

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Game Produktion und Management
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

**Visuelle und kulturelle Entwicklung von Elfen in modernen RPGs,
die zwischen 2014 und 2024 auf Steam für den PC erschienen sind,
sowie ihre charakteristischen phänotypischen Merkmale**

Erstkorrektor: Prof. Thomas Hänichen

Zweitkorrektor: Sebastian de Andrade

Verfasser: Mario Viktor Schneider (Matrikel-Nr.: 289891)

Thema erhalten: 09.09.2024

Arbeit abgegeben: 09.01.2025

Danksagung

Erst einmal Danke an Herrn Professor Hänichen und Herrn de Andrade ohne ihre Unterstützung wäre diese Arbeit nicht zustande gekommen.

Darüber hinaus geht aber ein weiterer Dank an Laura, Norbert, Sascha, Veronika und Daniel die mit konstruktiver Kritik dafür sorgten, dass diese Arbeit verfeinert werden konnte.

Abstract

In dieser Bachelorarbeit wird die Phänotypische sowie kulturelle Entwicklung von Elfen in modernen Fantasy RPGs untersucht.

Mit Hilfe dieser Ausarbeitung soll einfacher verstanden werden, wie Elfen in verschiedenen Spielen dargestellt werden und welche Darstellungen sich überschneiden, um die Aufgabe eines Spielentwicklers der Elfen in seine Welt integrieren möchte zu vereinfachen.

Im Fokus stehen dabei Titel, die zwischen 2014 und September 2024 auf der Spieleplattform Steam erschienen sind, mindestens 100 Nutzerbewertungen und eine durchschnittliche Wertung von mindestens 80% auf SteamDB aufweisen. Roguelikes, Visual Novels, Dungeon Crawler und MMORPGs werden aus der Untersuchung ausgeschlossen. Außerdem wird die Anwesenheit von Elfen in dem entsprechenden Spiel benötigt um diese untersuchen zu können.

Dabei wird in dieser Arbeit mit qualitativen Methodiken aus verschiedenen Fachrichtungen gearbeitet. Zuerst wird die Grundlage, der im Spiel dargestellten Welt, untersucht. Nach der Ermittlung des Grundrisses der Welt wird mithilfe der Ethnologie die Kultur der Elfengesellschaften unter die Lupe genommen. Zum Abschluss der Untersuchungen werden noch die phänotypischen Merkmale der Elfen erfasst.

Durch die Gesamtuntersuchung der Spiele lässt sich feststellen dass alle Elfen Ohren haben, die in einer Spitze enden und meist größer sind als die von Menschen, außerdem wiesen die meisten Elfen eine Magie- und Naturaffinität auf. Elfen sind in der Gesamtbetrachtung der Spiele kleiner und langlebiger als Menschen und pflanzen sich auf dieselbe weiße fort.

Anhand dieser Arbeit lassen sich zukünftige Analysen von Elfen oder anderer Spezies, die in Videospielen vorkommen, vereinfachen. Außerdem soll diese Arbeit als Quell der Inspiration für Spieleentwickler dienen und ihnen eine solide Grundlage für die Betrachtung und Darstellung von Elfen bieten.

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	1
Abstract.....	1
Tabellenverzeichnis.....	3
Abbildungsverzeichnis.....	4
Glossar.....	7
1. Einleitung.....	7
1.1 Forschungshintergrund.....	7
1.2 Forschungsfrage & Forschungsziel	8
1.3 Forschungsmethode.....	8
1.3.1 Weltenbau.....	8
1.3.2 Ethnologie	9
1.3.3 Genetik	9
1.4 Einschränkungen	10
1.4.1 Weitergehende Literatur	10
1.4.2 Worldbuilding Untersuchung.....	10
1.4.3 Ethnologische Untersuchung.....	10
1.4.4 Genetische Untersuchung.....	10
1.5 Verwendete Hilfsmittel.....	11
2. Feststellung der Analysekriterien.....	12
2.1 Qualifikationskriterien.....	12
2.1.1 Erhältlichkeit der Spiele	12
2.1.2 Bewertungen	13
2.1.3 Präsenz des Untersuchungsobjekts	13
2.1.4 Genre.....	13
2.1.5 Weitere Faktoren	14
2.2 Spielaliste.....	14
2.2.1 SteamDB Liste	15
3 Analysekriterien	19
3.1 Worldbuilding Kriterien.....	19
3.2 Ethnologische Kriterien	19
3.3 Genetische Kriterien.....	21
3.4 Weitere Besonderheiten	21

4. Untersuchungen.....	22
4.1 Analyse der Spiele.....	22
4.1.1 The Witcher 3: Wild Hunt.....	22
4.1.2 Divinity: Original Sin 2 Enhanced Edition.....	36
4.1.3 Pillars of Eternity II: Deadfire	44
4.1.4 Enderal: Forgotten Stories	48
4.1.5 Solasta: Crown of Magister	59
4.1.6 Pathfinder: Wrath of the Righteous.....	64
4.1.7 Hogwarts Legacy	68
4.1.8 Baldur's Gate 3	72
4.1.9 The Nameless: Slay Dragon	85
5. Fazit	90
5.1 Zusammenfassung der Ergebnisse.....	90
5.1.1 Welterschaffungsmythen	90
5.1.2 Magiesysteme	91
5.1.3 Grundregeln der Welten	92
5.1.4 Ethnologien.....	92
5.1.5 Genetische Zusammenfassung.....	94
5.2 Kritische Betrachtung	100
5.3 Zukunftsausblick	100
Ludografie.....	101
Literaturverzeichnis	101

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Shadowrun: Dragonfall - Director's Cut.....	15
Tabelle 2: Middle-earth: Shadow of Mordor.....	15
Tabelle 3: Eternal Senia.....	15
Tabelle 4: Shadowrun: Hong Kong - Extended Edition.....	15
Tabelle 5: The Witcher 3: Wild Hunt	16
Tabelle 6: The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition.....	16
Tabelle 7: Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition	16
Tabelle 8: Middle-earth: Shadow of War	16
Tabelle 9: Pillars of Eternity II: Deadfire	17
Tabelle 10: Enderal: Forgotten Stories.....	17
Tabelle 11: Solasta: Crown of the Magister	17

Tabelle 12: Pathfinder: Wrath of the Righteous - Enhanced Edition.....	17
Tabelle 13: Hogwarts Legacy.....	18
Tabelle 14: Heroes of Spyria.....	18
Tabelle 15: Baldur's Gate 3.....	18
Tabelle 16: The Secret of Varonis.....	18
Tabelle 17: The Nameless: Slay Dragon.....	18
Tabelle 18: DOSII, Die sieben Götter.....	36
Tabelle 19: DOSII, Die Magiearten.....	37
Tabelle 20: Enderal, Magie.....	49
Tabelle 21: BG3, Augenfarben.....	83
Tabelle 22: BG3, Hautfarben.....	84
Tabelle 23: Welterschaffungsmythen.....	90
Tabelle 24: Magiesysteme.....	91
Tabelle 25: Settings.....	92
Tabelle 26: Ausrüstung und Wissen.....	92
Tabelle 27: Magie- und Naturverbundenheit.....	93
Tabelle 28: Familie und Politik.....	94
Tabelle 29: Geschlechter.....	94
Tabelle 30: Ohren.....	95
Tabelle 31: Augen.....	96
Tabelle 32: Haare.....	96
Tabelle 33: Haut.....	97
Tabelle 34: Größe.....	97
Tabelle 35: Lebenserwartung.....	98
Tabelle 36: Fortpflanzung und Kinder.....	98
Tabelle 37: Der durchschnitts Elf.....	99
Tabelle 38: Liste der Betrachteten Spiele.....	101

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Obsidian, Graph view.....	11
Abbildung 2: Listenfilterkriterien.....	12
Abbildung 3: Witcher, Nissa Kleidung.....	24
Abbildung 4: Witcher, Aen Seidhe Barde.....	24
Abbildung 5: Witcher, Aen Seidhe Kurtisane.....	24
Abbildung 6: Witcher, Hattori der Schmied.....	24
Abbildung 7: Witcher, Scoia'tael Schwert.....	26
Abbildung 8: Witcher, Scoia'tael Bogen.....	26
Abbildung 9: Witcher, Scoia'tael Kommandant Vernossiel.....	26
Abbildung 10: Witcher, Scoia'tael Händler.....	26
Abbildung 11: Witcher, Scoia'tael Wache.....	26
Abbildung 12: Witcher, Scoia'tael Kämpfer.....	27
Abbildung 13: Witcher, Eredins Schwert.....	28
Abbildung 14: Witcher, Imlerith in voller Rüstung.....	28
Abbildung 15: Witcher, Ge'els Kleidung.....	29
Abbildung 16: Witcher, weibliche Aen Elle Kleidung.....	29

Abbildung 17: Witcher, Avalac'h	29
Abbildung 18: Witcher, Kommandanten der Wilden jagt.....	29
Abbildung 19: Witcher, Elfen-Schatulle	30
Abbildung 20: Witcher, Der Sonnenstein	30
Abbildung 21: Witcher, Eibher Hattori Gesicht.....	32
Abbildung 22: Witcher, Elihal Gesicht	32
Abbildung 23: Witcher, Nissa Gesicht	32
Abbildung 24: Witcher, Vernossiel Gesicht.....	32
Abbildung 25: Witcher, Avallac'h Gesicht.....	34
Abbildung 26: Witcher, Ge'els Gesicht.....	34
Abbildung 27: Witcher, Imlerith Gesicht.....	34
Abbildung 28: Witcher, Eredin Gesicht.....	34
Abbildung 29: Witcher, Weibliche Aen Elle Gesicht	34
Abbildung 30: DOSII, Elfenwaffen	38
Abbildung 31: DOSII Elfengeschlechterauswahl	41
Abbildung 32: DOSII, Weibliche Elfe, Charakter Creation	43
Abbildung 33: DOSII, Männliche Elfe, Charakter Creation	43
Abbildung 34: PoEII, Geschlechter	46
Abbildung 35: PoEII, Waldelfen.....	47
Abbildung 36: PoEII, Bleichelfen.....	47
Abbildung 37: PoEII, Waldelfenfarbschema	47
Abbildung 38: PoEII, Bleichelfenfarbschema	47
Abbildung 39: Enderal, Aeterna Waffen	50
Abbildung 40: Enderal, Aeterna Rüstung.....	51
Abbildung 41: Enderal, Sternling Waffen	52
Abbildung 42: Enderal, Sternling Rüstung.....	53
Abbildung 43: Enderal, Die Sternenstadt.....	53
Abbildung 44: Enderal, Aeterna Geschlechter	55
Abbildung 45: Enderal, Weibliche Aeterna	56
Abbildung 46: Enderal, Männlicher Aeterna	56
Abbildung 47: Enderal, Aeterna Hautfarben.....	56
Abbildung 48: Enderal, Aeterna zu Menschen vergleich.....	57
Abbildung 49: Enderal, männlicher Sternling	58
Abbildung 50: Enderal, Sternling zum Menschen vergleich	58
Abbildung 51: Solasta, männlicher Kopf.....	61
Abbildung 52: Solasta, weiblicher Kopf.....	62
Abbildung 53: Solasta, Elfenhautfarben.....	62
Abbildung 54: Solasta, weiblicher Größenvergleich.....	63
Abbildung 55: Solasta, männlicher Größenvergleich.....	63
Abbildung 56: Pathfinder, Geschlechter.....	65
Abbildung 57: Pathfinder, männlicher elf	66
Abbildung 58: Pathfinder, weiblicher Elf.....	66
Abbildung 59: Pathfinder, Elfen Haarfarben	67
Abbildung 60: Hogwarts, Hackebeilelf.....	69
Abbildung 61: Hogwarts, Elf von 3 Ansichten	69

Abbildung 62: Hogwarts, Deek.....	71
Abbildung 63: Hogwarts, Elfengrößenvergleich.....	71
Abbildung 64: BG3, Hochelfenbeschreibung	73
Abbildung 65: BG3, Grimbus Kleidung	74
Abbildung 66: BG3, Frothilda Kleidung	74
Abbildung 67: BG3, Waldelfenbeschreibung.....	75
Abbildung 68: BG3, Saer Manzade Kleidung.....	75
Abbildung 69: BG3, Cappa Delourese Kleidung	75
Abbildung 70: BG3, Kagha Kleidung	76
Abbildung 71: BG3, Halsin Kleidung	76
Abbildung 72: BG3, Lolth ergebene Beschreibung	77
Abbildung 73: BG3, Araj Oblodra Kleidung	78
Abbildung 74: BG3, Minthara Kleidung	78
Abbildung 75: BG3, Nere Kleidung	78
Abbildung 76: BG3, Seldarinebeschreibung	80
Abbildung 77: BG3, Sorn Orliith Kleidung	80
Abbildung 78: BG3, Nym Orliith Kleidung.....	80
Abbildung 79: BG3, Phalar Aluve.....	81
Abbildung 80: BG3, männliches Gesicht	82
Abbildung 81: BG3, weibliches Gesicht	83
Abbildung 82: BG3, Hoch- und Waldelfenaugenfarben.....	83
Abbildung 83: BG3, Drow Augenfarben	83
Abbildung 84: BG3, weiblich klein.....	84
Abbildung 85: BG3, weiblich groß.....	84
Abbildung 86: BG3, männlich klein	84
Abbildung 87: BG3, männlich groß.....	84
Abbildung 88: Slay Dragon, Book of Origin (Part 1).....	86
Abbildung 89: Slay Dragon, Anita Norland	87
Abbildung 90: Slay Dragon, Lois Varian.....	87
Abbildung 91: Slay Dragon, Elfen Regent	87
Abbildung 92: Slay Dragon, Covenant Stone.....	88
Abbildung 93: Slay Dragon, Elfenkind Gespräch	88
Abbildung 94: Slay Dragon, Elfenkind über erwachsene Elfen	89
Abbildung 95: Slay Dragon, Spring Siver	89
Abbildung 96: Slay Dragon, Generischer Elf 1	89
Abbildung 97: Slay Dragon, Generischer Elf 2	89

Glossar

Abkürzung	Definition
RPG	Role Playing Game; Rollenspiel.
DnD, D&D	Dungeon & Dragons ist ein TTRPG Regel Set und Setting.
TTRPG	Tabletop Role Playing Game, DnD ist ein Beispiel für ein solches.
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.
Charakter Creator	Ein Werkzeug, das von Spieleentwicklern genutzt wird, um zu ermöglichen das der Spieler seinen eigenen Charakter erstellen kann.
Worldbuilding	Das erschaffen fiktiver Welten.
Steam	Eine Plattform, auf der digitale Spiele gehandelt werden.
SteamDB	Steam Database
Kaukasisch	Personen europäischer Abstammung.
tag	Ein tag ist eine Art Anhänger, mit denen verschiedene Dinge kategorisiert werden können.
Mittelalterliche Fantasywelt	Alternativ auch Medieval Fantasy genannt, zugehörig zu dem Fantasy Genre. Das Genre beschreibt eine Mittelalterliche Welt, die mit Magie und Legenden gefüllt sein kann. ¹

1. Einleitung

Elfen sind tief in der Mythologie und Popkultur verankert. Ihre Ursprünge lassen sich bis in die nordische Mythologie zurückverfolgen, in welcher sie als geheimnisvolle und oft übernatürliche Wesen dargestellt wurden. Elfen erlebten eine neue Welle der Popularität durch den aufstieg der Fantasy-Literatur im 20. Jahrhundert, besonders durch den Einfluss von Autoren wie J.R.R. Tolkien und traten als komplexe Figuren in Erscheinung. Diese Darstellungen haben sich in den letzten Jahrzehnten auch in modernen Medien, insbesondere in Videospielen, weiterentwickelt.²

1.1 Forschungshintergrund

Trotz der großen Präsenz von Elfen in Videospielen gibt es nur wenige wissenschaftliche Arbeiten, die sich systematisch mit ihrer Darstellung auseinandersetzen. Bestehende Studien sind oftmals unvollständig oder erklären ihre Methodik nicht, was die Nachvollziehbarkeit und Reproduzierbarkeit der Ergebnisse erschwert. Insbesondere fehlt eine detaillierte Untersuchung der Entwicklung von Elfen in den letzten zehn Jahren, einem Zeitraum, in dem sich die Videospieldindustrie stark gewandelt hat und neue Trends in der Darstellung von Charakteren entstanden sind.

¹ Vgl. Grollemond/Keene 19.07.2022, S. 32, 72.

² Vgl. Hall 2005, S. 1, 4.

1.2 Forschungsfrage & Forschungsziel

In dieser Bachelorarbeit wird die unterschiedliche Darstellungsweise von Elfen in modernen RPGs aus den letzten zehn Jahren systematisch analysiert. Dabei wird untersucht, wie sich die Darstellung der Elfen innerhalb der Spiele gewandelt hat. Ein weiterer Schwerpunkt der Untersuchung liegt dabei darauf, zu identifizieren, welche Elemente sich überschneiden und welche neu dazu kamen. Das Ziel ist es somit die spezifischen Merkmale von Elfen in aktuellen Videospiele herauszuarbeiten, um somit die Arbeit für Spielentwickler zu vereinfachen.

1.3 Forschungsmethode

Ein besonderer Fokus liegt dabei auf den qualitativen Methoden. Durch die systematische Analyse von Videospiele, die zwischen 2014 und September 2024 veröffentlicht wurden, sollen Veränderungen und konstanten in der Darstellung von Elfen identifiziert und ihre Rolle in der modernen Videospielekultur genauer beleuchtet werden.

Es gibt drei Bereiche, die eine umfassende Betrachtung der Elfen gewährleisten sollen. Da ist zum einen das Worldbuilding, welches Aufschluss darüber geben soll, wie die Welt zustande kam, in der die Elfen anzutreffen sind. Der zweite Bereich ist die Ethnologie mithilfe derer die Kultur der jeweiligen Elfen untersucht wird. Der dritte Bereich ist die Genetik, die einen Teilbereich der Biologie ausmacht. In diesem Teil geht es primär darum den Phänotypen der Elfen zu ermitteln. Mithilfe dieser drei Aspekte soll eine ganzheitliche Perspektive auf die Elfen der fiktiven Welten geschaffen werden.

1.3.1 Weltenbau

Der Fokus im Bereich des Weltenbaus liegt darauf, spezifische Regeln und Strukturen der verschiedenen Welten zu identifizieren. Diese bilden die Grundlage, mithilfe derer die genauere Untersuchung der Elfen gewährleistet werden kann. Ziel ist es, die internen Logiken und Gesetze der Spielwelt zu verstehen, um die Elfen, die diesen untergeben sind, fundiert analysieren zu können.

Worldbuilding wird von Autoren, Regisseuren, Spieleentwicklern und anderen Künstlern genutzt, um fiktive Welten und Universen zu erschaffen. Dabei wird dieser Prozess nicht nur auf Geografische Aspekte beschränkt, sondern behandelt auch gesellschaftliche Strukturen, kulturelle Werte, Symboliken, Kunst sowie Flora und Fauna. Entsprechend zu sehen ist, dass Worldbuilding sich mit allem, was eine Welt in ihrer Gesamtheit ausmacht, beschäftigt.^{3,4}

Es gibt 2 Methoden des Weltenbaus:

1. Architekten-Methode (Top-Down)

Zu Beginn wird das Gesamtbild der Welt entwickelt, wobei zunächst mit den großen Strukturen gearbeitet wird, bevor die Details ausgearbeitet werden. Der Vorteil dieser Vorgehensweise liegt darin, dass spätere Logikfehler unwahrscheinlicher werden, da die grundlegende Logik und Kohärenz der Welt bereits im Voraus definiert sind.⁵

³ Vgl. Lauzetim 31.10.2023.

⁴ Vgl. Schreibtechnikerin o. J..

⁵ Vgl. Lauzetim 01.10.2023.

Dieses Vorgehen ist anderweitige auch als „Hartes Worldbuilding“ bekannt. Ein Beispiel für diese Art des Weltenbaus wäre J.R.R. Tolkiens Mittelerde.⁶

2. Archäologen-Methode (Bottom-Up)

Bei dieser Methode wird zunächst mit einzelnen Details und Ideen begonnen. Auf Basis dieser Ideen werden anschließend die nächsten Bausteine entwickelt, wodurch die Welt schrittweise entlang der Geschichte strukturiert wird. Dieser Ansatz hilft dabei, sich nicht in irrelevanten Details zu verlieren, sondern den Fokus auf die für die Handlung wesentlichen Elemente zu legen.⁷

Die Archäologen-Methode kann auch als „Weiches Worldbuilding“ bezeichnet werden. Ein Beispiel für diese Methode des Worldbuildings wäre J.K.Rowling mit ihrer Harry Potter Welt.⁸

Diese beiden Ansätze helfen dabei, Welten besser zu verstehen und zeigen auch das nicht alle Faktoren in einer Spielwelt abgedeckt sein müssen.

1.3.2 Ethnologie

Die erste Aufgabe der Ethnologie ist es, die Unterschiede zwischen verschiedenen Kulturen zu erfassen. Die zweite Aufgabe ist Gemeinschaftlichkeit zu untersuchen sowie Modelle daraus zu entwickeln, mit denen die Ethnologische Fragestellung beantwortet werden kann. Die dritte Aufgabe ist es dann, den Grund für die Unterschiedlichkeiten zu ermitteln und zu verstehen und woher diese stammen.⁹

Die Ethnologie bietet, durch die Untersuchung verschiedener fremder Kulturen, eine fundierte Grundlage. Diese Grundlage kann dazu genutzt werden, um die sozialen Strukturen sowie Werte und Normen der Elfen besser zu verstehen. Da die Ethnologie an sich schon einen sehr interdisziplinären Ansatz verfolgt eignet diese sich gut verschiedene Aspekte der Elfen in Videospielen zu beleuchten.¹⁰

1.3.3 Genetik

Die Genetik ist ein weitreichendes Teilgebiet der Biologie, das in verschiedene Unterbereiche aufgeteilt wird. Oftmals überschneiden sich diese Bereiche, was die Abgrenzung der einzelnen Disziplinen erschwert. Im Kern beschäftigt sich die Genetik jedoch mit der Vererbungslehre, also den Mechanismen, durch die bestimmte Merkmale von der Elterngeneration auf die Nachkommen weitergegeben werden. Sie untersucht, wie genetische Informationen vererbt werden und welche biologischen Prozesse dabei eine Rolle spielen.¹¹

Ein für diese Arbeit essenzieller Bestandteil der Genetik umfasst den Phänotypen, der das äußere Erscheinungsbild eines Organismus beschreibt. Dazu gehören Merkmale wie Größe, Augenfarbe, Hautfarbe und Haarfarbe aber auch bestimmte Verhaltensweisen oder physiologische Eigenschaften. Der Phänotyp wird durch die Interaktion von genetischen Informationen und Umweltfaktoren bestimmt und kann dadurch von Individuum zu Individuum

⁶ Vgl. Hegermann 12.03.2021.

⁷ Vgl. Lauzetim 01.10.2023.

⁸ Vgl. Hegermann 12.03.2021.

⁹ Vgl. Kohl 2012, S. 94-95.

¹⁰ Vgl. Kohl 2012, S. 95.

¹¹ Vgl. studyflix o. J.-a.

innerhalb einer Art variieren. Die Nutzung des Phänotyps in Bezug auf die Elfen, soll dabei helfen die Visuellen Charakteristischen Unterschiede festzustellen.^{12,13,14}

1.4 Einschränkungen

1.4.1 Weitergehende Literatur

Im Rahmen dieser Arbeit wird es nicht möglich sein die Literatur, auf der einige Spiele basieren, zu untersuchen, da dies den Zeitrahmen der Arbeit übersteigen würde. Es wird daher nur die Information aus dem jeweiligen Spiel selbst über die Elfen entnommen.

1.4.2 Worldbuilding Untersuchung

Eine Grundregel des Worldbuildings besagt, dass der Fokus meist auf den für die Geschichte relevanten Details liegt. Dies kann es erschweren, umfassende Hintergrundinformationen über spezifische Elfen in Videospiele zu erhalten. Wie viele Informationen tatsächlich verfügbar sind, hängt sowohl von den Entscheidungen der Entwickler als auch vom Grad der Interaktion mit Elfen innerhalb des jeweiligen Spieles ab.^{15,16}

1.4.3 Ethnologische Untersuchung

Der ethnologische Ansatz kann in dieser Arbeit nur eingeschränkt verfolgt werden, da ein Teil der ethnologischen Untersuchung voraussetzt, dass sich möglichst innerhalb der zu untersuchenden Gesellschaft für einen längeren Zeitraum integriert wird. Ersteres ist nicht möglich, da nicht immer die Option besteht einen Elfen zu spielen oder auf die primäre Elfen Gesellschaft zuzugreifen. Zweiteres kann nicht erfüllt werden da der Zeitraum der Arbeit auf vier Monate begrenzt ist. Außerdem können nur im Spiel vermittelte Informationen erfasst werden.^{17,18}

1.4.4 Genetische Untersuchung

Die Genetik ist ein umfangreiches Fachgebiet, dessen vollständige Anwendung auf fiktive Spezies meistens nicht möglich ist. Dies liegt zum einen daran, dass viele biologische Aspekte in Spielen entweder nicht dargestellt werden oder aufgrund der Natur des Mediums nicht dargestellt werden können. Zum anderen berücksichtigen Spieleentwickler oft keine detaillierten biologischen Grundlagen, da dies aus Worldbuilding und Storytelling Gründen nicht notwendig ist, um eine Geschichte zu erzählen, was eine tiefgehende Analyse weiter einschränkt. Aus diesem Grund beschränkt sich der biologische Teil dieser Arbeit auf Aspekte, die in den Spielen explizit dargestellt werden.

¹² Vgl. studyflix o. J.-b.

¹³ Vgl. StudySmarter o. J..

¹⁴ Vgl. simpleclub o. J..

¹⁵ Vgl. Stark 09.11.2019.

¹⁶ Vgl. Hegermann 12.03.2021.

¹⁷ Vgl. Kohl 2012, S. 111.

¹⁸ Vgl. Kohl 2012, S. 120.

1.5 Verwendete Hilfsmittel

Obsidian: Die Obsidian Software wurde zur Notizenerstellung für die Arbeit genutzt. Sie fungiert als eine Art Zettelkasten, mithilfe dessen die Verbindungen aller Notizen übersichtlich dargestellt werden kann.¹⁹

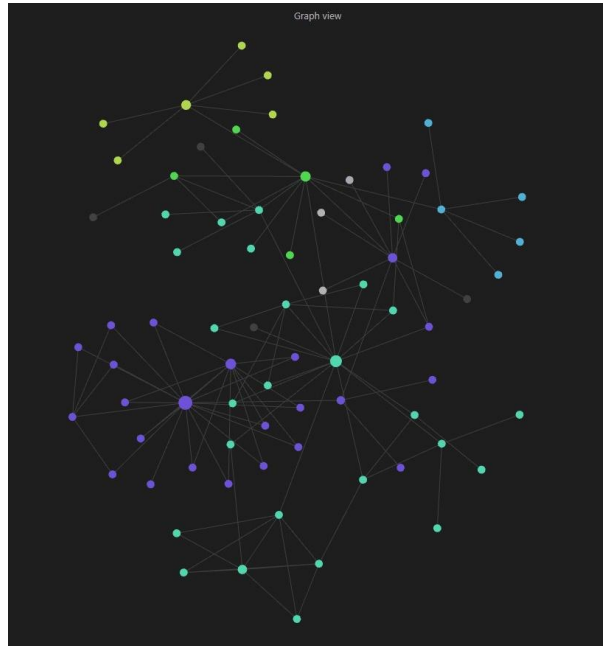


Abbildung 1: Obsidian, Graph view

Dabei gibt jeder Punkt eine Notiz und jede Linie eine Verbindung zu einer anderen Notiz wieder. Die Farben sind abhängig von den tags, die selbst in den Notizen erstellt werden können, um so eine verbesserte Übersicht zu gewährleisten.

Word: Zum Verfassen dieses Dokuments wurde Word genutzt. Word bietet eine gute Grundlage zum Formatieren von Texten gibt und auch kompatibel mit verschiedenen Zitierprogrammen ist.²⁰

Excel: In Excel wurde die Spieleauswertung vollzogen, um übersichtlicher die Spielereiste anhand der SteamDB Faktoren zu übernehmen und dann auszufiltern.²¹

EndNote: EndNote wurde für das Quellen Management herangezogen und unterstützte mit den Funktionen dabei, Übersicht über alle Quellen zu behalten die sich im Laufe der Arbeit angesammelt haben. Außerdem formatiert dieses die Quellen sofort zum genutzten Zitierstil um. Welcher in dieser Arbeit dem „HNU-Basic Fussnoten Version 1.2“ entspricht.²²

Procreate: Procreate ist ein digitales Zeichenprogramm mithilfe dessen Grafiken für diese Arbeit erstellt wurden.²³

¹⁹ Vgl. Obsidian o. J..

²⁰ Vgl. Microsoft o. J.-b.

²¹ Vgl. Microsoft o. J.-a.

²² Vgl. alfasoft o. J..

²³ Vgl. Procreate o. J..

SteamDB: SteamDB ist eine Drittanbieter Seite, die nicht direkt mit Steam in Verbindung steht, aber die Daten von Steam übernimmt und entsprechende Informationen über Spiele einfacher zur Verfügung stellt.²⁴

2. Feststellung der Analysekriterien

2.1 Qualifikationskriterien

Die folgenden Kriterien wurden herangezogen, um die Liste der Spiele gezielt zu filtern und die Auswahl an Videospiele zu erhalten, die im Rahmen dieser Bachelorarbeit untersucht werden.

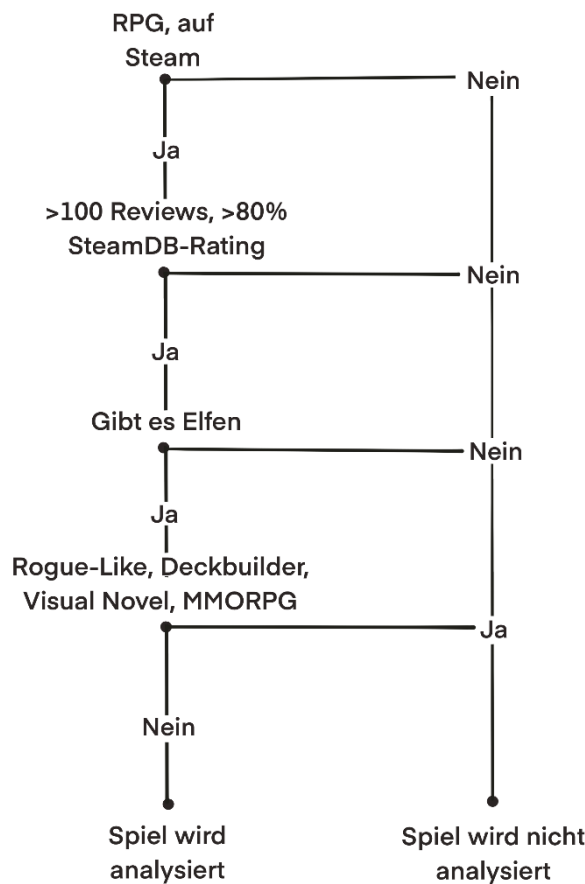


Abbildung 2: Listenfilterkriterien

2.1.1 Erhältlichkeit der Spiele

Das erste Kriterium, das geprüft wird, ist die Erhältlichkeit auf Steam, über SteamDB. Steam gewährleistet eine einfache Zugänglichkeit auf die Spiele, die Analysiert werden und bietet durch ihre Etablierung als eine der führenden Spieleplattformen, für den PC, eine zuverlässige Grundlage für die Daten, die bei der weiteren Filterung der Spiele helfen.^{25,26}

²⁴ Vgl. SteamDB o. J.-b.

²⁵ Vgl. Schlotmann 2024.

²⁶ Vgl. Laage 2023.

Zusätzlich ermöglicht die Nutzung von Drittanbieter-Websites wie SteamDB einen vereinfachten Zugriff auf die internen Daten von Steam. Diese Plattform bietet eine übersichtliche und detaillierte Darstellung von relevanten Informationen wie Nutzerbewertungen, Veröffentlichungsdaten und weiteren Kriterien.²⁷

2.1.2 Bewertungen

Die Anzahl der Nutzerbewertungen, wovon es mindestens 100 geben sollte, ist ein weiteres Auswahlkriterium, das gewählt wurde, um sicherzustellen, dass die Spiele, die untersucht werden auch genug Relevanz und Resonanz innerhalb der Spielgemeinschaft aufweisen.

Der SteamDB-Score wurde als zusätzlicher Aspekt herangezogen, um die Menge an Spielen die zu untersuchen ist weiter einzugrenzen. Dabei muss jedes Spiel einen Mindestwert von 80% auf SteamDB erreichen, um sicher zu gehen, dass diese positive Resonanz in der Videospielcommunity aufweisen. Im Gegensatz zum direkten Steam-Rating bezieht der SteamDB-Score eine größere Menge an Daten ein, wodurch er eine umfassendere und genauere Einschätzung ermöglicht wird.²⁸

2.1.3 Präsenz des Untersuchungsobjekts

Das zentrale und entscheidende Kriterium für die Aufnahme eines Spiels in die Untersuchungsliste ist die Präsenz von Elfen als Charaktere oder Wesen innerhalb der Spielwelt. Da Elfen das primäre Untersuchungsobjekt dieser Arbeit darstellen, ist ihre Existenz im Spiel unverzichtbar, um relevante Daten zu ihrer Darstellung und Entwicklung analysieren zu können.

2.1.4 Genre

Der letzte Aspekt nach der Eingrenzung auf RPG ist die Aufschlüsselung der verschiedenen Subgenre die über die Jahre entstanden sind und welche aus der Analyse ausgeschlossen werden. Im Folgenden werden die Genres aufgeführt, die von der Untersuchung ausgeschlossen sind.

2.1.4.1 *Rogue-Like*

Für die Analyse konsistenter Informationen sind Rogue-Likes weniger geeignet, da der Fokus in diesem Genre tendenziell eher auf dem Gameplay liegt und die narrativen Elemente dadurch häufiger in den Hintergrund gerückt werden. Zudem können sich in jedem Spieldurchlauf verschiedene Elemente verändern, was es erschwert, fundierte und umfassende Informationen über die Darstellung von Elfen zu gewinnen. Diese dynamische Struktur und die oft geringere Gewichtung der Story machen es schwierig, verlässliche Daten zu extrahieren.^{29,30}

2.1.4.2 *Deckbuilder*

Deckbuilder, also Spiele die auf dem Aufbau und der Nutzung von Kartendecks basieren, bieten nur begrenzte Möglichkeiten tiefere Informationen über das Verhalten von Elfen zu gewinnen. Der Fokus dieser Spiele liegt primär auf den strategischen Mechaniken und weniger

²⁷ Vgl. SteamDB o. J.-b.

²⁸ Vgl. SteamDB Team 2017.

²⁹ Vgl. Nixdorf 19.01.2023.

³⁰ Vgl. Anni 2022.

auf narrative oder charakterbasierende Elemente, dadurch ist ihr Beitrag zur Erkenntnisgewinnung innerhalb dieser Arbeit zu eingeschränkt, um diese miteinzubeziehen.³¹

2.1.4.3 MMORPGs

MMORPGs zeichnen sich durch ihre Langlebigkeit aus und kontinuierliche Erweiterungen von Inhalten nach der Veröffentlichung aus. Dieser Fortwährende Umfang führt zu einer Datenmenge und Komplexität, die im Rahmen dieser Bachelorarbeit nicht abgedeckt werden kann, weshalb MMORPGs aus der Untersuchung ausgeschlossen werden.^{32, 33}

2.1.4.4 Visual Novels

Ein Visual Novel ist eine Art Interaktives Buch, auf Steam haben sie oft den RPG-Tag, dieser allein reicht aber nicht aus um ein Spiel als solches zu klassifizieren. Bei vielen Visual Novels fehlen entsprechende Spielmechanische Elemente, wie Fähigkeiten Entwicklung, Ausrüstungsmanagement und weitere RPG-Elemente, weshalb diese aus der Analyse ausgeschlossen werden.³⁴

2.1.5 Weitere Faktoren

Weitere Faktoren, die bei der Auswertung der Liste inkludiert worden sind:

- Erscheinungsdatum zwischen 2014 und September 2018
- Ist das Spiel in Deutsch oder Englisch erhältlich
- Ist das Spiel nicht Pornografischer Natur
- Ist das Spiel in Deutschland auf Steam erhältlich

2.2 Spieleliste

Die erste Liste, die mithilfe der Kriterien aus Kapitel 2.1.1 Erhältlichkeit der Spiele und 2.1.2 Bewertungen erstellt wurde, umfasst 633 Spiele und ist damit zu umfangreich, um sie hier aufzulisten. Die Liste befindet sich aber in der Excel Datei „Liste der Spiele aus SteamDB“ in dem „Ungefilterte Liste“ Tab.³⁵

In dieser Liste sind alle Spiele enthalten, die den Tag „RPG“ trugen, mindestens 100 Reviews und eine SteamDB Wertung von 80 % oder höher hatten. Das Datum der Einsicht der einzelnen Spiele findet sich auch in der Excel Datei wieder, um nachzuvollziehen, wann diese Daten erhoben wurden.

Bei der Erstellung der Liste gab sich eine Diskrepanz, durch die Veränderung eines Tags. In der ersten Erstellung waren Action RPGs von der Untersuchung ausgeschlossen. Dies schließt aber auch für die Analyse wichtige Titel wie *The Witcher 3: Wild Hunt* aus.³⁶ Deshalb wurde die Liste mit der Inkludierung dieses Tags erneut angefertigt.

³¹ Vgl. Yui 2024.

³² Vgl. Farwer 2018.

³³ Vgl. Gameplorer o. J..

³⁴ Vgl. OnlineSprache o. J..

³⁵ Vgl. SteamDB o. J.-c.

³⁶ Vgl. Luibl 13.05.2015.

2.2.1 SteamDB Liste

Nachdem alle Filterkriterien über SteamDB angewandt wurden, einschließlich der zusätzlichen Überprüfung, ob das Spiel Elfen enthält und nicht als pornografisch einzustufen ist, wurde eine Liste von Spielen erstellt. Im Folgenden wird dargestellt, welche Spiele in die Untersuchung einbezogen und welche ausgeschlossen werden, einschließlich der jeweiligen Begründungen.

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Shadowrun: Dragonfall - Director's Cut	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	18.09.2014	6.167	87%

Tabelle 1: *Shadowrun: Dragonfall - Director's Cut*

Bei *Shadowrun* Spielen handelt es sich um Science-Fantasy Spiele, welche aufgrund der zeitlichen Einschränkungen der Arbeit und mangelnder Relevanz im Genre nicht in die nähere Analyse mit aufgenommen werden.

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Middle-earth: Shadow of Mordor	Monolith Productions	Warner Bros. Interactive Entertainment, Warner Bros. Games	30.09.2014	86.919	91%

Tabelle 2: *Middle-earth: Shadow of Mordor*

Mittelerde: Mordors Schatten, wird in dieser Arbeit nicht in die Analyse mit aufgenommen, da das Spiel selbst einem Action Adventure entspricht. Dieses hat zwar RPG-Einflüsse, allerdings reichen sie nicht aus, um es als solches zu Klassifizieren.³⁷

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Eternal Senia	Sanctum Games	Sanctum Games	18.06.2015	11.895	95%

Tabelle 3: *Eternal Senia*

Eternal Senia ist ein Spiel, das auf der deutschen Version von Steam während der Arbeit gesperrt wurde und deshalb nicht weiter einsehbar ist, entsprechend kann das Spiel nicht ohne weitere Hilfsmittel analysiert werden.³⁸

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Shadowrun: Hong Kong - Extended Edition	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	20.08.2015	4.538	84%

Tabelle 4: *Shadowrun: Hong Kong - Extended Edition*

Wie bei *Shadowrun: Dragonfall – Director's Cut* werden Science-Fantasy Spiele nicht in die Analyse mit aufgenommen.

³⁷ Vgl. Fandom o. J.-b.

³⁸ Vgl. SteamDB o. J.-a.

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
The Witcher 3: Wild Hunt	CD PROJEKT RED	CD PROJEKT RED	11.09.2015	799.566	96%

Tabelle 5: *The Witcher 3: Wild Hunt*

Die Spielereihe von *The Witcher* in der *The Witcher 3: Wild Hunt* der dritte Teil ist basiert auf der *The Witcher* Buchreihe von Andrzej Sapkowski und setzt nach den Büchern Fort.³⁹

Die ersten beiden *The Witcher*-Teile werden auch schon Informationen über Elfen enthalten und es ist anzunehmen, dass es keine große Diskrepanz zwischen den Darstellungen gibt, da *The Witcher 3: Wild Hunt* eine Fortsetzung der Spielreihe ist. Nachdem die ersten beiden Teile aber vor 2014 erschienen sind, werden diese nicht in die Analyse mit aufgenommen.

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda Game Studios	Bethesda Softworks	28.10.2016	308.290	91%

Tabelle 6: *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition*

Nachdem *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* ein Re-Release mit verbesserter Grafik und Inklusion aller DLC ist, wird dieses nicht in die Analyse mit aufgenommen, da das Original schon 2011 auf den Markt kam.⁴⁰

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition	Larian Studios	Larian Studios	14.09.2017	182.742	95%

Tabelle 7: *Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition*

Das Spiel selbst bietet eine gute Grundlage zur Analyse durch die Erhältlichkeit eines Art- und Lorebooks auf der Steam Seite, welche viele Informationen über das Design und Verhalten der Elfen enthalten. Beide Dokumente, „LAR01_Artbook.pdf“ und „LAR01_Lorebook.pdf“ lassen sich im Anhang finden.

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Middle-earth™: Shadow of War™	Monolith Productions	WB Games	10.10.2017	101.146	87%

Tabelle 8: *Middle-earth: Shadow of War*

Für *Mittelerde: Schatten des Krieges* zählt das gleiche wie für *Mittelerde: Mordors Schatten*. Dieses Spiel ist primär ein Action Adventure das RPG-Einflüsse mit sich bringt aber kein direktes RPG ist.⁴¹

³⁹ Vgl. Heal 2020.

⁴⁰ Vgl. Jake 2022.

⁴¹ Vgl. Glitchwave 2017.

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Pillars of Eternity II: Deadfire	Obsidian Entertainment	Versus Evil, Obsidian Entertainment	08.05.2018	18.071	86%

Tabelle 9: Pillars of Eternity II: Deadfire

Pillars of Eternity II: Deadfire ist der zweite Teil der *Pillars of Eternity* Reihe. Eine von Obsidian kreierte Spielereihe und kommt mit in die Analyse. Wobei der erste Teil der Reihe durch Kickstarter finanziert wurde.⁴²

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Enderal: Forgotten Stories	SureAI	SureAI	14.02.2019	11.923	91%

Tabelle 10: Enderal: Forgotten Stories

Enderal ist eine Modifikation für *The Elder Scrolls V: Skyrim* und stellt eine eigene neue Welt dar, die losgelöst von *Skyrims* Welt ist. Nachdem die Modifikation inzwischen eigenständig auf Steam erschienen ist und nur das Spiel *Skyrim* benötigt wird, wird dieses Spiel mit in die Analyse aufgenommen.⁴³

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Solasta: Crown of the Magister	Tactical Adventures	Tactical Adventures	27.05.2021	19.247	86%

Tabelle 11: Solasta: Crown of the Magister

Solasta: Crown of the Magister ist ein auf DnD Regeln basierendes Rollenspiel, welches versucht die Rollenspielregeln so gut und detailgetreu wie möglich in ein Videospiel zu übertragen, weshalb dieses Spiel in die Untersuchung mit aufgenommen wird.⁴⁴

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Pathfinder: Wrath of the Righteous - Enhanced Edition	Owlcat Games	META Publishing, Owlcat Games	02.09.2021	34.440	82%

Tabelle 12: Pathfinder: Wrath of the Righteous - Enhanced Edition

Das Spiel *Pathfinder: Wrath of the Righteous* basiert auf dem gleichnamigen Pathfinder TTRPG Adventures, verändert aber einige Plots und fügt neue Charaktere hinzu, sodass eine neue Spielerfahrung entsteht. Dieses Spiel wird entsprechend in der Analyse untersucht.⁴⁵

⁴² Obsidan Entertainment 14.09.2012

⁴³ Vgl. SureAI o. J..

⁴⁴ Tactical Adventure o. J.-c.

⁴⁵ Vgl. Owlcat Games 2019.

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Howgarts Legacy	Avalanche Software	Warner Bros. Games	10.02.2023	285.136	90%

Tabelle 13: *Hogwarts Legacy*

Die Spielwelt von *Hogwarts Legacy* basiert auf der von J.K.Rowling verfassten Buchreihe von Harry Potter, dieses Spiel entspricht allen Kriterien und wird deshalb auch untersucht.⁴⁶

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Heroes of Spyria	Vesper Studios	Vesper Studios	26.05.2023	52	81%

Tabelle 14: *Heroes of Spyria*

Bei diesem Spiel befindet sich die Anzahl der Wertungen unter den mindestens 100 die erreicht werden müssen, weshalb dieses Spiel nicht weiter in die Analyse mit aufgenommen wird. Allein das dieses Spiel noch in der schon gefilterten Liste ist weist Mängel an dem SteamDB Suchalgorithmus auf.⁴⁷

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
Baldur's Gate 3	Larian Studios	Larian Studios	03.08.2023	658.177	96%

Tabelle 15: *Baldur's Gate 3*

Baldur's Gate 3 basiert auf den Regeln des TTRPGs DnD, weist jedoch auch einige Unterschiede zu der Elfendarstellung auf, dieses Spiel wird in die Analyse mit aufgenommen.⁴⁸

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
The Secret of Varonis	Wombat Logic	Wombat Logic	01.03.2024	59	85%

Tabelle 16: *The Secret of Varonis*

Dieses Spiel hält sich, wie *Heroes of Spyria*, unter der Mindestanzahl an erwünschten Reviews, weshalb dieses aus der Untersuchung ausgeschlossen wird.

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungsdatum	Reviews	SteamDB-Wertung
The Nameless: Slay Dragon	The Nameless Epic	WhisperGames	26.09.2024	499	82%

Tabelle 17: *The Nameless: Slay Dragon*

⁴⁶ Vgl. Warner Bros. o. J..

⁴⁷ Vgl. Steam o. J..

⁴⁸ Vgl. Brettspiel Krone o. J..

The Nameless: Slay Dragon stellt eine Mischung aus Spielbuch Adventure und Rundenbasiertem RPG da und wird mit in die Analyse aufgenommen.⁴⁹

3 Analysekriterien

3.1 Worldbuilding Kriterien

Die ersten Bereiche, die in den Spielen abgedeckt werden, sind das Worldbuilding, Magiesystem und die Grundlagen der Welt. Die Analyse dieser drei Bereiche soll die Grundlage für die ethnologische Untersuchung bieten, nachdem die ethnologischen Untersuchungen, im Normalfall, die Erde als Basis haben anhand derer sie aufbauen können.

Welterschaffungsmythos:

Der Welterschaffungsmythos behandelt die Frage, wie eine Welt erschaffen wurde oder wie sie zu der wurde, die sie ist.

Das Magiesystem:

Beim Magiesystem soll herausgefunden werden wie die Grundlagen der Magie in den jeweiligen Spielwelten funktioniert und ob Elfen davon profitieren oder nicht. Es geht außerdem darum herauszufinden, ob das Magiesystem regelbasierter ist, wie etwa in DnD oder weniger klar definiert ist wie in *Der Herr der Ringe*. Ein weiterer zu beleuchtender Aspekt ist die Erlernbarkeit von Magie und welche Arten beziehungsweise Schulen der Magie es gibt.

Grundregeln der Welt:

In den Grundregeln der Welt soll beleuchtet werden auf welchem technologischen Stand sich die Welt befindet und welche weiteren Besonderheiten sie aufweist, die relevant für die Betrachtung und Analyse sind.

3.2 Ethnologische Kriterien

Die Kriterien, die im Bereich der Ethnologie untersucht werden, beziehen sich aus der Definition von Kultur aus dem Buch „Ethnologie – die Wissenschaft vom kulturell Fremden“.

„In einem allgemeinen Sinne wäre Kultur mithin die Summe der materiellen und ideellen Errungenschaften einzelner menschlicher Gruppierungen, ihrer Techniken, ihrer Werkzeuge und ihrer sonstigen Artefakte, ihres Wissens um Naturzusammenhänge, ihrer internalisierten Werte und auch ihrer Sinnesdeutungen.“⁵⁰

Wobei die menschlichen Gruppierungen auf die elfischen Gruppierungen umgedeutet werden.

Werkzeuge & Waffen:

Innerhalb dieses Bereiches soll aufgeklärt und katalogisiert werden über welche Werkzeuge und Waffen Elfen verfügen. Des Weiteren wird untersucht ob die Waffen von elfischer Machart sind oder ob diese von den Elfen nur angeeignet wurden.

⁴⁹ Vgl. *The Nameless Epic/WhisperGames* o. J..

⁵⁰ Kohl 2012, S. 132.

Kleidung & Rüstung:

Die Kleidung und Rüstung sind weitere Aspekte, die beleuchtet werden. Dabei gilt das Gleiche wie bei den Werkzeugen und Waffen. Es gilt entsprechen herauszufinden, ob Elfen diese selbst herstellen, wie sie aussieht und welchen allgemeinen Stil diese haben.

Artefakte:

Innerhalb dieser Arbeit handelt es sich bei einem Artefakt um einen für die Kultur oder Religion wichtigen Gegenstand, der von größerer Bedeutung innerhalb der Gesellschaft ist.

Techniken:

Über welche besonderen Techniken verfügen die Elfen, sei es bei der Architektur oder bei der Herstellung bestimmter Gegenstände.

Wissen um Naturzusammenhänge:

In diesem Bereich geht es darum zu klären, wie klar Elfen ein Verständnis über verschiedene Naturzusammenhänge haben, in Abhängigkeit der Welt, in der sie sich befinden. Dazu zählt auch natürliches magisches Verständnis, sollte es Magie in der jeweiligen Welt geben.

Familiäre Beziehung:

Die familiäre Beziehung gibt Aufschluss darüber, wie Elfen sich innerhalb der Familie zueinander verhalten, was wiederum Aufschluss auf verschiedene Werte geben kann.

Politischer Status & Ökonomie:

Der politische Status sowie die Funktion der Elfen Ökonomie geben weitere Aufschlüsse auf das Leben und die Werte der Elfen. Zum Beispiel würden sich versklavte Elfen Spezies wohl anders verhalten als Elfen die Macht über andere haben.

Nahrung:

Die Frage nach der Nahrung stellt sich durch das in *Der Herr der Ringe* dargestellte Lembasbrot, weshalb die Nahrung an sich mit untersucht wird. Ein weiterer, in diesem Abschnitt beleuchteter Aspekt, ist die Feststellung, ob es besondere Nahrungsaufnahmerituale innerhalb dieser Welt gibt.

Werte & Moral:

Der letzte Teil der Ethnologie der untersucht wird sind die Werte und Moral der verschiedenen elfischen Gesellschaften, die sich aus einigen zuvor beleuchteten Bereichen zusammensetzen kann.

Außerdem wird in diesem Bereich die generelle Haltung der Elfen gegenüber anderer Spezies oder zueinander abgedeckt.

3.3 Genetische Kriterien

Geschlechter:

Im Bereich der Geschlechter geht es darum festzustellen welche Geschlechter es gibt und inwiefern diese sich zu den zwei menschlichen Geschlechtern, männlich und weiblich, unterscheiden. Sollte es nur eines geben, stellt sich noch die Frage der Darstellung und ob diese Androgyn sind oder weitere unterschiedliche Merkmale aufweisen.

Phänotypische Merkmale:

Bei phänotypischen Merkmalen handelt es sich um alle äußerlich erkennbaren Eigenschaften:

- Ohrenform und Größe
- Gesichtsform
- Augenform
- Augenfarbe
- Haarfarbe
- Hautfarbe
- Größe der Elfen im Vergleich zum Menschen
- Körperbau

Dabei werden Verhaltensauffälligkeiten, auch wenn sie regulär zu den Phänotypen zählen würden, nicht in diesem Bereich abgedeckt, nachdem diese schon in der Ethnologie behandelt werden.⁵¹

Lebenserwartung:

Die Lebenserwartung der Elfen ist ein weiterer wichtig zu untersuchender Punkt, nachdem diese mit viel Varianz dargestellt wird. In DnD werden Elfen bis zu weit über 700 Jahre alt,⁵² während sie in *Der Herr der Ringe* als unsterblich gelten.⁵³

Fortpflanzung:

Ein weiterer, für eine Spezies überlebenswichtiger Punkt, ist die Fortpflanzung. Dieser Bereich befasst sich damit herauszufinden, ob diese sich von der menschlichen unterscheidet und ob es Halbelfen gibt.

Geburtenrate:

Die durchschnittliche Kinderanzahl der Elfen ist ein nicht zu unterschätzender Aspekt. Durch die, in vielen Medien dargestellte Langlebigkeit der Elfen, stellt sich die Frage, wie eine so langlebige Spezies nicht von Natur aus die Übermacht innerhalb einer der fiktiven Welten ist.

3.4 Weitere Besonderheiten

Der Bereich der weiteren Besonderheiten soll alles auffangen was in den vorherigen Abschnitten noch nicht behandelt wurde aber relevant zur Darstellung der Elfen in den jeweiligen Spielen ist. Ein Beispiel hierfür wäre die Wahrnehmung der Elfen, die des Häufigeren als besser dargestellt wird als die des Menschen, wie in den Spielen *Pathfinder: Wrath of the Righteous* oder *Solasta: Crown of Magister* nachzulesen ist.

⁵¹ Vgl. simpleclub o. J..

⁵² Vgl. Wizards of the Coast 2018, S. 21.

⁵³ Vgl. Fandom o. J.-a.

4. Untersuchungen

4.1 Analyse der Spiele

4.1.1 The Witcher 3: Wild Hunt

In *The Witcher 3: Wild Hunt* gibt es zwei Arten von Elfen, die Aen Seidhe und die Aen Elle, diese werden in dem Kodexeintrag „Die Aen Seidhe und die Aen Elle“ aufgelistet.⁵⁴

Die Aen Seidhe sind Elfen, die in der gleichen Welt leben wie die Menschen und sie unterteilen sich noch in die Scoia'tael und Stadtelven. Die Aen Elle, das Erlenvolk, sind in einer anderen Welt beheimatet, die sich Tir Na Lia nennt.⁵⁵

Eine wichtige im Spiel angewendete Bezeichnung ist Anderlinge für alle empfindungsfähigen Wesen, darunter auch Elfen.

4.1.1.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Die Welt von *The Witcher 3* wurde durch ein Ereignis das als Sphärenkonjunktion bekannt ist zu der Welt, wie sie im Spiel dargestellt wird. Der Kodexeintrag „Sphärenkonjunktion“ berichtet von diesem Ereignis in einer vereinfachten Form.⁵⁶

Die Sphärenkonjunktion, alternativ auch als „Weltenkollision“ bekannt, beschreibt ein Ereignis bei dem verschiedene Welten beziehungsweise Dimensionen, kollidierten. Durch diese Kollision gelangten Menschen und verschiedenste Arten von Monstern in die Welt der älteren Völker, zu denen Elfen, Zwerge und andere magische Wesen zählen. Darüber hinaus kamen somit auch Menschen in Kontakt mit der Magie und machten sie sich zu eigen. Dieses Ereignis markiert einen entscheidenden Wendepunkt in der Geschichte der *Witcher-Welt*, da es sowohl das soziale als auch das magische Gefüge nachhaltig veränderte.⁵⁷

Witcher beziehungsweise Hexer sind mutierte Menschen, die nach der Sphärenkonjunktion geschaffen wurden, um die Monster zu bekämpfen die sich in der Welt eingefunden haben.⁵⁸

Das Magiesystem:

Im Spiel nimmt Magie eine zentrale Rolle ein und wird häufig thematisiert. Die zwei relevantesten Kodexeinträge zum Thema sind: „Angewandte Magie – Eine Einführung“ und „Hexerzeichen“

So kann aus dem Kodexeintrag „Angewandte Magie – Eine Einführung“ entnehmen, dass Magie als „[...] die Wissenschaft von der Nutzbarmachung, der Kontrolle und dem praktischen Einsatz der Kraft der Elemente“⁵⁹ definiert wird. Diese Definition weist darauf hin, dass die Magie regelgebunden ist, die von jedem der Magie einsetzten will verstanden und erlernt werden muss. Ein weiterer Aspekt, der auf die Regelgebundenheit der Magie hinweist, ist eine weitere Passage in dem Kodex der Magie als ein „[...] lebendiges, veränderliches und

⁵⁴ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Die Aen Seidhe und die Aen Elle.

⁵⁵ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Durch Raum und Zeit.

⁵⁶ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Sphärenkonjunktion.

⁵⁷ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeinträge: Porträt der Älteren Völker, Sphärenkonjunktion, Reisen zwischen Welten.

⁵⁸ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Hexerzeichen.

⁵⁹ CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Angewandte Magie - Ein Einführung.

kontrollierbares Wesen [...]“⁶⁰ beschreibt. Außerdem wird ein angeborenes Talent benötigt, um Magie anwenden zu können.⁶¹

Die Energie der Magie kann aus den vier klassischen Elementen gezogen werden – Erde, Wasser, Luft und Feuer. Jedes dieser Elemente ist unterschiedlich schwer zu nutzen, worauf das Spiel selbst aber nicht ins Detail eingeht, weshalb eine genauere Beschreibung nicht möglich ist.

Im Kodexeintrag „Hexerzeichen“ hingegen lässt sich noch zusätzlich in Erfahrung bringen, dass es auch einfachere Formen der Magie gibt, die den Hexern zum Beispiel durch ihre Mutationen ermöglicht werden, dazu wird keine vorherige magische Veranlagung benötigt.⁶²

Grundregeln der Welt:

Die Welt von *The Witcher 3* basiert auf einer mittelalterlichen Fantasy Welt. Die Magier sind diejenigen mit der am weitesten fortgeschrittene Technologie, Magier sind auch für die Hexer Mutationen verantwortlich. Eine weitere wichtige Grundlage der Welt ist die Existenz verschiedener Welten oder Dimensionen.

4.1.1.2 Gesellschaftsform und Kultur

Die Aen Seidhe – Stadtelfen

Diese Art Elfen werden im Spiel nicht als Stadtelfen bezeichnet, eine Unterscheidung zu den Scoia'tael war aber notwendig, weswegen das die naheliegendste Bezeichnung darstellt.

Werkzeuge und Waffen:

Diese Elfen verwenden kein eigens hergestelltes Werkzeug.

⁶⁰ CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Angewandte Magie - Ein Einführung.

⁶¹ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Angewandte Magie - Eine Einführung.

⁶² Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Hexerzeichen.

Kleidung und Rüstungen:



Abbildung 3: Witcher, Nissa Kleidung



Abbildung 4: Witcher, Aen Seidhe Barde

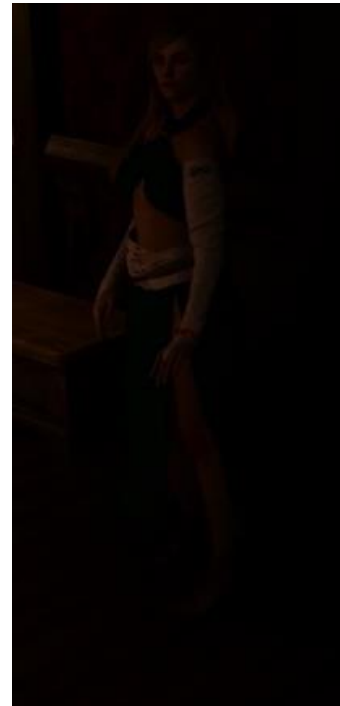


Abbildung 5: Witcher, Aen Seidhe Kurtisane



Abbildung 6: Witcher, Hattori der Schmied

Die Elfen, die in der Stadt leben tragen die gleiche Kleidung wie die dort lebenden Menschen. Im Spiel werden diese Elfen auch nicht in Rüstungen dargestellt, was ein Hinweis auf deren Stand innerhalb der Gesellschaft wieder gibt.⁶³

⁶³ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Stadt: Novigrad; Quest: Von Schwertern und Knödeln, Das Stück ist das Ding.

Artefakte:

Die Stadtelfen weisen keine eigenen Artefakte auf, was ein weiteres Beispiel dafür ist, dass sie ihre eigene Kultur aufgegeben haben, beziehungsweise diese in Vergessenheit geraten ist.⁶⁴

Techniken:

Die Stadtelfen in *The Witcher 3* nutzen keine besonderen Techniken, die diese von den Menschen abhebt, was auch darauf zurückzuführen ist, dass diese sich lieber in die menschlichen Gesellschaften integrieren, und in Ruhe leben, wollen.⁶⁵

Wissen um Naturzusammenhänge:

Diese Elfen besitzen kein erweitertes Wissen über Naturzusammenhänge und sind auch nicht von Natur aus Magiebegabt, zumindest wird dies im Spiel nicht klargestellt.

Familiäre Beziehung:

Familiäre Beziehungen und Nachkommen der Elfen werden im Spiel nicht thematisiert, weshalb die Informationsbeschaffung darüber eingeschränkt ist. Wichtig anzumerken ist jedoch, dass es Menschenkinder gibt. Die Entwickler entschieden sich dazu, keine Elfenkinder in das Spiel zu integrieren, da die Grundlage für Kinder im Spiel schon gegeben ist.

Politischer Status & Ökonomie:

Elfen, die in den Städten ihr Heim finden sind des Öfteren Diskriminierungen und Vorurteilen ausgesetzt, da diese in einer von Menschen dominierten Gesellschaft leben, sie gehören deshalb auch oft der Unterschicht und der unteren Mittelschicht an. Ein größeres Beispiel für die Diskriminierung gegenüber dem Elfen gibt der Kodexeintrag „Der Bürgerkrieg in Toussaint“ wieder, worin ein ehemaliger Elfenkönig nach seinem Verlust seines Königreichs noch weiter gedemütigt und schlussendlich hingerichtet wurde.⁶⁶

Nahrung:

Die Elfen haben keine hervorgehobenen Gerichte oder Rituale, die von denen der Menschen abweichen. Der einzige Hinweis auf die Ernährung der Aen Seidhe befindet sich in der Quest „Von Schwertern und Knödeln“, in dieser Quest stellt ein ehemaliger Elfenschmied in der Stadt Novigrad Knödel her.⁶⁷

Werte & Moral:

Die Stadtelfen heben sich kaum von den der Menschen ab, abgesehen davon, dass die Elfen im Normalfall aufgeschlossener gegenüber den Anderlingen sind, nachdem sie auch als solche zählen und nicht an der Diskriminierung, die die Menschen ausüben beteiligt sind.⁶⁸

⁶⁴ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Die Aen Seidhe und die Aen Elle.

⁶⁵ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Von Schwertern und Knödeln.

⁶⁶ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Der Bürgerkrieg in Toussaint; Quest: Das Stück ist das Ding.

⁶⁷ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Von Schwertern und Knödeln.

⁶⁸ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Das Stück ist das Ding.

Die Aen Seidhe – Scoia'tael

Die Scoia'tael sind Rebellen und Guerillakämpfer. Der Großteil dieser Fraktion besteht aus Elfen mit Unterstützung anderer Anderlinge.

Werkzeuge und Waffen:

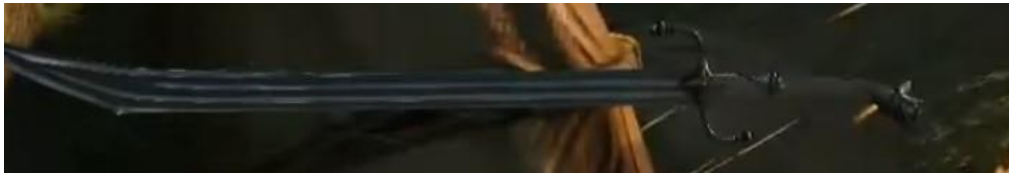


Abbildung 7: Witcher, Scoia'tael Schwert



Abbildung 8: Witcher, Scoia'tael Bogen

Die Scoia'tael im Gegensatz zu den Stadtelven sind hauptsächlich bewaffnet zu finden. Es wird im Spiel aber nicht klar, ob das elfisch hergestellte Waffen sind oder auch Waffen die Menschen machen würden. Die Waffen die hauptsächlich verwendet werden sind Bögen, Javelins und Schwerter.⁶⁹

Kleidung und Rüstungen:



Abbildung 9: Witcher, Scoia'tael Kommandant Vernossiel



Abbildung 10: Witcher, Scoia'tael Händler

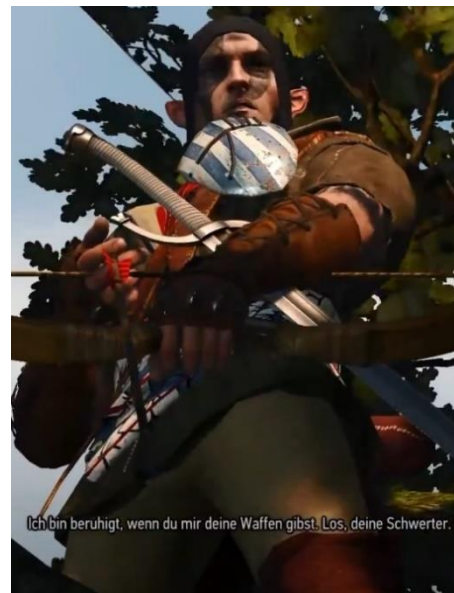


Abbildung 11: Witcher, Scoia'tael Wache

⁶⁹ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Monster im Wald.



Abbildung 12: *Witcher*, Scoia'tael Kämpfer

Die Scoia'tael tragen überwiegend Gambions als Rüstung, diese sind aber nicht Uniform gehalten.⁷⁰

Artefakte:

Die Scoia'tael zeigen im Spiel keine Artefakte ihrer elfischen Kultur. Das Zeichen der Guerillaorganisation sind Eichhörnchenschwänze die naheliegendsten als ein Artefakt für die Scoia'tael bezeichnet werden kann.

Techniken:

In der Quest „Monster im Wald“ wird gezeigt das die Scoia'tael ihre Spuren verwischen, sodass die Menschen nicht direkt von ihren Aktivitäten wissen. Das hat überhaupt zu dem Hexer Auftrag geführt, nachdem die Menschen glaubten, dass Monster die Lieferungen überfallen haben.⁷¹

Wissen um Naturzusammenhänge:

Die Scoia'tael wissen sich in der Natur zurechtzufinden und kennen sich gut genug mit Monstern aus, um diese zur Spurenverwischung zu verwenden. Diese Elfen sind aber nicht Magiebegabter als der durchschnittliche Mensch.⁷²

Familiäre Beziehung:

Dadurch das im Spiel nur kleinere Scoia'tael Fraktionen angetroffen werden, die im aktiven Einsatz sind, lässt sich über die familiären Beziehungen keine Informationen beschaffen.

Politischer Status & Ökonomie:

Aus Sicht der Menschen sind Scoia'tael Banditen und Terroristen. Die Scoia'tael die in der Quest „Monster im Wald“ getroffen werden beschränken sich zum Beispiel aber nur auf Vorräte des Militärs und wollen der menschlichen Zivilbevölkerung nicht aktiv schaden.

Die Scoia'tael haben keine direkte Ökonomie und überleben durch die Überfälle auf Konvois und durch Unterstützung einiger Sympathisanten.⁷³

⁷⁰ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Monster im Wald.

⁷¹ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Monster im Wald.

⁷² Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Monster im Wald.

⁷³ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Monster im Wald.

Die Beweggründe für die Überfälle werden von Vernossiel, der Kommandantin der Scoia'tael in der Quest „Monster im Wald“ noch klarer gemacht, nachdem diese von Geralt, dem Hexer darauf hingewiesen wird, dass Menschen dabei starben.

„Es sind Soldaten gestorben. Soldaten von Radovid, der die Aen Seidhe vom Großen Meer bis zu den Blauen Bergen terrorisiert. Soldaten, die Massaker anrichten, unsere Brüder foltern, unsere Schwestern vergewaltigen. Um die weine ich nicht.“⁷⁴

Nahrung:

Wie auch schon bei den Stadtelfen wird keine andere Nahrung erwähnt außer der Nahrung die Menschen auch zu sich nehmen. Dies wird durch eine Aussage von Vernossiel noch verstärkt.

„[...] wir werden diese Transporte weiter angreifen. Wir müssen essen wie du.“⁷⁵

Werte & Moral:

Die Werte und Moral der Scoia'tael spiegelt sich schon in den vorherigen Abschnitten wieder. Sie wollen Rache an den Menschen, die ihnen das Leid zufügten und gehen dabei auch über Leichen. Ihr Hauptziel ist es eine Heimat für Elfen und Anderlinge mit Hilfe ihres Widerstandes zu schaffen.⁷⁶

Die Aen Elle – Das Erlenvolk

Die Krieger der Aen Elle sind im Spiel als Wilde Jagd bekannt, Teil der Wilden Jagd sind die Roten Reiter, eine Elite Einheit von Eredin.⁷⁷

Werkzeuge und Waffen:



Abbildung 13: Witcher, Eredins Schwert



Abbildung 14: Witcher, Imlerith in voller Rüstung

Die Waffen der Aen Elle besitzen einen eigenen Stil, wie beispielsweise Eredins Schwert oder der Kriegshammer von Imlerith. Dadurch, dass die Aen Elle aber meist nur in kriegerischen Szenarien zu sehen sind, sind keine Information über ihre Werkzeuge vorhanden.

⁷⁴ CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Monster im Wald, Vernossiel.

⁷⁵ CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Monster im Wald, Vernossiel.

⁷⁶ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Monster im Wald.

⁷⁷ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Durch Raum und Zeit.

Die Waffen werden die Aen Elle in ihrer Welt selbst herstellen, nachdem diese auch die wohl einzige Bevölkerung auf der Welt Tir Na Lia darstellen.⁷⁸

Kleidung und Rüstungen:



Abbildung 15: Witcher, Ge'els Kleidung



Abbildung 16: Witcher,
Weibliche Aen Elle
Kleidung



Abbildung 17: Witcher, Avalac'h



Abbildung 18: Witcher, Kommandanten der Wilden jagt

Die Kleidung der Aen Elle ist in einem eleganten asymmetrischen Stil gehalten, mit saturierteren Farben. Die Rüstung hingegen ist düster und knochenartig gehalten, wahrscheinlich wollen die Roten Reiter der Aen Elle, die der Wilden Jagd angehören, damit Angst in ihren angegriffenen Zielen auslösen.⁷⁹

⁷⁸ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015.

⁷⁹ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015.

Artefakte:



Abbildung 19: *Witcher, Elfen-Schatulle*



Abbildung 20: *Witcher, Der Sonnenstein*

Im Spiel fallen vor allem zwei Gegenstände als eine Art Artefakt auf. Zum einen das Elfen Phylakterium, das in der Quest „Finde Junior“ zu finden ist und zum anderen der Sonnenstein, der in der Lage ist, die Wilde Jagd zu kontaktieren und dazu verwendet wird, diese in eine Falle zu locken.⁸⁰

Beide Artefakte zeigen, wie magische Gegenstände in der Kultur der Aen Elle integriert sind und in wichtigen Momenten der Handlung auftreten.

Techniken:

Es gibt in den Reihen der Aen Elle Navigatoren, die über die Fähigkeit verfügen Portale zwischen den Welten zu öffnen, ein prominentes Beispiel dafür ist Caranthir.⁸¹

Wissen um Naturzusammenhänge:

Die Aen Elle sind stärker mit der Magie verbunden als die Aen Seidhe. Besonders hervorzuheben sind die Aen Saevherne, die Wissenden, diese verfügen über ein tiefgreifendes Wissen über magische Zusammenhänge und auch die Fähigkeit zu ermitteln, wo sich Portale in andere Welten auftun.⁸²

Familiäre Beziehung:

Bei den Aen Elle gibt es unter der Oberschicht eine strenge Kontrolle der möglichen Beziehungen, um das magische veranlagte Potential der Elfen weiter zu steigern, ein prominentes Beispiel in der Geschichte des Spiels ist hierfür Lara Dorren. Caranthir ist ein weiteres Beispiel der aufgrund seiner Eltern ein enormes magisches Potential hat und dadurch in der Lage ist Arkane Magie zu wirken und zwischen den Welten zu reisen.⁸³

⁸⁰ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Finde Junior, Auf dünnem Eis.

⁸¹ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Caranthir; Quests: Wanderung im Dunklen, Auf dünnem Eis.

⁸² Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Elfische Wissende, Quest: Durch Raum und Zeit.

⁸³ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Caranthir; Quest: Kind vom Älteren Blut.

Politischer Status & Ökonomie:

Das Wirtschaftssystem der Aen Elle wird aus dem Spiel selbst nicht ersichtlich. Das politische System basiert auf einer Monarchie und sie leben in ihrer eigenen Welt, sie sehen die Menschen auch als nieder an.⁸⁴

Nahrung:

Über die Nahrung und Nahrungsaufnahmerituale der Aen Elle ist nicht viel bekannt, außer dass diese Wodka ablehnen.⁸⁵

Werte & Moral:

Die Aen Elle halten sich selbst für ein überlegenes Volk in Kultur und Technologie sowie Magie. Sie sind außerdem nicht vertrauenswürdig und würden Lügen und Betrügen, um ihre Ziele zu erreichen.⁸⁶

4.1.1.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Die drei Kulturen der Elfen, die sich im Spiel widerspiegeln weisen viele Unterschiede auf, vor allem der Unterschied von den Aen Elle zu den Aen Seidhe ist sehr groß. Das ist wohl darauf zurückzuführen dass die Aen Elle ihre Identität behalten konnten, da sie nicht in Konflikten mit den Menschen verwickelt waren, während die Aen Seidhe um ihr Überleben kämpften.⁸⁷

4.1.1.4 Biologische Merkmale

Die Aen Seidhe – Stadtelfen und Scoia'tael

Nachdem es biologisch gesehen keinen Unterschied zwischen den Stadtelfen und den Scoia'tael gibt, werden diese zusammen biologisch untersucht.

Geschlechter:

Im Spiel gibt es zwei Geschlechter, welche als weiblich und männlich zu verstehen sind.

⁸⁴ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Auberon; Quests: Kind vom Älteren Blut, Durch Raum und Zeit.

⁸⁵ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Durch Raum und Zeit.

⁸⁶ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Elfische Wissende; Quests: Kind vom Älteren Blut, Durch Raum und Zeit.

⁸⁷ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Bürgerkrieg in Roussaint; Quest: Durch Raum und Zeit.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 21: Witche, Eibher Hattori Gesicht



Abbildung 22: Witche, Elihal Gesicht



Abbildung 23: Witche, Nissa Gesicht



Abbildung 24: Witche, Vernossiel Gesicht

Die Ohren selbst sind kaum größer als die der Menschen, haben aber ein spitz zulaufendes Ende, das gilt für beide Geschlechter.

Die Gesichtsform selbst ist um die Wangen herum schmaler und das Gesicht ist Richtung Kinn spitz zulaufend.

Die Augenform unterscheidet sich nicht von der der Menschen innerhalb des Spieles, das gleiche gilt für die Augenfarben.

Die Haarfarben, die die Aen Seidhe im Spiel aufweisen, sind eher dunkel, in verschiedenen Brauntönen gehalten. Des Weiteren fällt auf, dass keiner der männlichen Elfen einen Bart hat.

Die Hautfarbe begrenzt sich auf die typisch kaukasischen Hauttöne.⁸⁸

Die Aen Seidhe unterscheiden sich in der Größe nicht von der des Menschen und auch der Körperbau ist sehr ähnlich gehalten.

⁸⁸ Vgl. mka o. J..

Lebenserwartung:

Die Lebenserwartung der Aen Seidhe nimmt von Jahr zu Jahr weiter ab ist dennoch zum Zeitpunkt des Spiels dreimal höher als die des Menschen.⁸⁹

Fortpflanzung:

Die Fortpflanzung der Aen Seidhe folgt dem gleichen Prinzip wie beim Menschen, zumindest ist dies anzunehmen, da sich Elfen und Menschen paaren können, wobei dabei nicht bekannt ist wie die Vererbung der Gene abläuft. Generell sind Elfen weniger fruchtbar als die Menschen, weshalb keine Überbevölkerung zu Stande kommt.⁹⁰

Geburtenrate:

Die durchschnittliche Anzahl an Kinder die die Aen Seidhe, in ihrer Lebzeit bekommen wird im Spiel nicht thematisiert.

Die Aen Elle – Das Erlenvolk

Geschlechter:

Wie auch bei den Aen Seidhe unterteilen sich die Aen Elle in die zwei klassischen Geschlechter, dabei ist aber anzumerken, dass im Spiel insgesamt nur zwei weibliche Aen Elle anzutreffen sind und diese nur über einen sehr kurzen Zeitraum in den Quests „Kind vom Älteren Blut“ und „Durch Raum und Zeit“.⁹¹

⁸⁹ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Die Aen Seidhe und die Aen Elle.

⁹⁰ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015.

⁹¹ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quests: Kind vom Älteren Blut, Durch Raum und Zeit.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 25: Witcher, Avallac'h Gesicht



Abbildung 26: Witcher, Ge'els Gesicht



Abbildung 27: Witcher, Imlerith Gesicht



Abbildung 28: Witcher, Eredin Gesicht

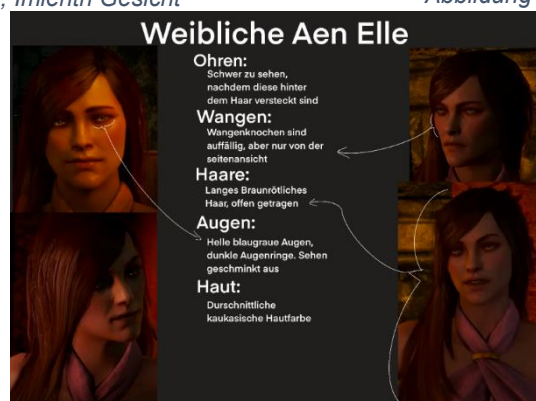


Abbildung 29: Witcher, Weibliche Aen Elle Gesicht

Wie auch schon bei den Aen Seidhe sind die Ohren kaum größer als die des Menschen aber dennoch spitz zulaufend.

Die Wangen sind bei den männlichen Aen Elle eingesunken und die Wangenknochen sehr markant zu erkennen, während dies bei den weiblichen Aen Elle nicht der Fall ist, die Gesichter sind bei den männlichen Aen Elle auch spitz zulaufend und bei den zwei weiblichen die im Spiel gesichtet werden können so gehalten, wie auch die Menschen im Spiel aussehen.

Die Augenform selbst liegt in den, im Spiel anzutreffenden, menschlichen Normen, was aber auffällig sind die schwarzen Augenringe aller männlicher Aen Elle. Dabei ist nicht ganz klar, ob diese sich geschminkt haben oder diese ein natürliches phänotypisches Produkt ihrer Genetik ist.

Die Augenfarben an sich halten sich im hellen Spektrum auf, Ge'els zum Beispiel hat eine weiße Iris, Avalac'h hat sehr helle blaue Augen.

Die Haarfarbe der Aen Elle weist ein weites Spektrum auf, während Eredin selbst schwarze Haare hat, hat Ge'els, einer Eredins Berater, blonde Haare. Was weiterhin noch auffällig ist, dass keiner der männlichen Aen Elle einen Bart trägt.

Die Hautfarbe der Aen Elle weicht leicht von der der Aen Seidhe ab und umfasst noch hellere fast bleiche Hauttöne die beim Menschen kaum in der Form auftritt. Die Töne an sich können aber noch als kaukasische Hauttöne gewertet werden.

Die Männlichen Aen Elle abgesehen von Avallac'h übertreffen die durchschnittliche Größe der männlichen Menschen um 1 bis 2 Köpfe. Die weiblichen Aen Elle haben die gleiche durchschnittliche Größe wie die menschlichen Frauen, wobei dabei nochmal angemerkt sei, dass die Datengröße bezüglich der weiblichen Aen Elle nicht groß genug ist, um eine definitive Aussage zu treffen. Die Aen Elle sind schlank im Verhältnis zu ihrer Körpergröße, dies wird aber durch ihre enormen Rüstungen verborgen.

Lebenserwartung:

Die Lebensspanne der Aen Elle wird im Spiel nicht behandelt, klar ist nur, dass diese sehr lang im Vergleich zu, der des Menschen ist. Der größte Hinweis, den es auf die Lebenserwartung der Elfen gibt, ist der Charaktereintrag zu Auberon, der nach seinen 650 Jahren erschöpft und verbittert war. Dieser wurde aber ermordet, was darauf hinweist, dass die Lebensspanne durchaus noch länger sein kann.⁹²

Fortpflanzung:

Die Fortpflanzung der Aen Elle wird wie bei den Aen Seidhe ablaufen, dafür direkt gibt es aber keine Hinweise im Spiel, abgesehen von der Planung wer sich mit wem fortpflanzt, was schon im kulturellen Teil abgehandelt wurde.⁹³

Geburtenrate:

Hierfür gibt es keine anderen Informationen als bei den Aen Seidhe selbst schon. Anzumerken ist nur, dass die Kinder eher gezüchtet als gezeugt werden, zumindest wenn es sich um besonders begabte Elfen handelt. So sollte Avallac'h nach der Planung mit Lara Dorren Kinder zeugen, um das magische Potential zu verbessern.⁹⁴

4.1.1.5 Zusammenfassung der Biologie

Die genetischen Unterschiede der Aen Seidhe und Aen Elle sind auffällig, zumindest in Bezug auf die phänotypischen Merkmale an sich. Die Fortpflanzung an sich ist aber dieselbe zwischen beiden Elfenarten und den Menschen.

⁹² Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Kodexeintrag: Auberon.

⁹³ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quests: Kind vom Älteren Blut, Durch Raum und Zeit.

⁹⁴ Vgl. CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Kind vom Älteren Blut.

4.1.1.6 Weitere Besonderheiten:

Weiterhin erwähnenswert ist die eigene Sprache der Elfen, die in *The Witcher 3* immer mal wieder aufkommt. Als Beispiel gibt es das Wort den Fluch, der eine Zeit lang im Spielgeschehen auf Avallac'h haftet „*Va fail, elaine, ceádmil folie! Glaeddyv dorne aep t'enaid, bunn'droh ithne i'yachus.*“⁹⁵.

Das heißt so viel wie: „Auf Wiedersehen, Schönheit! Hallo, Wahnsinn! Dornen Schwert der Seele, habe Spaß seine Gesundheit zu fressen.“⁹⁶

4.1.2 Divinity: Original Sin 2 Enhanced Edition

In *Divinity: Original Sin 2* gibt es eine Elfenrasse, die keinen besonderen Eigennamen besitzen.⁹⁷

Als Quellen wurden häufig das Artbook „An Essential Compendium of Notable Rivellonian Artwork“ und das Lorebook „Modern Chronicles of Reaper's Coast by Crenley Huwbert“ herangezogen, nachdem diese direkt mit dem Spiel auf Steam erhältlich sind und wertvolle Informationen über die Darstellung der Elfen im Spiel enthalten, diese sind im Anhang unter „LAR01_Artbook.pdf“ und „LAR01_Lorebook.pdf“ zu finden.

4.1.2.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Der Beginn der Welten von *Divinity: Original Sin 2* ist von der Quelle oder „Source“ und der Leere oder „Void“ geprägt. Die Source hat überall Leben erschaffen, wo es ihr möglich war. Dies wird so beschrieben, als würde sich die Quelle wie eine Pflanze verhalten, die in Richtung Sonne wächst. Eine der Welten, die mit Leben gefüllt wurde, ist Rivellon, die Welt, in der das Spiel stattfindet.⁹⁸

Aus der Quelle in Rivellon entstanden dann die ersten primitiven Götter, die ihre eigenen Spezies erschufen und alle bis auf sieben scheiterten, da der Glaube an sie zu gering war, denn die Götter in *Divinity* verlieren an Macht, wenn nicht an sie geglaubt wird. Die sieben Gottheiten die übrig blieben, sechs von ihnen sind jeweils eine Spezies, während die siebte Gottheit die Magier verkörpert.^{99,100}

Rhalic	Gott der Menschen.
Tir-Cendelius	Gott der Elfen.
Duna	Gott der Zwerge.
Zorl-Stissa	Göttin der Echsen.
Vrogier	Gott der Orks.
Xantezza	Göttin der Imps.
Amadia	Göttin der Magier.

Tabelle 18: DOSII, Die sieben Götter¹⁰¹

⁹⁵ CD PROJEKT RED 18.05.2015, Quest: Ein Poet in Nöten, Rittersporn.

⁹⁶ Vgl. xuelingxu 20.07.2021.

⁹⁷ Vgl. Larian Studios 14.09.2017, Charakter Creator.

⁹⁸ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 1.

⁹⁹ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 1.

¹⁰⁰ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 2.

¹⁰¹ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 2-5.

Das Magiesystem:

Magie kann mit Hilfe von Gelehrten erlernt werden, benötigt dennoch Jahre, um gemeistert zu werden. Magie an sich ist gefährlich, wenn diese durch einen Laien ohne erfahrene Aufsicht versucht wird. Die Magie an sich fließt zusätzlich noch durch göttliche Entitäten ohne diese wäre Magie daher nicht möglich. Im Abschnitt über Magie werden zusätzlich noch Fähigkeiten beschrieben die zwar nicht direkt als Magie zählen aber die Fähigkeiten des normalen Bürgers dennoch überschreiten. Die Quellmagie wird nicht als herkömmliche Art der Magie betrachtet und ist nur von Individuen anwendbar, die von den Göttern auserkoren wurden, mit der Quelle wird man geboren und kann sie nicht erlernen.¹⁰²

Folgende Magieschulen gibt es in dem Spiel:

Magieschule	Wirken
Aerotheurgy	Die Kontrolle über Wind
Geomancy	Die Kontrolle über die Erde
Pyrokinesis	Die Kontrolle über Feuer
Hydrosophy	Die Kontrolle über da Wasser
Necromancy	Die Kontrolle über den Tod
Metamorphosis	Die Magie des Formwandels
Summoning	Die Fähigkeit andere Wesen zu beschwören

Tabelle 19: DOSII, Die Magiearten ¹⁰³

Grundregeln der Welt:

Wie eingangs schon erklärt setzt sich die Welt aus der Quelle und der Leere zusammen, die ein Art Jing-Jang ergeben. Die Götter selbst haben ihre Streitereien bei Seite gelegt, um die Leere aufzuhalten, die versucht hat, die Welt zu verschlingen. Dafür suchten sich die Götter sterbliche Champions, die zu den Avataren der Götter wurde und die Leere aufhielten. Götterweckte sind Nachfahren dieser ausgewählten Champions und haben das Potential selbst wieder zu solchen zu werden, mit dem gleichbleibenden Ziel die Leere, die immer wieder versucht die Welt zu verschlingen aufzuhalten.¹⁰⁴

Das Setting ist Mittelalterliches Fantasy.

¹⁰² Vgl. Larian Studios 2017b, S. 61.

¹⁰³ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 62-67; 70.

¹⁰⁴ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 6.

4.1.2.2 Gesellschaftsform und Kultur

Werkzeuge & Waffen:

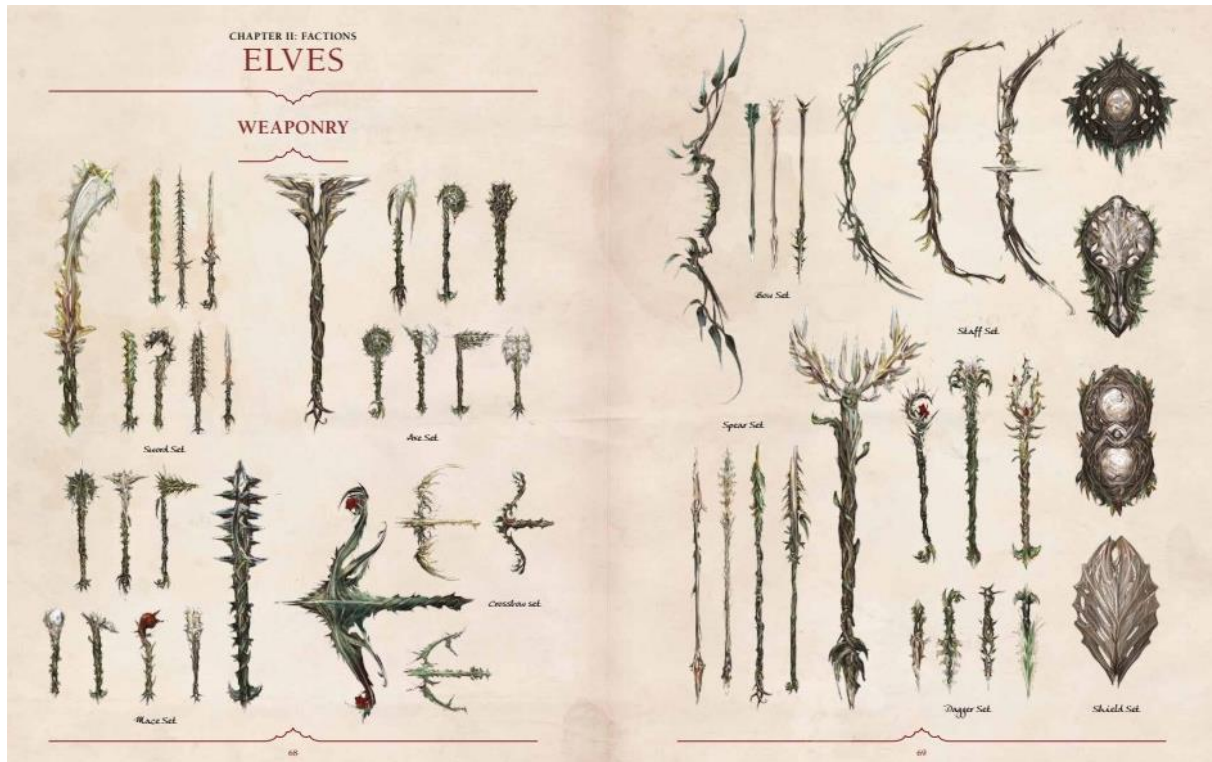


Abbildung 30: DOSII, Elfenwaffen ¹⁰⁵

Werkzeuge der Elfen werden innerhalb des Spiels nicht aufgewiesen ihre Waffen hingegen weisen eine einzigartige Machart auf, der die Elfen mächtig zu sein scheinen. Ihre Waffen werden in die richtige Form gewachsen oder machen zumindest den Anschein.¹⁰⁶

Kleidung & Rüstung:

Das Design der Elfenrüstungen und Kleidungen lässt sich von der Idee ableiten, dass Elfen volle Kontrolle über Natur und das Wachstum von Pflanzen haben. Dadurch, dass die Elfen im Spiel aber nicht genug hervorstachen entschieden sich die Designer verschiedene Farbe und Metalle in die Designs zu integrieren.¹⁰⁷

¹⁰⁵ Larian Studios 2017a, S. 69.

¹⁰⁶ Vgl. Larian Studios 2017a, S. 63 - 69.

¹⁰⁷ Vgl. Larian Studios 2017a, S. 63.



Abbildung 31: DOSII, Weibliche Elfenrüstungen



Abbildung 32: DOSII, Männliche Elfenrüstungen

Artefakte:

Was am nächsten in der Elfenkultur als Artefakt gezählt werden kann, sind die Ahnenbäume, die aus den verstorbenen Elfen entstehen.¹⁰⁸

Techniken:

Die Elfen verfügen über die Möglichkeit sich die meisten Sachen, inklusive ihrer Möbel wachsen zu lassen.¹⁰⁹

Wissen um Naturzusammenhänge:

Elfen sind die Spezies, die in dem Setting am meisten mit der Natur verflochten sind.¹¹⁰

Familiäre Beziehung:

Die Elfen Gesellschaft in *Divinity* ist auf den Stamm aufgebaut, die Familie selbst hat weniger Priorität, was dafür sorgt, dass sie im Allgemeinen eine engere Bindung zueinander haben.¹¹¹

Politischer Status & Ökonomie:

Die Elfen leben in ihren eigenen Stämmen im Wald. Es ist nichts über ihre Ökonomie bekannt aber dadurch, dass sie sich so ziemlich alles wachsen lassen können, wird es wohl auch keine in der herkömmlichen Form geben. Das Zentrum der Elfengesellschaft ist der Mutterbaum, der eine Art kollektive Empfindung für die Elfen hat.¹¹²

Nahrung:

Die meisten Nahrungsmittel der Elfen unterscheiden sich nicht von denen der Menschen oder anderen Spezies. Eine Eigenschaft die Elfen im *Divinity* Universum ausmacht ist die Fähigkeit Erinnerungen zu erlangen, indem sie das Fleisch anderer empfindender Wesen Essen, auch wenn diese andere Elfen sind. Dadurch hat sich das Ritual entwickelt hin und wieder in den Wald Reisende zu verzehren, um ihre Erfahrungen zu sammeln und um ein grausameres Bild nach außen hin zu projizieren, sodass sie in Ruhe gelassen werden.¹¹³

Werte & Moral:

Die Elfen legen großen Wert auf ihre kollektiven Erinnerungen und sehen ihren Wald als spirituelles Repositorium der Erinnerungen ihrer Vorfahren. Außerdem Essen sie das Fleisch von Freunden und Feinden, um die wichtigen Geschichten nicht zu verlieren.¹¹⁴

Elfen legen außerdem hohen Wert auf ihren Ruf der Grausamkeit, um zu verhindern, dass sie von den anderen Spezies in ihren Wäldern gestört werden.¹¹⁵

¹⁰⁸ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 33.

¹⁰⁹ Vgl. Larian Studios 2017a, S. 63.

¹¹⁰ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 3.

¹¹¹ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 31.

¹¹² Vgl. Larian Studios 14.09.2017, Quest: Der Mutterbaum.

¹¹³ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 31.

¹¹⁴ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 31.

¹¹⁵ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 31.

4.1.2.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Zusammengefasst ist kulturell über die Elfen zu sagen, dass diese kleinere zusammengeschweißte Stämme bilden, die zusammenhalten und sich umeinander und um die Natur um sich herum kümmern. Sie haben bestimmte Rituale, vor allem was die Nahrung und das Beerdigen angeht und wollen von den anderen Spezies von Rivellon nichts wissen beziehungsweise von diesen in Frieden gelassen werden.

4.1.2.4 Biologische Merkmale

Geschlechter:



Abbildung 33: DOSII Elfengeschlechterausswahl

In *Divinity* gibt es, wie aus dem Charakter Creator zu entnehmen ist, zwei Geschlechter. Diese werden klar als männlich und weiblich definiert.¹¹⁶

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 34: DOSII, Männliche Elfenohren

¹¹⁶ Vgl. Larian Studios 14.09.2017, Charakter Creation.

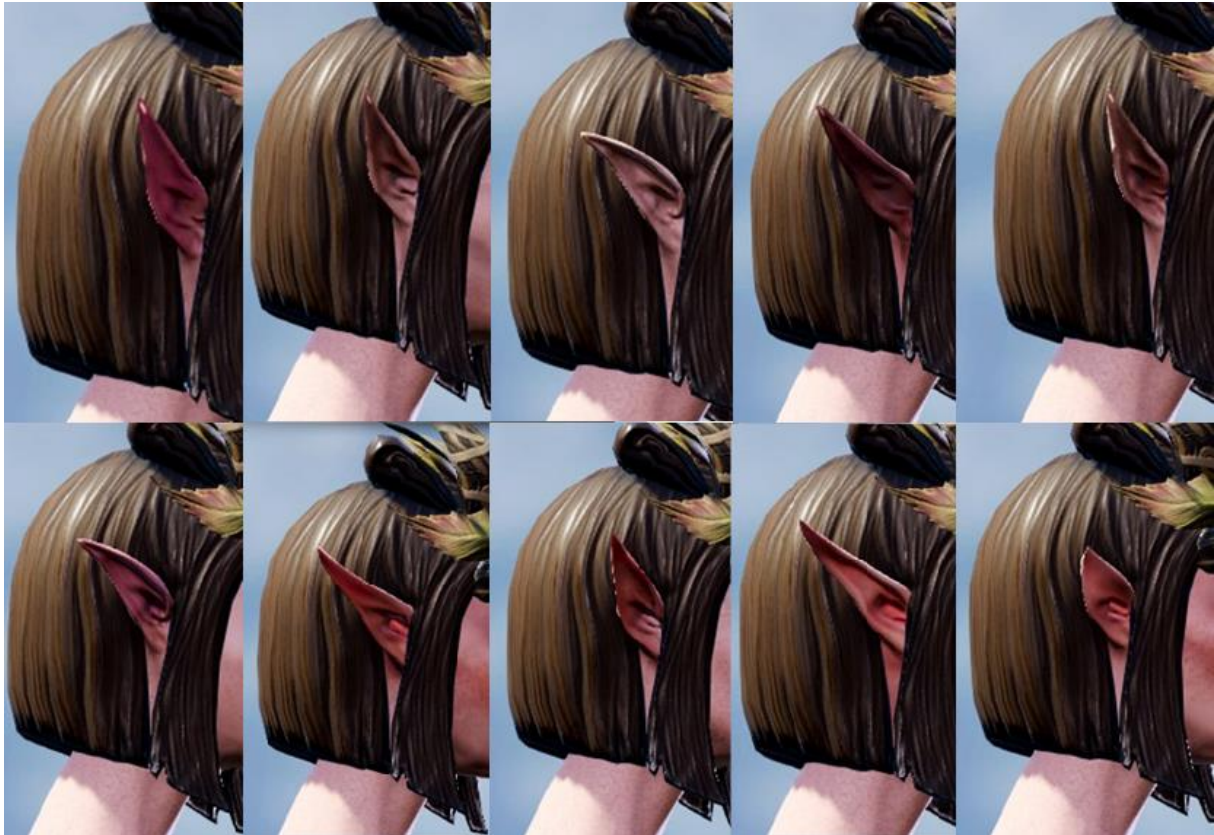


Abbildung 35: DOSII, Weibliche Elfenohren

Die Ohren der Elfen sind größer als die der Menschen und laufen Spitz nach hinten zu in welche Richtung sie geneigt sind hängt stark vom individuellen Elfen ab.

Die Gesichtsform ist weniger langgezogen als die der Menschen was Elfen ein mehr quadratisch anmutendes Gesicht gibt, während das der Menschen in der Tendenz eher rechteckig ist.

Die Augen der Elfen sind größer als die vom Menschen und eher mandelförmig. Während die Augenfarben braun gehalten sind.

Die Standardhaarfarbe der Elfen ist genau wie ihre Augen in Brauntönen gehalten, im Charakter Creator besteht aber die Möglichkeit von den Normen der Elfen, die im Spiel anzutreten sind abzuweichen. Des Weiteren fällt auf, dass männliche Elfen keine Bärte haben.

Das gleiche gilt für die Hautfarbe, die bei den Elfen, die im Spiel getroffen werden können, sich auf das kaukasische Spektrum beschränkt.

Elfen sind mitunter eine der größten Spezies in *Divinity*, sie überragen auch die Höhe der Echsenmenschen. Sie werden als groß, schlank und elegant beschrieben. Ein weiteres wichtiges Merkmal, das es anzumerken gilt, ist, dass die weiblichen Elfen größer sind als die männlichen.¹¹⁷

¹¹⁷ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 29.



Abbildung 36: D0SII, Weibliche Elfe, Charakter Creation



Abbildung 37: D0SII, Männliche Elfe, Charakter Creation

Ein weiteres wichtiges Merkmal wären die Muskeln und die Hautstruktur der Elfen die stark im Geschlechterabschnitt zu sehen sind.

Lebenserwartung:

Die *Divinity* Elfen leben länger als die anderen Spezies in Rivellon, im Setting wird angenommen, dass Elfen unsterblich sind, das wird im Spiel aber weder bestätigt noch verneint.¹¹⁸

Fortpflanzung:

Die Fortpflanzung der Elfen wird in der Grundstruktur ähnlich sein wie die des Menschen. Ein wichtiger Aspekt ist aber, dass sie nur selten gebären und deshalb jedes Leben wertgeschätzt wird.¹¹⁹

Geburtenrate:

Die durchschnittliche Kinderanzahl ist nicht bekannt, bekannt ist nur, dass es wenig Geburten gibt.

4.1.2.5 Zusammenfassung der Biologie

Die Darstellung der Biologie in *Divinity* weist einen bisher noch nicht analysierten Stil der Elfendarstellung auf. Kurz gesagt sind Elfen größer als die Menschen haben eine besonderen Muskel- und Hautstruktur, Leben länger und bekommen kaum Kinder.

4.1.2.6 weitere Besonderheiten

Was bisher noch nicht weiter ausgeführt werden konnte ist das Beerdigungsritual der Elfen. Nachdem ein Mitglied der Elfengesellschaft stirbt, was sehr selten passiert, wird das Herz des Verstorbenen verspeist und die Leiche wird in ein Loch mit Blut gelegt und dann vergraben,

¹¹⁸ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 29.

¹¹⁹ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 31.

wodurch der Verstorbene Elf wurzeln setzt und langsam zu einem Ahnenbaum heranwächst. Durch das Verspeisen des Herzens werden auch die Erfahrungen und Erinnerungen der Person weitergegeben.¹²⁰

4.1.3 Pillars of Eternity II: Deadfire

In *Pillars of Eternity* gibt es zwei Elfen Arten, die Waldelfen und die Bleichelfen.¹²¹

4.1.3.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Wie die Welt entstanden ist, wird in *Pillars of Eternity II* nicht behandelt. Was behandelt wird ist wie Leben und Tod funktioniert und wie die Götter entstanden sind. Im Spielverlauf des ersten Teils stellte sich heraus das die Götter Angehörigen eines ausgestorbenen Volkes sind. Wenn jemand stirbt, wird er durch das Drehen des „Rads“ wiedergeboren, dieser Prozess wird von den Göttern überwacht und wird durch die magische Substanz „Adra“ ermöglicht.¹²²

Das Magiesystem:

Die Magie wird im Spiel nicht weiter erklärt, außer, dass es die verschiedenen Fähigkeiten gibt. Was feststeht ist, dass die Magie festen Regeln unterworfen ist.¹²³

Grundregeln der Welt:

Die Welt von *Pillars of Eternity* hat nur begrenztes medizinisches Wissen und Heilmagie gibt es auch nicht, zumindest nicht in der Art wie es beispielsweise in DnD der Fall wäre. Seelenbasierte Magie hilft aber dabei langfristig Krankheiten zu Heilen.¹²⁴

Vieles der Welt ist mittelalterlich angehaucht, es gibt aber auch schon erste Formen von Schusswaffen und generell ist das Setting mehr Piraten ähnlich aufgebaut.

4.1.3.2 Gesellschaftsform und Kultur

Die Elfen stellen die dominante Spezies in den Ländern Eir Glanfath und dem Ewigen Weiß dar und sind in Aedyr und dem Dyrwald weit verbreitet. Das Ewige Weiß ist die Heimat der Bleichelfen und Eir Glanfath ist größtenteils von Waldelfen besiedelt.¹²⁵

Waldelfen und Bleichelfen

Die Analyse der Elfen wird für dieses Spiel zusammengefasst, nachdem diese sich in vielen Aspekten gleichen. Dabei werden zuerst die Waldelfen betrachtet und dann die Bleichelfen, bei den Aspekten die Unterschiede aufweisen.

Werkzeuge & Waffen:

Es werden im Spiel keine Waffen oder Werkzeuge explizit den Elfen zugeschrieben.

¹²⁰ Vgl. Larian Studios 2017b, S. 33.

¹²¹ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Charakter Creator.

¹²² Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Einführungstext sobald das Spiel startet.

¹²³ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Charakter Creator: Klassenbeschreibungen.

¹²⁴ Vgl. Obsidian Entertainment 2012.

¹²⁵ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Charakter Creator: Elfenbeschreibung.

Kleidung & Rüstung:

Es gibt auch keine Kleidungsunterschiede die klar zu erkennen wären, es bleibt aber anzunehmen, dass die Bleichelfen sich wärmer Kleiden werden, nachdem das Ewige Weiß eine Südpolarregion ist.¹²⁶

Artefakte:

Im Spiel gibt es auch keine Artefakte, die den Elfen zuzuschreiben wären.

Techniken:

Die Elfen zeigen im Laufe des Spiels keine besonderen, elfenspezifische Techniken.

Wissen um Naturzusammenhänge:

Wald- und Bleichelfen gelten als Intellektuelle was darauf schließen lässt, dass sie ein höheres Verständnis für Naturzusammenhänge haben. Ein weiterer, zu erwägender Aspekt ist die Gegend, in denen die verschiedenen Elfen leben. Waldelfen werden sich in Wäldern zurecht zu finden wissen, während die Bleichelfen sich in den Südpolargebieten auskennen werden und auch wissen, wie man dort überleben kann.

Familiäre Beziehung:

Familiäre Beziehungen werden im Spiel nicht behandelt.

Politischer Status & Ökonomie:

Elfen verhalten sich generell eher zurückgezogen.¹²⁷

Die Gesellschaftsstruktur der Waldelfen in Eir Glanfath ist auf Stämme aufgeteilt wobei dort die sechs mächtigsten von den Stämmen die Region regieren. Dabei ist auch anzumerken, dass die Ruinen der ausgestorbenen Zivilisation für diese Stämme als heilige Stätten zählen und dadurch immer wieder in Konflikt mit den Kolonisten des Dyrwalds geraten.¹²⁸

Die Bleichelfen leben zusammen in kleineren Kolonien im Ewigen Weiß, einem Südpolargebiet mit kaum Pflanzenleben, aber vielen gefährlichen Tieren. Es ist anzunehmen, dass diese Kolonien ein selbsterhaltendes System bilden, nachdem diese schon tausende von Jahren existieren. Generell leben Bleichelfen oder auch Glamfellen sehr zurückgezogen und isoliert, es ist selten das diese außerhalb des Ewigen Weiß anzutreffen sind.¹²⁹

Nahrung:

Über die Nahrung der Elfen findet sich im Spiel nichts, sie wird aber mit der entsprechenden Gegend zusammenhängen.

¹²⁶ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Beschreibung im Spiel über das Ewige Weiß.

¹²⁷ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Charakter Creator.

¹²⁸ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Beschreibung im Spiel über Eir Glanfath.

¹²⁹ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Beschreibung im Spiel über das Ewige Weiß; Charakter Creator: Bleichelfen beschreibung.

Werte & Moral:

Wald- und Bleichelfen verhalten sich eher zurückhaltend und isolieren sich gegenüber anderen Gesellschaften. Die Elfen, die im Spiel angetroffen werden, verhalten sich aber ihres Standes entsprechend.¹³⁰

4.1.3.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Über die Kulturen der Elfen gibt es nicht viel Informationen im Spiel, was wohl daran liegt das die Hauptelfensiedlungen in anderen Gebieten als die Gegend, in der das Spiel stattfindet, sind. Was dennoch auffällt das die Elfen ähnlich strukturiert eher in kleineren Gruppen zusammenleben und sich weniger mit der Außenwelt befassen, dabei haben die Waldelfen aber weiterhin mehr Kontakt zu anderen Kulturen und Länder als die Bleichelfen.

4.1.3.4 Biologische Merkmale

Waldelfen und Bleichelfen

Auch auf genetischer Ebene werden Wald- und Bleichelfen zusammengefasst behandelt und die jeweiligen Unterschiede hervorgehoben, falls vorhanden.

Geschlechter:



Abbildung 38: PoEII, Geschlechter

Es gibt zwei Geschlechter, welche in dem Charakter Creator direkt als weiblich und männlich gelistet werden. Die Beschreibung der Männer und Frauen geht nicht direkt auf ihre Rollen in den jeweiligen Gesellschaften ein, sondern sagen aus, dass es stark von der jeweiligen Kultur und Region abhängt.¹³¹

¹³⁰ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Charakter Creator: Waldelfen, Bleichelfen und Elfen beschreibung.

¹³¹ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Charakter Creator: Geschlechter Auswahl.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 39: PoEII, Waldelfen



Abbildung 40: PoEII, Bleichelfen



Abbildung 41: PoEII, Waldelfenfarbschema



Abbildung 42: PoEII, Bleichelfenfarbschema

Die Ohren der männlichen Elfen sind kaum größer als die der Menschen, auffällig klein sind die Ohren der weiblichen Elfen welche schmaler sind als der männlichen Elfen. Dennoch laufen die Ohren der männlichen und weiblichen Elfen spitz zu.

Die Gesichtsform ist kaum von der des Menschen zu unterscheiden.

Die Augenform wird beim Menschen im Spiel genauso dargestellt wie die der Elfen.

Die Augenfarben, die zur Auswahl stehen sind abhängig davon, ob man einen Bleich- oder Waldelfen spielen will und sind in den Abbildungen „PoEII, Waldelfenfarbschema“ und „PoEII, Bleichelfenfarbschema“ einzusehen, dabei fällt auf, dass Waldelfen ähnliche Augenfarben zu den Menschen haben, während Bleichelfen eine wesentlich höhere Varianz in Augenfarben aufweisen.

In dem Charakter Creator gibt es für die Haarfarben jeweils eine Primär- und eine Sekundärhaarfarbe, die Auswahl für beide ist aber dieselbe. Dabei fällt auf, dass die Waldelfen erdigere Töne bis hin zu blond haben. Bleichelfen haben im Gegensatz dazu ausgewaschenerere Farben zur Auswahl.

Die Haare der Waldelfen beschränken sich auf die Kopfhaare. Bei den männlichen Bleichelfen hingegen fällt auf, dass es eine Bartauswahl gibt, was wiederum darauf hinweist, dass die Bleichelfen sich der kalten Gegend, über die Generationen hinweg angepasst haben.

Die Hautfarbe ist ein weiterer Aspekt, der von dem Charakter Creator abgedeckt wird. Waldelfen haben Hautfarben, die vom kaukasischen bis in das hispanische Spektrum reichen. Die Bleichelfen hingegen kommen nur knapp in den kaukasischen Bereich, da die meisten Weißtöne nicht natürlich für den Menschen erreichbar sind, gibt es keine ethnische Einordnung für dieser.¹³²

Elfen sind im Vergleich zum Menschen ein wenig kleiner und zeigen auch eine schwächere Körperstruktur auf.

Lebenserwartung:

Die Lebenserwartung der Elfen wird im Spiel nicht bekannt gemacht.

Fortpflanzung:

Wie die Fortpflanzung der Elfen abläuft, wird im Spiel auch nicht bekannt gemacht, es ist aber anzunehmen, dass diese ähnlich abläuft wie die des Menschen, da sich die Geschlechter gleich aufteilen und die gleichen geschlechtsspezifischen Merkmale aufweisen.

Geburtenrate:

Die durchschnittliche Kinderanzahl der Elfen wird auch im Laufe des Spiels nicht geklärt.

4.1.3.5 Zusammenfassung der Biologie

Auch im biologischen Bereich mangelt es an Informationen, abgesehen von den phänotypischen, diese sind hingegen sehr detailliert und anpassbar im Spiel dargestellt.

4.1.3.6 weitere Besonderheiten

Beide der Elfenarten bekommen im Spiel einen Bonus auf Gewandtheit und Wahrnehmung. Waldelfen bekommen zusätzlich noch eine natürliche Resistenz gegenüber Gewandtheits-Wirkungen. Bleichelfen erlangen statt des „Gerissenen Schritts“ der Waldelfen die „Elementare Geduld“ was sie Resistent gegenüber Brand- und Frostschaden macht.¹³³

4.1.4 Enderal: Forgotten Stories

In *Enderal* gibt es zwei Elfenrassen, die Aeterna und die Sternlinge.¹³⁴

4.1.4.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Für 4000 Jahren haben mächtige Arkanisten die durch Magie unendliches Leben erlangten über die Welt mit eiserner Faust regiert, was zu einem langen Frieden führte. Vor 3 Jahren wurden diese aber getötet und durch das Machtvakuum wurden wieder Kriege entfacht.¹³⁵

¹³² Vgl. mka o. J..

¹³³ Vgl. Obsidian Entertainment 08.05.2018, Charakter Creation: Waldelfen und Bleichelfen beschreibung.

¹³⁴ Vgl. SureAI 14.02.2019, Charakter Creator; Stadt: vor den Toren Arks.

¹³⁵ Vgl. SureAI 14.02.2019, Einführungsvideo.

Es gibt außerdem noch einen Zyklus, der mehrere Phasen durchläuft, durch die verschiedene Zivilisationen entstehen und fallen bis schlussendlich „die Säuberung“ stattfindet. Während der Säuberung spürt jedes Lebewesen ein Feuer in sich brennen und die Menschheit steigt auf und wird zu einem kollektiven Verstand, wodurch die Zivilisationen, die entstanden sind, alle verschwinden.¹³⁶

Das Magiesystem:

Um Magie zu erlernen, muss diese Fähigkeit angeboren sein, jeder der Magie wirken kann leidet an dem Arkanisten Fieber das höher wird, wenn man sich an magisch kontaminierten Gegenden aufhält oder magische Tränke trinkt. Dieses Fieber kann nicht geheilt, sondern nur eingegrenzt werden. Ein weiteres Mittel gegen das Fieber ist Ambrosia, welches die Intensität des Fiebers verringert. Wenn das Arkanisten Fieber eines Magiers zu stark wird und er sich nicht darum kümmert, verwandelt dieser sich schließlich in den blauen Tod oder auch Oorbâya, eine mutiertes Monster, das keinen Verstand mehr hat.¹³⁷

Magie funktioniert über Eventualitäten, was in der Quest „Die ersten Schritte“ erklärt wird. Als Magier kann man Elemente aus einer alternativen Dimension ziehen und zur Realität werden lassen. Die Macht des Magiers hängt davon ab wie gut er die anderen Realitäten sieht, sie zur Realität machen kann und die Welten von der eigenen zu unterscheiden.¹³⁸

Menschen und Sternlinge haben eine relativ geringe Chance Magie wirken zu können, nämlich liegt diese bei 1 von 100. Bei Aeterna hingegen liegt die Chance bei 3 von 50, dass diese Magie wirken können.¹³⁹

Magieschule	Magieart	Erklärung
Sinistra	Psionik	Diese Magieart manipuliert den Verstand anderer Menschen.
	Entropie	Bei der Entropie handelt es sich um Magie, die in Verbindung der Toten und Geistern steht.
Thaumaturgie	Lichtmagie	Die Lichtmagie ist die Magie der Heilung und Verstärkung seiner Selbst oder Anderer.
	Mentalismus	Mentalismus beinhaltet Zaubersprüche, die den Körper stärken oder magische Schilde hervorrufen können.
Elementarismus	Elementarismus	Zählt zu einer der am weitest verbreiteten Magie Art und ihr unterliegen die Elemente: Eis, Feuer und Blitz. ¹⁴⁰

Tabelle 20: Enderal, Magie ¹⁴¹

Grundregeln der Welt:

In der Welt von *Enderal* gibt es parallellaufende Dimensionen, die durch Arkanisten wahrgenommen und manipuliert werden können. Die Welt selbst ist auf dem technologischen

¹³⁶ Vgl. SureAI 2021.

¹³⁷ Vgl. SureAI 14.02.2019, Erstes Gespräch mit Jespar; Quest: Die ersten Schritte.

¹³⁸ Vgl. SureAI 14.02.2019, Quest: Die ersten Schritte.

¹³⁹ Vgl. SureAI 2019b.

¹⁴⁰ Vgl. SureAI 2019a.

¹⁴¹ Vgl. SureAI 2019b.

Stand der in mittelalterlichen Fantasy-Spielen üblich ist, nur die verloren gegangene Technologie ist weiterentwickeln.

4.1.4.2 Gesellschaftsform und Kultur

Aeterna

Werkzeuge & Waffen:



Abbildung 43: Enderal, Aeterna Waffen

Die Waffen der Aeterna in *Enderal* sind die Elfenwaffen aus *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Diese wurden aber in *Enderal* explizit den Aeterna zugeschrieben, deshalb hier nochmal der Hinweis, dass die Rüstung zwar die gleiche ist aber die Elfen selbst eine grundlegend eigene Geschichte haben.¹⁴²

¹⁴² Vgl. SureAI o. J..

Kleidung & Rüstung:



Abbildung 44: Enderal, Aeterna Rüstung

Auch bei der Rüstung der Aeterna zählt das gleiche wie bei den Waffen, diese Rüstung stammt ursprünglich aus *Skyrim* und wurde nur als „Elfenrüstung“ bezeichnet, in *Enderal* wird diese aber explizit den Aeterna zugeschrieben.¹⁴³

Artefakte:

Es lassen sich des Weiteren keine Aeterna spezifischen Artefakte auffinden.

Techniken:

Aeterna weisen keine eigenen Techniken auf, die sich von denen der anderen Spezies unterscheidet.

Wissen um Naturzusammenhänge:

Aeterna weisen eine erhöhte Magiebegabung auf, diese wird aber in der Zeit des Spiels größtenteils nur für kleinere Zaubertricks verwendet.¹⁴⁴

Familiäre Beziehung:

Familiäre Beziehungen der Aeterna werden im Spiel nicht aufgewiesen, der Hauptcharakter kann aber ein Halb-Aeterna sein, je nach Spielerwahl, was zumindest Hinweise darauf gibt, dass die Familienstruktur eine traditionelle sein kann mit Mann, Frau und Kindern.¹⁴⁵

¹⁴³ Vgl. SureAI 14.02.2019, Aeterna Rüstung.

¹⁴⁴ Vgl. SureAI 14.02.2019, Charakter Creator.

¹⁴⁵ Vgl. SureAI 14.02.2019, Charakter Creation; Erstes Gespräch nach der Charakter Creation.

Politischer Status & Ökonomie:

Aus dem Charakter Creator ist zu entnehmen das die Aeterna meist fahrende Spielmannsleute sind, die dadurch ihren Lebensunterhalt verdienen. Dies machen sie aber erst seitdem ihr Heimatland durch verschiedene Kriege und Katastrophen zerstört wurde. Sie werden in den verschiedenen Ländern auch verschieden behandelt, in Nehrim, einem anderen Kontinent auf der Spielwelt, beispielsweise werden sie mit Misstrauen beäugt.¹⁴⁶

Nahrung:

Die Nahrung unterscheidet sich nicht von der des Menschen.

Werte & Moral:

Aeterna zeigen im Spiel keine explizite Moral, das liegt aber wohl mitunter daran, dass im Spiel nicht viele Aeterna anzutreffen sind.

Sternlinge

Werkzeuge & Waffen:



Abbildung 45: Enderal, Sternling Waffen

Die Waffen der Sternlinge sind die gleichen Waffen der Dwemer aus *Skyrim*, wie auch bei den Aeterna werden diese Waffen in *Enderal* aber direkt den Sternlingen zugeschrieben.¹⁴⁷

¹⁴⁶ Vgl. SureAI 14.02.2019, Charakter Creator; Gespräch nach dem Charakter Creator; Gespräch mit Finn.

¹⁴⁷ Vgl. SureAI 14.02.2019, Sternling Waffen.

Kleidung & Rüstung:



Abbildung 46: Enderal, Sternling Rüstung

Die Rüstung der Sternlinge ist ein weiterer Aspekt, der von dem Ursprungspiel *Skyrim* entnommen wurde, und zwar die Dwemer Rüstung, aber auch hier gilt die direkte Zuschreibung zu den Sternlingen.¹⁴⁸

Artefakte:



Abbildung 47: Enderal, Die Sternenstadt

¹⁴⁸ Vgl. SureAI 14.02.2019, Sternling Rüstung.

Die Sternlinge weisen einige Artefakte in den Ruinen ihrer alten Zivilisation auf. Das wohl wichtigste ist die Sternenstadt, die im Laufe des Spiels über ein Luftschiff erreicht wird, welches auch von der verlorengegangenen Technologie der Sternlinge gebaut wurde.¹⁴⁹

Techniken:

Die Sternlinge verfügten über Technologie mithilfe derer sie Luftschiffe herstellen konnten, außerdem lassen sich in den Ruinen ihrer alten Zivilisationen funktionierende Aufzüge finden. Diese Technologie ist den im Spiel anzutreffenden Sternlinge entweder nicht bekannt oder sie sind nicht mehr direkt in der Lage diese nachzustellen.¹⁵⁰

Wissen um Naturzusammenhänge:

Die Sternlinge stammen aus einem Zyklus, der vor dem im Spiel stattfindenden war. Dadurch, dass sie schon früh von dem zyklischen Geschehen der Welt bescheid wussten, versuchten sie dem Zyklus zu entgehen. Die fliegende Stadt ist ein Überbleibsel dieses Versuches mit denen die Sternlinge erfolgreich waren.¹⁵¹

Die Sternlinge die im Spiel anzutreffen sind wissen nicht mehr viel darüber. Sie wollen nur zurück zu den Sternen, was sie aber auch weiterhin verleitet, verschiedene Forschungen anzustellen, wodurch ihr Wissen um Naturzusammenhänge höher sein dürfte, als das der meisten anderen.¹⁵²

Familiäre Beziehung:

Die früheren Sternlinge hatten eine Geburtenkontrolle, nachdem die Sternenstadt nur begrenzten Lebensraum bot.¹⁵³

Über die im Spiel anzutreffenden Sternlinge fehlen die Informationen über die Beziehungsebene der Familie.

Politischer Status & Ökonomie:

Familien, die sich nicht an die Geburtenkontrolle in der Sternenstadt hielten, wurden ins Exil geschickt, nachdem ihnen die Erinnerungen an die Stadt genommen wurde. Mehr über die Politik der alten Sternlinge ist nicht bekannt. Die Entnahme der Erinnerungen erklärt aber wie die Technologie der Sternlinge in Vergessenheit geriet.¹⁵⁴

Über den politischen Status der im Spiel anzutreffenden Sternlinge ist nichts bekannt.

Nahrung:

Wie sich die Sternlinge ernähren wird im Spiel nicht erwähnt, weshalb anzunehmen ist, dass diese sich nicht von der herkömmlichen, in der Welt anzufindenden Nahrung unterscheidet.

¹⁴⁹ Vgl. SureAI 14.02.2019, Quests: Eine vergessene Heimat Teil II.

¹⁵⁰ Vgl. SureAI 14.02.2019, Ruinen: Alt Rashengrad.

¹⁵¹ Vgl. SureAI 2020.

¹⁵² Vgl. SureAI 14.02.2019, Sternling vor den Toren Arks.

¹⁵³ Vgl. SureAI 2020.

¹⁵⁴ Vgl. SureAI 2020.

Werte & Moral:

Alle Sternlinge teilen das Verlangen wieder zurück in die Sterne zu fliegen. Mehr über die generelle Wertevorstellung der Sternlinge ist nicht bekannt.¹⁵⁵

4.1.4.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Die Aeterna werden, was den Informationsgehalt im Spiel angeht, etwas außen vor gelassen, die Sternlinge spielen in der Hauptmission eine größere Rolle, was auch die erhöhte Informationsmenge über diese Erklärt.

4.1.4.4 Biologische Merkmale

Aeterna

Geschlechter:



Abbildung 48: Enderal, Aeterna Geschlechter

In der Charakter Creation von *Enderal* gibt es zwei Geschlechter zur Auswahl, die deutlich als männlich und weiblich zu erkennen sind.¹⁵⁶

¹⁵⁵ Vgl. SureAI 14.02.2019, Sternling vor den Toren Arks.

¹⁵⁶ Vgl. SureAI 14.02.2019, Character Creator.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 49: Enderal, Weibliche Aeterna



Abbildung 50: Enderal, Männlicher Aeterna

Die Ohren der Aeterna sind ungefähr doppelt so groß wie die der Menschen und laufen nach oben hin spitz zu.

Die Gesichtsform ist zum Kinn hin spitz zulaufend und die Wangen sind leicht eingefallen, während die Wangenknochen klarer zu sehen sind.

Die Augen der weiblichen Aeterna sind mandelförmig, während die der männlichen schmaler sind und eher den der im Spiel anzutreffenden Menschen ähnelt. Die Augenfarben beider Geschlechter begrenzen sich auf Grün, Blau, Rot, Schwarz.

Die Haarfarben sind so variiert wie die der Menschen. Eine weitere Auffälligkeit ist das männliche Aeterna Bärte tragen können.¹⁵⁷



Abbildung 51: Enderal, Aeterna Hautfarben

Die Hautfarbe der Aeterna unterscheidet sich, zumindest im Charakter Creator, innerhalb von sechs verschiedenen bräunlichen Tönen.¹⁵⁸

¹⁵⁷ Vgl. SureAI 14.02.2019, Charakter Creator.

¹⁵⁸ Vgl. SureAI 14.02.2019, Charakter Creator.



Abbildung 52: Enderal, Aeterna zu Menschen vergleich

Im Vergleich zum Menschen sind Aeterna ein bis zwei Köpfe größer, männliche Aeterna sind leicht größer als weibliche. Sie sind außerdem dünn im Verhältnis zu ihrer Körpergröße.

Lebenserwartung:

Die Lebenserwartung der Aeterna wird im Laufe des Spiels nicht bekanntgegeben.

Fortpflanzung:

Die Fortpflanzung der Aeterna läuft wahrscheinlich ab wie die des Menschen, nachdem es auch bei den Aeterna zwei Geschlechter gibt und es auch Halb-Aeterna gibt, wie am Protagonisten des Spiels zu erkennen ist.¹⁵⁹

Geburtenrate:

Die durchschnittliche Anzahl an Kindern die Aeterna haben können wird im Spiel nicht behandelt.

Sternlinge

Geschlechter:

Auch unter den Sternlingen gibt es die zwei typischen Geschlechter, männlich und weiblich.

¹⁵⁹ Vgl. SureAI 14.02.2019, Charakter Creator.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 53: Enderal, männlicher Sternling

Die Ohren der Sternlinge sind gleich groß wie die der Aeterna, im Verhältnis zum restlichen Kopf gesetzt. Das Gesicht der Sternlinge läuft wie bei den Aeterna, wenn auch weniger ausgeprägt, spitz zu.¹⁶⁰

Die Augenform der Sternlinge ist mandelförmig, die Augenfarben sind typischerweise im dunkleren Spektrum gehalten.

Die Haarfarben der Sternlinge halten sich im Braunspektrum. Männliche Sternlinge können Bärte haben.

Die Hautfarbe der Sternlinge hält sich im Bereich des kaukasischen Hautfarbenspektrums.



Abbildung 54: Enderal, Sternling zum Menschen vergleicht

Sternlinge sind ein bis zwei Köpfe kleiner als Menschen und haben einen ähnlichen Körperbau, wie der Mensch.

Lebenserwartung:

Die Lebenserwartung der Sternlinge wird im Spiel nicht thematisiert

Fortpflanzung:

Hier gilt das Gleiche wie bei den Aeterna.

¹⁶⁰ Vgl. SureAI 14.02.2019, Stadt: Vor den Toren Arks, Yerais Haus.

Geburtenrate:

Nicht bekannt, es ist nur bekannt, dass Sternlinge vor dem Sternenfall eine sehr strikte Geburtenratenpolitik hatten, um eine Überbevölkerung der fliegenden Stadt zu verhindern.

4.1.4.5 Zusammenfassung der Biologie

Über die Familienstruktur beider Elfenarten ist nicht viel bekannt. Die Phänotypen der zwei Elfenspezies ist sehr unterschiedlich, wenn die Größe und die Hautfarbe betrachtet wird, weisen aber auch Ähnlichkeiten auf wie die Ohren und Gesichtsform.

4.1.4.6 weitere Besonderheiten

Für die *Enderal* Elfen gibt es keine Besonderheiten, die auffallen, abgesehen von denen die in der vorhergegangenen Analyse schon untersucht wurden.

4.1.5 Solasta: Crown of Magister

Es gibt zwei Arten von Elfen in *Solasta: Crown of Magister*, Hoch Elfen und Sylvan Elfen.¹⁶¹

4.1.5.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Vor dem Kataklysmus gab es keine Götter oder Menschen in *Solasta*. Diese kamen erst mit dem Erscheinen des „Rifts“, es ist nicht sicher, ob dieser durch einen bösen Gott ausgelöst wurde oder durch einen magischen Unfall. Auf jeden Fall hat der Kataklysmus die alte Hauptstadt der Hoch Elfen, Manacalon, zerstört und viel des Landes korrumpiert. Außerhalb der Kataklysmus Zone haben sich über die vergangenen 1000 Jahre neue Länder und Kulturen gebildet, wobei die Menschen dabei einen beträchtlichen Anteil trugen.^{162, 163}

Das Magiesystem:

Das Magiesystem basiert auf dem des TTRPGs DnD und basiert damit auf entsprechenden Regeln.¹⁶⁴

Grundregeln der Welt:

Die Welt baut sich auf wie eine typische mittelalterliche Fantasywelt und verhält sich technologisch auch so.

4.1.5.2 Gesellschaftsform und Kultur

Hoch Elfen und Sylvan Elfen

Hoch Elfen sind die Nachfahren der Personen die *Solasta*, die Welt, in der das Spiel stattfindet, für Jahrhunderte regierten. Hoch Elfen haben generell ein Talent für Sprachen und werden von früh an ausgebildet Magie, Schwerter und Bögen verwenden zu können.¹⁶⁵

¹⁶¹ Vgl. Tactical Adventure o. J.-b.

¹⁶² Vgl. Tactical Adventure o. J.-a.

¹⁶³ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Einführungserklärung.

¹⁶⁴ Vgl. Tactical Adventure o. J.-c.

¹⁶⁵ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creation: Hoch Elfen Beschreibung.

Auch die Sylvan Elfen trainieren von früh an mit Schwertern und Bögen und lernen außerdem, wie sie in der Wildnis der westlichen Wälder überleben können.¹⁶⁶

Werkzeuge & Waffen:

Wie aus den Beschreibungen der Charakter Creation zu entnehmen ist lernen beide Elfenarten von jung an mit Langschwertern, Kurzschertern, Kurzbögen und Langbögen umzugehen. Es ist auch anzunehmen, nachdem dieses Training mit den Waffen traditionell zu den Elfen gehört, dass Elfen ihre eigenen Waffen haben.¹⁶⁷

Kleidung & Rüstung:

Es werden keine speziellen Elfenrüstungen oder Kleidungen hervorgehoben.

Artefakte:

Es werden im Spiel keine spezifischen Artefakte der Elfen hervorgehoben.

Techniken:

Sylvan Elfen sind Adept darin in der Wildnis zu überleben, nachdem diese von jung an Überlebenstraining unterlaufen, während die Hoch Elfen mehr Sprachen lernen als andere Spezies.¹⁶⁸

Wissen um Naturzusammenhänge:

Hoch Elfen lernen schon früh Magie zu verwenden und Sylvan Elfen lernen schon von früh an sich in der Wildnis zurechtzufinden, weshalb das Wissen um Naturzusammenhänge beider Elfenarten hoch ist, wenn auch auf unterschiedliche Weise.¹⁶⁹

Familiäre Beziehung:

Familiäre Beziehungen werden im Spiel nicht behandelt.

Politischer Status & Ökonomie:

Die Elfen scheinen im Spiel nicht anders behandelt zu werden als die durchschnittliche menschliche Bevölkerung.

Nahrung:

Es werden keine expliziten Nahrungsmittel für Elfen erwähnt.

Werte & Moral:

Abhängig vom jeweiligen Elfen und wo dieser aufwuchs. Es wird keine gesellschaftlich elfische Moral hervorgehoben. Was dennoch feststeht ist, dass beide Elfenarten Wert auf ihre traditionellen Kampfkünste legen und ihren Kindern diese frühzeitig beibringen.¹⁷⁰

¹⁶⁶ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creation: Sylvan Elfen Beschreibung.

¹⁶⁷ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creation: Beschreibung der Elfen, Waffenproficiency der Elfen.

¹⁶⁸ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creation: Beschreibung der Elfen.

¹⁶⁹ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creation: Beschreibung der Elfen.

¹⁷⁰ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creation: Beschreibung der Elfen.

4.1.5.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Zusammenfassend ist zu sagen, dass sich die Hoch Elfen und Sylvan, zumindest in ihren Grundzügen, kaum unterscheiden. Beide Gesellschaftsformen legen dennoch unterschiedlichen Wert auf Magie, während die Hoch Elfen ihren Kindern schon von früh an Magie beibringen, bleibt dieses Training bei den Sylvan Elfen aus.

4.1.5.4 Biologische Merkmale

Hoch Elfen und Sylvan Elfen

Geschlechter:



Abbildung 55: Solasta, Geschlechterauswahl

Aus dem Charakter Creator geht hervor, dass Elfen sowie Menschen, zwei Geschlechter aufweisen, männlich und weiblich.¹⁷¹

Phänotypische Merkmale:

Zwischen Hoch Elfen und Sylvan Elfen gibt es phänotypisch gesehen keinen Unterschied, weshalb diese zusammen abgehandelt werden.



Abbildung 56: Solasta, männlicher Kopf

¹⁷¹ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creator.



Abbildung 57: Solasta, weiblicher Kopf

Die Ohregröße selbst ist abhängig von dem gewählten Gesicht, dennoch ist zu sagen das Elfenohren größer sind als die von Menschen und wie bei allen bisherig analysierten Spielen spitz zulaufen. Die Gesichtsform unterscheidet sich nicht von der im Spiel gezeigten Menschen. Das gleiche gilt für die Augenform, sowie der Auswahl der Augenfarben.¹⁷²

Die Haarfarbe ist so variabel wie die der Menschen, wobei männliche Elfen keine Bärte tragen.

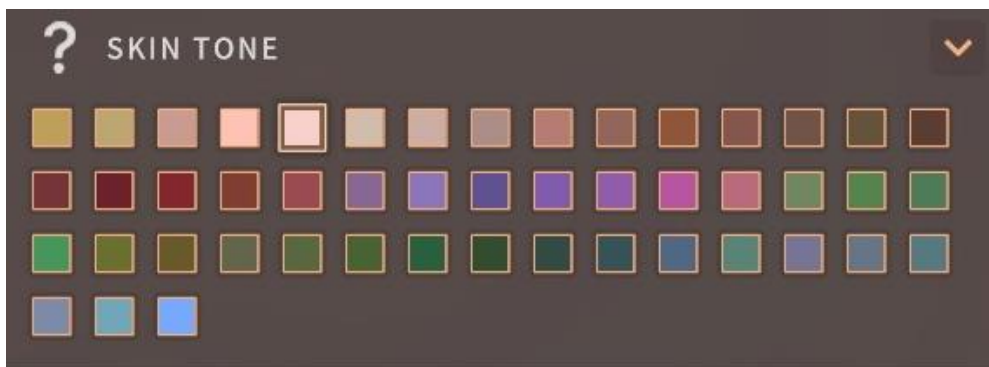


Abbildung 58: Solasta, Elfenhautfarben

Bei der Hautfarbe gibt es so viel Variation wie selten, die meisten Elfen, die man im Spiel antrifft, befinden sich aber eher in dem kaukasischen Spektrum.¹⁷³

¹⁷² Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creation.

¹⁷³ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021.



Abbildung 59: Solasta, Weiblicher Größenvergleich



Abbildung 60: Solasta, Männlicher Größenvergleich

Was auch im Charakter Creator schon auffällt, ist, dass Elfen kleiner und schlanker sind als Menschen, dabei gilt auch, dass die weiblichen Elfen kleiner sind als die männlichen Elfen.¹⁷⁴

Lebenserwartung:

Die Lebenserwartung wird im Spiel nicht thematisiert. Es ist aber anzunehmen, dass diese die der Menschen übersteigt, nachdem das Ursprungsmaterial auf DnD aufbaut, dort heißt es, dass Elfen langlebiger als die Menschen sind.¹⁷⁵

Fortpflanzung:

Nachdem auch Halb Elfen im Spiel vertreten sind, ist anzunehmen, dass die Reproduktion, der des Menschen entspricht.¹⁷⁶

Geburtenrate:

Die durchschnittliche Kinderzahl der Elfen ist nicht bekannt.

4.1.5.5 Zusammenfassung der Biologie

Die Elfen in *Solasta* sind kleiner als Menschen, haben spitze Ohren und die größte Varianz an Hautfarben, die bisher in den Spielen vorkamen.

4.1.5.6 weitere Besonderheiten

Weitere Besonderheiten die Elfen in dem Spiel ausmachen sind die Vorteile bei den Rettungswürfen gegen Verzauberungen und die Immunität gegenüber magischem Schlaf.

¹⁷⁴ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creator.

¹⁷⁵ Vgl. Wizards of the Coast 2018, S. 21.

¹⁷⁶ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creation.

Außerdem ist die Wahrnehmung der Elfen besser als die der Menschen und erhalten dadurch Können in Wahrnehmung Fähigkeiten. Außerdem genügt es ihnen vier Stunden zu meditieren, anstatt zu schlafen.¹⁷⁷

4.1.6 Pathfinder: Wrath of the Righteous

In *Pathfinder: Wrath of the Righteous* gibt es eine Art von Elfen, die auch nur als Elfen bekannt sind.

4.1.6.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Wie die Welt zu der geworden ist, die sie ist, wird im Spiel nicht geklärt. Der Hauptkonflikt innerhalb dieses Spiels ist die Invasion von Dämonen aus dem Abyss und einem Krieg der schon Jahre lang anherrscht. Es gibt außerdem verschiedene Götter die entsprechend ihre Bereiche abdecken und ihre eigenen Moralvorstellungen haben.¹⁷⁸

Das Magiesystem:

Das Spiel basiert auf den Regeln des TTRPGs Pathfinder, wodurch die Magie an sich auch an feste Regeln gebunden ist. Im Spiel selbst wird aber nicht näher auf diese eingegangen.

Grundregeln der Welt:

Die Welt von *Pathfinder* ist im mittelalterlichen Fantasystil gehalten, im Spiel findet sich aber eine Ausnahme, die vom normalen Stil des Settings abweicht, diese ist in der Quest "Die Geheimnisse der Schöpfung" zu finden.¹⁷⁹

4.1.6.2 Gesellschaftsform und Kultur

Werkzeuge & Waffen:

Die Beschreibung der Elfenwaffen-Vertrautheit im Spiel gibt wieder das Elfen generell mit Langbögen, Langschwertern, Rapiere und Kurzbögen vertraut sind und damit umgehen können.¹⁸⁰

Kleidung & Rüstung:

Über die Kleidung erfahren wir nur das diese „[...] die Schönheit der natürlichen Welt widerspiegeln [...]“¹⁸¹, wie es aus der Elfenbeschreibung Teil 2 zu entnehmen ist. Selbst wenn Elfen in der Stadt leben, kleiden diese sich „[...] ausgesprochen modisch.“^{182, 183}

Artefakte:

Im Spiel werden keine elfenspezifischen Artefakte dargestellt.

¹⁷⁷ Vgl. Tactical Adventure 27.05.2021, Charakter Creator.

¹⁷⁸ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation; Einführungsinformation.

¹⁷⁹ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Quest: Die Geheimnisse der Schöpfung.

¹⁸⁰ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation: Elfenwaffen-Vertrautheit.

¹⁸¹ Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation: Elfen Beschreibung.

¹⁸² Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation: Elfen Beschreibung.

¹⁸³ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation: Elfen Beschreibung.

Techniken:

Es gibt keine speziell aufgewiesenen Techniken, die die Elfen angewendet haben.

Wissen um Naturzusammenhänge:

Elfen haben von Natur aus eine erhöhte Bindung zur Natur und Magie, wofür sie auch Boni im Spiel auf Zauberstufe-Würfe zur Überwindung von Zauberresistenzen bekommen. Es ist nicht klar, ob die Bindung der Elfen zur Natur aufgrund ihrer langen Leben oder aufgrund anderer mysteriöser Umstände.¹⁸⁴

Familiäre Beziehung:

Direkte familiäre Beziehungen werden nicht aufgewiesen.

Politischer Status & Ökonomie:

Nach der Beschreibung, dass Elfen sich modisch kleiden, kann angenommen werden, dass sie zur oberen Mittelschicht oder Oberschicht gehören, wenn diese innerhalb der Menschenstädte leben. Elfen an sich leben zurückgezogen und traditionsbewusst.¹⁸⁵

Nahrung:

Keine spezielle Information über die Nahrung der Elfen.

Werte & Moral:

Die Werte und Moral der Elfen hängen stark davon ab wo sie aufwuchsen, wenn Elfen in der Umgebung einer kurzlebigeren Spezies aufwuchsen, werden sie häufig verdrießlich und bekommen ein verzerrtes Bild von Sterblichkeit. Elfen allgemein passen sich körperlich an die Umgebung an in der sie viel Zeit verbringen, was sich in der Übernahme der Farbgebung der örtlichen Gegebenheiten zeigt. Sie leben generell zurückgezogen und bilden nur langsam Freundschaften. Das Gleiche gilt auf nationaler Ebene der Elfen, wenn aber ein Bündnis oder eine Freundschaft entstanden ist, hält diese im Normalfall über Generationen an.¹⁸⁶

4.1.6.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Zusammengefasst ist zu sagen, dass sich Elfen sehr isoliert halten, ein gutes Grundverständnis für Magie haben und sich ihrer Umgebung anpassen.

4.1.6.4 Biologische Merkmale

Geschlechter:



Abbildung 61: Pathfinder, Geschlechter

Es gibt unter den Elfen zwei Geschlechter, männlich und weiblich.¹⁸⁷

¹⁸⁴ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation: Elfen Beschreibung.

¹⁸⁵ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation: Elfen Beschreibung.

¹⁸⁶ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation: Elfen Beschreibung.

¹⁸⁷ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creator.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 62: Pathfinder, männlicher elf



Abbildung 63: Pathfinder, weiblicher Elf

Die Ohren der Elfen sind ungefähr viermal so groß wie die der Menschen und laufen nach oben hin spitz zu. Das Gesicht ist länger und läuft Richtung Kinn schmäler zusammen als die Gesichter der Menschen in dem Setting.¹⁸⁸

Die Augen sind mandelförmig, breit und haben größere Pupillen, die sich in kräftigen Farben hält.¹⁸⁹

¹⁸⁸ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creator: Elfenbeschreibung.

¹⁸⁹ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creator: Elfenbeschreibung.



Abbildung 64: Pathfinder, Elfen Haarfarben

Die Varianz der Haarfarben von Elfen ist zumindest im Charakter Creator groß. Im Spiel selbst halten sich die Elfen aber an die Haarfarben von null bis vierzehn, wie im Bild zu sehen ist.¹⁹⁰

Im Normalfall haben Elfenmänner keine Bärte, es gibt im Spiel aber eine Ausnahme mit einem sehr alten Elfen, der den Protagonisten durch das Spiel hinweg begleitet.

Die Hautfarben der Elfen, die im Spiel vorkommen halten sich im kaukasischen Bereich auf. Laut der Elfenbeschreibung passen sich Elfen aber auch biologisch an ihre Umgebung an, was darauf hinweist, dass dies nicht zwangsläufig der Fall sein muss.¹⁹¹

Elfen sind größer als Menschen haben aber dennoch eine anmutige Physiognomie. Die männlichen Elfen sind größer als die weiblichen.¹⁹²

Lebenserwartung:

Die Lebenszeit der Elfen ist länger als die der meisten anderen Spezies.¹⁹³

Fortpflanzung:

Die Fortpflanzung der Elfen wird im Spiel nicht erklärt, es ist aber anzunehmen, dass diese ähnlich abläuft wie die der Menschen, nachdem es auch Halbelfen in der Welt als Teil der Bevölkerung gibt.¹⁹⁴

Geburtenrate:

Die durchschnittliche Kinderzahl der Elfen ist nicht bekannt.

¹⁹⁰ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creator.

¹⁹¹ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021.

¹⁹² Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creator: Elfenbeschreibung.

¹⁹³ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creator: Elfenbeschreibung.

¹⁹⁴ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creator.

4.1.6.5 Zusammenfassung der Biologie

Elfen in *Pathfinder* zeichnen sich vor allem durch ihre Größe aus, darunter auch die Größe ihrer Ohren.

4.1.6.6 weitere Besonderheiten

Weitere Besonderheiten, die im Spiel hervorgehoben werden, sind die geschärften Sinne der Elfen und anderer Spezies, wodurch sie einen Vorteil auf ihre Wahrnehmung bekommen. Genauso wie die Immunität gegen magische Schlafeffekte und eine erhöhte Schwierigkeit sie zu verzaubern.¹⁹⁵

4.1.7 Hogwarts Legacy

In *Hogwarts Legacy* gibt es eine Elfen Art, und zwar die Hauselfen, auf diese wird nur sehr oberflächlich im Spiel eingegangen, weshalb die Datenmenge über diese Elfen sehr gering ist.

4.1.7.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Die Welt von *Hogwarts Legacy* spielt im 19. Jahrhundert, nur gibt es noch eine Parallelgesellschaft die magisch veranlagt ist und versucht alles magische von den normalen Menschen zu verbergen.

Das Magiesystem:

Das Magiesystem ist ein halb regelbasiertes System, die Regeln gelten für den Spieler, sodass die Sprüche konsistent sind aber in der Spielerzählung kann es vorkommen, dass die von dem Spieler anwendbaren Zaubersprüche mehr auslösen als es dem Spieler möglich ist.

Grundregeln der Welt:

Die Welt von *Hogwarts Legacy* ist die der *Harry Potter* Bücher, das heißt es gibt Personen, die nichts davon wissen, dass es Hogwarts, eine Schule für angehende Hexen und Zauberer und Zauberei gibt.¹⁹⁶

4.1.7.2 Gesellschaftsform und Kultur

Werkzeuge & Waffen:

Die Hauselfen weisen keine eigene Bewaffnung auf und ihre Werkzeuge sind auch von menschlicher Machart.

¹⁹⁵ Vgl. Owlcat Games 02.09.2021, Charakter Creation.

¹⁹⁶ Vgl. Warner Bros. o. J..



Abbildung 65: Hogwarts, Hackebeilelf

Kleidung & Rüstung:



Abbildung 66: Hogwarts, Elf von 3 Ansichten

Die Hauselfen, die im Spiel dargestellt werden, tragen nur einfache Kleidung oder Lumpen.¹⁹⁷

¹⁹⁷ Vgl. Avalanche Software 10.02.2023.

Artefakte:

Im Spiel werden keine Artefakte der Hauselfen aufgewiesen.

Techniken:

Die Hauselfen weisen außerdem keine weiteren Techniken auf die einzigartig zu ihnen wäre.

Wissen um Naturzusammenhänge:

Elfen sind anscheinend in der Lage Magie ohne Zauberstab zu wirken.¹⁹⁸

Familiäre Beziehung:

Die familiären Beziehungen der Hauselfen werden im Spiel nicht behandelt.

Politischer Status & Ökonomie:

Die Hauselfen verhalten sich im Spiel sehr unterwürfig und kümmern sich um die Sauberkeit der Schule, sowie um das Essen der Schüler, außerdem sind sie sehr schüchtern und verschwinden meistens, wenn man sie beim Saubermachen des Schulbodens erwischt.¹⁹⁹

Nahrung:

Es ist nicht bekannt, ob es spezielle Nahrung für Hauselfen gibt.

Werte & Moral:

Hauselfen verhalten sich im Laufe des Spiels durchgehend unterwürfig.²⁰⁰

4.1.7.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Die Hauselfen besitzen über keine kulturell auffallenden Merkmale außer ihrer Unterwürfigkeit und ihrer Gabe von Natur aus Magie wirken zu können.

4.1.7.4 Biologische Merkmale

Geschlechter:

Es wird nicht ersichtlich welche Geschlechter die Hauselfen haben, Deek, der einzige Hauself mit dem Interagieren werden kann hat eine männliche Stimme.²⁰¹

¹⁹⁸ Vgl. Avalanche Software 10.02.2023, Deek im Raum der Wünsche.

¹⁹⁹ Vgl. Avalanche Software 10.02.2023, Gegenden: Hogwarts gänge, die Küche, Raum der Wünsche.

²⁰⁰ Vgl. Avalanche Software 10.02.2023.

²⁰¹ Vgl. Avalanche Software 10.02.2023, Deek im Raum der Wünsche.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 67: Hogwarts, Deek

Die Ohren der Hauselfen sind um ein Vielfaches größer als Ohren von Menschen und hängen in einem Bogen nach unten bis sie in einer Spitze enden.

Die Gesichtsform ist sehr spitz Richtung Kinn zusammenlaufend, außerdem haben sie eine lange spitze Nase und große Augen, die Augenfarbe begrenzt sich auf verschiedene Brauntöne.

Die Haarfarbe scheint sich in Weiß zu halten, angemerkt sei, dass die Elfen nur sehr wenige Haare aufweisen, wobei Deek ein Beispiel Elf ist, der viele Haare durch sein vorangeschrittenes Alter hat.²⁰²

Die Hautfarbe hält sich im kaukasischen Spektrum und weicht nicht davon ab.



Abbildung 68: Hogwarts, Elfengrößenvergleich

²⁰² Vgl. Avalanche Software 10.02.2023, Deeks.

Die Elfen von *Hogwarts Legacy* sind deutlich kleiner als Menschen, das Vergleichsbild stellt nur den Vergleich zwischen einem Menschenkind und einem Elfen auf.²⁰³

Lebenserwartung:

Die Lebenserwartung wird im Spiel nicht behandelt.

Fortpflanzung:

Auf die Fortpflanzung wird im Spiel auch nicht eingegangen.

Geburtenrate:

Die durchschnittliche Kinderzahl der Hauselfen ist auch nicht bekannt.

4.1.7.5 Zusammenfassung der Biologie

Zusammengefasst ist zu sagen, dass die Biologie, die in *Hogwarts Legacy* aus der typischen Norm der bisher dargestellten Elfen fällt. Es gibt aber allgemein wenig Informationen über die Elfen in *Hogwarts*.

4.1.7.6 Weitere Besonderheiten

Die Elfen in *Hogwarts Legacy* sprechen von sich selbst in der dritten Person, was auf ihre Unterwürfigkeit zurückzuführen sein könnte.²⁰⁴

4.1.8 Baldur's Gate 3

In *Baldur's Gate 3* gibt es drei verschiedene Elfenarten als spielbare Spezies. Hochelfen, Waldelfen und Drow. Die Drow werden dabei weiter in Lolth ergebene Drow und Seldarine-Drow unterteilt.²⁰⁵

4.1.8.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Baldur's Gate 3 weist keinen spezifischen Welterschaffungsmythos auf. Die Geschichte selbst spielt jedoch in Faerûn, einer Region bekannt aus verschiedenen DnD Abenteuern, mehr wird dazu aber nicht erwähnt.

Das Magiesystem:

Magie wird im Spiel durch die Interaktion mit dem sogenannten Gewebe erklärt. Dieses magische Geflecht wird durch Zaubernde manipuliert und verändert, um eine Vielzahl an Effekten hervorzurufen.²⁰⁶

Das Magiesystem an sich folgt den festen Regeln des TTRPGs DnD, nachdem das ganze Spiel auf diesen Regeln aufgebaut wurde.²⁰⁷

²⁰³ Vgl. Avalanche Software 10.02.2023.

²⁰⁴ Vgl. Avalanche Software 10.02.2023, Deeks im Raum der Wünsche.

²⁰⁵ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator.

²⁰⁶ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Lager gespräch mit Gale.

²⁰⁷ Vgl. Brettspiel Krone o. J..

Grundregeln der Welt:

Die Welt von *Baldur's Gate 3* ist primär als typische mittelalterliche Fantasywelt gestaltet. Sie zeichnet sich durch eine Mischung aus mittelalterlichen Strukturen, Magie und klassischen Fantasy-Elementen aus.²⁰⁸

Im Laufe des Spiels finden sich aber, vorallem in *Baldur's Gate*, technologische Neuerungen die von dem typischen Mittelalter Fantasy Bereich abweichen.²⁰⁹

4.1.8.2 Gesellschaftsform und Kultur

Allgemein werden Elfen so beschrieben, dass diese langlebig und ätherisch schön sind und im Einklang mit den Kräften der Natur gedeihen.²¹⁰

Hochelfen

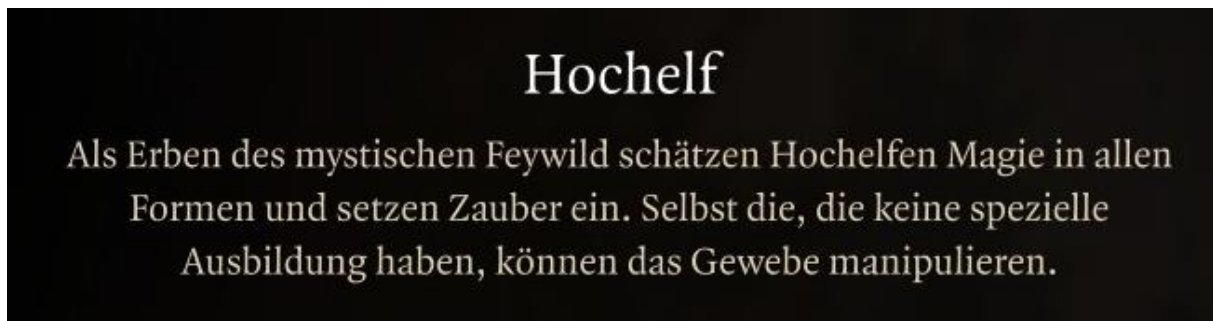


Abbildung 69: BG3, Hochelfenbeschreibung

Werkzeuge & Waffen:

Hochelfen selbst haben keine besonderen Werkzeuge oder Waffen, die innerhalb des Spiels hervorgehoben werden. Sie sind aber geübt mit Elfenwaffen, worunter Langschwerter, Kurzscherter, Langbögen und Kurzbögen zählen.²¹¹

²⁰⁸ Vgl. Wizards of the Coast 2018, S. 5.

²⁰⁹ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Stadt: Gortasch's Fabrik in Baldur's Gate; Der Eiserne Tron.

²¹⁰ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Allgemeine Elfenbeschreibung, beispielsweise bei Fabienne zu finden.

²¹¹ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Elfenpassive: Geübt mit Elfenwaffen.

Kleidung & Rüstung:



Abbildung 70: BG3, Grimbus Kleidung



Abbildung 71: BG3, Frothilda Kleidung

Die Kleidung der Hochelfen unterscheidet sich nicht von der der allgemeinen Bevölkerung der Stadt. Anderweitig wird keine spezifische Hochelfenkleidung im Spiel dargestellt.

Artefakte:

Spezielle Artefakte hängen in der Regel nicht von der Art der Elfen ab, sondern eher von ihrem Glauben und ihrer Klasse. Im Spiel werden keine speziellen Artefakte der Hochelfen dargestellt oder erwähnt.

Techniken:

Hochelfen verfügen über keine speziellen Techniken, die hervorstechen.

Wissen um Naturzusammenhänge:

Den Hochelfen wird eine ausgeprägte Magieaffinität zugeschrieben. Sie können auch ohne magische Ausbildung das Gewebe manipulieren.²¹²

Familiäre Beziehung:

Über die familiären Beziehungen der Hochelfen gibt es keine Informationen innerhalb des Spiels.

Politischer Status & Ökonomie:

Die Hochelfen sind ökonomisch betrachtet nicht anders aufgestellt als die Menschen und sind in sämtlichen Schichten der Gesellschaft zu finden.

Nahrung:

Es sind keine weiteren Besonderheiten bei der Ernährung der Elfen aufgefallen. Die Nahrungsaufnahme scheint ähnlich wie beim Menschen abzulaufen. Ein zusätzlicher Hinweis

²¹² Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creation: Hoch Elfen beschreibung.

darauf ist die Möglichkeit, Essen für eine lange Rast zuzubereiten, wobei nichts Spezielles für Elfen vorbereitet, wird.²¹³

Werte & Moral:

Im Spiel lassen sich bei den Hochelfen keine speziellen oder einzigartigen Wertevorstellungen erkennen.

Waldelfen



Abbildung 72: BG3, Waldelfenbeschreibung

Werkzeuge & Waffen:

Waldelfen verfügen über keine besonderen Waffen, zumindest werden im Spiel keine dargestellt. Sie sind aber wie die Hochelfen geübt in Langschwertern, Kurzschertern, Langbögen und Kurzbögen.²¹⁴

Kleidung & Rüstung:



Abbildung 73: BG3, Saer Manzade Kleidung



Abbildung 74: BG3, Cappa Delourese Kleidung

Die Kleidung der in Baldurs Gate anzutreffenden Waldelfen gleicht der Kleidung der Hochelfen und anderen Spezies, die in der Stadt einheimisch sind.

²¹³ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Lange Rast.

²¹⁴ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Elfenpassive: Geübt mit Elfenwaffen.



Abbildung 75: BG3, Kaha Kleidung



Abbildung 76: BG3, Halsin Kleidung

Die druidischen Waldelfen weisen hingegen einen eigenen Stil auf, der aber auch von den Druiden anderer Spezies getragen wird, was wiederum ein Hinweis darauf ist, dass die Elfen in dem Spiel sich mehr in ihre Umgebung integrieren. Es werden aber unter den Druiden einige Waldelfen angetroffen, was darauf hinweist, dass Waldelfen sich der Natur näher fühlen als es die Hochelfen tun.²¹⁵

Artefakte:

Die Sylvanus-Statue könnte als ein Artefakt der Waldelfen betrachtet werden, insbesondere da viele Waldelfen auch unter den Druiden zu finden sind. Dennoch ist zu beachten, dass Sylvanus eine Gottheit innerhalb der Welt darstellt, die von den Druiden angebetet wird.²¹⁶

Techniken:

Waldelfen wissen sich schneller und leiser zu bewegen als die anderen Spezies.²¹⁷

Wissen um Naturzusammenhänge:

Waldelfen sind naturverbundener als Hochelfen oder Drow, was sowohl von dem höheren Anteil an Waldelfen unter den Druiden als auch durch die Beschreibung im offiziellen „Player's Handbook“ und in der „BG3, Waldelfenbeschreibung“ gestützt wird.²¹⁸

In dem Player Handbook heißt es so wörtlich:

„As a wood elf, you have keen senses and intuition, and your fleet feet carry you quickly and stealthily through your native forest.“²¹⁹

Familiäre Beziehung:

Im Spiel werden keine familiären Beziehungen aufgezeigt, weshalb sie nicht weiter betrachtet werden können.

²¹⁵ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Der Druiden Hain in Akt 1.

²¹⁶ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Sylvanus Statue im Druiden Hain in Akt 1.

²¹⁷ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator: Waldelfenbeschreibung.

²¹⁸ Vgl. Wizards of the Coast 2018, S. 24.

²¹⁹ Wizards of the Coast 2018, S. 24.

Politischer Status & Ökonomie:

Die Elfen sind ökonomisch gesehen nicht anders aufgestellt als die Menschen, außerdem haben Waldelfen keinen anderen politischen Status als die Menschen oder andere Spezies innerhalb der Städte. Die Waldelfen des Druiden Hains in Akt 1 hingegen haben innerhalb des Hains eine führende Rolle.²²⁰

Nahrung:

Die Waldelfen weisen, ähnlich wie die Hochelfen, keine besonderen Nahrungsaufnahmerituale auf.

Werte & Moral:

Es gibt verschiedene Darstellungen der Werte und Moral der Waldelfen. Kagha zum Beispiel zeigt einen eher militaristischen Ansatz und wäre dazu bereit, den Hain vor der Außenwelt abzuschotten, um seine Sicherheit zu gewährleisten. Im Gegensatz dazu vertritt Halsin eine offenere Haltung, indem er den Tieflingen im Hain Zuflucht geboten hat und auf eine Aufklärungsmission gegangen ist, um herauszufinden wie groß die Goblin Bedrohung wirklich ist.²²¹

Drow – Lolth ergebene

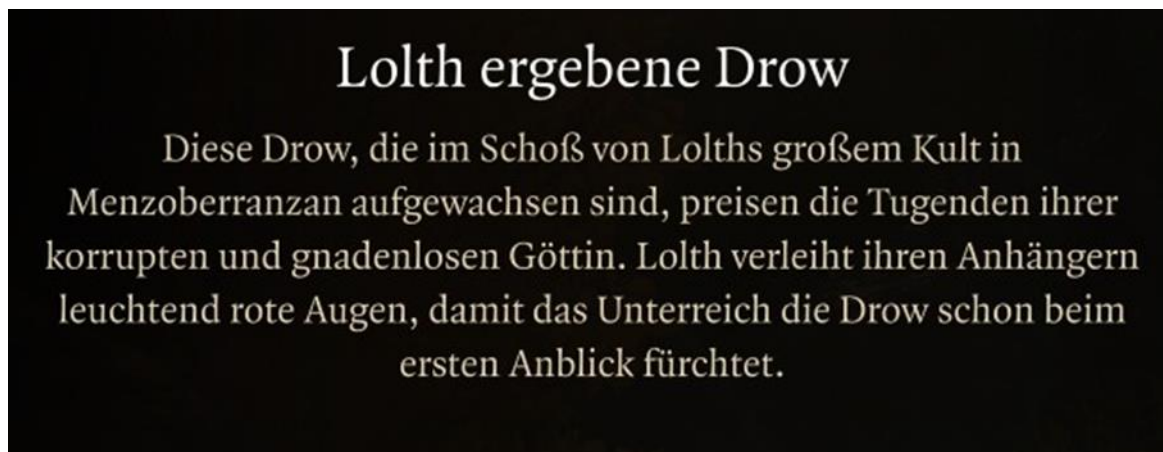


Abbildung 77: BG3, Lolth ergebene Beschreibung

Werkzeuge & Waffen:

Als Drow Waffen zählen Rapiere, Kurzschwerter und Handarmbrüste, worin viele Drow geübt sind.²²²

²²⁰ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Druiden Hain Akt 1, Baldur's Gate Akt 3.

²²¹ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Druiden Hain und Goblin Lager in Akt 1.

²²² Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Mintharas, Passive.

Kleidung & Rüstung:



Abbildung 78: BG3, Araj Oblodra Kleidung



Abbildung 79: BG3, Minthara Kleidung



Abbildung 80: BG3, Nere Kleidung

Die Drow Kleidung weicht von der der bisherigen Elfen stark ab. Die Kleidung ist mit überlappendem Lederdesign und dunklem Leder gestaltet, mit farblicher Abweichung zur Akzentsetzung. Die Kleidung von Nere stellt eine Robe des „Absoluten“ Kultes dar, was an den darauf abgebildeten Händen zu erkennen sind die häufiger im Spiel als Zeichen des Kultes auftauchen.²²³

²²³ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Minthara und Nere in Akt 1 und Araj in Akt 2.

Artefakte:

Im Spiel selbst kommt kein Drow-Artefakt vor, die Lolth ergebenen Drow beten aber Lolth an wodurch ein Götze von ihr als Artefakt der Drow gewertet werden kann.

Techniken:

Drow wissen keine besonderen Techniken auf.

Wissen um Naturzusammenhänge:

Drow sind ähnlich wie die Hochelfen mit der Magie in Einklang und bekommen Zugang zu bestimmten Zaubersprüchen.²²⁴

Familiäre Beziehung:

Die meisten Informationen über die familiären Zusammenhänge der Drow lernt man durch mehrere Gespräche mit Minthara, wenn diese rekrutiert wurde. In diesen Gesprächen stellt sich heraus, dass die Familien und die Gesellschaft als Ganzen von Mord und Hinterlist geprägt sind. Von Minthara selbst heißt es, so dass sie schon als Säugling einen Mordversuch überlebte, nachdem ihre Mutter sie schützte, aber eben diese Mutter später versuchte Minthara zu ermorden.²²⁵

Politischer Status & Ökonomie:

Die Lolth ergebenen Drow leben in einer matriarchischen Gesellschaft in der Männer zur Dienerkaste zählen.²²⁶

Nahrung:

Keine speziellen Nahrungsmittel, die im Spiel dargestellt werden. Drow müssen aber vorsichtig mit ihrer Nahrungsaufnahme sein, da Mordversuche auch über vergiftetes Essen stattfinden könnten.²²⁷

Werte & Moral:

Die Gesellschaft und Moral der Drow baut auf Verrat, Mord und Paranoia auf, um ihrer Gottheit Lolth zu dienen.

²²⁴ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creation.

²²⁵ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Minthara Gespräch.

²²⁶ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Minthara Gespräch.

²²⁷ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Minthara Gespräch.

Drow – Seldarine-Drow

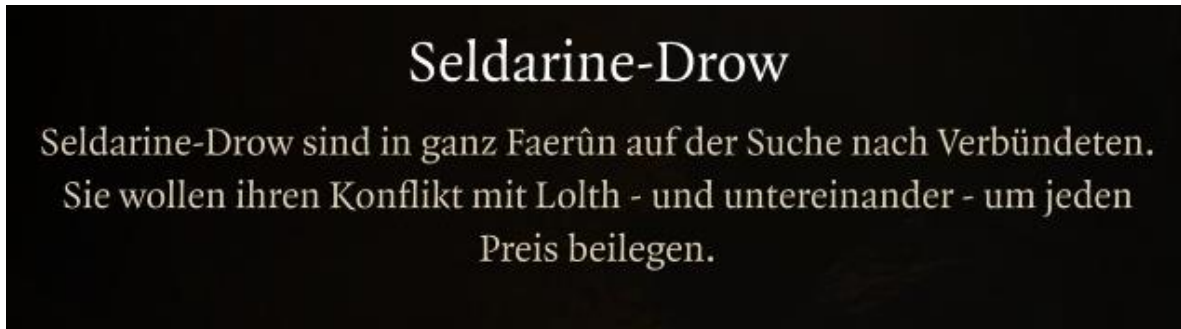


Abbildung 81: BG3, Seldarinebeschreibung

Werkzeuge & Waffen:

Die Waffen der Seldarine-Drow überschneiden sich mit den Waffen der Lolth ergebenen Drow, also Rapiere, Handarmbrüste und Kurzschwerter.

Kleidung & Rüstung:



Abbildung 82: BG3, Sorn Orliith Kleidung



Abbildung 83: BG3, Nym Orliith Kleidung

Die Kleidung von Seldarine-Drow hat eine schlechte Datengröße, nachdem die Beiden Seldarine-Drow die im Spiel angetroffen werden in einem Bordell arbeiten, wodurch nicht ganz klar wird, ob diese Kleidung nur für die Tätigkeit getragen wird oder repräsentierende Kleidung der Seldarine-Drow darstellt.²²⁸

²²⁸ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Bordell Akt 3.

Artefakte:



Abbildung 84: BG3, Phalar Aluve

Das Einzige, was als Artefakt der Seldarine-Drow gewertet werden kann, ist Phalar Aluve ein Schwert, das in Akt 1 gefunden werden kann.

Das Schwert trägt die Inschrift: „Though I have to leave you, i will dance forever in Eilistraee's Light.“²²⁹

Techniken:

Im Spiel werden keine Speziellen Seldarine-Drow Techniken dargestellt.

Wissen um Naturzusammenhänge:

Auch Seldarine-Drow sind, wie Lolth ergebene Drow, in Verbindung mit der Magie.²³⁰

Familiäre Beziehung:

Im Spiel trifft man ein Zwillingsspaar, das zusammen in einem Bordell arbeitet. Die Beziehung zwischen den beiden lässt darauf schließen, dass die familiäre Beziehung der Seldarine-Drow weniger von Mord und Paranoia geprägt ist.²³¹

Politischer Status & Ökonomie:

Die Seldarine-Drow sind Ausgestoßene der Lolth ergebene Drow Gesellschaft, die die Mehrheit der Drow ausmacht und die größten Städte im „Underdark“ stellen. Seldarine-Drow integrieren sich deshalb in die Gesellschaften, die es an der Oberfläche gibt oder suchen, wie der Beschreibungstext besagt, Verbündete, um Lolths Herrschaft über die Drow zu beenden.²³²

²²⁹ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Phalar Aluve.

²³⁰ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator.

²³¹ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Bordell in Akt 3.

²³² Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator: Seldarine-Drow Beschreibung.

Nahrung:

Es werden keine Besonderheiten innerhalb des Spiels dargestellt.

Werte & Moral:

Der größte Unterschied zwischen den Lolth ergebene Drow und den Seldarine-Drow ist ihre Moral und die Werte, die sie einnehmen. Aus der Seldarine-Drow Beschreibung im Spiel lässt sich entnehmen dass diese auf der Suche nach verbündeten in ganz Fearún sind, um die Drow von ihrer Untergebenheit zu Lolth zu befreien.²³³

4.1.8.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Zusammengefasst wäre zu sagen, dass sich die Kulturen, die im Spiel dargestellt werden, kaum unterscheiden, abgesehen von der Drow Darstellung. Unter den Druiden gibt es mehr als nur Waldelfen und unter den Stadtdelfen befinden sich auch Menschen, Hochelfen und teilweise auch Drow, weshalb die Besonderheiten der Elfen heruntergespielt werden, die im Playerhandbook des TTRPGs zu finden sind.

4.1.8.4 Biologische Merkmale

Hochelfen, Waldelfen und Drow

Die meisten biologischen Faktoren der verschiedenen Elfenarten stimmen überein, weshalb diese nur innerhalb dieses Abschnittes aufgeteilt werden.

Geschlechter:

Es gibt zwei Geschlechter: Männlich und weiblich und keine biologische Abweichung, was die geschlechtstypischen Merkmale sind.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 85: BG3, männliches Gesicht

²³³ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator: Seldarine-Drow Beschreibung.



Abbildung 86: BG3, weibliches Gesicht

Die Ohren der Elfen sind ungefähr zwei bis dreimal so groß wie menschliche Ohren. Dabei ist auch zu beachten, dass die Ohren der männlichen Elfen länger und mehr nach oben gerichtet sind als die Ohren der weiblichen Elfen. Bei beiden Geschlechtern enden diese dennoch in einer Spitze.

Die Form der Augen ist mit der, der im Spiel dargestellten Menschen vergleichbar.



<p>Hochelfen</p>	 <p>Abbildung 87: BG3, Hoch- und Waldelfenaugenfarben</p>	<p>Die Augenfarbe der Hochelfen sind vielseitig und von meist hellen Farben geprägt.</p>
<p>Waldelfen</p>	<p>Die Augenfarben der Waldelfen stimmen mit denen der Hochelfen überein.</p>	
<p>Drow</p>	 <p>Abbildung 88: BG3, Drow Augenfarben</p>	<p>Loth ergebene Drow haben nach der Beschreibung der Drow typischerweise rote Augen und Seldarin-Drow nicht. Diese Beschreibung wird in der Darstellung der Drow im Spiel aber nicht unterstützt.</p>

Tabelle 21: BG3, Augenfarben ²³⁴

Die Haarfarben sind so variabel wie die der Menschen, zumindest bei den Wald- und Hochelfen, die Drow hingegen werden im Spiel nur mit weißen Haaren dargestellt. Dabei ist auch anzumerken, dass männliche sehr selten auch mit Bart dargestellt werden, womit nur ein Hochelf in Akt 3 gemeint ist.

²³⁴ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator.

Die Hautfarben der Elfen:

Hochelfen	Die meisten im Spiel anzutreffenden Hochelfen befinden sich im kaukasischen Hautfarben Bereich, in Baldur's Gate selbst lassen sich aber auch Beispiele finden, die aus der Norm fallen und afrikanischer Herkunft zu sein scheinen.
Waldelfen	Die meisten Waldelfen, die im Spiel anzutreffen sind, werden mit verschiedenen Grüntönen dargestellt. Ausnahmen davon sind Kaha und Halsin deren Haut typisch kaukasisch ist.
Drow	Die im Spiel dargestellten Drow haben für gewöhnlich unterschiedlich graue Haut.

Tabelle 22: BG3, Hautfarben



Abbildung 89: BG3, weiblich klein



Abbildung 90: BG3, weiblich groß



Abbildung 91: BG3, männlich klein



Abbildung 92: BG3, männlich groß

Die im Spiel dargestellten Elfen sind genauso groß wie die Menschen, wobei auffällt, dass die weiblichen Elfen kleiner sind als die männlichen. Beim Körperbau an sich gibt es auch keinen Unterschied zum Menschen. Was im Spiel zusätzlich auffällt, ist, dass alle mittelgroßen Charaktere das gleiche Gewicht von 75 Kilogramm haben, damit sind Elfen, Menschen und sogar Zwerge gemeint.²³⁵

Lebenserwartung:

Der einzige Hinweis auf das Alter der Elfen im Spiel ist ein Gespräch mit Halsin, in dem er erwähnt, dass er 400 Jahre alt sei. Ansonsten gibt das „Player Handbook“, auf dem viele Regeln des Spiels basieren, noch an das Elfen weit über 700 Jahre alt werden können.^{236, 237}

²³⁵ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator; Charakter Beschreibungen.

²³⁶ Vgl. Wizards of the Coast 2018.

²³⁷ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Gespräch mit Halsin.

Fortpflanzung:

Die Fortpflanzung läuft vermutlich wie beim Menschen ab, Hinweise darauf sind die Geschlechtsorgane dem Charakter Creator, die wie die menschlichen aufgebaut sind und die Häufigkeit von Halbelfen, im Spielgeschehen, weist auch auf eine starke genetische Kompatibilität von Menschen und Elfen hin.²³⁸

Geburtenrate:

Im Spiel selbst wird nicht klar wie viele Kinder Elfen im Schnitt bekommen.

4.1.8.5 Zusammenfassung der Biologie

Alle Elfen haben im Spiel die gleiche Größe und das gleiche Gewicht, was daraufhin deutet, dass es sich dabei eher um spielmechanische Beschränkungen handelt. Ein weiterer Hinweis darauf ist, dass alle mittelgroßen Kreaturen das gleiche Gewicht haben.

4.1.8.6 weitere Besonderheiten

Das Feenblut der Elfen gibt ihnen einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und macht sie immun gegenüber Magischen Schlafes.²³⁹

4.1.9 The Nameless: Slay Dragon

4.1.9.1 Welterschaffungs-Grundlage

Welterschaffungsmythos:

Die Welt wurde von einem Gott geschaffen der 10 Rassen kreiert hat. Die erste ist in der Zeit, in der das Spiel spielt, nicht mehr bekannt, sondern nur noch, dass es sie gab. Die zweite Spezies sind die Celestellers, die für Ordnung und Struktur sorgten. Die dritte Spezies sind die Drachen, welche, nachdem Gott sich ohne Reue von seiner erschaffenen Welt abwandte auch die Kontrolle übernommen haben, indem sie die Celestellers, die zu Friedliebend waren, in den Verlorenen Abgrund verbannten und einen Krieg um den Thron auslösten. Während dieses Krieges verloren auch viele Elfen, die neunte erschaffene Spezies, ihr Leben. Nach dem Sieg der Drachen ernannte sich deren Anführer selbst zum Drachengott.²⁴⁰

Die Drachen waren aber selbst mit der Herrschaft über alle anderen Rassen noch nicht zufrieden und so begab es sich, dass 1000 Jahre nach der Übernahme des Drachen Gottes eine Rebellion durch die Celestellers gestartet wurde, welche keine fleischlichen Körper mehr hatten, sondern nur noch als Seele fortan währten. Die Drachen wurden besiegt doch durch die Rebellion ist auch viel verloren gegangen und der Himmel war verwüstet, was auch Unglück auf die Welt darunter brachte. Die Elfen konnten sich nicht einigen, was sie tun sollten, und so teilten sie sich auf.²⁴¹

Mit der Zeit entstanden noch weitere Rassen, worunter auch die Menschen zählen, diese sind zwar stark in Nummern haben aber limitierte Lebenszeiten.²⁴²

²³⁸ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator.

²³⁹ Vgl. Larian Studios 03.06.2023, Charakter Creator.

²⁴⁰ Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Bücher: Primal Races, Book of Origin Part 1, Book of Origin Part 2.

²⁴¹ Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Buch: Book of Origin Part 2.

²⁴² Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Buch: Newborn Races.

Das Magiesystem:

Das Magiesystem ist regelbasiert. Wie aus dem Buch „Magic Fundamentals“ entnehmen ist setzt sich Magie aus dem geschriebenen und gesprochenen Wort zusammen, beides wird benötigt, um Magie zu wirken. Weitere Informationen darüber, wie Magie im Spiel funktioniert, gibt es aber nicht.²⁴³

Grundregeln der Welt:

Die Welt von *The Nameless: Slay Dragon* entspricht der typischen Mittelalter Fantasy Welt.

4.1.9.2 Gesellschaftsform und Kultur

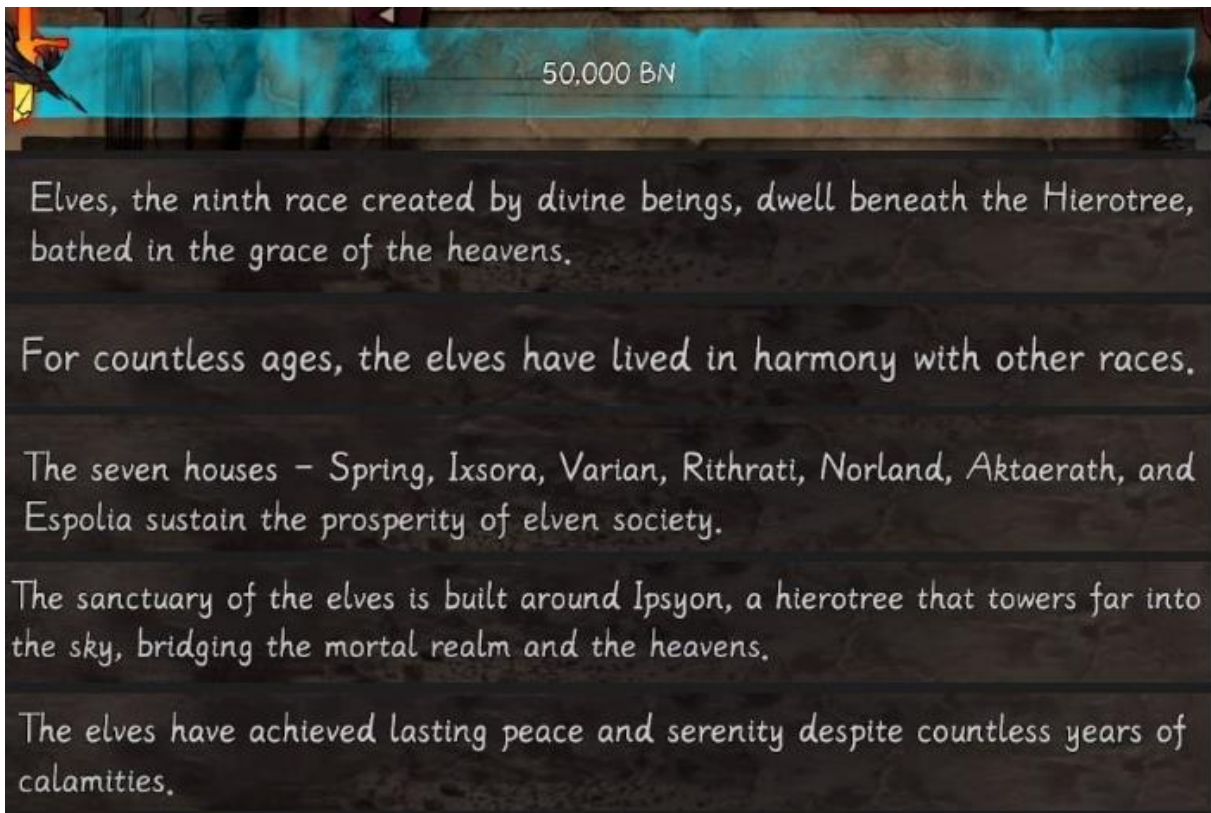


Abbildung 93: *Slay Dragon*, *Book of Origin* (Part 1)

Werkzeuge & Waffen:

Im Spiel finden sich Elfenlangbögen wieder. Es gibt innerhalb der Elfenstadt auch einen Besen, der von allein die Straßen fegt. Das weist daraufhin das Elfen Magie nutzen, um ihre Aufgaben einfacher zu machen.²⁴⁴

²⁴³ Vgl. *The Nameless Epic* 26.09.2024, Buch: *Magic Fundamentals*.

²⁴⁴ Vgl. *The Nameless Epic* 26.09.2024, *Elfenstadt*.

Kleidung & Rüstung:



Abbildung 94: Slay Dragon, Anita Norland

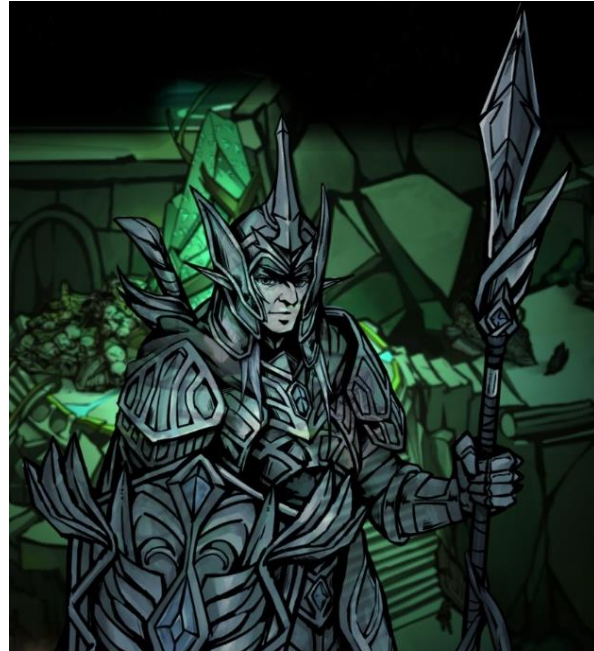


Abbildung 95: Slay Dragon, Lois Varian



Abbildung 96: Slay Dragon, Elfen Regent

Die Kleidung und Rüstung der Elfen wirkt Elegant, zum Beispiel durch die Muster in den Rüstungen.

Artefakte:

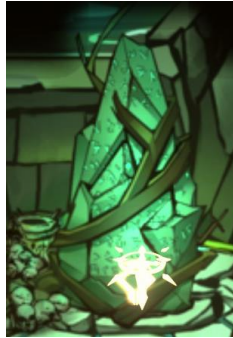


Abbildung 97: Slay Dragon, Covenant Stone

Es gibt im Spiel den „Covenant Stone“ der eine Art Vertrag zwischen Elfen und anderer Spezies, wie Menschen und Orks, darstellt. Außerdem wurden die Namen der Familien eingraviert, die den Covenant eingegangen sind.²⁴⁵

Techniken:

Die Elfenstadt ist mit Illusionen geschützt, die alle Eindringlinge davon abhalten näher zu kommen. Außerdem verfügen die Elfen über Abhörmethoden durch die Kristalle, die sie verwenden.²⁴⁶

Wissen um Naturzusammenhänge:

Elfen sind stark mit der Natur und Magie verbunden, was durch die Elfenstadt an sich gezeigt wird. Elfen sind auch in der Lage mit Hilfe von Kristallen Gegenstände magisch zu beleben.²⁴⁷

Familiäre Beziehung:

Familiäre Beziehungen werden im Spiel nicht thematisiert.

Politischer Status & Ökonomie:

Elfen waren anfangs auf Adels-Häuser aufgeteilt, nach dem Sieg über die Drachen waren sich die Elfenhäuser aber uneinig, ob diese über die Berge ziehen sollen oder bleiben. Nachdem kein Konsens erreicht werden konnte, haben die Häuser, die sich für die Reise entschieden, einen König gekrönt.²⁴⁸

They've been listening in. See those crystals around? They'll record everything you say.

Abbildung 98: Slay Dragon, Elfenkind Gespräch

Außerdem werden die Elfen in der Stadt über Kristalle abgehört, wie aus einem Gespräch mit dem Elfenkind, dass man in der Elfenstadt trifft, zu entnehmen ist.²⁴⁹

²⁴⁵ Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Elfenstadt.

²⁴⁶ Vgl. The Nameless Epic/WhisperGames o. J., Auf dem Weg zur Elfenstadt; Gespräch mit Elfenkind in der Stadt.

²⁴⁷ Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Elfenstadt; Gespräch mit Elfen Kind.

²⁴⁸ Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Buch: Book of Origin Part 2.

²⁴⁹ Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Gespräch mit Elfen Kind.

Nahrung:

Es werden keine speziellen elfischen Nahrungsmittel im Spiel erwähnt.

Werte & Moral:

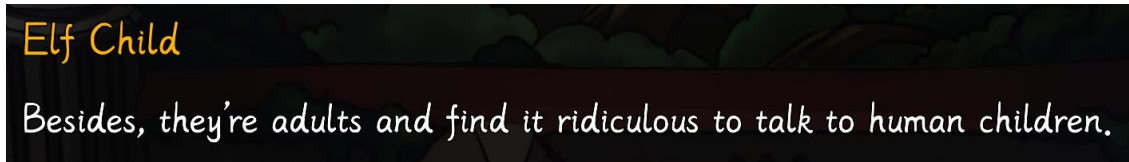


Abbildung 99: Slay Dragon, Elfenkind über erwachsene Elfen

Die Elfen verhalten sich generell als stünden sie über den Menschen. Elfenleben außerdem zurückgezogen und isoliert, was zum einen aus den Sicherheitsmaßnahmen der Elfenstadt sowie aus dem Gespräch mit dem Elfenkind zu entnehmen ist.²⁵⁰

4.1.9.3 Zusammenfassung zum Kulturellen

Die Kultur der Elfen dreht sich um einen König, außerdem werden die Elfen seitdem der Regent Prinz übernommen hat von Kristallen abgehört, was auf eigene Unsicherheit innerhalb der Gesellschaft hinweist.

4.1.9.4 Biologische Merkmale

Geschlechter:

In *The Nameless: Slay Dragon* gibt es beim Elfen zwei Geschlechter, männlich und weiblich.

Phänotypische Merkmale:



Abbildung 100: Slay Dragon, Spring Siver

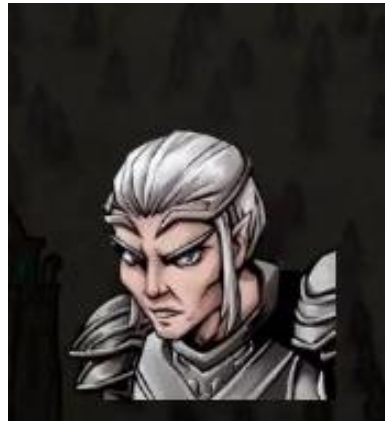


Abbildung 101: Slay Dragon, Generischer Elf 1

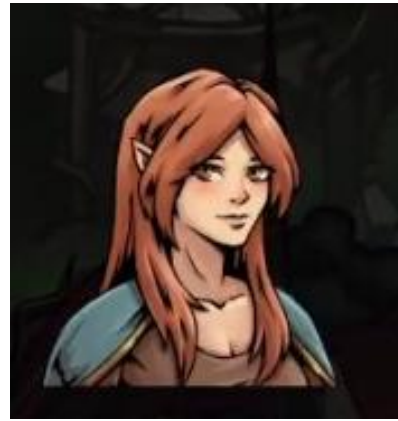


Abbildung 102: Slay Dragon, Generischer Elf 2

Die Ohrengröße der Elfen variieren sehr stark. Bei einigen sind sie kaum größer als die der Menschen bei anderen sind sie viermal größer als die von Menschen, eine Konstante bleibt dennoch das Spitzzulaufen der Ohren.

Die Gesichtsform unterscheidet sich nicht von der im Spiel dargestellten Menschen.

Die Augenform und Farbe halten sich auch in der Norm der Menschen, die im Spiel dargestellt werden.

²⁵⁰ Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Gespräch mit Elfen Kind; Weg zur Elfenstadt.

Die Haarfarben der Elfen sind eher hell gehalten mit der Ausnahme von Spring Siver, was auch an der Schattierung des Bildes liegen kann. Außerdem fällt auf, dass Spring Siver einen Bart trägt, was bei sonst keinem Elfen der Fall ist.

Die Hautfarben beschränken sich auf die typischen kaukasischen Eingrenzungen.

Über die Größe der Elfen lässt sich in diesem Spiel nichts sagen.

Lebenserwartung:

Elfen zählen erst mit 156 Jahren als erwachsen, was auf eine lange Lebenserwartung schließen lässt. Des Weiteren heißt es, dass die Ursprungs Spezies keine limitierte Zeitspanne haben, im Gegensatz zu den neugeborenen Spezies.²⁵¹

Fortpflanzung:

Die Fortpflanzung der Elfen wird im Spiel nicht behandelt.

Geburtenrate:

Auf die durchschnittliche Kinderanzahl der Elfen wird im Spiel nicht eingegangen

4.1.9.5 Zusammenfassung der Biologie

Zusammengefasst ist zu sagen das es nicht viele biologischen Informationen über die Elfen in *Slay Dragon* gibt und die Varianz der gegebenen Informationen recht hoch ist.

4.1.9.6 weitere Besonderheiten

In dem Gespräch mit dem Elfenkind kommt noch auf, dass Elfen anscheinend über ein gutes Gehör verfügen.²⁵²

5. Fazit

5.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

5.1.1 Welterschaffungsmythen

Die Welterschaffungsmythen der verschiedenen Spiele werden in diesem Abschnitt kurz zusammengefasst und aufgeschlüsselt.

Spielname	Entstehungsmythos
The Witcher 3	Kollision verschiedener Dimensionen
Divinity: Original Sin 2	Durch die Quelle erschaffen
Pillars of Eternity 2: Deadfire	Götter regieren über Leben und Tod
Enderal: Forgotten Stories	Zyklisch wiederkehrende Apokalypse
Solasta: Crown of Magister	Kollision verschiedener Dimensionen
Pathfinder: Wrath of the Righteous	Riss in Welten
Hogwarts Legacy	Nicht bekannt
Baldur's Gate 3	Nicht bekannt
The Nameless: Slay Dragon	Ein Gott erschuf die Welt und die Bewohner

Tabelle 23: Welterschaffungsmythen

²⁵¹ Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Gespräch mit Elfen Kind; Buch: Newborn Races, Book of Origin Part 2.

²⁵² Vgl. The Nameless Epic 26.09.2024, Gespräch mit Elfenkind.

In kaum einem Spiel wird erklärt, wie die Welt wirklich entstanden ist, *Divinity* und *Slay Dragon* bilden dabei die zwei Ausnahmen. Die meisten Spiele gehen mehr darauf ein, wie die Welt zu der wurde die sie zum Zeitpunkt des Spieles ist. Drei der untersuchten Spiele, *The Witcher*, *Solasta* und *Pathfinder*, nutzen beispielsweise die eine oder andere Interaktion mit alternativen Realitäten oder Dimension, um den Status der Welt zu erklären.

5.1.2 Magiesysteme

Die Magiesysteme der verschiedenen Welten zusammengefasst zusammen mit ihrer Regelbindung.

Spielname	Regelgebundenheit	Erlernbarkeit
The Witcher 3	Ist Regelgebunden	Benötigt angeborenes magische Talent und Jahre an Training
Divinity: Original Sin 2	Ist Regelgebunden	Benötigt Jahre an Training
Pillars of Eternity 2: Deadfire	Ist Regelgebunden	Kann erlernt werden, es ist nicht weiter bekannt ob magisches Talent zuvor schon vorhanden sein muss
Enderal: Forgotten Stories	Ist Regelgebunden	Benötigt angeborenes magisches Talent und zusätzliches Training
Solasta: Crown of Magister	Ist Regelgebunden	Kann angeboren sein, kann aber auch durch Training erlernt werden
Pathfinder: Wrath of the Righteous	Ist Regelgebunden	Kann angeboren sein, kann aber auch durch Training erlernt werden
Hogwarts Legacy	Ist Semi-Regelgebunden	Benötigt angeborenes magisches Talent
Baldur's Gate 3	Ist Regelgebunden	Kann angeboren sein, kann aber auch durch Training erlernt werden
The Nameless: Slay Dragon	Ist Regelgebunden	Kann erlernt werden, es ist nicht weiter bekannt ob magisches Talent zuvor schon vorhanden sein muss

Tabelle 24: Magiesysteme

Die meisten der Spiele verfolgen ein Magiesystem das festen Regeln folgt, abgesehen von *Hogwarts Legacy* in welchem es zwar feste Regeln der Magie für den Spieler gibt, in verschiedenen Story Elementen die Magie aber zu mehr imstande ist als der Spieler dies erreichen kann.

5.1.3 Grundregeln der Welten

Hier werden die verschiedenen Grundregeln der Welt erfasst.

Spielname	Setting
The Witcher 3	Mittelalterliche Fantasiewelt
Divinity: Original Sin 2	Mittelalterliche Fantasiewelt
Pillars of Eternity 2: Deadfire	Piraten Setting
Enderal: Forgotten Stories	Mittelalterliche Fantasiewelt, mit technologischen Ausnahmen
Solasta: Crown of Magister	Mittelalterliche Fantasiewelt
Pathfinder: Wrath of the Righteous	Mittelalterliche Fantasiewelt, mit technologischen Ausnahmen
Hogwarts Legacy	Ende des 19. Jahrhunderts
Baldur's Gate 3	Mittelalterliche Fantasiewelt, mit technologischen Ausnahmen
The Nameless: Slay Dragon	Mittelalterliche Fantasiewelt

Tabelle 25: Settings

Die meisten der untersuchten Spiele spielen in einem mittelalterlichen Fantasy Setting, wobei es drei Ausnahmen gibt, die noch technologische Besonderheiten aufweisen, die innerhalb dieses Settings nicht üblich sind. *Pillars of Eternity 2* spielt eher in einem Piraten angehauchten Setting, mit den Zusammengehörigen Schusswaffen und *Hogwarts Legacy* spielt Ende des 19. Jahrhunderts.

5.1.4 Ethnologien

In diesem Kapitel werden die ethnologischen Eigenschaften der 16 Elfenrassen, der neun untersuchten Spielen aufgelistet.

Spiel	Elfenbezeichnung	Ausrüstung	Wissen und Techniken
The Witcher 3	Aen Seidhe	Kein Eigene	Keine Eigenen
	Aen Elle	Eigene Rüstungen	Haben Eigene
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Eigene Rüstungen	Haben Eigene
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Keine Eigene	Haben Eigene
	Bleichelfen	Keine Eigene	Haben Eigene
Enderal	Aeterna	Eigene Rüstungen	Keine Eigene
	Sternlinge	Eigene Rüstungen	Haben Eigene
Solasta	Hoch Elfen	Keine Eigenen	Haben Eigene
	Sylvan Elfen	Keine Eigenen	Haben Eigene
Pathfinder	Elfen	Keine Eigenen	Haben Eigene
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Keine Eigenen	Keine Eigenen
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Keine Eigenen	Haben Eigene
	Waldelfen	Keine Eigenen	Haben Eigene
	Lolth Drow	Haben Eigene	Haben Eigene
	Seldarine-Drow	Haben Eigene	Nicht bekannt
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Haben Eigene	Haben Eigene

Tabelle 26: Ausrüstung und Wissen

Nur sieben der 16 Elfenrassen weisen in den Spielen eigene Rüstungen, Kleidungen, Waffen oder Werkzeuge auf. 12 der Elfenrassen haben eigene Techniken oder ein Grundverständnis von Naturzusammenhängen.

Spiel	Elfenbezeichnung	Magieverbundenheit	Naturverbundenheit
The Witcher 3	Aen Seidhe	Nein	Nicht bekannt
	Aen Elle	Ja	Nicht bekannt
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Ja	Ja
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Nicht bekannt	Ja
	Bleichelfen	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Enderal	Aeterna	Ja	Nicht bekannt
	Sternlinge	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Solasta	Hoch Elfen	Ja	Nein
	Sylvan Elfen	Nein	Ja
Pathfinder	Elfen	Ja	Ja
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Ja	Nicht bekannt
Baldur's Gate 3	Hochelfen	Ja	Nein
	Waldelfen	Nein	Ja
	Lolth Drow	Ja	Nein
	Seldarine-Drow	Ja	Nein
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Ja	Ja

Tabelle 27: Magie- und Naturverbundenheit

Zehn der untersuchten Elfenrassen weisen eine natürliche Magieverbundenheit auf während sechs eine Naturverbundenheit aufweisen, dabei ist eine Beschränkung aber das es bei weiteren sechs der Elfenarten nicht bekannt ist, ob diese Naturverbunden sind oder nicht.

Spiel	Elfenbezeichnung	Familie	Politik
The Witcher 3	Aen Seidhe	Nicht bekannt	Außenseiter
	Aen Elle	Staatlich kontrolliert	Monarchie, isoliert
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Nicht bekannt	Stämme, isoliert
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Nicht bekannt	Stämme, isoliert
	Bleichelfen	Nicht bekannt	Kolonien, isoliert
Enderal	Aeterna	Nicht bekannt	Außenseiter
	Sternlinge	Früher reguliert, Heute nicht bekannt	Nicht bekannt
Solasta	Hoch Elfen	Nicht bekannt	Wie Menschen
	Sylvan Elfen	Nicht bekannt	Wie Menschen
Pathfinder	Elfen	Nicht bekannt	Wie Menschen, Isoliert
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Nicht bekannt	Keine Eigene, Unterwürfig
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Nicht bekannt	Wie Menschen
	Waldelfen	Nicht bekannt	Wie Menschen
	Lolth Drow	Mörderisch und paranoid	Matriarchisch

	Seldarine-Drow	Nicht bekannt	Nicht bekannt
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Nicht bekannt	Monarchie, Isoliert

Tabelle 28: Familie und Politik

Von 14 der 16 Elfen ist nicht bekannt, wie sich die Familie zusammensetzt, Ausnahmen bilden dabei die Aen Elle, bei denen die Fortpflanzung reguliert ist und die Lolth ergebenen Drow die mit häufigen Mordanschlägen zu leben haben.

Zwei der Elfenrassen sind Außenseiter der herkömmlichen Gesellschaften einer Welt, und zwar die Aeterna von *Enderal* und die Aen Seidhe von *The Witcher 3*. Weitere zwei Elfenrassen weisen eine Monarchie auf, zum einen die Aen Elle und zum anderen die Elfen aus *Slay Dragon*. Sechs der verschiedenen Elfen verhalten sich eher isoliert und zurückgezogen.

Die Nahrung der Elfen unterscheidet sich in keinem Spiel von der der Normalbevölkerung beziehungsweise wird Nahrung in den Spielen teilweise nicht einmal erwähnt.

5.1.5 Genetische Zusammenfassung

In diesen Abschnitt werden die phänotypischen Merkmale der Elfen aufgelistet.

Spiel	Elfenbezeichnung	Geschlechter
The Witcher 3	Aen Seidhe	Männlich und weiblich
	Aen Elle	Männlich und weiblich
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Männlich und weiblich
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Männlich und weiblich
	Bleichelfen	Männlich und weiblich
Enderal	Aeterna	Männlich und weiblich
	Sternlinge	Männlich und weiblich
Solasta	Hoch Elfen	Männlich und weiblich
	Sylvan Elfen	Männlich und weiblich
Pathfinder	Elfen	Männlich und weiblich
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Nicht bekannt
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Männlich und weiblich
	Waldelfen	Männlich und weiblich
	Lolth Drow	Männlich und weiblich
	Seldarine-Drow	Männlich und weiblich
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Männlich und weiblich

Tabelle 29: Geschlechter

Bei den Geschlechtern hält sich Einigkeit in den Spielen, bei einem Spiel ist jedoch nicht klar ob es Geschlechter gibt, und zwar *Hogwarts Legacy*, in den anderen Spielen gibt es jeweils ein männliches und ein weibliches Geschlecht.

Spiel	Elfenbezeichnung	Ohren im Vergleich zum Menschen
The Witcher 3	Aen Seidhe	kaum größer, spitz zulaufend
	Aen Elle	kaum größer, spitz zulaufend
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Sehr hohe Varianz an Größe und Form, 2-mal bis 3,5-mal größer, spitz zulaufend
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Männlich: Kaum größer; Weiblich: Kleiner. Beide spitz zulaufend
	Bleichelfen	Männlich: Kaum größer; Weiblich: Kleiner. Beide spitz zulaufend
Enderal	Aeterna	Doppelte Größe, spitz zulaufend
	Sternlinge	Doppelte Größe, spitz zulaufend
Solasta	Hoch Elfen	2-mal bis 3-mal größer, spitz zulaufend
	Sylvan Elfen	2-mal bis 3-mal größer, spitz zulaufend
Pathfinder	Elfen	4-mal größer, spitz zulaufend
Hogwarts Legacy	Hauselfen	6-mal größer, spitz zulaufend und nach unten Hängend
Baldurs Gate 3	Hochelfen	2-mal bis 3-mal größer, spitz zulaufend
	Waldelfen	2-mal bis 3-mal größer, spitz zulaufend
	Lolth Drow	2-mal bis 3-mal größer, spitz zulaufend
	Seldarine-Drow	2-mal bis 3-mal größer, spitz zulaufend
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Schwankend zwischen kaum größer zu 4-mal größer

Tabelle 30: Ohren

Alle 16 der Elfenrassen haben spitz zulaufende Ohren, was wohl eins der Hauptkriterien ist um eine Spezies überhaupt als Elf bezeichnen zu können. Die größten Ohren haben die Elfen aus *Hogwarts Legacy*, auch mit der höchsten Abweichung der Darstellung dieser. Während die meisten der Ohren spitz nach oben hin zulaufen so hängen die Ohren der Hauselfen nach unten. Vier der Elfenrassen haben kaum größere Ohren als die der Menschen in der jeweiligen Welt, während acht der Elfenohren mindestens die zweifache Größe von menschlichen Ohren aufweisen. Die *Pathfinder* Elfen weisen außerdem auch noch sehr lange Ohren auf.

Spiel	Elfenbezeichnung	Augen
The Witcher 3	Aen Seidhe	Menschenähnlich, unterschiedliche Irisfarben
	Aen Elle	Menschenähnlich, schwarze Augenringe, helle Irisfarben
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Größer mandelförmig, braune Irisfarbe
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Menschenähnlich
	Bleichelfen	
Enderal	Aeterna	Männlich: Menschenähnlich, weiblich: mandelförmig. Grün, Blau, Rot, Schwarze Iris Farben
	Sternlinge	Mandelförmig, dunklere Iris
Solasta	Hoch Elfen	Menschenähnlich, menschliches Farbspektrum der Iris
	Sylvan Elfen	
Pathfinder	Elfen	Größer mandelförmig, kräftige Irisfarben
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Größer mandelförmig, braune Irisfarben
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Menschenähnlich, hohe Varianz an Irisfarben
	Waldelfen	
	Loth Drow	Menschenähnlich, Rote-, Graue- und Lila Irisfarben
	Seldarine-Drow	
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Menschenähnlich, menschenähnliche Irisfarben

Tabelle 31: Augen

Elf der Elfen haben eine menschenähnliche Augenform, während die verbleibenden fünf eine mandelähnliche Form aufweisen. Die Irisfarben der verschiedenen Elfen weisen allgemein eine hohe Varianz auf.

Spiel	Elfenbezeichnung	Haare
The Witcher 3	Aen Seidhe	Brauntöne, keine Bärte
	Aen Elle	Verschieden, keine Bärte
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Brauntöne, keine Bärte
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Blond-, Braun-, Grautöne, keine Bärte
	Bleichelfen	
Enderal	Aeterna	Menschliche Farbvariation, Bärte
	Sternlinge	Brauntöne, Bärte
Solasta	Hoch Elfen	Menschliche Farbvariation, keine Bärte
	Sylvan Elfen	
Pathfinder	Elfen	Hohe Varianz der Haarfarben, keine Bärte
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Weißer Farbvariation, generell wenig Behaarung
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Menschenähnlich, sehr selten Bärte
	Waldelfen	
	Loth Drow	Weiß, keine Bärte
	Seldarine-Drow	
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Hellere Farben, Bärte

Tabelle 32: Haare

Die Haarfarben der Elfen decken vier Mal verschiedene Brauntöne, drei Mal hellere Farben und ansonsten eine höhere Varianz auf.

Acht der untersuchten Rassen haben keine Bartwachstum, während es bei Zweien sehr selten ist. Für die verbleibenden vier sind Bärte bei den Männern der Rasse normal.

Spiel	Elfenbezeichnung	Haut
The Witcher 3	Aen Seidhe	Kaukasisch
	Aen Elle	Kaukasisch
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Kaukasisch
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Kaukasisch
	Bleichelfen	Heller als kaukasisch
Enderal	Aeterna	Gold-Braun Töne
	Sternlinge	Kaukasisch
Solasta	Hoch Elfen	Nicht klar definierbar
	Sylvan Elfen	Nicht klar definierbar
Pathfinder	Elfen	Kaukasisch
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Kaukasisch
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Kaukasisch bis afrikansich
	Waldelfen	Grüntöne und kaukasisch
	Loth Drow	Grautöne
	Seldarine-Drow	
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Kaukasisch

Tabelle 33: Haut

Acht Elfenrassen weisen kaukasische Hauttöne auf, bei den Hochelfen in *Baldur's Gate 3* geht die Varianz von kaukasisch bis hin zu afrikanisch. Die Bleichelfen und beide Drow arten können heller als das kaukasische Spektrum sein, Die Drow halten sich dabei aber in verschiedenen grau tönen.

Spiel	Elfenbezeichnung	Größe im Vergleich zum Menschen
The Witcher 3	Aen Seidhe	Gleich groß
	Aen Elle	Größer
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Größer
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Kleiner
	Bleichelfen	Kleiner
Enderal	Aeterna	Größer
	Sternlinge	Kleiner
Solasta	Hoch Elfen	Kleiner
	Sylvan Elfen	Kleiner
Pathfinder	Elfen	Größer
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Wesentlich kleiner
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Gleich groß
	Waldelfen	
	Loth Drow	
	Seldarine-Drow	
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Unbekannt

Tabelle 34: Größe

Vier der Elfenarten sind im Durchschnitt größer als der Mensch. Sechs Stück sind kleiner als Menschen, wobei auch hier die *Hogwarts Legacy* Hauselfen auffällig kleiner als Menschen

sind. Des Weiteren werden fünf der Elfenrassen als gleich groß dargestellt und bei einer ist der Größenunterschied zum Menschen nicht bekannt.

Spiel	Elfenbezeichnung	Lebenserwartung
The Witcher 3	Aen Seidhe	Zwischen 180 - 240 Jahre
	Aen Elle	Mehr als 650 Jahre
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Unsterblich
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Nicht bekannt
	Bleichelfen	Nicht bekannt
Enderal	Aeterna	Nicht bekannt
	Sternlinge	Nicht bekannt
Solasta	Hoch Elfen	Wahrscheinlich länger als Menschen
	Sylvan Elfen	Wahrscheinlich länger als Menschen
Pathfinder	Elfen	Länger als Menschen
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Nicht bekannt
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Mindestens 400
	Waldelfen	Mindestens 400
	Loth Drow	Mindestens 400
	Seldarine-Drow	Mindestens 400
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Unsterblich

Tabelle 35: Lebenserwartung

Die Lebenserwartung der Elfen ist in vier Spielen nicht bekannt und in zwei wird nur aufgrund des Ursprungsmaterials angenommen, dass diese länger als die der Menschen ist. In zwei der untersuchten Spielen sterben Elfen nicht an Altersschwäche. Neun der Elfenarten haben eine höhere Lebenserwartung als Menschen.

Spiel	Elfenbezeichnung	Fortpflanzung und Kinder
The Witcher 3	Aen Seidhe	Wie beim Menschen aber weniger fruchtbar, nicht bekannt
	Aen Elle	Wie beim Menschen aber weniger fruchtbar, nicht bekannt
Divinity: Original Sin 2	Elfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt
Pillars of Eternity 2	Waldelfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt
	Bleichelfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt
Enderal	Aeterna	Wie beim Menschen, nicht bekannt
	Sternlinge	Wie beim Menschen, nicht bekannt
Solasta	Hoch Elfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt
	Sylvan Elfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt
Pathfinder	Elfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt
Hogwarts Legacy	Hauselfen	Nicht bekannt, nicht bekannt
Baldurs Gate 3	Hochelfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt
	Waldelfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt
	Loth Drow	Wie beim Menschen, nicht bekannt
	Seldarine-Drow	Wie beim Menschen, nicht bekannt
The Nameless: Slay Dragon	Elfen	Wie beim Menschen, nicht bekannt

Tabelle 36: Fortpflanzung und Kinder

Bei 15 der 16 Elfenarten in den verschiedenen Spielen, läuft die Fortpflanzung ab wie beim Menschen, es ist aber nicht bekannt wie viele Kinder diese zeugen, nur bei den Aen Elle und

Aen Seidhe wird eine verringerte Fruchtbarkeit der Elfen angegeben, um zu begründen, warum Elfen mit langer Lebenszeit nicht die Überbevölkerung stellen.

5.1.5 Der Durchschnitts Elf

Ausrüstung	Keine Eigene
Wissen und Techniken	Eigene
Magieverbundenheit	Ja
Naturverbundenheit	Nicht ganz klar, aber wahrscheinlich schon
Familie	Nicht bekannt
Politik	Größtenteils wie bei Menschen nur isolierter
Geschlechter	Männlich und weiblich
Ohren	Zwischen 2- bis 3-mal größer als beim Menschen, Spitz zulaufend
Augen	Ähnlich wie die der Menschen, die im jeweiligen Spiel dargestellt werden
Haare	Hohe Varianz an Haarfarben, Keine Bärte
Haut	Kaukasisch
Größe	Kleiner als der Mensch
Lebenserwartung	Länger als die der Menschen
Fortpflanzung und Kinder	Wie beim Menschen, nicht bekannt

Tabelle 37: Der durchschnitts Elf

Der durchschnittliche Elf der letzten zehn Jahre hat keine eigene Ausrüstung, damit sind Waffen, Werkzeuge, Kleidungen und Rüstungen gemeint, verfügt über Wissen um Naturzusammenhänge und eigene Techniken. Der Elf ist außerdem Magiebegabt und wahrscheinlich mit der Natur verbunden, obwohl dieser Punkt nicht eindeutig ist. Seine Familienstruktur und Bindungen sind nicht bekannt und politisch ist er zwar isolierter als die Menschen verhält sich in der Politik selbst aber ähnlich wie es die Menschen tun.

Es gibt auch bei dem Durchschnittselfen nur zwei Geschlechter die eindeutig als männlich und weiblich zu erkennen sind. Die Ohren sind zwei bis drei Mal größer als die der Menschen und laufen spitz zu. Die Augen verfolgen die typische Augenform der Kaukasen. Die Haarfarbe an sich ist sehr variabel einen Bart weisen die männlichen Elfen aber nicht auf. Ihre Hautfarbe hält sich im kaukasischen Bereich auf. Außerdem sind sie kleiner als Menschen. Sie leben länger als Menschen und Paaren sich auch so, dabei ist aber nicht bekannt wie viele Kinder sie in ihrer Lebenszeit bekommen.

5.1.6 Zusammenfassung der Entwicklung

Was sich aus der Zusammenfassung aller Ergebnisse ergibt, ist, dass die Darstellung der Elfen in den jeweiligen Spielen mehr von dem Setting und dem Entwicklerstudio abhängen, als von der Zeit die in echt vergeht, dabei sei aber angemerkt, dass in *Baldur's Gate 3*, einem auf dem Markt sehr gut angekommenen Spiel, die Grenzen der Elfenrasse ein wenig aufgeweicht wurde, indem Hochelfen nicht nur als kaukasisch sondern auch afrikanisch dargestellt wurden, wodurch die Klarheit dieser Spezies ein wenig verwaschen wird, das gleiche Entwicklerstudio entwickelte auch *Divinity: Original Sin 2* ein Spiel in dem die Elfen eine klar definierte Darstellung haben.

5.2 Kritische Betrachtung

In diesem Bereich wird nochmal ein Blick auf die Ausarbeitung der Arbeit geworfen und kritisch analysiert. Was hätte besser laufen können und was bei der Bearbeitung dieses Themengebietes beachtet werden sollte. Dabei soll es nicht darum gehen gelungene Aspekte hervorzuheben, sondern vielmehr Verbesserungsmöglichkeiten für die zukünftige Forschung in diesem Themenkomplex zu finden.

Sollte eine solche Arbeit in Angriff genommen werden wäre es zielführend mit Experten vom Fachbereich zu sprechen, um konkreter in eine Richtung forschen zu können. Das selbst ist zeitaufwändig und lohnt sich entsprechend nur wenn man garantieren kann, dass man fünf bis acht Experten interviewen kann, da ansonsten die Grundlage nicht groß genug ist, um für eine Bachelorarbeit zu zählen. Des Weiteren können Umfragen erstellt werden, wenn der Fokus darauf liegen sollte herauszufinden, wie Elfen in der modernen Gesellschaft wahrgenommen werden.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist das Hinterfragen der eigenen Quellen, beispielsweise bei der Nutzung von SteamDB stellte sich erst später heraus, dass der Suchalgorithmus nicht der präziseste ist, weshalb aus der schon fertig gefilterten Liste noch Spiele, entfernt werden mussten, die den Auswahlkriterien nicht entsprachen.

Außerdem stellten sich die Tags die auf Steam verwendet werden und entsprechend in der Suchmaschine von SteamDB verwendet werden, als nicht zuverlässig genug heraus, weshalb in der anfängliche Spielereihe *The Witcher 3: Wild Hunt* und *Hogwarts Legacy* fehlten, wodurch die ganze Liste erneut überarbeitet werden musste.

5.3 Zukunftsausblick

Auf der Vorliegenden Arbeit aufbauend können zukünftig noch weitere Untersuchungen der Elfen erstellt werden, wobei allem voran die Menge an untersuchten Spielen erhöht werden kann. Hierfür wäre zwar eine neue Einordnung der zeitlichen Ebene von Nöten, aber das würde ermöglichen, dass auch ältere oder neuere Spiele in die Analyse mit aufgenommen würden, was zu einem präziseren Ergebnis der Darstellung der Elfen über die Zeit führen würde.

Wie in der kritischen Betrachtung schon angesprochen, wäre es in Zukunft hilfreich Experteninterviews zu führen, vor allem, um in Erfahrung zu bringen, warum elfischen Familienstrukturen selten thematisiert werden. Eine weitere Frage, die damit geklärt werden könnte, ist der Mangel an spezifischer Elfenrüstung in vielen der untersuchten Spiele.

Eine weitere Möglichkeit wäre es die Kriterien dieser Arbeit auf andere Spezies zu übertragen, die öfter in den verschiedenen Spielen erscheint oder gar das Genre auf Science Fantasy zu erweitern, um noch eine höhere Varianz an Elfen zu erfassen.

Durch die Aufschlüsselung der verschieden dargestellten Elfen sollte auch die Arbeit des Worldbuildings in Spielen vereinfacht werden, die sich der Elfen bedienen wollen, aber noch nicht wissen wie diese dargestellt werden können oder sollte. In diesem Aspekt soll diese Arbeit als Inspirationsgrundlage dienen.

Ludografie

Name	Entwickler	Publisher	Erscheinungs- jahr	SteamDB- Rating
The Witcher 3: Wild Hunt	CD PROJEKT RED	CD PROJEKT RED	11.09.2015	96%
Divinity: Original Sin 2 - Definitve Edition	Larian Studios	Larian Studios	14.09.2017	95%
Pillars of Eternity II: Deadfire	Obsidian Entertainment	Versus Evil, Obsidian Entertainment	08.05.2018	86%
Enderal: Forgotten Stories	SureAI	SureAI	14.02.2019	91%
Solasta: Crown of the Magister	Tactical Adventures	Tactical Adventures	27.05.2021	86%
Pathfinder: Wrath of the Righteous - Enhanced Edition	Owlcat Games	META Publishing, Owlcat Games	02.09.2021	82%
Howgarts Legacy	Avalanche Software	Warner Bros. Games	10.02.2023	90%
Baldur's Gate 3	Larian Studios	Larian Studios	03.08.2023	96%
The Nameless: Slay Dragon	The Nameless Epic	WhisperGames	26.09.2024	82%

Tabelle 38: Liste der Betrachteten Spiele

Literaturverzeichnis

alfasoft (o. J.): EndNote ist da! URL: <https://endnote.de/> (02.01.2025).

Anni (2022): Rogue-like – Was ist das eigentlich? URL: <https://www.zos-gaming.de/rogue-like-was-ist-das-eigentlich/> (11.12.2024).

Avalanche Software. (10.02.2023): Hogwarts Legacy. Warner Bros. Games,.

Brettspiel Krone (o. J.): Baldur's Gate 3: 5 Gemeinsamkeiten mit Dungeons & Dragons (und 5 Unterschiede). URL: <https://www.brettspiel-krone.de/brettspiel-news/baldurs-gate-3-dungeons-dragons-unterschiede-gemeinsamkeiten/> (13.11.2024).

CD PROJEKT RED. (18.05.2015): The Witcher 3: Wild Hunt. CD PROJEKT RED,.

Fandom (o. J.-a): Elben. URL: <https://lotr.fandom.com/de/wiki/Elben> (04.01.2025).

Fandom (o. J.-b): Mittelerde: Mordors Schatten. URL: [https://lotr.fandom.com/de/wiki/Mittelerde: Mordors Schatten](https://lotr.fandom.com/de/wiki/Mittelerde:_Mordors_Schatten) (13.12.2024).

Farwer, Lukas (2018): Was bedeutet MMORPG? Einfach erklärt. URL: https://praxistipps.chip.de/was-bedeutet-mmorpg-einfach-erklart_42987 (11.12.2024).

Gameplorer (o. J.): Was bedeutet "MMO" und was ist ein MMORPG? URL: <https://www.gameplorer.de/was-ist-mmo/> (11.12.2024).

Glitchwave (2017): Middle-earth: Shadow of War. URL: <https://glitchwave.com/game/middle-earth-shadow-of-war/> (13.12.2024).

Grollemond, Larisa/Keene, Bryan (19.07.2022): The Fantasy of the Middle Ages: An Epic Journey through Imaginary Medieval Worlds.

Hall, Micheal A. (2005): The Influence of J.R.R. Tolkien on Popular Culture.

- Heal, Jordan (2020): The Witcher: 5 Ways The Games Are Similar To The Books (& 5 Ways They Aren't). URL: <https://www.thegamer.com/witcher-games-books-similar-comparison/> (13.11.2024).
- Hegermann, Johanna (12.03.2021): Hartes Worldbuilding vs. softes Worldbuilding. URL: <https://www.zeilenschlinger-lektorat.de/post/hartes-worldbuilding-vs-softes-worldbuilding> (02.01.2025).
- Jake (2022): Skyrim: Differences Between Special Edition vs. Anniversary Edition Explained. URL: <https://gamerant.com/skyrim-special-edition-anniversary-edition-differences-explained/> (13.12.2024).
- Kohl, Karl-Heinz (2012): Ethnologie - die Wissenschaft vom kulturell Fremden. 3. Auflage. München: Verlag C.H.Beck.
- Laage, Leon (2023): Gaming-Plattformen im Vergleich: Finden Sie die beste Plattform für Ihren Gaming-Stil. URL: <https://digital-magazin.de/gaming-plattformen-im-vergleich-finden-sie-die-beste-plattform-fuer-ihren-gaming-stil/> (15.11.2024).
- Larian Studios. (03.06.2023): Baldur's Gate 3. Larian Studios,.
- Larian Studios. (14.09.2017): Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition. Larian Studios,.
- Larian Studios (2017a): An Essential Compendium of Notable Rivellonian Artwork.
- Larian Studios (2017b): Modern Chronicles of Reaper's Coast.
- Lauzetim (01.10.2023): Worldbuilding – 2 Methoden um eine eigene Fantasy-Welt zu erschaffen. URL: <https://weltenstudio.de/worldbuilding-2-methoden-eigene-welt-erschaffen/> (01.10.2023).
- Lauzetim (31.10.2023): Weltenbau: Die Magie hinter glaubwürdigen Fantasy-Welten. URL: <https://weltenstudio.de/weltenbau-fantasy-welten-erschaffen/> (18.11.2024).
- Luibl, Jörg (13.05.2015): The Witcher 3: Wild Hunt im Test – Krönender Abschluss der Hexersaga? URL: https://www.4p.de/test/the_witcher_3_wild_hunt/81127 (04.11.2024).
- Microsoft (o. J.-a): Microsoft Excel. URL: <https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/excel?market=de> (02.01.2025).
- Microsoft (o. J.-b): Microsoft Word. URL: <https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/word?market=de> (02.01.2025).
- mka (o. J.): Hauttypen. URL: <https://www.mka-natural.de/wissen/hauttypen/> (05.01.2025).
- Nixdorf, Franziska (19.01.2023): Was ist Roguelike? Das Spielegenre einfach erklärt. URL: https://praxistipps.chip.de/was-ist-roguelike-das-spielegenre-einfach-erklaert_154832 (11.12.2024).
- Obsidian Entertainment (14.09.2012): Pillars of Eternity (formerly Project Eternity). URL: <https://www.kickstarter.com/projects/obsidian/project-eternity/description> (08.01.2025).
- Obsidian (o. J.): Sharpen your thinking. URL: <https://obsidian.md/> (02.01.2025).
- Obsidian Entertainment. (08.05.2018): Pillars of Eternity II: Deadfire. Versus Evil,
- Obsidian Entertainment,.
- Obsidian Entertainment (2012): Update #24: Less than 30 Hours to go! Life and Death, and Audio CD Soundtrack! URL: <https://www.kickstarter.com/projects/obsidian/project-eternity/posts/328976> (23.12.2024).
- OnlineSprache (o. J.): Visual Novel. URL: <https://www.onlinesprache.de/begriffe/anime-manga/visual-novel/> (11.12.2024).
- Owlcat Games. (02.09.2021): Pathfinder: Wrath of the Righteous - Enhanced Edition. META Publishing,
- Owlcat Games,.
- Owlcat Games (2019): THE NEW ADVENTURE – PATHFINDER: WRATH OF THE RIGHTEOUS. URL: <https://owlcat.games/news/31> (21.12.2024).
- Procreate (o. J.): Procreate. URL: <https://procreate.com/> (02.01.2025).
- Schlotmann, Benedikt (2024): Steam, Epic und Co im Ranking: Welche Gaming-Plattform ist 2024 die Beste? URL: <https://mein-mmo.de/steam-epic-co-ranking/3/> (15.11.2024).

- Schreibtechnikerin, Die (o. J.): World-Building allgemein: Setting, Symbolik und Grundlegendes. URL: <https://die-schreibtechnikerin.de/tipps/world-building/setting-symbolik-grundlegendes/> (18.11.2024).
- simpleclub (o. J.): Genotyp & Phänotyp. URL: <https://simpleclub.com/lessons/biologie-genotyp-phaenotyp> (20.11.2024).
- Stark, Kate (09.11.2019): What the fuck ist Worldbuilding? | Worldbuilding für Anfänger. URL: <https://www.katesstark.com/post/was-ist-worldbuilding> (18.11.2024).
- Steam (o. J.): The Secret of Varonis. URL: https://store.steampowered.com/app/2174900/The_Secret_of_Varonis/ (13.12.2024).
- SteamDB (o. J.-a): Eternal Senia. URL: <https://steamdb.info/app/351640/> (21.12.2024).
- SteamDB (o. J.-b): FAQ. URL: <https://steamdb.info/faq/> (15.11.2024).
- SteamDB (o. J.-c): SteamDB - Liste der Spiele, inklusive ARPGs. URL: <https://steamdb.info/instantsearch/?page=2&refinementList%5Btags%5D%5B0%5D=Fantasy&refinementList%5Btags%5D%5B1%5D=-Roguelike%20Deckbuilder&refinementList%5Btags%5D%5B2%5D=-Deckbuilding&refinementList%5Btags%5D%5B3%5D=-MMORPG&refinementList%5Btags%5D%5B4%5D=-Rogue-like&refinementList%5Btags%5D%5B5%5D=RPG&refinementList%5BappType%5D%5B0%5D=Game&refinementList%5BappType%5D%5B1%5D=DLC&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B0%5D=2014&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B1%5D=2015&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B2%5D=2016&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B3%5D=2017&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B4%5D=2018&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B5%5D=2019&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B6%5D=2020&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B7%5D=2021&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B8%5D=2022&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B9%5D=2023&refinementList%5BreleaseYear%5D%5B10%5D=2024&range%5BuserScore%5D=80%3A&range%5Breviews%5D=100%3A> (26.10.2024).
- SteamDB Team (2017): Introducing SteamDB's new rating algorithm. URL: <https://steamdb.info/blog/steamdb-rating/> (15.11.2024).
- studyflix (o. J.-a): Genetik. URL: <https://studyflix.de/biologie/genetik-6235> (20.11.2024).
- studyflix (o. J.-b): Phänotyp. URL: <https://studyflix.de/biologie/phaenotyp-2604> (20.11.2024).
- StudySmarter (o. J.): Phänotyp. URL: <https://www.studysmarter.de/schule/biologie/genetik/phaenotyp/> (20.11.2024).
- SureAI. (14.02.2019): Enderal: Forgotten Stories. SureAI,.
- SureAI (2019a): Enderal:Elementarismus. URL: <https://wiki.sureai.net/Enderal:Elementarismus> (20.12.2024).
- SureAI (2019b): Enderal:Magie. URL: <https://wiki.sureai.net/Enderal:Magie> (21.12.2024).
- SureAI (2020): Enderal:Races. URL: <https://en.wiki.sureai.net/Enderal:Races> (21.12.2024).
- SureAI (2021): Enderal:The Cycle. URL: https://en.wiki.sureai.net/Enderal:The_Cycle (21.12.2024).
- SureAI (o. J.): Enderal. URL: <https://sureai.net/games/enderal/?lang=de> (13.11.2024).
- Tactical Adventure. (27.05.2021): Solasta: Crown of the Magister. Tactical Adventure,.
- Tactical Adventure (o. J.-a): Amidst a fallen empire. URL: <https://www.solasta-game.com/solasta-crown-of-the-magister/solasta> (27.12.2024).
- Tactical Adventure (o. J.-b): Heroes of Solasta. URL: <https://www.solasta-game.com/solasta-crown-of-the-magister/characters> (27.12.2024).
- Tactical Adventure (o. J.-c): Unique World, Unique Challenges. URL: <https://www.solasta-game.com/solasta-crown-of-the-magister/game-info> (27.12.2024).
- The Nameless Epic. (26.09.2024): The Nameless: Slay Dragon. WhisperGames.
- The Nameless Epic/WhisperGames (o. J.): The Nameless: Slay Dragon. URL: https://store.steampowered.com/app/2410170/The_Nameless_Slay_Dragon/ (31.12.2024).

Warner Bros. (o. J.): Hogwarts Legacy. URL: <https://www.hogwartslegacy.com/de-de> (13.11.2024).

Wizards of the Coast (2018): Player's Handbook. Delémont: Hasbro,.

xuelingxu (20.07.2021): Eredin's curse on Avallac'h. URL:

<https://xuelingxu.tumblr.com/post/657217614668529664/embed> (08.01.2025).

Yui (2024): Deckbuilder-Spiele: Das steckt hinter dem Genre. URL: <https://games5.de/deckbuilder-spiele/> (11.12.2024).