>Burū kyandoru</i> , „Blue Candle“)	Der Tempel des Naturgeistes der Dunkelheit ist zu finster, um hineinzugehen. Shiina empfiehlt, im Forschungszentrum nachzufragen. Tatsächlich haben die Forscher dort die sogenannte Blue Candle entwickelt, die sie der Gruppe aber nur überreichen wollen, wenn sie die Halbelfin retten, die sie damals entkommen ließ und dafür festgenommen wurde.	-
100	父と娘 (<i>Chichi to musume</i> , „Vater und Tochter“)	Die Gruppe begibt sich in die Arena, wo die zu Tode verurteilten kämpfen müssen. Die Halbelfin wird gerettet und in ihre Heimat Ozett gebracht. Sie erzählt, dass sie die Tochter des Papstes ist. Zurück im Forschungszentrum erhält die Gruppe die Blue Candle und zieht zum Naturgeist der Dunkelheit weiter.	-
101	クラトスの言葉 (<i>Kuratosu no kotoba</i> , „Kratos Worte“)	Die Gruppe begegnet Kratos, der sie davon abbringen möchte, weitere Pakte mit Naturgeistern zu schließen.	-
102	闇の精霊 シヤドウ (<i>Yami no seirei Shadō</i> , „Naturgeist der Dunkelheit, Shadow“)	Dungeon; Shiina schließt einen Pakt mit Shadow. Nur noch ein Naturgeist ist übrig, und alle überlegen sich, in welcher Welt sie bleiben wollen. Am Ende bleibt die Gruppe allerdings so, wie sie bisher bestanden hat.	-
103	光る鳥 (<i>Hikaru tori</i> , „Der leuchtende Vogel“)	Die Gruppe erfährt von Reisenden von einem Vogel, der nur unter bestimmten Bedingungen zum Vorschein kommt.	-

104	笛の音 (<i>Fue no oto</i> , „Der Klang der Flöte“)	Eine besondere Rolle kommt dabei einer speziellen Flöte zu, die ähnlich aussieht wie die Flöte, die Mithos Genius gegeben hat. Die Gruppe stellt die Flöte her und ruft Asuka herbei, der nur einen Pakt mit Shiina eingehen kann, wenn Luna bei ihm ist, die sich im Mana-Turm befindet. Die Gruppe und Asuka begeben sich dorthin.	-
105	楔 (<i>Kusabi</i> , „Verbindung“)	Die Naturgeister der beiden Welten sind beinahe alle gebannt. Der letzte Naturgeist wartet im Mana-Turm auf die Gruppe.	-
106	救済の時? (<i>Kyūsai no toki?</i> , „Zeit der Rettung?“)	Dungeon; Shiina schließt einen Pakt mit Asuka und Luna. Ein schweres Erdbeben erschüttert die Welt und der Baum Kārān beginnt zu wachsen und durchreißt Sylvarant. Parumacosta wird zerstört. Inmitten der Wurzeln des Baumes ist Martel zu sehen. Gemeinsam mit Yuan und Kratos schmiedet die Gruppe einen Plan, um das Wachstum des Baumes rückgängig zu machen. Kratos reist mit der Gruppe zur Menschenfarm von Iselia, um dort den Mana-Reaktor herunterzufahren, durch den der Baum mit Mana versorgt wird.	-
107	最後の牧場 (<i>Saigo no bokujō</i> , „Die letzte Farm“)	Dungeon; der Reaktor wird deaktiviert. Es kommt zum Kampf mit Foshitesu. Als er versucht, Shokora anzugreifen, die der Gruppe hier wieder begegnet. Colette wirft sich dazwischen, wobei ihr Arm entblößt wird, der von Schuppen überzogen ist.	-
108	コレットの病気 (<i>Koretto no byōki</i> , „Colettes Krankheit“)	Colette will nicht, dass man ihre Haut sieht. Sie verliert das Bewusstsein und die Gruppe beschließt, nach Iselia zurückzukehren, um ihr dort etwas Ruhe zu gönnen.	-
109	故郷 (<i>Kokyō</i> , „Heimat“)	Die Gruppe erzählt Colettes Großmutter die Wahrheit über Kurushisu. Im Dorf ist ein großer Aufruhr, denn der Bürgermeister ist wütend, dass Colette gescheitert ist und die Verbannten Lloyd und Genius wieder zurückgekehrt sind. Nach und nach ergreifen die DorfbewohnerInnen, unter ihnen auch Shokora, Partei für Lloyd, aber auch für die Halbelfen Genius und Refill. Es wird Kritik daran geübt, die Verantwortung auf andere abzuwälzen. Refill und Genius sind gerührt.	-
110	ダイクのたよって (<i>Daiku ni tayotte</i> , „Auf Dyke ist Verlass“)	Die Gruppe besucht Lloyds Vater, um ihn zu bitten, Colette zu helfen. Dieser sagt ihnen aber, dass Arutesuta sich besser auskennt und besser er gebeten werden sollte.	-
111	これから? (<i>Korekara?</i> , „Und jetzt?“)	Die Gruppe reist nach Tethe'alla, um Arutesuta zu besuchen. Lloyd versichert Colette, dass er sie immer mögen wird, auch wenn sie sich verändert.	-
112	手がかりを求めて (<i>Tegakari o motomete</i> , „Suche nach Hinweisen“)	Arutesuta erzählt der Gruppe, dass Colette eine alte und seltene Krankheit hat, deren Heilmethode bereits vor langer Zeit verloren gegangen ist. Eventuell könnte man Hinweise darauf noch in alten Büchern finden. Mithos schlägt vor, ein Archiv in Sybak zu besuchen.	-
113	学術資料館 (<i>Gakujutsu shiryōkan</i> , „Das wissenschaftliche Archiv“)	Die Gruppe recherchiert und findet einen Anhaltspunkt.	-
114	英雄の足跡 (<i>Eiyū no ashiato</i> , „Auf den Spuren der Helden“)	In einem alten Buch steht geschrieben, dass eine Frau an der Seite des Helden Mithos an derselben Krankheit litt, aber geheilt werden konnte. Über die Heilmethode wird allerdings nichts verraten. Die Gruppe unterhält sich über Kratos und Mithos: Während Zelos etwas vorsichtig ist, misstraut Colette Kratos nicht vollkommen.	-
115	ヴァーリとの決意 (<i>Vāri to no ketsui</i> , „Entscheidung mit Vary“)	Die Gruppe reist nach Meltokio, um weiter zu recherchieren. Auf dem Weg dorthin stellt sich heraus, dass der Bekannte von Legal, der ihn erpresst und Presea und ihrer Schwester geschadet hat, mit dem Papst ein Komplott schmiedet, den König zu vergiften. Presea tötet ihn, um sich an ihm zu rächen. Die Gruppe eilt zum König, um ihm davon zu berichten.	-

116	教皇失脚 (<i>Kyōkō shikkyaku</i> , „Der Fall des Papstes“)	Die Gruppe sucht zuerst den Papst auf, um ihn zur Rede zu stellen. Sie unterhalten sich über die Halbelfen und über seine Tochter. Der Papst kann fliehen und die Gruppe kann sich dank Colettes Einsatz frei im Palast bewegen. Dungeon; die Gruppe kommt beim König an, der immer noch krank und nicht ansprechbar ist. Refill heilt ihn, doch auch als die Gruppe ihm von den Ereignissen berichtet, bleibt er skeptisch und denkt, dass Zelos ihn töten will. Er erlaubt, die Bibliothek zu nutzen, will die Gruppe aber nicht mehr empfangen.	-
117	光明 (<i>Kōmyō</i> , „Lichtblick“)	Zufällig stößt Colette auf ein Buch, in dem die Heilmethode beschrieben ist. Benötigt werden dafür das Horn eines Einhorns, ein Mana-Blatt, ein Mana-Splitter und Silikon.	-
118	ヘイムダールを目指して (<i>Heimdāru o mezashite</i> , „Nach Heimdall“)	Um das Mana-Blatt zu erhalten, reist die Gruppe in das Elfen-Dorf, aus dem Genius und Refill stammen. Dafür wird ein Passierschein des Königs benötigt, den die Gruppe von der Prinzessin erhält.	-
119	水鏡ユミル (<i>Suikyō Yumiru</i> , „Die Spiegelung im Wasser Yumil“)	Dungeon; die Gruppe durchschreitet einen Wald, um das Elfen-Dorf zu erreichen.	-
120	隠れ里 ヘイムダール (<i>Kakurezato Heimdāru</i> , „Das versteckte Dorf Heimdall“)	Die Gruppe kommt im Elfen-Dorf an. Genius und Refill dürfen es nicht betreten, da sie Halbelfen sind. Der Dorfälteste ebnet der Gruppe den Weg an den Ort, an dem das Mana-Blatt gefunden werden kann.	-
121	霊草マナリーフ (<i>Reisō Manarīfu</i> , „Das heilige Mana-Blatt“)	Dungeon; die Gruppe findet das Mana-Blatt und begegnet einem Erzähler in den Bergen.	-
122	カーラーン大戦記 (<i>Kārān taisenki</i> , „Geschichte des großen Kārān-Krieges“)	Der Erzähler berichtet der Gruppe von den Geschehnissen während dem großen Krieg. Er erzählt, dass Mithos ein Halbelf war und mit vollem Namen Mithos Yggdrasil hieß. Er reiste mit Martel, Yuan und Kratos durch die Welt, um den Krieg zu beenden und wurde von den Elfen verstoßen, als er Origin hinterging und die Welten teilte.	-
123	ジルコンを求めて (<i>Jirukon o motomete</i> , „Auf der Suche nach Silikon“)	Legal schlägt vor, zunächst nach Altamira zu gehen, um nach Silikon zu suchen.	-
124	ジルコンの行方 (<i>Jirukon no yukue</i> , „Der Verbleib des Silikons“)	In einem Buch in Altamira liest Legal, dass das letzte Silikon nach Sybak geliefert wurde.	-
125	ジルコン入手 (<i>Jirukon nyūshu</i> , „Erlangung des Silikons“)	Die Gruppe reist nach Sybak und erhält das Silikon im Forschungsinstitut.	-
126	デリス・カーラーンへ (<i>Derisu Kārān e</i> , „Nach Derisu Kārān“)	Die Gruppe reist nach Deris Kārān, um den Mana-Splitter zu erhalten. Der Weg dorthin führt über den Turm des Heils, der nur noch in Tethe'alla besteht. Zelos besucht seine Schwester auf, der er seinen <i>Kurushisu no kiseki</i> anvertraut hat, da dieser der Schlüssel zum Turm des Heils ist.	-
127	二極の地 (<i>Nikyoku no chi</i> , „Die zwei Pole der Erde“)	Die Gruppe stellt erstaunt fest, dass der Turm des Heils in Tethe'alla genau derselbe ist wie in Sylvarant. Kratos erscheint und drängt die Gruppe, aufzugeben. Es kommt zum Kampf und die Gruppe wird von Kratos gefangengenommen.	-
128	神聖都市 ウィンガイア (<i>Shinsei toshi Wingaia</i> , „Die heilige Stadt Wingaia“)	Die Gruppe kann aus der Gefangenschaft entkommen und erreicht Wingaia, die Stadt der Engel, die sich weit oben im Himmel befindet.	-

129	地上へ (<i>Chijō e</i> , „Zurück zur Erdoberfläche“)	Dungeon; die Gruppe kann mit der Hilfe von Kratos den Mana-Splitter finden und flüchtet zurück auf die Erde.	-
130	魔剣と天使 (<i>Maken to tenshi</i> , „Das magische Schwert und die Engel“)	Wieder beim Ausgang des Turms des Heils angelangt, entdeckt die Gruppe das Eternal Sword und möchte es mitnehmen, doch lässt das Schwert dies nicht zu. Yggdrasil erscheint und erklärt, dass nur durch das Eternal Sword die beiden Welten wieder miteinander verbunden werden können. Doch benötigt man, um das Eternal Sword berühren zu können, einen Pakt mit dem Naturgeist Origin, der momentan mit Kratos verbunden ist. Er erklärt auch, dass er die Welten geteilt hat, um ihr Fortbestehen zu sichern. Er erklärt, sein Ziel ist der Aufbau einer Welt, in der niemand mehr diskriminiert werden muss und erzählt von seinem Plan, alle in anorganische Lebewesen zu verwandeln, um die Unterschiede zwischen ihnen auszulöschen. Genius erkennt bereits, dass Yggdrasil Mithos ist.	-
131	コレットの治療 (<i>Koretto no chiryō</i> , „Colettes Heilung“)	Die Gruppe kehrt zu Arutesuta zurück, wo Colette geheilt wird.	-
132	真実 (<i>Shinjitsu</i> , „Die Wahrheit“)	Yuan erzählt Lloyd, dass Kratos sein Vater ist. Er droht, ihn zu töten, um Kratos zu erpressen. Lloyd ist verzweifelt, doch Colette baut ihn wieder auf. Lloyd schwört, dass niemand mehr geopfert werden soll, als Mithos dazu stößt und randaliert: Er stellt sich als Yggdrasil vor, verwundet Arutesuta und Tabatha und flieht dann mit Kratos. Alle, besonders Genius, sind schockiert. Yuan erzählt der Gruppe, dass Kratos erst sterben muss, damit ein neuer Pakt mit Origin geschlossen werden kann. Des Weiteren kann das Eternal Sword nur von Halbelfen benutzt werden, da Origin es für Mithos hergestellt hat. Da Arutesuta schwer verwundet ist, macht sich die Gruppe nach Flanoir auf, um einen Arzt zu finden. Lloyd, Colette, Genius und Legal* bleiben in der Stadt, während die anderen den Arzt zu Arutesuta zu bringen.	*Hierbei handelt es sich um die drei Figuren mit dem höchsten Beziehungs-Punktstand.
133	決戦へ (<i>Kessen e</i> , „Auf zur entscheidenden Schlacht“)	Am nächsten Morgen trifft Lloyd die Entscheidung, den Pakt mit Origin auf jeden Fall zu schließen. Er hat die Hoffnung, dass Kratos sie vielleicht ohnehin dabei unterstützen wird. Zelos spricht an, dass aufgrund verschiedener Experimente Elfenblut durch seine Adern fließt und er daher vielleicht das Eternal Sword tragen könnte, obwohl er eigentlich ein Mensch ist.	
134	策謀 (<i>Sakubō</i> , „Die Intrige“)	Die Gruppe reist zum Turm des Heils. Zelos verrät die Gruppe und liefert Colette* an die Dizaian aus. Die Gruppe nimmt die Verfolgung auf.	*Hierbei handelt es sich um die Figur mit dem höchsten Beziehungs-Punktstand.
135	さらばリーガル (<i>Saraba Rīgaru</i> , „Leb wohl, Legal“)	Legal bleibt zurück, um Lloyd den Weg nach vorne zu ebnet.	-
136	さらばしいな (<i>Saraba Shiina</i> , „Leb wohl, Shiina“)	Shiina hilft Lloyd, voran zu kommen und stürzt in einen Abgrund.	-
137	さらばリフィル (<i>Saraba Rifiru</i> , „Leb wohl, Refill“)	Refill bleibt zurück, um Lloyd den Weg nach vorne zu ebnet.	-
138	さらばプレセア (<i>Saraba Puresea</i> , „Leb wohl, Presea“)	Presea bleibt zurück, um Lloyd den Weg nach vorne zu ebnet.	-
139	さらばジーニアス (<i>Saraba Jimiasu</i> , „Leb wohl, Genius“)	Genius bleibt zurück, um Lloyd den Weg nach vorne zu ebnet.	-

140	犠牲 (<i>Gisei</i> , „Das Opfer“)	Lloyd wird beinahe Opfer einer Falle - doch ein Glückbringer, den er von Colette erhalten hat*, rettet ihm das Leben.	*Nur, wenn Colette mit Lloyd in Abschnitt 132 in Flanoir geblieben ist. Ansonsten duckt sich Lloyd und entgeht so der Falle.
141	決着 (<i>Kecchaku</i> , „Die Entscheidung“)	Lloyd erreicht Mithos, der gerade dabei ist, Colette zum Gefäß für Martel zu machen. Die restliche Gruppe stößt dazu und Genius greift Mithos an, um Lloyd zu retten. Es kommt zum Kampf mit einer Gehilfin von Mithos. Währenddessen verwandelt sich Colette zu Martel. Als sie erwacht, verurteilt sie Mithos für seine Taten und versucht, ihn daran zu erinnern, was für eine Welt sie ursprünglich gewünscht haben. Mithos fühlt sich zurückgestoßen und beginnt, den Verstand zu verlieren. In diesem Moment erscheint Zelos und rettet Colette. Er hat einen Stein besorgt, mit dem das Eternal Sword ausgerüstet werden kann, auch wenn man kein Halbelf ist. Martel verschwindet und sagt Mithos, dass es vielleicht besser gewesen wäre, wenn die Elfen nie aus Deris Kārān auf die Erde gekommen wären. Mithos versteht ihre Aussage falsch und beschließt, mit ihr gemeinsam dorthin zu gehen. Als es zum Kampf kommt, wird Mithos besiegt. Jetzt müssen noch die Welten wieder zusammengeführt werden. Genius nimmt den <i>Kurushisu no kiseki</i> von Mithos als Andenken mit.	-
142	オリジンの封印 (<i>Orijin no fūin</i> , „Origins Siegel“)	Die Gruppe reist nach Heimdall, um dort den Pakt mit Origin zu schließen. Lloyd bittet den Ältesten, Refill und Genius ins Dorf zu lassen. Am Abend unterhalten sich Lloyd und Colette darüber, dass sie nach Abschluss des Abenteuers eine Reise machen wollen, auf der sie alle <i>Ekusufia</i> auf der Welt einsammeln.	-
143	オリジンの眠る森 (<i>Orijin no nemuru mori</i> , „Der Wald, in dem Origin ruht“)	Dungeon; Die Gruppe geht in den Wald, in dem sich Origin befindet, um sich Kratos zu stellen.	-
144	父と子 (<i>Chichi to ko</i> , „Vater und Sohn“)	Nach dem Kampf entlässt Kratos das Mana aus seinem Körper, um seinen Pakt mit Origin aufzuheben. Dabei stirbt er beinahe, aber Yuan rettet ihn.	-
145	新たな理 そして... (<i>Arata na ri soshite...</i> , „Ein neues Prinzip - und dann...“)	Origin weigert sich zunächst, einen Pakt mit der Gruppe einzugehen. Da ergreift Kratos Partei für Lloyd, und der Vertrag wird geschlossen. Da erscheint Mithos aus dem <i>Kurushisu no kiseki</i> und ergreift von Lloyd Besitz, doch Colette* kann ihn retten und wird selbst von ihm besessen. Mithos begibt sich in ihrem Körper nach Deris Kārān und lässt den Turm des Heils einstürzen, damit die Gruppe ihm nicht folgen kann.	-
146	デリス・カーラーン出現 (<i>Deris Kārān shutsugen</i> , „Deris Kārān erscheint“)	Durch den einstürzenden Turm wird Heimdall zerstört. Danach taucht der Komet Deris Kārān, der zuvor aufgrund der Macht des Eternal Swords nicht unsichtbar war, am Himmel auf. Um Mithos zu folgen, muss Lloyd das Eternal Sword benutzen, damit man mit ihm durch Zeit und Raum reisen kann.	-
147	契約の指輪 (<i>Keiyaku no yubiwa</i> , „Der Ring für den Pakt“)	Die Gruppe reist zu Lloyds Vater, um den Stein zu verarbeiten, mit dem Lloyd das Eternal Sword ausrüsten kann. Er erhält dort jeweils ein Schwert von ihm und von Kratos. Danach macht sich die Gruppe zum Eternal Sword auf.	-
148	エターナルソード (<i>Eiānaru Sōdo</i> , „Eternal Sword“)	Lloyd holt das Eternal Sword ab und bricht mit der Gruppe nach Deris Kārān auf.	-
149	デリス・カーラーン (<i>Deris Kārān</i>)	Dungeon; die Gruppe kommt in Deris Kārān an und wird getrennt: Bis auf Lloyd müssen sich alle den Prüfungen von Mithos stellen.	-

150	逃竄 (とうざん) せしもの (<i>Tōzan seshi mono</i> , „Die, die davon gelaufen sind“)	Shiina und Zelos werden von ihrer Vergangenheit verfolgt, doch Lloyd kann die beiden retten.	-
151	裁かれしもの (<i>Sabakareshi mono</i> , „Die, die bestraft wurden“)	Legal und Presea werden angeheizt, sich wegen Preseas Schwester zu streiten, doch Lloyd kann den Streit schlichten.	-
152	疎まれしもの (<i>Utomareshi mono</i> , „Die, die gemieden wurden“)	Genius und Refill werden mit Fremdenhass konfrontiert, doch Lloyd kann ihnen dabei helfen, sich selbst zu akzeptieren.	-
153	かけがえのないもの (<i>Kakegae no nai mono</i> , „Die, die unersetzlich ist“)	Als Lloyd Colette vor Mithos rettet, hat er eine Vision von dessen Erinnerungen, als Martel getötet wurde. Mithos flieht.	-
154	デリスエンブレム (<i>Derisu Emuburemu</i> , „Deris Emblem“)	Die Prüfungen von Mithos sind absolviert und die Gruppe folgt ihm.	-
155	最後の戦い (<i>Saigo no tatakai</i> , „Der letzte Kampf“)	Als es zum letzten Kampf kommt, versucht die Gruppe nochmals, Mithos zu überzeugen, aufzugeben. Er lässt sich nicht überreden und wird von der Gruppe besiegt. Sein <i>Kurushisu no kiseki</i> wird von Lloyd zerschlagen.	-
156	Ende	Lloyd bittet das Eternal Sword, die Welt in den Zustand zu verwandeln, in dem sie rechtmäßig sein sollte. Die Welten werden wieder vereint, aber das Mana reicht nicht aus, um die ganze Welt zu versorgen. Deris Kārān, wo sich die Saat des Baumes befindet, beginnt bereits, sich von der Welt zu entfernen. Lloyd und Colette schaffen es gerade noch, die Saat wiederzubeleben. Martels Seele fährt in den Körper von Tabatha und wird, gemeinsam mit der Energie des Baumes und den Seelen der Frauen, die immer wieder für sie geopfert wurde, zu einem neuen Naturgeist, der den neuen Baum beschützen soll. Sie bittet Lloyd und Colette, einen neuen Namen für den Baum zu finden.	-
157	Abspann	Bilder der Höhepunkte der Handlung	-
158	Epilog	Colette kehrt nach Hause zurück und ist nun keine <i>miko</i> mehr. Genius und Refill bereisen die Welt, um das Image der Halbhelfen zu verbessern. Shiina kehrt nach Mizuho heim. Zelos schlägt dem König vor, Shiina nach Iselia zu schicken, um sie als Friedensbotin einzusetzen. Presea und Legal treffen sich beim Grab ihrer Schwester und unterhalten sich darüber, dass sie den Aufbau der neuen Welt unterstützen wollen. Lloyd verabschiedet sich von Kratos, der Deris Kārān besteigt. Lloyd legt das Schwert von Kratos am Grab seiner Mutter ab und begibt sich auf seine Reise, alle <i>Ekusufia</i> der Welt einzusammeln.	-

Sub-Events

Nummer	Name	Beschreibung
--------	------	--------------

1	読書週間 (<i>Dokusho shūkan</i> , „Lesewoche“)	Die Gruppe liest in Büchern die Geschichte über die Göttin Martel, den Helden Mithos und die Dizaian.
2	燃える燃えるよボクの家 (<i>Moeru moeru yo boku no ie</i> , „Es brennt und brennt, mein Haus“)	Genius und Lloyd beschweren sich über die Dizaian, die das Dorf angegriffen haben.
3	大人な子供 (<i>Otona na kodomo</i> , „Das erwachsene Kind“)	Presea ist eigentlich älter als sie aussieht und wird von den EinwohnerInnen ihres Heimatdorfs gemieden.
4	アルタミラの野外劇場 (<i>Arutamira no yagai gekijō</i> , „Das Freilufttheater von Altamira“)	Die Gruppe führt ein Theaterstück aus Shiinas Heimat auf.
5	クララ救出 (<i>Kurara no kyūshutsu</i> , „Claras Rettung“)	Die Gruppe rettet die Frau des Gouverneurs von Parumacosta.
6	リフィルの母 (<i>Rifiru no haha</i> , „Refills Mutter“)	Refill und Genius begegnen ihrer Mutter zum ersten Mal wieder, nachdem sie ausgesetzt wurden.
7	王女誘拐 (<i>Ōjo yūgai</i> , „Die Entführung der Prinzessin“)	Die Prinzessin von Tethe'alla wird entführt und von Zelos gerettet.
8	神子の家宝が目に入らぬか (<i>Miko no kahō ga me ni hairanu ka</i> , „Kann man den Schatz der Miko etwa nicht sehen?“)	Genius vergleicht die Diskriminierung zwischen Arm und Reich in Tethe'alla mit der Diskriminierung der Halbelfen in Sylvarant.
Filme		
Nummer	Inhalt	
Opening	Höhepunkte der Handlung werden gezeigt.	
1	Kratos erzählt einleitend die Geschichte von Martel, Mithos und den Dizaian.	
2	Der Turm des Heils erscheint.	
3	Colette erhält Engelskräfte, woraufhin ihr Flügel wachsen. Lloyd bewundert diese.	
4	Die Gruppe reist erstmals nach Tethe'alla.	
5	Der Baum beginnt unkontrolliert zu wachsen und Sylvarant zu zerstören. Martel ist in seinem Inneren zu sehen.	
6	Die Mana-Kanone erhebt sich aus dem Meer.	
7	Die Kanone feuert Mana auf den Baum, der so wieder unter Kontrolle gebracht wird.	
8	Der Turm des Heils beginnt einzustürzen.	
9	Nachdem der Turm des Heils eingestürzt ist, erscheint <i>Deris Karan</i> .	
10	Lloyd schwingt das Eternal Sword. Die Welten werden wieder zusammengeführt.	
11	Martels Geist fährt in Tabatha. Sie begrüßt Lloyd und Colette beim neuen Mana-Baum und bittet sie, einen Namen für ihn zu finden.	
Abspann	Höhepunkte der Handlung werden gezeigt.	

Anhang 5 – Protokoll *Zeruda no densetsu: Mujura no kamen*

ゼルダの伝説: ムジュラの仮面 (Zeruda no densetsu: Mujura no kamen, intl. The legend of Zelda: Majora's Mask)

Abschnitte

Abschnitt-Nr.	Abschnitt-Name	Handlung
A.	Einleitung	Link reitet durch einen Wald, als er vom Skull Kid überfallen wird. Es stiehlt ihm seine Okarina. Als er es verfolgt, fällt er einen Abhang hinunter und wird dort vom Skull Kid in eine Deku-Nuss verwandelt. Als das Skull Kid flieht, bleibt die Fee Chatto bei Link zurück. Gemeinsam wollen sie das Skull Kid verfolgen - Link, um zurückverwandelt zu werden, und Chatto, um wieder zum Skull Kid und ihrem kleinen Bruder dazu zu stoßen.
1.1.	Clock Town	Link verfolgt das Skull Kid und erreicht Clock Town. Ein Maskenhändler bittet ihn, ihm Mujuras Maske zurückzubringen - dafür würde er ihn zurückverwandeln.
1.2.	Fee	Link hilft einer großen Fee und wird dafür mit Magie ausgestattet. Nun kann er Seifenblasen schießen.
1.3.	Bombers	Link spielt er mit einer Kindergruppe, den Bombers, ein Spiel und darf dafür ihr geheimes Versteck betreten.
1.4.	Observatorium	Das geheime Versteck führt zum Observatorium außerhalb der Stadt. Von dort aus kann Link beobachten, wie das Skull Kid auf dem Uhrturm steht und wie eine Mondträne vom Mond herabstürzt, die er mitnimmt.
1.5.	Uhrturm um Mitternacht	Link bringt die Mondträne einer Deku-Nuss vor dem Uhrturm, für die er dessen Deku-Nuss erhält. Mit dieser kann er am dritten Tag um Mitternacht den Uhrturm betreten, wo sich das Skull Kid befindet. Als er es mit einer Seifenblase abschießt, verliert es Links Okarina. Als Link sie aufnimmt, erinnert er sich an Prinzessin Zelda, seine Heimat und das Lied der Zeit. Als er auf der Okarina spielen will, verwandelt sie sich in eine Trompete. Er spielt darauf das Lied der Zeit und reist zum Morgengrauen des ersten Tages zurück.
1.6.	Rückverwandlung	Link trifft den Maskenhändler, der ihm ein neues Lied beibringt und die Magie, mit der Link verwandelt wurde, in eine Maske verbannt. Er bittet Link nochmals, Mujuras Maske zu finden und erzählt ihm, wie gefährlich die Maske ist.
2.1.	Sümpfe	Link begibt sich in die Sümpfe.
2.2.	Die Hexen	Link hilft zwei Hexen, von denen eine Bootstour in den Sümpfen anbietet.
2.3.	Bootstour	Link unternimmt die Bootstour und gelangt so zum Palast der Deku-Nüsse.
2.4.	Deku-Palast	Als Deku-Nuss darf Link an der Schmähung eines Affen, der die Prinzessin gefressen haben soll, teilnehmen. Link unterhält sich mit dem Affen, der ihm ein Lied beibringt, durch das einem Zugang zum Tempel der Dekus gewährt wird.
2.5.	Deku-Tempel	Dungeon; Link besiegt den Endgegner des Tempels, wodurch der Sumpf, der zuvor vergiftet worden war, wieder rein wird.
2.6.	Die Rettung der Prinzessin	Link findet die Prinzessin und bringt sie zum Palast zurück, sodass der Affe freigelassen wird. Er wird nun als Mensch und als Deku-Nuss von den anderen Deku-Nüssen akzeptiert.
3.1.	Berge	Link begibt sich in die Berge.
3.2.	Goron-Dorf	Im Goron-Dorf weint ein Baby, weil es vor Kälte nicht schlafen kann. Draußen findet Link die Linse der Wahrheit.
3.3.	Darumāni	Mit der Linse der Wahrheit kann Link den Geist von Darumāni sehen und ihm zu seinem Grab folgen. Dort besänftigt er seine Seele und lernt, sich in einen Goron zu verwandeln.
3.4.	Wiegenlied	Auf dem Weg zurück begegnet Link dem Dorfältesten der Goron. Nimmt er Darumānis Gestalt an, bringt er ihm das Wiegenlied der Goron bei, mit dem das Baby im Goron-Dorf sich beruhigen lässt.
3.5.	Goron-Tempel	Der Weg zum Tempel der Goron wird von einem großen Goron versperrt. Link kann ihn mit dem Wiegenlied schläfrig machen, sodass er den Weg freigibt. Dungeon; Link besiegt den Endgegner und der Frühling in den Bergen beginnt.

3.6.	Der Frühling kommt	Link wird als Held der Goron gefeiert und kann nun am großen Rennen der Goron teilnehmen.
4.1.	Meer	Link begibt sich zum Meer.
4.2.	Die Zora-Eier	Link trifft auf Mikau, der im Meer leblos vor sich hin treibt. Er beruhigt ihn, sodass er in Frieden sterben kann. Link verspricht, die Eier, die Mikaus Freundin gelegt hat, zu retten und kann von nun an die Gestalt Mikaus annehmen.
4.3.	Piratinnen	Dungeon; Link dringt in die Festung der Piratinnen ein und findet dort einige verlorenen Zora-Eier. Weitere Eier findet er im tiefen Meer mit Hilfe eines leuchtenden Seepferdchens.
4.4.	Vor dem Tempel	Link bringt die Eier zum Forschungslabor vor der Küste. Die Zoras schlüpfen aus den Eiern und bringen Link ein Lied bei, mit dem er den Tempel der Zoras betreten kann.
4.5.	Zora-Tempel	Dungeon; Link besiegt den Endgegner des Tempels, sodass das Meer sich wieder beruhigt und Mikaus Freundin ihre Stimme zurückerlangt.
4.6.	Die Bucht ist gerettet	Link kann nach erledigter Arbeit die Bucht noch etwas erkunden und mit der Band auftreten.
5.1.	Ikāna	Link begibt sich nach Ikāna.
5.2.	Friedhof	Link betritt einen Friedhof (Dungeon); am Ende erlernt er ein Lied.
5.3.	Canyon	Link kommt in einen Canyon, in dem sich nur Mumien und Untote aufzuhalten scheinen. In einem Haus begegnet er einem Mann, der sich halb zu einer Mumie verwandelt hat. Link kann ihn beruhigen und erhält eine Maske von ihm.
5.4.	Ruinen	Mit der neuen Maske kann Link sich an den Mumien vorbeischieben und in den Ruinen von Ikāna ein neues Lied erlernen, das ihm den Weg zum Tempel der Region eröffnet.
5.5.	Felsenturm	Dungeon; Link kann den Endgegner besiegen und hat nun alle vier Gottheiten wiedererweckt, deren Kräfte benötigt werden, um den Mond vom Abstürzen zu bewahren.
6.1.	Der Anfang vom Ende	Am dritten Tag öffnet sich um Mitternacht der Uhrturm und der Kampf gegen Mujuras Maske beginnt. Link wird in den Mond gesaugt, wo er fünf Kindern begegnet. Hat er alle Masken des Spiels gesammelt, kann er vor dem Endgegner vier Labyrinth lösen und so eine letzte Maske erlangen.
6.2.	Deku-Labyrinth	Preis: 2 Masken; ein Dungeon, in dem Link sich in eine Deku-Nuss verwandeln muss.
6.3.	Goron-Labyrinth	Preis: 4 Masken; ein Dungeon, in dem Link sich in einen Goron verwandeln muss.
6.4.	Zora-Labyrinth	Preis: 6 Masken; ein Dungeon, in dem Link sich in einen Zora verwandeln muss.
6.5.	Link-Labyrinth	Preis: 8 Masken; ein Dungeon, in dem Link in seiner menschlichen Gestalt bleiben sollte.
6.6.	Mujuras Maske	Endgegner; Kampf gegen Mujuras Maske (3 Runden).
Z.	Epilog	Der Kampf gegen Mujuras Maske ist geschlagen. Link und das Skull Kid werden Freunde und der Maskenhändler nimmt die Maske wieder an sich. Link verlässt die Region, nachdem er sich vom Skull Kid verabschiedet hat.

Sub-Events		
Nummer	Name	Beschreibung
1	ボンバーズ (Bombers)	Link erhält das Notizbuch der Bombers, wenn er sich mit ihnen anfreundet.
2	あんじゅさん (Anju-san, „Fräulein Anju“)	Mietet sich Link am ersten Tag im Hotel ein, kann er Anju dabei helfen, ihren Verlobten wiederzufinden.
3	カーフェイ (Kāfei)	In Verbindung mit Sub-Event 2 lernt Link Kāfei, Anjus Verlobten, kennen und kann ihm helfen, seine Hochzeitsmaske zurückzubekommen.

4	マニ屋のおじさん (<i>Mani-ya no oji-san</i> , „Der Mann vom Kuriositätenladen“)	In Verbindung mit Sub-Event 2 und 3 erhält Link vom Kuriositätenhändler die Maske, die Käfei trägt, um sich zu verstecken. Außerdem kann bei ihm eine Maske gekauft werden, die für Sub-Event X benötigt wird.
5	バクダン屋のおふくろさん (<i>Bakudan-ya no ofukuro-san</i> , „Die Mutter des Bombenhändlers“)	Rettet Link die Mutter des Bombenhändlers in der ersten Nacht um Mitternacht vor einem Dieb, erhält er eine Maske.
6	ロマニー (<i>Romanī</i>)	Kann Link die große Bombe tragen, kann er zu einer Ranch gelangen, auf der Romanī in der ersten Nacht ihre Kühe vor Außerirdischen verteidigt. Spricht Link zuvor mit ihr, kann er ihr dabei helfen und so das Sub-Event 7 freischalten.
7	クリミアさん (<i>Kurimia-san</i> , „Fräulein Cremea“)	Hat Link Sub-Event 6 erfüllt, kann er Cremea auf dem Weg in die Stadt mit einer Lieferung Milch begleiten und so einen Angriff durch die Gorman-Brüder abwehren. Schafft er es, die Milch unbeschadet nach Clock Town zu geleiten, erhält er eine Maske.
8	ドトール町長 (<i>Dotōru-chōchō</i> , „Bürgermeister Dotōru“)	Hat man Sub-Event 2 und 3 erfolgreich abgeschlossen, kann man die dort erhaltene Maske vor dem Bürgermeister tragen und ein Herzteil erhalten.
9	アロマ夫人 (<i>Aroma fujin</i> , „Frau Aroma“)	Während den Sub-Events 2 und 3 kann Frau Aroma ein Brief von Käfei überbracht werden. Überbringt man ihn selbst, erhält man eine Flasche Milch, überlässt man dies dem Postboten, eine Maske.
10	トトさん (<i>Toto-san</i> , „Herr Toto“)	In der Bar kann man für Toto in allen vier Gestalten ein Instrument spielen und ihm so beim Soundcheck helfen.
11	ゴーマン座長 (<i>Gōman zachō</i> , „Leiter Gorman“)	Nach dem Soundcheck erhält man von Gorman, der das Lied gehört hat, eine Maske.
12	ポストマン (<i>Posutoman</i> , „Der Briefträger“)	Lässt man den Briefträger den Brief an Frau Aroma (Sub-Event 9) überbringen, erhält man im Anschluss eine Maske von ihm.
13	ローザ姉妹 (<i>Rōza shimai</i> , „Die Schwestern Rosa“)	Link kann mithilfe einer Maske den Schwestern einen Tanz beibringen und dafür belohnt werden.
14	???	Nachdem Link einer unbekanntem Gestalt am Klo des Hotels Papier überreicht hat, erhält er ein Herzteil.
15	あんじゅのおばあさん (<i>Anju no obā-san</i> , „Anjus Großmutter“)	Hat Link die Maske beim Kuriositätenhändler gekauft, schläft er nicht mehr ein, wenn ihm Anjus Großmutter Geschichten erzählen will und kann sich die Vorgeschichte zum Spiel anhören.
16	カマロ (<i>Kamaro</i>)	Link trifft außerhalb der Stadt auf Kamaro, der ihm einen Tanz beibringt. Mit diesem kann er das Sub-Event 13 absolvieren.
17	ナデクロさん (<i>Nadekuro-san</i> , „Der Grufti“)	Trägt Link auf der Ranch die Maske, die er in Sub-Event 20 erhält, um die Küken einzusammeln und zu Hühnern zu entwickeln, erhält er eine Maske zur Belohnung.
18	ゴーマン兄弟 (<i>Gōman kyōdai</i> , „Die Gebrüder Gorman“)	Gewinnt Link im Pferderennen gegen die Gebrüder Gorman, erhält er eine Maske.
19	シロウくん (<i>Shirō-kun</i> , „Shirō“)	Auf dem Weg nach Ikāna kann Link mit der Linse der Wahrheit einen Soldaten entdecken, der ihm eine Maske schenkt, wenn er ihm einen Trank gibt.
20	グル・グルさん (<i>Guruguru-san</i> , „Der Drehorgelspieler“)	Unterhält sich Link nachts mit dem Drehorgelspieler, erhält er eine Maske.

Orte		
Clock Town	Süden	Uhrturm, Bank, Deku-Nuss-Händler
	Norden	Feenquelle, Jim, Deku-Minispiel
	Osten	Schatztruhen-Minispiel, Schießbude, Hotel, Milk-Bar, Rathaus, Versteck der Bombers
	Westen	Post, Lotterie, Schwertkampfschule, Bombenladen, Gemischtwarenladen, Kuriositätenladen
	Waschplatz	Hintereingang zum Kuriositätenladen
Termina-Ebene	Sümpfe	Tourismus-Büro, Deku-Nuss-Händler, Tränkeladen, merkwürdiger Wald, Deku-Schloss, Woodfall-Tempel
	Berge	Bergdorf, Goron-Friedhof, Goron-Dorf, Snowhead, Goron-Rennstrecke, Bombenladen, Deku-Nuss-Händler, Snowhead-Tempel
	Meer	Fischerhaus, Forschungslabor, Höhle der Piratinnen, Zora-Kap, spitzer Felsen, Zora-Halle, Great Bay-Tempel
	Ikāna	Friedhof, Canyon, Ruinen, Sakons Versteck, Brunnen, Felsenturm, Felsenturm-Tempel

Anhang 6 – Abstract

Als noch relativ junges Medium nehmen Computerspiele einen nicht zu unterschätzenden Platz in der global rezipierten Populärkultur ein. Mit dem technischen Fortschritt werden auch die Inhalte der Spiele immer komplexer und detailreicher. Entgegen der öffentlich oft vertretenen Ansicht, dass Computerspiele häufig für psychische Erkrankungen der Spielenden verantwortlich gemacht werden können, lehnt die Computerspielforschung solch stereotype Darstellungen des Mediums ab und sucht interdisziplinär nach Möglichkeiten, digitale Spiele zu untersuchen und so verständlicher zu machen.

Diese Arbeit knüpft an den Ansätzen der sogenannten *Game Studies* an und untersucht die Diskursfähigkeit japanischer Computerspiele in einem japanologischen Kontext. Dafür wurde der Diskurs über das ‚Fremde‘ gewählt: Anhand eines Fragenkatalogs wird analysiert, wie vier ausgewählte Spiele ‚Fremdes‘ und ‚Eigenes‘ konstruieren, in welchem Verhältnis beides zueinander steht und wie sich diese meist dichotom aufgebaute Beziehung während der jeweiligen Spielabläufe verändert.