

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Game- Produktion and Management (GPM)
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

Thema

Das JRPG-Paradoxon: Zwischen kultureller Identität, Marketing-Instrument und problematischem Etikett. Eine Analyse von Final Fantasy XVI.

Erstkorrektor/-in: Prof. Dr. Dr. Rudolf Inderst
Zweitkorrektor/-in: Nicolas Constantin Romanacci

Verfasser/-in: Marina Gebert (Matrikel-Nr.: 306351)

Thema erhalten: 09.12.2025
Arbeit abgegeben: 09.04.2026

LOSE BEILAGEN
(ggfls.)

/

Abstract

Thema: Das JRPG-Paradoxon: Zwischen kultureller Identität, Marketing-Instrument und problematischem Etikett. Eine Analyse von Final Fantasy XVI.

Das Ziel dieser Bachelorarbeit ist es, das Spannungsfeld rund um den Genrebegriff „JRPG“ (Japanese Role-Playing Game) im Bereich der modernen Spielindustrie zu untersuchen. Während auf der einen Seite die Bezeichnung im globalen Marketing als ein wichtiges Werkzeug eingesetzt wird, das als Orientierungshilfe und Gütesiegel fungiert. Sehen japanische Entwickler auf der anderen Seite diese Bezeichnung als ein eng anliegendes Korsett an, das an veraltete Standards geknüpft ist und damit keinen Spielraum für neue Innovationen und Kreativität bei der Entwicklung zulässt.

Für die Untersuchung, ob die JRPG-Bezeichnung im Fall von Final Fantasy XVI als ein limitierendes Konstrukt fungierte oder ob der Bruch mit den traditionellen Elementen wie dem rundenbasierten Kampfsystem ein nötiger Schritt für die Weiterentwicklung der Reihe ist. Wird das Spiel anhand einer Analyse unter Anwendung des MDA-Frameworks (Mechanik, Dynamik, Ästhetik) untersucht. Als Datengrundlage dient hierzu eine dokumentative Spieldurchführung von YouTube, die eine detaillierte Beobachtung aller Strukturen und Elemente im Spiel ermöglicht.

Die Analyse verdeutlicht ein weiteres Mal, was für ein Paradoxon der Genrebegriff „japanische Rollenspiele“ an sich darstellt. Während der endgültige Übergang von einem rundenbasierten zu einem rein aktionsbasierten Kampfsystem die Fangemeinde spaltet. Daneben, aber auch Diskussionen auslöst rund um das Thema, ob die Entwickler von Final Fantasy mit der Abkehr von traditionellen Elementen die kulturelle Identität der Reihe aufgeben. Zeigt die Untersuchung aber, dass die Identität der japanischen Rollenspiele nicht in starren Mechaniken liegt, sondern tief verwurzelt in speziellen Design-Philosophien und Erzählstrukturen ist. Womit Final Fantasy XVI vielleicht nicht den gewünschten Erfolg für Square Enix brachte, doch als ein Paradebeispiel für die Hybridisierung herangezogen werden kann, das den Weg für das JRPG-Genre in eine Zukunft ebnet, in der die JRPG-Bezeichnung weniger anhand technischer Elemente definiert wird, sondern als Ausdruck einer besonderen narrativen und ästhetischen Qualität verstanden wird.

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	1
1. Einleitung	4
2. Theoretischer Rahmen	6
2.1 Grundlagen der Game Studies	6
2.2 Genretheorie in digitalen Spielen	10
2.3 Identifikation und Immersion in Videospielen.....	16
2.4 Marketing und Branding im digitalen Unterhaltungssektor.....	23
2.5 Game Studies: „The Othering“ in der globalen Spieleberichterstattung	27
3.Das „Etikett“ JRPG – Streit um die Genrebezeichnung.....	31
3.1 Abgrenzungen zu den RPG-Subgenres.....	31
3.1.1 Action-RPGs (ARPGs).....	33
3.1.2 Tactical- RPGs	34
3.1.3 Roguelike	35
3.1.4 Japanische Rollenspiele (JRPGs)	37
3.2 Die Entwicklung von JRPGs (von Dragon Quest, Final Fantasy)	38
3.3 Trennlinie zwischen JRPG und WRPG	46
3.4 Kulturelle Einflüsse: Japanische Narrative und Weltbilder im JRPG.....	51
3.5 JRPG als kulturelles Label – zwischen Stolz und Schubladendenken	55
4. Das Paradoxon: JRPG als Marketing-Tool und Identität.....	58
4.1 Der Aufstieg der JRPGs in Westen von Nischenprodukt zum Blockbuster.....	58
4.2 Status Quo vs. Progression: Das JRPG im Kreuzfeuer der Erwartungen.....	62
4.3 „Nihonjinron“ in Videospielen: Die Konstruktion japanischer Einzigartigkeit als Verkaufsargument	68
5. Fallstudie: Final Fantasy – Der Kampf gegen das Etikett	73
5.1 Evolution der Serie: Der Weg von rundenbasierten Wurzeln hin zum Action-RPG	73
5.2 Final Fantasy XVI und die „JRPG“-Debatte: Analyse der diskursiven Abgrenzung durch das Entwicklerteam.....	76
5.3 Design-Analyse von Final Fantasy XVI.....	78
5.4 Das Medienecho: Kritik und Fan-Reaktionen	82
6. Synthese: Das Paradoxon in der Praxis.....	84
6.1 Identitätsverlust oder Emanzipation? Die Frage, ob die Aufgabe klassischer Merkmale die kulturelle Identität verwässert	84
6.2 Die ökonomische Realität: Der Zwang zum globalen Mainstream-Erfolg und seine Auswirkungen auf die kreative Freiheit.....	87
7. Fazit und Ausblick	90

7.1 Das JRPG-Label als Segen (Markenmacht) und Fluch (kreative Enge)	90
7.2 Inwiefern verdeutlicht FF XVI die Auflösung starrer Genre-Grenzen	91
7.3 Die Zukunft japanischer Produktionen – JRPG als Design-Philosophie statt als starre Mechaniken.....	92
Quellenverzeichnis	93

1. Einleitung

Die Spielindustrie befindet sich in einem kontinuierlichen Wandel, der durch technologische Fortschritte, Trends und innovative Entwicklungen geprägt wird. Auch die Spielgenres, die eine enge Verbindung mit Spielen haben, durchlaufen in diesem Umfeld eine ständige Transformation. Im Rahmen dieses Prozesses kommt es zu einer Wandlung von Genres in Subgenres oder deren Verschmelzung mit anderen Genres, um für ein modernes Publikum relevant zu bleiben. Ein zentrales Problem der Genretheorie besteht darin, dass bei der Katalogisierung von Spielen der Fokus auf der Ludologie, der Art der Interaktion, den Gameplay-Mechaniken und den Zielen liegt. Dabei wird die Narratologie mit den Aspekten Ästhetik, Storytelling und Atmosphäre häufig vernachlässigt (Neitzel & Nohr, 2010). Doch stellt sich dieser Teil als eine wichtige Komponente von Genres wie RPGs (Role-Playing Games) dar. Insbesondere für JRPG (Japanese Role-Playing Games), die sich in der Regel durch spezifische Ästhetik und Erzählweisen auszeichnen (vgl. Scholes et al., 2020).

Obwohl die Genreeinteilung ein weit verbreitetes Konstrukt ist, gehört sie daneben jedoch auch zu den umstrittensten Themen im Bereich der Spiele und Game Studies. Zunächst sind Genres allein durch ihre Funktionen wie Kommunikation, Klassifizierung und Analyse in vielen Bereichen unerlässlich geworden. Um Spiele bestmöglich auf dem Markt zu positionieren und die richtige Zielgruppe dabei zu erreichen (Prof. Dr. Koubek, 2018). Des Weiteren existieren für die Spielgenres keine einheitlichen Definitionen. Durch Genreverschmelzung und Hybridisierungen, die zu den herrschenden Trends in der Spielindustrie gehören, verschwinden die Grenzen zwischen den Genres immer mehr. Doch obwohl die Genres in so vielen Bereichen Anwendung finden, können sie sich für Entwickler auch zu einer Hürde bei Kreativität und Entwicklung entwickeln. Da viele Menschen dazu neigen, zu vergessen, dass die Genres kein starres Konstrukt sind, sondern ein dynamisches Konzept, das sich durch den kulturellen Wandel, Vermischung und neue kreative Ansätze ständig weiterentwickelt. Während westliche Spieler und Fans den Begriff „JRPG“ oft als ein nostalgisches Gütesiegel ansehen, das an gewisse Erwartungshaltungen in Bezug auf Mechaniken und Setting geknüpft ist. Nutzen viele japanische Entwickler den Begriff schon allein wegen seiner negativen Anwendung in der Vergangenheit durch verschiedene Medien nicht gerne. Da die JRPG-Bezeichnung erst wieder Anwendung fand, als das RPG-Genre einen Aufschwung erlebte. Und viele Medien anfangen, bei einem Vergleich mit westlichen Spielen japanische Rollenspiele als veraltet und klischeehaft zu bewerten (Skill Up, 2023). Auch drängen die geprägten Erwartungshaltungen, die Spieler und

Kritiker an das Genre haben, japanische Rollenspiele in eine Nische, wo ein Bruch mit den Merkmalen negative Auswirkungen haben kann.

Immer wieder entstehen rund um den Begriff die verschiedensten Diskussionen, sei es über die Definition oder darüber, wie die Bezeichnung von den Fans und Spielern wahrgenommen wird. Was überwiegend zur Spaltung der Lager führt. In einem Interview mit dem YouTuber „Skill Up“ äußert der Produzent von Final Fantasy XVI, Naoki Yoshida, dass er den Begriff „JRPG“ aufgrund seiner Erfahrungen diskriminierend und einschränkend empfindet. Spiele, die die JRPG-Bezeichnung erhielten, mussten schon vor ihrer Veröffentlichung bereits in den Ländern mit zahlreichen Kritiken auseinandersetzen, und das allein aufgrund ihrer Herkunft (Skill Up, 2023). Im Fall von Final Fantasy XVI wusste das Entwicklerteam bereits sehr früh in der Entwicklung, welche Geschichte ihr Spiel erzählen soll und vor allem wie. Weshalb sie sich nicht mit dem „JRPG-Korsett“ einschränken lassen wollten. Und sich offen in den Medien gegen die Bezeichnung auflehnten. Darüber hinaus wagte die Reihe mit dem Übergang von traditionellen Elementen wie rundenbasierten Kämpfen zu actionreichem Gameplay den nächsten Schritt in der Entwicklung (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024). Wobei sich im Design von Final Fantasy XVI noch Elemente und Strukturen finden lassen, die tief in japanischen Design-Philosophien verwurzelt sind. Was zum Ergebnis verschiedene Reaktionen der Fangemeinde und Kritiker hat. Während auf der einen Seite das Spiel für die Spielwelt und Geschichte positive Kritiken erhält. Erhält das Spiel auf der anderen Seite scharfe Kritik für den Bruch mit traditionellen Elementen, die für viele Fans die kulturelle Identität der Serie ausmachen (Dartigan, 2024).

Durch die Kritiken und die offene Ablehnung der JRPG-Bezeichnung von Final Fantasy XVI durch Naoki Yoshida in den Medien wird die JRPG-Debatte erneut angefeuert. Doch inwiefern würde die JRPG-Bezeichnung bei Final Fantasy XVI als limitierendes Konstrukt fungieren? Kann die Final-Fantasy-Reihe durch ihr Vorgehen die starren Genregrenzen weiter auflösen? Zur Beantwortung der Fragen und um ein besseres Verständnis für das JRPG-Paradox zu erhalten, wird in den folgenden Abschnitten das RPG-Genre untersucht. Sowie die Verwendung der JRPG-Bezeichnung in Bereichen der Genretheorie, des Marketings und der Praxis untersucht. Auch um das Spannungsfeld zwischen kultureller Eigenheit und globalem Vermarktungsdruck wissenschaftlich greifbar zu machen, nutzt diese Arbeit das MDA-Framework. Da das Paradoxon des JRPGs nicht nur allein auf der Ebene der Mechaniken existiert. Wobei das MDA-Framework nach Hunicke et al. (2000) im Fall von Final Fantasy XVI ermöglicht, eine rein subjektive Genre-Zuschreibung als komplexes Artefakt zu analysieren. Bei dem das technische

Design und kulturelle Branding oft in gegensätzliche Richtungen gehen. Als Datengrundlage für diese MDA-Analyse dient die dokumentierte Spieldurchführung des YouTube-Kanals AnGeLuS Gaming (2024), da diese den vollständigen Zugriff auf alle spielmechanischen und narrativen Sequenzen von Final Fantasy XVI ermöglicht.

Für Rechtschreibung, Satzbau und Stilkorrektur wurden KI-Tools Language, QuillBot und Gemini eingesetzt. Die inhaltliche Konzeption, Argumentation, Analyse und Interpretation sind eigenständige Leistungen der Autorin. Keine KI-Generierung von Forschungsinhalten.

2. Theoretischer Rahmen

2.1 Grundlagen der Game Studies

Obwohl Spieler eine gewisse Vorstellung davon haben, was Role-Playing-Games (RPGs) sind, sei es auch nur, dass die Spieler sich in die Rolle eines Charakters, der Teil einer Geschichte ist, hineinversetzen. Doch ist vielen nicht bewusst, was für ein Spannungsfeld das RPG-Genre eigentlich ist. Zumal das Genre sich stark auf die Geschichte fokussiert, was in den Bereich der Narratologie fällt. Dagegen weisen die Spiele aber auch Mechaniken wie rundenbasierte Kämpfe auf, die Ablauf, Regeln und die Interaktion bestimmen, was sie in den Bereich Ludologie einordnet. In den späten 1990ern artete eine Debatte mit einigen der heute berühmtesten Spieleforscher wie Jesper Juul und Janet Murray rund um die Frage, ob Videospiele mehr als eine Geschichte sind und somit nicht allein mit literaturwissenschaftlichen Kategorien zu analysieren seien, in einen Streit aus (Neitzel & Nohr, 2010). Und wird heutzutage noch als Gründungsmythos der Game Studies angesehen. Damals vertraten die Narratologen die Meinung, dass die Computerspiele als eine neue Form von Erzählmedien auch dem Entsprechen analysiert werden müssten. Während die Ludologen dagegenhielten, dass die Narration in Videospielen oft nur als Beiwerk angesehen werden kann und in vielen Fällen unnötig sei. Zum Beispiel funktioniert das Puzzlespiel Tetris (Alexei Paschitnow, 1984) auch ohne ein einziges narratives Element. Weshalb Computerspiele einfach Spiele sind und sich grundsätzlich von den Erzählungen unterscheiden. Womit sie nicht nach narrativen Kriterien analysiert werden können (Neitzel & Nohr, 2010). Diese Debatte schuf eine Trennung zwischen den Spielregeln und der

Geschichte in Videospielen, als wären diese zwei Bereiche völlig verschiedene Welten, deren Auswirkungen wir selbst heutzutage noch wahrnehmen können. Noch immer wird diese Unterscheidung heutzutage als ein methodisches Problem angeführt.

Zwar stammt der Mythos aus einer Zeit, als Literatur- und Kulturwissenschaftler sich noch allein mit Game Studies auseinandersetzten. Doch nun vereint diese Disziplin nicht nur bereits andere Forscher, sondern auch Ideen aus Geschichte, Soziologie, Psychologie, Pädagogik, Medienwissenschaften und Philosophie. Wobei das Ziel verfolgt wird, die interdisziplinäre Erforschung von digitalen wie auch analogen Spielen in all ihren Aspekten einschließlich Struktur, Wirkung und kultureller Bedeutung voranzutreiben. Zwar konnten Vertreter beider Seiten schon sehr früh darüber einig werden, wie wichtig das Zusammenwirken von Narratologie und Ludologie für die Game Studies ist. Aber auch, dass die zwei Bereiche nicht auf die gleiche Art und Weise analysiert werden können (Neitzel & Nohr, 2010). Im Endeffekt bilden in der Game-Analysis die Ludologie und Narratologie zwar zentrale Bereiche, aber teils gegensätzliche Analyserichtungen. Während Ludologen Spiele als ein regelbasiertes System betrachten, untersuchen Narratologen sie eher als erzählende Medien, selbst wenn es die Interaktion der Spieler benötigt.

Traditionell fokussiert sich die Genretheorie in Videospielen primär auf die Gameplay-Mechaniken, wobei sie oft vernachlässigt, wie Geschichten in den Spielen präsentiert werden. Wohingegen die Erzählweisen zwar auch in anderen Medien von zentraler Bedeutung sind, definieren sich Videospielgenres überwiegend über die Spielweise und weniger über die narrativen und visuellen Elemente. Was zur Folge hat, dass die Inszenierung der Geschichte als ein Unterscheidungsmerkmal in den Hintergrund gedrängt wird. Trotzdem gibt es auch Ausnahmen in der Genretheorie, wo die Erzählweisen Teil der Genredefinition sind, wie z. B. im Genre Walking-Simulator. Die rein narrativen Videospiele sind die, die auf sämtliches Gameplay verzichten, das über die Bewegung und die Interaktion mit der Umgebung hinausgeht. In solchen Spielen wird primär auf Kampfhandlungen, Action und komplexe Rätsel verzichtet, um den Spielern zu ermöglichen, die Geschichte durch Erkundung und Entdeckung von verschiedenen Details zu erleben (Huberts, 2016). In dem Videospiel „The Stanley Parable Ultra Deluxe“ (Crows Crows Crows & Galactic Café, 2013), (Crows Crows Crows, o. D.) spielen die Spieler in First-Person den etwas einfältigen Stanley, dessen Kollegen auf eine mysteriöse Art und Weise verschwunden sind. Und der sich ohne eine Erinnerung daran, was mit ihm geschehen ist, auf die Suche nach Antworten begibt (Crows Crows Crows, o. D.).

Obwohl diese Herangehensweise bei Subgenres und Nischenspielen kein Problem darstellt, entwickelt sich gerade deshalb bei Hauptgenres wie RPG, das sich durch detailreiche und komplexe Geschichten auszeichnet, ein Problem. Da bei Ausarbeitung der Definition gerade die Narration nicht als primäres Unterscheidungsmerkmal herangezogen wird. Jedoch wird immer mehr anerkannt, dass die Spiele eine Kunstform sind, die ihre eigene Form der Geschichtserzählung hat. Wie unter anderem das Environmental Storytelling, bei dem die Spielwelt durch das Platzieren von Elementen selbst eine Geschichte erzählt. Dennoch werden in der modernen Game-Analyse die Narratologie und Ludologie erst wieder miteinander verknüpft, um die ludonarrative Dissonanz zu untersuchen. Dieser Effekt tritt bei Spielen auf, wenn die Geschichte und Handlung nicht miteinander harmonieren. Wenn z. B. in der Geschichte der zu spielender Charakter als friedliebend dargestellt wird, die Handlung im Spiel aber erfordert, dass er Hunderte von Gegnern besiegt. Was die Spieler auch als Unstimmigkeiten zwischen Charakterverhalten in Zwischensequenzen und der tatsächlichen Spielweise wahrnehmen. Und sich damit als ein Störfaktor für die Immersion entwickelt (ComputerSpielSchule Stuttgart, 2024).

Noch vor einiger Zeit wurden Videospiele als ein Nischenhobby betrachtet, das sich jedoch über die Jahre zu einem festen Bestandteil der Populärkultur entwickelte. Ihre einzigartige Mischung aus Medien, von Literatur und Musik bis hin zur Softwaretechnik, macht sie zu einem geeigneten kulturellen Leitmedium. Was in der Lage ist, sowohl Erinnerungskulturen, Werte und Normen zu prägen als auch Empathie und Kompetenzen zu fördern. Jeder achte Spieler setzt das, was er in einem Videospiel gelernt hat, auch im realen Leben um. Was darauf zurückzuführen ist, dass durch die Verschmelzung der Medien eine neue Form des Geschichtenerzählens und der Nutzerinteraktion entsteht. Mit denen sich verschiedene Arten von Inhalten vermitteln lassen. Sie helfen daneben auch, komplexe Systeme viel leichter zu verstehen, fördern soziale Kompetenzen wie z. B. Verantwortungsbewusstsein und regen die Spieler zum Handeln an (DW Deutsch, 2025). Aber auch da es unmöglich ist, ein neutrales Spiel zu produzieren. Vor allem, da Videospiele Unterhaltungsprodukte sind, die von Entwicklern für Kunden nach bestimmten Voraussetzungen produziert werden. Daneben sind aber auch die Entwickler nur Menschen, deren Leben durch ein Zusammenspiel von genetischen Anlagen, sozialer Umwelt, Kultur, Erfahrungen und persönlichen Erlebnissen geprägt wird. So werden Spieler je nach Entwickler bestimmte Stile oder Eigenheiten im Spielen auffallen (Heller, 2017). Videospiele wie RPGs ermöglichen es ihren Spielern, in unterschiedliche Rollen einzutauchen und dabei komplexe Entscheidungen zu treffen, die weitreichende Folgen innerhalb der Spielwelt nach sich ziehen können. Eine der Varianten davon ist die Grauzone der Ethik, die in Videospiele

entsteht, wenn Spieler dazu gezwungen werden, komplexe und moralische Entscheidungen zu treffen. Und dabei an die Grenzen ihres „Schwarz-Weiß“-Denkens kommen. Sei es, einem fremden Charakter in Not zu helfen oder zu bestimmen, wer es verdient, etwas zu essen zu bekommen. Solche Situationen haben an sich keine richtige oder falsche Antwort. Doch bewirken sie, dass die Spieler sich mit ihren Entscheidungen reflektieren. Mit jeder Entscheidung, die die Spieler treffen, verändert sich aber auch die Geschichte. Womit sich nicht nur Beziehungen, sondern auch die Umwelt verändern (Kulturfeder, 2025). In dem Spiel „Life is Strange“ (Square Enix, 2015), das sich um die Fotografie-Studentin Max Caulfield dreht, die in ihrer Heimatstadt Arcadia Bay die Fähigkeit erhält, die Zeit zurückzudrehen. Nachdem sie den Mord an ihrer besten Freundin Chloe Price miterlebt hat. Zwar ist es möglich, nun bestimmte Ereignisse zu korrigieren, doch jede Entscheidung zieht auch ihre Konsequenzen nach sich und entscheidet darüber, ob die Spieler es am Ende schaffen, die Stadt vor einem mysteriösen Tornado zu retten, oder den Mord an der besten Freundin verhindern können.

RPGs stechen daneben auch mit ihrer detailreichen Spielwelt heraus, die den Spielern verschiedene Eindrücke liefert. Sei es durch verschiedene Kulturen der Bevölkerung oder Bauwerke in der Landschaft, die die Spieler besuchen können. Was nicht nur das interkulturelle Verständnis fördert, sondern den Spielern auch ermöglicht, durch ihre Rollendarstellung Herausforderungen und Rückschläge zu bewältigen. Und den Spielern ermöglicht, einen Perspektivenwechsel zu erhalten (DW Deutsch, 2025). In diesem Zusammenhang können Spieler viel in Assassin's Creed Origins (Ubisoft Montreal, 2017), (GameStar, 2017) sehen. Neben detailgetreuer Rekonstruktion des alten Ägyptens zur Ptolemäerzeit bietet das Spiel seinen Spielern auch viele kulturelle Stätten. So können die Spieler nicht nur die Pyramiden von Gizeh, die Sphinx, die Bibliothek von Alexandria oder das berühmte Forschungszentrum Museion in der Spielwelt finden und erkunden (GameStar, 2017). Solche virtuellen Welten erzeugen ein eigenes Kulturgefühl und steigern die Immersion, wodurch die Spieler mehr in ihrer Rolle aufgehen und sich mehr auf die Spielwelt einlassen können (GameStar, 2017). Gleichzeitig greifen Videospiele Themen wie z. B. politische Spannungen in einem Land, Identität und Gerechtigkeit oder den Klimawandel auf. All das spiegelt sich auch in den Charakteren, gesellschaftlichen Strukturen und der Umwelt wider. Womit die Entwickler dem Spieler eine authentische Erfahrung vermitteln wollen (DW Deutsch, 2025). In Online- oder Multiplayer-RPGs spielen Spieler oft gemeinsam oder gegeneinander, indem sie Gilden oder lose Gruppen bilden. Wodurch soziale Kompetenzen wie Zusammenarbeit und Fairness über geografische Grenzen hinweg gestärkt werden. Oft entstehen so auch leicht neue Bekanntschaften, die auf gemeinsamen Erfolgen oder wiederkehrenden

Erlebnissen beruhen. Außerhalb der virtuellen Welten vernetzen sich Millionen von Menschen weltweit über verschiedene Plattformen und Foren. Dort pflegen sie nicht nur Freundschaften, sondern bauen auch Gemeinschaften auf, in denen sie ihre Erlebnisse in den Spielen teilen. Diese Plattformen tragen die Kultur über das eigentliche Spiel hinaus. In eigenen Fällen entsteht sogar dabei gemeinsam geteiltes Vokabular oder Insiderhumor, den nur die Mitglieder verstehen können (Kulturfeder, 2025).

2.2 Genretheorie in digitalen Spielen

Gesellschafts-, Rollen-, Sport-, Strategie-Spiele und Simulationen sind nur ein paar der Genres, in die Videospiele eingeteilt werden. Mit der Zeit entwickelt sich manches Genre aufgrund von technologischer Innovation, wechselnden Spielerbedürfnissen, wirtschaftlichen Zwängen und kreativen Neumischungen wie z. B. hybriden Formen weiter. Manche Genres entwickeln sich weiter oder verbinden sich mit anderen zu neuen Genres. Dabei ist die Klassifizierung von künstlerischen Werken aufgrund von gemeinsamen Merkmalen wie Handlung, Stimmung, Stil oder Setting in vielen Bereichen für uns zur Alltäglichkeit geworden. Und dass, obwohl viele der Genrebegriffe, die heutzutage benutzt werden, keine einheitliche Definition haben. Und eher mit der Zeit zu den informellen Kategorien herangewachsen sind, die alle einsetzen, ohne großartig darüber nachzudenken. Dabei wird oft gern vergessen, dass gerade diese Genrebegriffe kein starres Konstrukt sind, sondern ein dynamisches Konzept, das sich durch den kulturellen Wandel, Vermischung und neue kreative Ansätze ständig weiterentwickelt. Was dazu führt, dass es Genres gibt, die zu einer bestimmten Zeit in einer Kultur existieren, dagegen aber in anderen nicht bekannt sind. Wie zum Beispiel das Genre "Visual Novel". Welches ursprünglich aus Japan kommt und sich dort seit den 1990er Jahren großer Beliebtheit erfreut. Dabei handelt es sich um geschichtsbasierende Spiele. Die mithilfe von Illustrationen im Manga- und Anime-Stil, Texten, Musik und interaktiven Elementen den Spielern eine Geschichte erzählen. Zwar können Spieler die Handlung im Spiel nicht durch ihre Entscheidungen verändern, jedoch gibt es je nach Grad der Interaktivität unterschiedliche Dialogoptionen und damit verzweigte Dialogstränge. Die auf unterschiedlichen Wegen die Spieler zum Ende der Geschichte führen. Anders als im Osten war dieses Genre im Westen nicht bekannt und kam erst Ende 2005 durch die Konsolenspiele aus Japan in die Verkaufsregale im Westen (Kretzschmar, 2023, Kap. 1).

Daneben erfüllen Genres Funktionen wie Verständigung, Klassifizierung und Analyse. Um die Verständigung zwischen Entwicklern, Händlern und Kunden zu erleichtern, fungieren Genres als standardisierte Formate. Die Standardisierung hilft den Entwicklern dabei, ihr Spiel besser verkaufen und vermarkten zu können. Zumal damit in der Werbung gezielt die Zielgruppe angesprochen wird. Da in der Auswahl eines Genres sich auch ein Ausdruck der Identität und psychischen Bedürfnisse des Spielers widerspiegelt. Am Ende assoziieren die Spieler mit dem Genre eine bestimmte Art von Gameplay und Erlebnis. Was in einer Erwartungshaltung an das Genre mündet, noch bevor sie ein Spiel, das damit in Einklang gebracht wird, gespielt haben (Prof. Dr. Koubek, 2018). Am Anfang jedes Entwicklungsprozesses definieren die Entwickler ein Genre für ihr Spiel, um damit die Rahmenbedingungen festzusetzen und ein gemeinsames Verständnis für das Spiel zu schaffen. Der Vorteil dabei ist, dass so effizienter auf ein Ziel hingearbeitet wird. Und die Erwartungshaltungen der Spieler an das Genre werden als Leitfaden für Designentscheidungen wie Kernmechaniken und die 3 Cs, technische Umsetzung und Marketing eingesetzt. Im Gegensatz zu klassischen Medien wie Filmen und Literatur, die auf einer rein inhaltlichen Erzählstruktur basieren, stützen sich Videospiele auf ihre Interaktivität. Während Filme deshalb über Ikonografie und Handlung definiert werden. Was ein Teilgebiet der Kunstgeschichte ist und sich mit der Identifizierung, Beschreibung und Interpretation des Inhalts von Bildern befasst. Bei Videospielen wird die Genrezugehörigkeit über Kernmechaniken und Spielerfahrung bestimmt, was oft einfach eine Momentaufnahme ist (Schniz, 2021, Kap. 1). Auf der einen Seite stehen die drei Cs (oder 3Cs) für Character (Charakter), Controls (Steuerung) und Camera (Kamera). Diese Elemente gelten in der Videospielementwicklung als Fundament, da sie maßgeblich dafür verantwortlich sind, wie sich das Spiel für die Spieler anfühlt und wie intuitiv die Steuerung ist. Zum Beispiel wird ein Ego-Shooter durch die Ego-Perspektive (durch die Augen der Spielfigur) der Kamera, eine präzise Steuerung und die Kernmechaniken Laden und Schießen definiert. Auf der anderen Seite stehen Kernmechaniken für grundlegende Elemente der Interaktion, aus denen sich der primäre Spielablauf (Game Loop) zusammensetzt. Sie beschreiben, was die Spieler tun können, wie sie es tun können und was die Konsequenzen sind (Pérez, 2025). In RPGs sind diese Elemente auch von großer Bedeutung, da nur ein flüssig laufendes und immersives Spielerlebnis den Spielern ermöglicht, in eine Geschichte und die Spielwelt einzutauchen. Da die Elemente ineinandergreifen, führt eine Veränderung nur an einem Element allein dazu, dass den Spielern Unstimmigkeiten auffallen und sie aus der Immersion gerissen werden.

Am Ende ermöglicht die Kategorisierung der Spiele durch die Genres den Betreibern von Plattformen, eine reduzierte und strukturierte Übersicht an ähnlichen Spielen für die Spieler bei ihren Suchanfragen zu erstellen. Was nicht nur als Orientierungshilfe dienen kann, sondern auch erleichtert, Spiele miteinander zu vergleichen. (Prof. Dr. Koubek, 2018). Genres werden durch eine Menge von ästhetischen Merkmalen definiert. Diese Menge wiederum wird aus den technischen Möglichkeiten, dem kulturellen Umfeld und der inneren Logik eines Werkes bestimmt (Prof. Dr. Koubek, 2018). Der Versuch, Spiele in Genres primär durch Kernmechaniken, die Art der Herausforderung und das Spielerlebnis einzuordnen und weniger durch die Grafik oder Geschichte, stellt viele in der modernen Zeit eher vor große Probleme. Einerseits gibt es Mechaniken wie z. B. das Sammeln von Erfahrungspunkten, die früher zwar dem RPG-Genre zugeschrieben werden konnten, nun aber auch Anwendung in den anderen Genres finden. Andererseits sind hybride Genres und Verschmelzungen von Spielmechaniken zu einem Trend in der Spielentwicklung geworden. Diese beiden Begriffe werden oft synonym verwendet, verfolgen jedoch leicht unterschiedliche Ansätze, wie verschiedene Spielmechaniken kombiniert werden. Bei hybriden Genres werden in einem Spiel zwei oder drei verschiedene Hauptgenres miteinander kombiniert. Wobei die Mechanismen oft getrennt oder nebeneinander existieren.

Ein gutes Beispiel für hybride Genres ist das Spiel *Puzzle & Dragons* (GungHo Online Entertainment, 2012). Dieses Spiel nutzt die Puzzle-Mechaniken als Kern des Kampfsystems, während RPG-Elemente wie Charakterentwicklung für die Progression sorgen (Schniz, 2021, Kap. 3). Bei Verschmelzungen von verschiedenen Genres entsteht oft etwas vollkommen Neues. Die Mechaniken sind so stark miteinander verwoben, dass es auszumachen ist, wo ein Genre endet und das andere beginnt. Das ist gut an dem Spiel *Archer0* (Habby in Zusammenarbeit mit Gorilla Game Studio, 2019) zu erkennen. Dieses Spiel verbindet die Shooter-Elemente mit dem des Roguelike-Fortschrittes, wobei das Bewegen und Schießen eine Einheit darstellen (Schniz, 2021, Kap. 3 und 5). Selbst Wittgenstein ersetzt bei seiner Suche nach einer festen Wesensdefinition durch das Prinzip der Familienähnlichkeit. Und argumentiert dabei, dass viele Begriffe wie z. B. Spiele keine gemeinsame Schnittmenge besitzen, die in absolut jedem Fall vorkommt. Vielmehr sind die Anwendungen eines Wortes wie die Mitglieder einer Familie miteinander verwandt. Es gibt Ähnlichkeiten im Körperbau, in der Mimik oder sogar im Temperament, die sich mal kreuzen und mal verschwinden. Aber in ihrer Gesamtheit den Zusammenhalt des Begriffs garantieren. Erscheint es damit unmöglich, dass die Vielfalt der Videospiele nur unter ein paar Genrebezeichnungen verteilt werden kann (Berg, 2021)?

Da die Genretheorie so ein breites Feld abdeckt, gibt es verschiedene Analysen, die entweder von Marktforschungsinstituten, Spieleentwicklern oder akademischer Forschung wie Game Studies durchgeführt werden. Am bekanntesten sind die Spielertyp-Analysen und das MDA-Framework (Mechaniken, Dynamik, Ästhetik). Das als Werkzeug eingesetzt wird, um ein Verständnis dafür zu erhalten, wie die Mechaniken eines Spiels, die als Grundregeln angesehen werden, zu einem bestimmten Spielerlebnis bei den Spielern führen. Was in den Bereich der Ästhetik fällt. Demnach werden Spiele in Regeln (Mechaniken), Verhalten, das entsteht, wenn Spieler mit den Mechaniken interagieren (Dynamik), und das Spielgefühl (Ästhetik) unterteilt. Die Ästhetik steht in diesem Fall nicht nur für die Grafiken, sondern umfasst die gesamte sinnliche Erfahrung der Spieler, von visuellen bis hin zu haptischen. Was sich auch in der Narration, Herausforderungen und Gemeinschaft in den Spielen widerspiegelt. Erst das Zusammenspiel von allem entscheidet darüber, ob bei den Spielern ein immersives Spielgefühl entsteht oder nicht (Hunicke et al., 2000). Was das MDA-Framework essenziell für die Spielertypenanalysen macht, ist, dass es nicht versucht, Spielertypen nur in eine Kategorie zu stecken, sondern dabei hilft zu analysieren, wie Erlebnisse für diese Typen gezielt gestaltet werden können. Während Spielertyp-Modelle wie z. B. von Bartle oder Yee allein nur beschreiben, welchem Typ der Spieler entspricht. Erklärt das MDA-Modell, warum diese Spielertypen von bestimmten Mechaniken wie Schießen, Sammeln, Tauschen angezogen werden. Womit eine Verbindung zwischen Regeln und Erlebnissen geschlagen wird (Hunicke et al., 2000). Anders als die Entwickler sehen und erleben die Spieler ein Spiel von einer anderen Perspektive aus. Für sie kommt damit zuerst das Spielerlebnis, dann erst eine tiefere Interaktion mit der Spielwelt und den Mechaniken. Und am Ende ein Verständnis für die Grundregeln, die die Spieler nun bei Herausforderungen gemeistert haben und die sie dadurch verinnerlicht haben.

Das MDA-Modell ermöglicht in diesem Fall, von der ästhetischen Erfahrung wie z. B. Erkundung der Spielwelt oder Wettbewerb mit anderen Spielern durch Minispiele auf die notwendigen Mechaniken zurückzuschließen, die dafür notwendig sind. Wettbewerbe in Spielen erfordern z. B. kurze Feedback-Schleifen, entweder mit Schadenszahlen oder mit einer visuellen Trefferanzeige. Aber auch Bestrafungsmechaniken wie z. B. rote oder gelbe Karten, die Zeitstrafen nach sich ziehen, wenn Spieler sich in Sportspielen unsportlich verhalten. Im Endeffekt ist es eine Analyse aus der Spielerperspektive (Hunicke et al., 2000). Im Game-Design ist die Perspektive des Nutzers das entscheidende Kriterium für die Strukturierung. Da sich Spielinteressen individuell stark unterscheiden, rücken spezifische Spielertypen in den Fokus. Maßgeblich für das Design ist dabei die Frage, welche emotionalen Erlebnisse und Motivationsfaktoren

den Spieler antreiben. Weshalb es auch wichtig ist, mithilfe von MDA zu verstehen, wie bestimmte Spielelemente anzupassen sind, damit sie die gewünschte emotionale Reaktion bei der gewünschten Zielgruppe hervorrufen.

Mit der Zeit ist es immer schwieriger auszumachen, ob die Klassifizierungen nur noch als Etikett Bestand haben, das erforderlich ist, um zielorientierter Kunden ansprechen zu können. Zumal auch immer mehr Marketing-Experten übergangen, neue Genres und Subgenres aufzustellen und zu vermarkten, um so ihren Spielen eine bessere Positionierung auf dem Markt zu ermöglichen (Schniz, 2021, Kap. 3 und 4). Noch vor dem Jahr 2020 gab es Cozy-Spiele (Wohlfühlspiele) noch nicht. Sie werden ständig mit Entspannung, geringem Stress und einer warmen Atmosphäre beworben. Jedoch werden dabei Spiele wie Stardew Valley (ConcernedApe, 2016), Animal Crossing (Nintendo EAD/EPD, 2001) oder Unpacking (Witch Beam, 2021) in eine Schublade geworfen, die wenig gemeinsam haben. Basieren Spiele auf Literaturwerken oder Filmen, kann auch ein Konflikt zwischen Spielgenres und Fiktionsgenre entstehen. Der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Genres liegt dabei in der Perspektive. Während Spielgenres sich auf Interaktion, Regeln und Kernmechaniken fokussieren. Sind für Fiktionsgenre wiederum das Setting, die Stimmung und die Geschichte am wichtigsten. Zum Beispiel fällt das Spiel The Witcher 3 (CD Projekt RED, 2015), (Gregory B. Sadler - That Philosophy Guy., 2023) aufgrund seines Gameplays unter das Subgenre Action-RPGs. Doch da das Spiel auf den Büchern von Andrzej Sapkowski basiert, in denen die Geschichten starke Sci-Fi-Elemente wie Zeitreisen und Multiversum aufweisen, wäre es eine Mischung aus Fantasie und Science-Fiction bei den Fiktionsgenres (Prof. Dr. Koubek, 2018).

Die Analysefunktion des Genres ermöglicht es, die Struktur und das Erlebnis von Spielen tiefergehender zu untersuchen und zu verstehen. Die erste Variante wäre die Untersuchung von Kernmechaniken. Diese Analyse wird eingesetzt, um ein Verständnis dafür zu bekommen, was Spiele, die in eine Kategorie fallen, wirklich ausmacht. Zum Beispiel sind 3D-Plattformer wie Super Mario 64 (Nintendo (EAD), Japan 1996 und Europa 1997) ein Videospielgenre, bei dem die Spieler sich durchs Laufen, Springen und Klettern in einem dreidimensionalen Level fortbewegen. Meistens verfügen die Charaktere über spezielle Fähigkeiten oder können Power-Ups im Level aufsammeln, um für kurze Zeit spezielle Fähigkeiten zu erlangen (Prof. Dr. Koubek, 2018). Das lässt den Schluss zu, dass ohne gute Kameraeinstellungen, die es den Spielern ermöglichen, sowohl den Charakter als auch die Umgebung einsehen zu können, und eine gute Variation an Sprungmechaniken und Bewegungsabläufen diese Spiele auf dem Markt keinen Erfolg gehabt hätten. Die zweite Variante ist der Versuch, die Spielgenres historisch

einzuordnen. Da es sich bei der Spielindustrie um eine globalisierte Branche handelt. Die sich durch weltweite Reichweite, internationale Zusammenarbeit bei der Entwicklung, grenzüberschreitende Vertriebswege und ein globales Netzwerk auszeichnet. In dem ständig über tausende von Werken veröffentlicht werden. Ist es umso wichtiger, die rasante technologische und inhaltliche Entwicklung des Mediums zu strukturieren. Dies schafft nicht nur ein Verständnis der Evolution von Spielmechaniken, sondern lässt auch den Wandel des Mediums von einer Nische zur Massenunterhaltung nachvollziehen. Diese Analyse sieht Spiele nicht nur als ein Unterhaltungsmedium, sondern als komplexe Strukturen, die technologischen, kulturellen und sozialen Hintergründe widerspiegeln. Was eine große Hilfe beim Definieren der Erwartungshaltungen der Spieler ist (Dr. McCall, 2019).

Die letzte Variante wären die Konkurrenzanalysen wie z. B. die SWOT-Analyse. Die dazu eingesetzt wird, mit der Feldermatrix Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken eines Unternehmens, Produkts oder Projekts zu identifizieren. Einerseits ist es dadurch möglich, schnelle und strategische Entscheidungen zu treffen, da blinde Flecken, die vorher nicht bemerkt wurden, aufgedeckt werden. Andererseits ist es eine enorme Hilfe bei der Auffindung von Maßnahmen zur Verbesserung der Wettbewerbsposition. In diesem Zusammenhang sind Genres für die Analyse von großer Bedeutung, da sie vor allem in der Medien-, Unterhaltungs- und Kreativwirtschaft helfen, das Produktportfolio präzise zu bewerten und Marktchancen zu identifizieren. Durch Einteilung der Spiele in Genres ist es möglich, einen inhaltlichen Rahmen, eine Zielgruppe und die Wettbewerbslandschaft zu definieren, was direkte Auswirkungen auf jeden einzelnen der vier Quadranten der Analyse hat. Insgesamt sind die Ergebnisse solcher Analysen sehr hilfreich zur Verbesserung des eigenen Spieldesigns, da viel an den Erfolgen und Niederlagen der Konkurrenz abgeleitet werden kann. Beim Vergleichen der Konkurrenzprodukte mit dem eigenen Produkt lassen sich auch die Unique Selling Points, auch bekannt als das Alleinstellungsmerkmal, ausmachen. Womit sich auf dem Markt mehr Erfolgchancen aufweisen, da das Spiel besser positioniert werden kann und die Risiken minimiert werden (Bundesministerium des Innern, o. D.). Bei Betrachtung aller Punkte lässt sich feststellen, dass die Genres trotz der Veränderungen durch die Trends wie Verschmelzung und Hybridisierung für die modernen Videospiele unerlässlich sind. Zu einem, da sie in vielen Bereichen zu einem nicht ersetzbaren Orientierungssystem für Spieler, Entwickler und Marketing geworden sind. Andererseits erleichtern sie das Erwartungsmanagement, die Zielgruppenanalyse und den Aufbau spielerischer Abläufe.

2.3 Identifikation und Immersion in Videospielen

Obwohl japanische und westliche Rollenspiele sich im Kern gleichen, mit in die Rolle eines Charakters zu schlüpfen und dabei eine Welt voller Gefahren und Herausforderungen zu erkunden. Verfolgen Sie dennoch verschiedene Ansätze bei der Gestaltung. Wie an dem Konzept des stillen Protagonisten zu erkennen ist. Primär dient das Konzept zur Steigerung der Immersion, indem es den Spielern ermöglicht, ihre eigenen Gedanken, ihre Persönlichkeit und Reaktionen auf den Charakter, der eine leere Hülle ist, zu projizieren, anstatt eine feste Persönlichkeit zu steuern. Während früher das Konzept in Spielen aufgrund technischer Limitierungen angewandt wurde, ist es heute noch eine bewusste Designentscheidung, um die Perspektive des Spielers in den Mittelpunkt zu stellen (Lee-Ash, 2024). Wie der Name schon preisgibt, spricht der gespielte Charakter nicht im Spiel. Jedoch gibt es dabei 3 unterschiedliche Versionen. Die erste Version ist ein kompletter stiller Charakter. Sie sind daran zu erkennen, dass sie über den gesamten Spielverlauf weder ein einziges Wort sprechen noch Geräusche wie Kampfschreie von sich geben. Und haben überwiegend auch ein eher ausdrucksloses Gesicht. Die Figur ist damit wie ein unbeschriebenes Blatt und kann vollkommen von den Spielern eingenommen werden. Wie der Charakter Gordon Freeman in Half-Life (Valve, 1998), (hookshot chargebee revive, 2024). In der zweiten Version ist der Charakter immer noch still, gibt aber während der Aktionen Geräusche von sich, sei es z. B. Kampfschreie beim Springen oder vereinzelte Ausrufe wie „Wahoo“. Die Stimme des Charakters ist damit präsent, jedoch sprachlich nicht artikuliert. So wie Link in der gesamten The Legend of Zelda Reihe von Nintendo. Oder Mario in Super Mario 64 (Nintendo, 1996), (hookshot chargebee revive, 2024). Die letzte Version ist ein stummer Charakter mit Dialogoptionen, die als Text angezeigt werden. Sei es in einer Sprechblase, in Dialogauswahlmenüs oder in Notizen. Zwar hören die Spieler den Charakter immer noch nicht sprechen, jedoch interagiert er durch den Text mit der Spielwelt. So wie der Charakter Joker in Persona 5 (Atlus, 2016 in Japan und 2017 im Westen) oder Cloud im Original Final Fantasy (Square (heute Square Enix), 1987). In den ersten beiden Versionen regieren die anderen Charaktere, als hätte der Protagonist mit ihnen gesprochen, und antworten dementsprechend (hookshot chargebee revive, 2024).

Doch hat jedes Konzept seine Vor- und Nachteile, die gegeneinander abgewogen werden müssen, um zu entscheiden, ob es das richtige für das Spiel ist. Auf der einen Seite ist es ein positiver Faktor für die Immersion und Selbstidentifikation der Spieler. Da der Protagonist nur eine leere Hülle ist, in der die Spieler selbst aufgehen können. Was sie selbst zu dem Charakter werden lässt und es ihnen ermöglicht, sich besser auf die Spielwelt einzulassen. Auf der anderen

Seite sollten die Spieler keine emotionalen Bindungen erwarten. Eine leere Hülle kann weder seine Meinung äußern noch Ängste oder Gefühle haben. Vielen Spielern fällt es deshalb auch schwer, eine emotionale Bindung zum Charakter aufzubauen. (Askew, 2024). (Latour, 2019). Dementsprechend entstehen auch keine Situationen, in denen der Protagonist etwas sagt, das nicht mit der Spielweise der Spieler übereinstimmt. Jedoch gibt es Momente in den Zwischensequenzen, in denen andere Charaktere emotionale Gespräche führen, aber ein stiller Protagonist kann nur stumm und ausdruckslos dastehen, was ihn eher passiv als aktiv wirken lässt. (Askew, 2024), (Latour, 2019). Dieses Konzept ist eher für Spiele geeignet, wo der Fokus auf der Erkundung der Spielwelt und den NPCs liegt, und nicht für emotionale Geschichten. Da der stille Protagonist in den ersten zwei von drei Versionen keinen Dialog aufweist, zwingt es die anderen Charaktere und die Spielwelt, die Geschichte zu erzählen. Die verstärkte Interaktion der NPCs jedoch lässt die Spielwelt um den Protagonisten lebendiger (Askew, 2024), (Latour, 2019). Da es keinen Dialog zwischen den Charakteren und dem stillen Protagonisten gibt. Es ist praktisch so, als interagiere der Protagonist nicht mit der Spielwelt, was die Darstellung von komplexen und emotionalen Charakterentwicklungen unmöglich macht. Womit die Charakterisierung durch die Handlungen der Spieler erfolgt. In den Momenten, in denen der Protagonist schweigt, führt der Spieler die emotionale Reaktion aus. Wodurch der spielerische Aspekt des Spiels nicht nur mehr betont wird, sondern auch dem Spieler ermöglicht, eine emotionale Bindung zu der Handlung selbst auszubauen. Was die Gefahr mit sich bringt, dass, wenn die Handlung allein keinen starken Eindruck vermitteln kann, ein stiller Protagonist wie eine Marionette wirkt, die nur Befehle ausführt. Die Immersion für die Spieler wird abgeschwächt (Askew, 2024; Latour, 2019).

Obwohl im Jahr 2010 Rollenspiele einen Wendepunkt durchlebten, wo das Genre den Sprung von Nischenprodukten zum Mainstream-Blockbuster vollzog und die Produktion neuer moderner Titel förderte. Kam es nicht bei allen Spielern gut an, als die Entwickler anfangen, bestimmte stille Protagonisten mit Stimmen von Synchronsprechern zu vertonen (Kartsios, 2021). So wie in *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), wo die Entwickler sich dafür entschieden, erstmals einen vertonten Protagonisten einzuführen. Obwohl in vielen Fällen Synchronsprecher den Persönlichkeiten der Charaktere mit ihren Stimmen den letzten Schliff verpassen können, waren die Fans von *Fallout* eher geteilter Meinung. Viele bemängelten, dass die Dialoge sich wiederholten und unnatürlich anfühlten, bis hin dazu, dass die Leistung des Synchronsprechers negativ bewertet wurde. Im Endeffekt fiel die Entscheidung für *Starfield* (Bethesda Game Studios, 2023), wieder auf einen stillen Protagonisten umzusteigen (Zippl & Schmidt 2024). Womit

stille Protagonisten selbst in modernen Spielen noch zeitlos sein können, da sie nicht durch schlechte Synchronsprecher oder veraltete Dialoge negativ auffallen. Doch das Gefühl, eher ein Beobachter im Spiel zu sein, statt die Rolle eines Charakters zu spielen, wird für viele Spieler bestehen, beileibe, da stille Protagonisten wie eine leere Hülle designt wurden. Selbst Yuji Hori, ein berühmter Videospieldesigner, Schriftsteller und Regisseur aus Japan, der vor allem als Schöpfer der Dragon Quest-Reihe bekannt ist. Merkte an, dass in der heutigen Spielbranche, in der immer mehr auf moderne und realistische Grafiken gesetzt wird, stumme Protagonisten auf die Spieler unempfindlich und töricht wirken (Hagues, 2024).

Manchmal dient die Entscheidung für die Einsetzung eines stillen Protagonisten auch als eine Untermauerung für das Storytelling. Was ein strategischer Prozess ist, um Emotionen und Aufmerksamkeit bei den Spielern zu erwecken und Inhalte einprägsamer zu gestalten (Adams, 2014, S. 207–253). Und den stillen Protagonisten damit als ein narratives Mittel einordnet. Dies ist gut an dem Charakter Link aus The Legend of Zelda an mehreren Stellen im Spiel zu erkennen. Zum Beispiel wird in The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom (Nintendo EPD & Grezzo, 2024), (BLACKSHADOW, 2024) erklärt, dass Link seine Stimme verlor, als er als Kind durch einen Riss in die „Welt des Nichts“ fiel. Daneben ist Link nicht völlig still, sondern drückt sich durch Mimik, Gesten und einige Geräusche aus. Auch wenn er nicht direkt antwortet, bekommen die Spieler durch viele Dialogoptionen mit, dass er mit den NPCs interagiert. In Breath of the Wild (Nintendo EPD & Monolith Soft, 2017), (BLACKSHADOW, 2024) und Tears of the Kingdom (Nintendo, 2023), (BLACKSHADOW, 2024) erfahren die Spieler durch Zeldas Tagebuch, dass Link so schweigsam ist, da er sich der enormen Last, die er als Auserwählter auf seinen Schultern trägt, bewusst ist. Und sich den Menschen, die zu ihm aufblicken, verpflichtet fühlt. Daraus resultierte, dass Link Schwierigkeiten hat, seine Gefühle offen zu zeigen. Und in einigen Situationen als Grund für die am Anfang entstandenen Missverständnisse zwischen Link und der Prinzessin Zelda aufgeführt werden. Alles in allem wird das Konzept in der The Legend of Zelda Reihe nicht einfach verwendet, sondern an verschiedenen Punkten in der Geschichte wird darauf eingegangen und emotional untermalt. Was Links Reputation als ein Held, der sich auf eine Reise voller Gefahren begibt, um die Prinzessin zu retten, in den Augen der Spieler weiter aufsteigen lässt. Nach all den Jahren wurde Links Stummheit so zu einem festen Bestandteil seiner Persönlichkeit, die die Spieler so lieben und schätzen gelernt haben (BLACKSHADOW, 2024). Japanische Rollenspiele, die darauf ausgelegt sind, den Spielern eine Geschichte zu erzählen. Definieren in ihren Spielen einen Hauptpfad, um die Ereignisse besser planen und umsetzen zu können. In der Dragon Quest Reihe ist gut zu erkennen, dass

stille Protagonisten immer im Zusammenhang mit einer sehr lebhaften und gesprächigen Gruppe auftreten. Dies hat den Hintergrund, dass mit dem Kontrast zwischen dem stillen Protagonisten und der Gruppe das Zusammenwirken der Charaktere als eine Gruppe mehr hervorgehoben wird (Schules, D. et al., 2020). Worin sich die Kultur der Japaner widerspiegelt, die nach Harmonie in der Gesellschaft und in anderen Bereichen ihres Lebens streben.

Westliche Rollenspiele, die dagegen ihre Spieler lieber selbst in die Geschichte integrieren. Setzen auf die dritte Variante des stillen Protagonisten. Mit der Möglichkeit, Dialogoptionen in einer offenen Welt zu treffen, und die Option zu haben, entweder seinen eigenen Charakter von Grund auf neu zu gestalten oder einen auszuwählen. Ermöglicht es den Spielern, ihr eigenes Abenteuer zu erleben, in dem die Spieler in der Rolle des Protagonisten aufgehen (Schules, D. et al., 2020). Und gut in Spielen von BioWare wie Baldurs Gate (1998) oder Bethesda-Spielen wie The Elder Scrolls (Skyrim) (2011) zu sehen. Trotz all der Kritik an dem Konzept des stillen Protagonisten ist und bleibt es ein effektives Werkzeug, das von Gamedesign eingesetzt wird, um die Immersion zu fördern, Spielerprojektion zu ermöglichen und die narrative Fokussierung zu verbessern. Obwohl es ursprünglich als ein Ausgleich für fehlende technologische Möglichkeiten erschaffen wurde, entwickelte es sich zu einer bewussten erzählerischen Entscheidung, die noch heute mit Erfolg angewandt wird. Weltweit begeistern viele japanische Rollenspiele wie Final Fantasy VII Rebirth (Square Enix, 2024) Fans mit ihren immersiven und emotionalen Geschichten. Was auf die Benutzung verschiedener Storytelling Aspekte wie starke narrative Struktur, cineastische Inszenierung mit tiefgehenden Charakterentwicklungen sowie spielerische Interaktion zurückzuführen ist. Da solche Spiele in der Regel linear verlaufen und eine lange Spielzeit haben, wurden filmische Zwischensequenzen zu einem wichtigen Bestandteil von JRPGs, um komplexe Handlungen, emotionale Charakterentwicklungen und spektakuläre Ereignisse zu präsentieren.

Indem japanische Entwicklerstudios gezielt das Spielerlebnis lenken und die Freiheiten der Spieler durch eine lineare Erzählstruktur einschränken, ist es möglich, die filmischen Zwischensequenzen genau zu planen. Was ihre Einsetzung als Werkzeug, um emotionale Wendepunkte und epische Handlungen darzustellen, vereinfacht. Was den Spielern mehr ermöglicht, eine starke Verbindung zu den Charakteren und der Spielwelt aufzubauen (Adams, 2014, S. 207–253). Darüber hinaus erweckt die Mischung aus linearer Erzählstruktur wie z. B. Roman und den filmischen Zwischensequenzen bei den Spielern den Eindruck, als sähen sie sich einen Kinofilm an. Während westliche Rollenspiele bei Gefühlen eher auf subtile und dezente Darstellung setzen, übertreiben japanische Rollenspiele es gern und stellen Gefühle oft sehr

dramatisch, überdreht und direkter inszeniert dar (Menzel (Kanal: PC Games), 2025). Wozu sich die Melodramatik als ein zentrales Stilmittel zur Etablierung narrativer Dringlichkeit in japanischen Rollenspielen erweist. Am häufigsten verwendete Melodrama-Klischees stammen aus den kulturellen Tropen und Archetypen. Die alles von wiederkehrenden Erzählmustern, Situationen, Charaktertypen bis hin zu visuellen Klischees beinhalten. So ist es kein Wunder, dass die Spieler in japanischen Rollenspielen auch Elemente aus Mangas und Animes wiedererkennen, die im asiatischen Raum zur Kultur gehören und auch vielen Fans hierzulande bekannt sind. Das kann zum Beispiel ein Ausflug zum Strand sein oder ein immer wiederkehrender und theatralischer Bösewicht, der es am Anfang der Geschichte immer wieder schafft, den Helden zu besiegen, nur um ihn am Leben zu lassen und verspotten zu können. Bevor in der letzten Minute, in der alles entscheidenden Schlacht, der Held es dennoch schafft, seinen Rivalen zu besiegen. Ein paar andere Szenen, die auch gern häufig eingesetzt werden, sind der Gefängnisausbruch und der Amnesie-Protagonist. So kann es sein, dass entweder der Protagonist sein Gedächtnis verloren hat und auf der Reise anfängt, sich an immer mehr zu erinnern. Oder die Spieler finden gleich zu Anfang der Geschichte einen Charakter, der sein Gedächtnis verloren hat und Hilfe benötigt (Menzel & Grünwald 2022).

Die Videospiele Rune Factory 4 (Neverland, 2012 in Japan und 2014 in Europa) und 5 (Hakama Inc., 2022) laufen nach der gleichen Struktur, in der der Protagonist an Amnesie leidet und immer in einer neuen Stadt gefunden wird. Solche dramatischen Konflikte mit starken Emotionen und Charaktere, deren spezifische Eigenschaften von Aussehen bis hin zu Persönlichkeitsmerkmalen übertrieben dargestellt werden, eignen sich hervorragend zur Einsetzung als erzählerische Mittel in japanischen Rollenspielen. Sehr oft ist daher zu sehen, wie übersteigerte Emotionen in Szene gesetzt werden, um Themen wie Verrat und schicksalhafte Wendungen mit globalen Katastrophen und Ausbeutung der Natur miteinander verbunden werden, sodass sie für die Spieler an unmittelbarer Bedeutung gewinnen (Chesler, 2021; Wiltgren, 2016). Die Final-Fantasy-Reihe ist für ihre herzerreißenden Liebesgeschichten und Abenteuer bekannt, in denen Helden, um die Welt zu retten, gegen ein kosmisches Wesen oder eine Gottheit in den Kampf ziehen. Ein wesentliches Merkmal der Erzählweise ist dabei die Konzentration auf die zwischenmenschliche Ebene. Wodurch Handlungen weniger durch äußere Ereignisse beeinflusst werden, sondern viel mehr durch die Beziehungen und das Wachstum der fest definierten Gruppenmitglieder vorangetrieben werden Wobei oft Liebe, tiefe Verbundenheit oder Opferbereitschaft als Motiv eingesetzt werden (Chesler, 2021; Wiltgren, 2016). Das Ziel dabei ist nicht, die rationale Logik der Geschichte den Spielern zu vermitteln, sondern eine emotionale

Bindung zwischen den Spielern und den Charakteren und ihren Hintergrundgeschichten aufzubauen. Häufig werden dabei Methoden wie Rückblenden oder das Deuten eines Ereignisses in der Zukunft eingesetzt, um Spannung aufzubauen und die Spieler mit Informationen zu versorgen. Viele japanische Rollenspiele setzen daher auf eine fundamentale Melancholie, um ihre Spieler vom ersten Augenblick an gleich auf die Reise mitzunehmen. Als Anfangssituation und Grundstein fungiert oft ein schwerer Verlust des Protagonisten, der die darauffolgenden Erfolge und Tragödien nur umso mehr bedeutender macht. Und für die Spieler zu einer hochemotionalen Erfahrung macht (Kalata, 2008).

Wenngleich die lineare Erzählweise in JRPGs ein totaler Gegensatz zu den offenen Spielwelten in westlichen Rollenspielen darstellt, wo die Handlung oft durch die Erkundung definiert wird. Ist sie ein präzises Werkzeug, das den Entwicklern ermöglicht, den Handlungsbogen nach der klassischen Kishōtenketsu-Struktur aufzubauen. Diese Erzählstruktur kommt aus dem asiatischen Raum und ist sowohl in Animes als auch in Mangas aus Japan zu finden. Anders als in westlichen Modellen basiert die Kishōtenketsu-Struktur weniger auf Konflikten, sondern auf dem Kontrast und der Entwicklung durch die vier Phasen. Die erste Phase ist Ki und gilt als die Einleitung. Danach kommt Shō, was für die Entwicklung steht, Ten für die Wendung der Geschichte und als letztes Ketsu, was den Schluss darstellt. Auf diese Weise können japanische Entwickler den passenden Zeitpunkt für Wendepunkte, emotionale Schläge und tragische Momente im Spiel bestimmen (Rhouati, 2025). Diese Vorgehensweise stellt sicher, dass die Spieler Schlüsselszenen wie z. B. den schmerzhaften Verlust einer Bezugsperson in der exakt vom Entwickler gewünschten emotionalen Intensität durchlaufen. Da jeder Spieler diese emotionalen Situationen durchspielt, entstehen auch wertvolle Momente, die mit der Gemeinschaft geteilt werden können und zu einer stärkeren Verbindung unter der Spielgemeinschaft von japanischen Rollenspielen führen. Unterstützt wird die Wirkung durch die Charakterentwicklung. Da der Hauptpfad, dem die Geschichte folgt, fest ist, können die Entwickler jede Minute der Spielzeit nutzen, um die Bindung zwischen den Spielern und dem Protagonisten weiter zu festigen. Was dazu führt, dass, wenn am Ende der Reise die Gruppe Abschied voneinander nimmt oder ein Opfer erbringen muss, die Spieler die emotionale Wirkung viel stärker spüren, da die lineare Struktur den Spielern keinen Raum für Ablenkungen lässt und sicherstellt, dass alle Spieler mit dem narrativen Höhepunkt konfrontiert werden und so die Immersion in der Heldenreise abschließen.

Rollenspiele tendieren auch dazu, umweltbezogenes Erzählen intensiv einzusetzen, damit die Spielwelt die Geschichte selbst erzählt und für die Spieler lebendiger erscheint. Ohne dabei

Zwischensequenzen einzusetzen. Eine Möglichkeit wäre z. B. die Gestaltung der Räume mit flackerndem Licht, Schatten, Blutspuren und das Weinen eines Kindes im Dunkeln, die den Spielern gleich eine Stimmung und Gefahr signalisieren, noch bevor diese von ihnen verstanden werden. Daneben gibt es die Möglichkeiten, Bücher zu finden, mit nicht spielbaren Charakteren zu sprechen oder bestimmte Gegenstände zu finden, die Hinweise auf die Vergangenheit oder Lore im Spiel geben (Overly Sarcastic Productions, 2025). Im Gaming bezeichnet der Begriff Lore die gesamte Hintergrundgeschichte, Mythologie und Weltbeschreibung, die einem Rollenspiel (RPG) zugrunde liegt. Sie umfasst Fakten zu Geografie, Völkern, Fraktionen, Magiesystemen und historischer Chronologie, die das Universum lebendig machen. Sie dient als inhaltliches Fundament für die Immersion, ist aber nicht immer an die Hauptgeschichte gebunden. Die Spieler fangen an, die Geschichte nicht nur passiv zu konsumieren, sondern auch kleine Details in der Spielwelt zu beachten, um weitere Anhaltspunkte zu finden. Wodurch die emotionale Bindung und das Verständnis für die Spielwelt gesteigert werden (Extra Credits, 2019). Alles in allem kommen japanische Rollenspiele damit nicht selten auf eine Spielzeit von 40 bis 60 Stunden für einen normalen Durchgang. Moderne JRPGs wie Persona 5 (Atlus, 2016 in Japan und weltweit 2017) oder Dragon Quest XI (Square Enix, 2017 in Japan und 2018 weltweit) kommen sogar auf 80 bis 100 Stunden Spielzeit (Gaming Productions, 2023).

Wohingegen westliche RPGs zwar über eine offene Spielwelt verfügen, wo auf Erkundung und Entscheidungsfreiheit gesetzt wird, jedoch die Hauptgeschichte meist kürzer ist als die in japanischen Rollenspielen. Doch durch die vielen Nebenquests, Kämpfe und Erkundungen zieht sich die Spielzeit auch in die Länge. Zusammenfassen lässt sich sagen, dass die emotionale Sogwirkung von japanischen Rollenspielen primär auf der Mischung aus kinoreifen Inszenierungen und tiefgreifenden, oft melodramatischen Beziehungen zwischen den Charakteren basiert. Die trotz der oft kritisierten linearen Erzählstruktur eine hohe Immersion erzeugt. Wohingegen westliche RPGs mit mehr spielerischer Freiheit und Individualisierung den Spielern ermöglichen, ihre eigene Geschichte in der Spielwelt zu gestalten.

2.4 Marketing und Branding im digitalen Unterhaltungssektor

Bereits Anfang der 2010er-Jahre etablierten Plattformen wie Steam den digitalen Download von Videospielen als Standard und verdrängten damit die physischen Datenträger zunehmend vom Markt. Dennoch überholten die digitalen Verkäufe die physischen Absatzzahlen erst im Zuge der COVID-19-Pandemie im Jahr 2020 vollständig. Infolgedessen der Vertrieb von Videospielen heutzutage primär digital, interaktiv und datengesteuert ist. Viele Entwicklerstudios verfolgen das Ziel, durch Abonnement-Modelle, In-Game-Käufe und eine konsistente, plattformübergreifende Markenführung eine langfristige Kundenbindung aufzubauen. Dies führte dazu, dass sich die Spielebranche zu einem Unterhaltungssektor entwickelte, der maßgeblich durch datenbasierte Zielgruppenanalysen und strategische Markenbildung gesteuert wird (David, 2025). Obwohl der Markt eine Vielzahl an Plattformen wie GOG oder den Epic Games Store anbietet, nimmt Steam eine marktbeherrschende Stellung ein. Das Unternehmen hat sich im Laufe der Zeit als ein umfassendes Ökosystem etabliert, das den Vertrieb mit Community-Funktionen, einem eigenen Betriebssystem (SteamOS), Hardware (Steam Deck) und Modding-Tools wie Steam-Workshops an einem Ort vereint. Entwickler nutzen die „Steamworks“-Tools, um Produktseiten, Events und Updates effizient zu verwalten (Gamix Labs, 2025). Zudem tragen soziale Funktionen für Spieler wie Freundeslisten, Foren und Gruppen dazu bei, dass Steam die weltweit größte digitale Vertriebsplattform für Videospiele ist. Eine Position, die von Wettbewerbern kaum angefochten werden kann (Bender, o. D.).

Parallel dazu etablierten sich Mitte der 2000er-Jahre digitale Konsolen-Stores wie z. B. PlayStation Store oder der Nintendo eShop, die nach dem Geschäftsmodell „Games as a Service“ (GaaS) arbeiten und Spielern Abonnements wie „All-you-can-play“ anbieten. Das Geschäftsmodell „Games as a Service“ ermöglicht es den Entwicklerstudios, Videospiele nach ihrer Erstveröffentlichung durch fortlaufende Inhaltsaktualisierungen und Spielerbindung zu monetarisieren (Karthikeyan, o. D.). Mit dem Abonnement „All-you-can-play“ erhalten die Spieler gegen eine Gebühr einen zeitlich begrenzten Zugriff auf eine umfangreiche Videospielerbibliothek, in der sie unbegrenzt Videospiele spielen und herunterladen können (Sony Interactive Entertainment LLC., o. D.). Trotz der Relevanz von Konsolen und PCs für Enthusiasten ist der Markt für Mobile Spiele mit einem Anteil von 49 % am Gesamtumsatz der Branche der unangefochtene Marktführer (Bryan, 2025). Genau wie bei den Konsolen läuft der Vertrieb über App-Stores wie z. B. den Apple App Store oder Google Play Store, wo die Benutzer je nach Gerät Videospiele kaufen und herunterladen können. Während der Vertrieb von Videospielen sich auf den Plattformen unterscheidet, eint sie doch der gemeinsame Trend „Free-to-Play“.

Videospiele, die unter diese Kategorie fallen, finanzieren sich durch Mikrotransaktionen für kosmetische Gegenstände oder In-Game-Währungen und generieren jedes Jahr Milliardenumsätze für die Entwickler (Humpert (Kanal: ZDFheute Nachrichten), 2026). Der Erfolg hängt dabei weniger von der Wahl der Plattform ab, sondern vielmehr von einem tiefgreifenden Verständnis für die Zielgruppe. Hersteller führen daher vermehrt Fokusgruppen-Tests und Marktforschungen durch, um Spielmechaniken und Charaktere präziser auf die Zielgruppe ihrer Videospiele abzustimmen. Laut den Video Game Statistics 2026 von Icon Era ist die Geschlechterverteilung bei dem typischen Spieler mittlerweile nahezu ausgeglichen. Doch das Durchschnittsalter der Spielenden hat sich von 36 Jahren auf 41 Jahre erhöht.

Dennoch bleiben Videospiele ein universelles Medium, das von allen Altersgruppen benutzt wird. Wobei jede Altersgruppe aber spezifische Präferenzen aufweist. Während für die Generationen Alpha und Z (5 bis 24 Jahre) der soziale Austausch in Videospielen an erster Stelle steht. Wodurch sie eher Genres wie Battle Royale mit Fortnite, Sandbox Spiele wie Roblox und Minecraft sowie kompetitive Shooter ansprechen. Bei Plattformen dafür ist ein starker Fokus auf Mobile, PC und die Konsole Nintendo Switch zu erkennen (Bryan, 2025). Bevorzugen die Millennials und die Generation X (25 bis 54 Jahre) Videospiele, in denen sie Entspannung, Wettbewerb und soziale Verbindung finden. Wodurch sie eher kompetitive Actionspiele, MMORPGs sowie komplexe Strategie- und Rollenspiele (RPGs) bevorzugen. Bei den Plattformen sind PC, Konsolen wie PlayStation und Xbox sowie Mobile vertreten (Bryan, 2025). Obgleich japanische oder westliche Rollenspiele beide durch Storytelling und Charakterentwicklung überzeugen, sprechen sie aufgrund unterschiedlicher Designansätze differenzierte Zielgruppen an. Die Hauptzielgruppe für klassische RPGs sind Millennials (18 bis 35 Jahre), die mit dem Genre aufgewachsen sind und eine hohe Investitionsbereitschaft bezüglich der Spielzeit zeigen (Bryan, 2025).

Japanische Rollenspiele (JRPGs) ziehen mit ihrer Anime-Ästhetik und „Coming-of-Age“-Narrativen und rundenbasierten Kampfhandlungen wie in der Persona Reihe von Atlus primär eine junge Zielgruppe (13 bis 25 Jahre) an, die eine Affinität zur japanischen Popkultur besitzt. Gleichzeitig wächst die Gruppe älterer Spieler, die eine nostalgische Bindung zum Genre pflegen (S. R., 2024). Die Kernzielgruppe von japanischen Rollenspielen mit ihrer Anime-Ästhetik und Coming-of-Age-Geschichten wie in der Persona Reihe von Atlus und rundenbasierten Kämpfen tendiert zu Jugendlichen bis hin zu jungen Erwachsenen zwischen 13 bis 25 Jahren, die Fans von Anime, Manga, Videospielen und japanischer Popkultur sind. So ist beispielsweise die Dragon Quest-Reihe in Japan über alle Generationen hinweg populär (Kartsios, 2021).

Westliche Rollenspiele hingegen adressieren eine breitere, reifere Zielgruppe, die Wert auf Entscheidungsfreiheit und offene Spielwelten legt. Titel wie The Witcher 3 (CD Projekt RED, 2015), Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011), Dragon Age und Mass Effect von BioWare überschneiden sich in einer Zielgruppe von 18 Jahren bis über 45 Jahren (Bryan, 2025). Obwohl früher viele Titel auf eine Plattform begrenzt waren, sind heutzutage der Großteil der japanischen und westlichen RPGs plattformübergreifend.

Die Positionierung im globalen Wettbewerb erfolgt heute maßgeblich über authentische Kommunikation, Sichtbarkeit und Influencer-Marketing. Gaming-Influencer generieren durch Authentizität in Streams, wo sie z. B. in Echtzeit Videospiele spielen und diese kommentieren, sowie Podcasts eine hohe Glaubwürdigkeit. Doch anhaltender Erfolg entsteht nur, wenn die Influencer eine persönliche Nähe und Beziehung auf Augenhöhe zu ihrer Community pflegen. Wodurch ihre Empfehlungen oft nicht als Werbung, sondern als persönliche Ratschläge wahrgenommen werden (Jahnke, 2021, Kap. 3 und 4). Für Entwickler besteht die Herausforderung jedoch darin, zu erkennen, dass die Reichweite der Influencer nicht zwangsläufig zu mehr Verkäufen ihrer Videospiele führt. Entscheidend ist, ob der Gaming-Influencer eine hohe Identifikation mit dem Videospiel und dem Genre aufweist, was er bewerben soll. Erst dann wird eine Spielempfehlung von ihnen auch als glaubwürdig von den Zuschauern aufgefasst (Jahnke, 2021, Kap. 3, 4 und 5). Ergänzend dazu sind Gaming-Communities für Spieler wie auch Entwickler auf Plattformen wie Discord oder Reddit aus mehreren Gründen essenziell. Wenn die Spieler untereinander Erfolge oder Niederlagen sowie emotionale Momente in den Communitys teilen, fördert es nicht nur das Zusammengehörigkeitsgefühl, sondern auch die Entstehung neuer Freundschaften. Darüber hinaus motivieren Erfolgsgeschichten und Lösungsvorschläge andere Spieler, auch die Videospiele auszuprobieren (Xiro, 2022). Für Entwickler erweisen sich Aufbau und Management der Community als enorm hilfreich. Durch Konzepte wie „Early Access“ werden Spieler frühzeitig in den Entwicklungsprozess integriert, was Vorabfinanzierungen und Echtzeitoptimierung von Spielmechaniken durch direktes Feedback der Spieler ermöglicht (Schwarz, 2025). Die Entwicklung wandelt sich damit von bloßen Vermutungen zu einem datenbasierten Prozess, der die Qualität optimiert und die Fehlentwicklungen konsequent minimiert.

Um in der Flut an Neuveröffentlichungen sichtbar zu bleiben, sind eine optimierte Steam-Präsenz mit Tags und Beschreibungen sowie Suchmaschinenoptimierung (SEO) unerlässlich, die Spieler überhaupt erst auf die Webseite leitet. Während Schlagworte wie „Indie“ oder „RPG“ kostenfreie Filterwerkzeuge darstellen, um eine präzise Suche nach Genres oder Spielen zu

gewährleisten (Steam, o. D.). Ist SEO eine kostenintensive Dienstleistung im digitalen Marketing, die von spezialisierten Agenturen, Freelancern und Beratern angeboten wird. Dabei handelt es sich um verschiedene Maßnahmen, die dazu eingesetzt werden, Webseiten so zu gestalten und zu optimieren, dass sie bei Suchanfragen z. B. in Google höher platziert werden (Digital Marketing Institute, 2024). In diesem Bereich variieren die Preise sehr stark, je nachdem, wie hoch der Umfang, die Ziele und der Wettbewerb sind. Während große Publisher bis zu 10.000 € monatlich für Content-Erstellung und Linkaufbau investieren. Müssen Indie-Studios für Basis-Optimierungen, die nur die ersten Maßnahmen beinhalten, um eine Website technisch und inhaltlich so zu gestalten, dass sie von Suchmaschinen besser verstanden und von Nutzern leichter gefunden wird, mit Kosten zwischen 500 € und 1.500 € rechnen (Worstell, 2026). Durch viele technische Innovationen wie KI sind die Menschen es gewohnt, schnell und effizient an Informationen zu gelangen. Was jedoch dazu geführt hat, dass die Nutzer von Suchmaschinen Informationen meist nur kurz überfliegen und die ersten drei bis fünf Webseiten, die angezeigt werden, überhaupt öffnen. Womit ein Top-Ranking der eigenen Webseite sicherstellt, dass die Seite von der Zielgruppe überhaupt wahrgenommen wird (Digital Marketing Institute, 2024).

Abschließend ist die Lokalisierung ein kritischer Erfolgsfaktor. Da erst durch sie Videospiele nicht nur übersetzt werden, sondern an die sprachliche, kulturelle, technische und gesetzliche Gegebenheit des Zielmarktes angepasst werden (Stillman Translations, o. D.). Die Geschichte der JRPGs zeigt jedoch zahlreiche Fehlbeispiele. Dies reicht von grammatikalischen Kuriositäten wie in Final Fantasy VII (Squaresoft (heute Square Enix), 1997), wo nach einer Übersetzung der Satz „This guy are sick“ entstand und bei den Spielenden Kulturstatus erreichte. Bis hin zu charakterlichen Verfälschungen in Final Fantasy VIII (Squaresoft (heute Square Enix), 1999), wo der Charakter Squall in der englischen Fassung deutlich unhöflicher und grober wirkte als im Original. Was Spieler in verschiedenen Situationen zu Fehlinterpretationen der Handlung verleitet. Aktuelles Beispiel wie Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes (Rabbit & Bear Studios, 2024) verdeutlicht, dass unpassende Slang-Begriffe oder eine übermäßige Infantilisierung der Dialoge nicht nur die Immersion stören, sondern auch auf Ablehnung in der Fangemeinde stoßen (Doctor Disaster, 2025). Obwohl Lokalisierungen in vielen Unternehmen eher ein unterschätztes Gebiet sind, schadet eine mangelhafte Lokalisierung den Videospielen viel mehr, als die Entwickler es vermuten. So lässt ein zu steifer oder unintelligent wirkender Charakter den Gesamteindruck des Werkes nachhaltig schädigen.

2.5 Game Studies: „The Othering“ in der globalen Spieleberichterstattung

Game Studies oder auch Spielwissenschaften werden oft fälschlicherweise als Computerspielentwicklung oder Forschung der Medienwirkung interpretiert. Dabei handelt es sich um eine interdisziplinäre Kulturwissenschaft, die alle Arten von Spielen, seien sie analog oder digital, als ein komplexes System und soziales Phänomen versteht und analysiert. Dementsprechend wird auch das Konzept Othering untersucht, was den Prozess beschreibt, in dem Gruppen ausgegrenzt, stereotypisiert oder als die Anderen in Spielmechaniken und Narrativen definiert und von einer dominanten Gruppe abgegrenzt werden. Mit dem Ziel, Machtverhältnisse und soziale Grenzziehungen im Spiel kritisch zu hinterfragen (Wimmer, 2020). Obwohl japanische Rollenspiele sich im Laufe der Zeit fest etabliert haben und wertgeschätzt werden, ist in der globalen Spieleberichterstattung noch immer die Tendenz zum Eurozentrismus zu erkennen. Wobei westliche Rollenspiele als ein vermeintlicher Standard fungieren, dagegen aber japanische Videospielreihen wie Final Fantasy oder Dragon Quest oft als kitschig, linear oder zu animeartig dargestellt oder auf stereotype, teils orientalistische Klischees reduziert werden. Oft wird der Begriff JRPG in den Genres verwendet, um eine spezifische stilistische und inhaltliche Exotik zu betonen, die sich von westlichen Standards in den Videospielen abhebt. Doch historisch gesehen haben die beiden Genres die gleichen Wurzeln, da beide aus den früheren westlichen Rollenspielen wie Dungeons & Dragons sowie den Computer-RPGs der 1980er Jahre wie z. B. Wizardry und Ultima entstanden sind. Doch durch die Anpassungen an den Markt und die Spieler des jeweiligen Landes fokussieren sich japanische Rollenspiele stärker auf kinoreife Geschichten mit festen Charakteren, während westliche Rollenspiele eher Freiheiten in der Charaktererstellung und offene Spielwelten vorziehen. Doch das bedeutet nicht, dass die Entwickler aus Japan keine japanischen Rollenspiele im westlichen Stil herstellen und umgekehrt (Koyama Yuhsuke, 2022). Während rundenbasierte Spiele weiterhin in japanischen Rollenspielen existieren, setzen viele moderne japanische Rollenspiele vermehrt auf Echtzeit-Kampfsysteme, um dynamischere Erlebnisse zu bieten, die Reaktion und Koordination erfordern und stilvolle Präsentation der Gescheite. Doch gibt es daneben auch viele westliche RPGs, die rundenbasierte Kampfhandlungen aufweisen, wie z. B. das Baldurs Gate 3 (Larian Studios, 2023). Dennoch werden Merkmale wie lineare Geschichte oder rundenbasierte Kämpfe als typisch japanisch beschrieben und damit als andersartig betont (Schules et al., 2020).

Im Rahmen von Game Studies werden deshalb neben Rollenspielen auch japanische Rollenspiele auf Othering in den Bereichen Narrative, Charakterdesign und Spielmechaniken analysiert. Um festzustellen, ob bestimmte Gruppen ethnisch, geschlechtlich oder kulturell als anders

oder unterlegen dargestellt werden. In diesem Fall ist die Untersuchung von Final Fantasy XVI (Square Enix (Creative Business Unit III), 2023), die mit klassischen JRPG-Elementen wie rundenbasierten Kämpfen oder einer farbenfrohen Fantasywelt bricht und sich dagegen mit einer düsteren, gewalttätigen Spielwelt aufstellt, interessant (Kuhls & Reinke, 2023). Doch muss Othering nicht nur negative Aspekte aufweisen, auch das Konzept „Wir gegen die anderen“ kann in Videospielen positiv eingesetzt werden. Während Stereotypen oft bewusst eingesetzt werden, um Neugier und Empathie für Fremde bei dem Spieler zu wecken. Was den Spielern eine neue Perspektive eröffnen kann und zu kritischem Denken anspornen kann. Alles in einem hängt es am Ende von der Absicht ab (Lamers & Filipović, 2020; Janzik et al., 2020). In der narrativen Analyse wird untersucht, wie der Handlungsstrang im Videospiel durch binäre Oppositionen wie z. B. „wir“ gegen die andere ein Gemeinschaftsgefühl erzeugt. Wobei die Fremden oft als irrational, bedrohlich oder essenziell minderwertig dargestellt werden, um das kollektive Gefühl zu verstärken. Daneben werden in der narrativen Stigmatisierung gegnerische Nationen oder sogar fremde Kulturen oft als ein Hindernis oder Projektionsfläche für Bedrohungen benutzt, in die kulturelle Ängste wie Isolation, exzessive Gewalt, Kontrollverlust oder Monster in interaktiven Szenarien verarbeitet werden. Womit auch Dialoge und Hintergrundgeschichte (Lore) auf versteckte Hierarchien und kulturelle Überlegenheitsansprüche hin untersucht werden müssen (Wimmer, 2020).

Das zentrale Thema in FF16 ist das System der Träger (Bearers) und der ständige Kampf um die Kristallressource, mit der die Menschen Magie benutzen können. Was Menschen sind, die Magie ohne das Einsetzen von Kristallen einsetzen können, indem sie den Äther manipulieren. Doch dadurch unterscheiden sie sich stark von der Allgemeinheit und werden systematisch in Valisthea verfolgt, um sie als Sklaven und im Krieg einsetzen zu können. Als Sklaven werden sie mit einer Tätowierung auf der linken Wange gebrandmarkt und leiden unter dem „Kristallfluch“, der sie bei Nutzung ihrer Kräfte allmählich immer mehr versteinert. Hier wird Othering direkt als Spielmechanik und erzählerisches Fundament eingesetzt (Kuhls & Reinke, 2023). Bei der Auseinandersetzung mit dem Wir gegen die Anderen Konzept in Final Fantasy XVI lernen die Spieler schnell, dass in der Gesellschaft von Valisthea die Träger die dunkle Seite der magischen Welt von Valisthea repräsentieren, wo eine angeborene Fähigkeit Menschen zu einem Leben in Sklaverei führt. Zumal die Gesellschaft die Träger nicht mal als Menschen anerkennt, sondern als Werkzeuge in Form von Sklaven, die in vielen Bereichen eingesetzt werden (Kuhls & Reinke, 2023). Dies geht so weit, dass den Trägern durch die Tätowierung Würde und Rechte der Menschen abgesprochen werden, indem sie als Untermenschen innerhalb der eigenen

Kultur herabgewürdigt werden. Doch obwohl Final Fantasy XVI das Othering kritisiert, setzt es sie auch ein, um den Leidensweg des Heldencharakters Clive Rosfield als besonders hervorzuheben. Der aufgrund von Ereignissen wie z. B. Verrat als ein Träger gebrandmarkt wird und von der kaiserlichen Armee versklavt wird. Als er später von einem mysteriösen Mann namens Cid gerettet wird, fängt er an, den Ereignissen aus seiner Vergangenheit auf den Grund zu gehen, und entdeckt dabei seine besondere Fähigkeit, die es ihm ermöglicht, die Kräfte der anderen zu seinen eigenen zu machen (Kuhls & Reinke, 2023).

Visuelle Repräsentation und Charakterdesign werden dagegen auf Stereotypisierung und physische Differenzen untersucht, um festzustellen, ob klare Grenzen zwischen spielbaren Helden und den anderen gezogen werden. Es kommt oft vor, dass nicht-japanische oder fremde Charaktere stereotypisiert werden, indem sie durch übersteigerte Klischees, erotisierte Kleidung oder den Kawaii-Stil, welcher in der japanischen Kultur stark verwurzelte Ästhetik, die Niedlichkeit, Unschuld und Verspieltheit feiert, als die Fremden dargestellt werden. Analysen der physischen Differenz fokussieren sich dabei auf Merkmale wie Haarfarbe, Augenform und Accessoires, die als visuelle Codes spielbare Helden von exkludierten Gruppen trennen (Lamers & Filipović, 2020; Sicart, 2020). Visuelle Codes sind dabei grafische Elemente, Farben, Formen und Symbole in Videospielen, die intuitive Informationen über Spielmechaniken, Gefahren oder Hinweise vermitteln, ohne dass dazu Textblöcke eingesetzt werden müssen. In der Regel werden dazu kulturelle und psychologische Konventionen benutzt, wie z. B., dass die Farbe Rot Wut oder Gefahr bedeutet oder leuchtende Objekte den Spielern Interaktionsmöglichkeiten signalisieren (Adams, 2014, S. 280–287).

In Final Fantasy XVI erkennen die Spieler an dem Aufbau der Gesellschaft, wer als wertvoll oder minderwertig angesehen wird. Darüber hinaus ist die Tätowierung der Sklaven auch ein visuelles Zeichen, das die Träger für alle als die anderen kennzeichnet (Kuhls & Reinke, 2023). Zieht aber auch eine Grenze zwischen den spielbaren Helden, die trotz der Tätowierung frei agieren können, und der restlichen Bevölkerung. Dagegen gibt es Charaktere wie die Domini (Träger der Eikons), die visuell oft exzessiv und majestätisch dargestellt werden, was eine Hierarchie der Macht innerhalb der „Anderen“ schafft. Zwar gehört diese Gruppe nicht zwingend der Oberschicht in Valisthea an, doch werden sie aufgrund ihrer enormen Macht oft unterschiedlich behandelt. Dies kann von einer königlichen Behandlung bis hin dazu variieren, aufgrund der Ängste der Gesellschaft eingesperrt zu werden. Was dieser Gruppe zwar einen gewissen gesellschaftlichen Status einbringt, jedoch keine Freiheit, da sie immer noch als Objekte angesehen werden (Kuhls & Reinke, 2023). Japanische Rollenspiele entwickeln sich ständig weiter.

Dies kann auf den Versuch zurückzuführen sein, ihre japanische Identität in den Videospielen aufrechtzuerhalten, sich aber dennoch an den globalen Markt anzupassen. Wobei die Grenzen zwischen den Genres immer mehr verwischen, da auch Entwickler von außerhalb von Japans JRPG-Mechaniken und Elemente wie den Anime-Artstil aufgreifen und benutzen. Daneben gibt es aber auch zahlreiche Entwickler, die ihre japanische Identität in ihren Videospielen durch ihre Designs eher hervorheben.

Noch vor der eigentlichen Erscheinung des Videospiels musste sich der Produzent Naoki Yoshida aufgrund der vielen Kritik an dem Spiel rechtfertigen. Sei es dabei die Abwesenheit von People of Color, ein mittelalterliches Europa-Setting oder dass sich das Spiel nicht mehr, wie ein japanisches Rollenspiel anfühlt (Bailey, 2022). People of Color sind Menschen, die in ihrem Leben schon Erfahrungen mit Rassismus gemacht haben und aufgrund ihrer ethnischen Zugehörigkeit oder Herkunft z. B. asiatisch oder afrikanisch nicht als weiß angesehen werden (Diversity Arts Culture, o. D.). Darüber hinaus ist in Final Fantasy XVI zu sehen, dass das Setting ein rein weißes Mittelalterbild darstellt, womit das Spiel Menschen abgrenzt, die nicht weiß oder westlich genug sind. Was das Gefühl vermittelt, als würden diese Menschen als nicht passend für diese Welt definiert (Kuhls & Reinke, 2023). Was eher ein negatives Licht auf das Spiel wirft, da durch die einseitige Darstellung der Spielwelt als ein Westen, wo es nur weiße Menschen gibt, das weit von der Realität entfernt ist und selbst bei den Spielern auf Widerstand stößt (Wilhelm (Kanal: PC Games), 2024).

Game Studies fokussieren sich bei der Analysierung der Problematisierung von Andersartigkeit in Videospielen darauf, ob Fremde respektiert oder als ein bloßes Hindernis oder als Bedrohung dargestellt werden (Wimmer, 2020). Obwohl Final Fantasy XVI durch sein detailreiches Design sehr westlich wirkt, finden sich immer noch klassische, wiederkehrende Elemente wieder. So wirken die Kleidung und Häuser, die nicht im Zentrum von Valisthea sind, wie z. B. Dhalmeikia, so, als wären sie an eine nahöstliche oder asiatische Kultur angelehnt. Womit sie als fremdartig oder kulturell andersartig auffallen (Kuhls & Reinke, 2023). Alles in einem wirkt es, als versuche Final Fantasy XVI, sich in allen Aspekten an den westlichen Markt anzupassen. Doch diese Herangehensweise führte dazu, dass die japanischen Identitätsmerkmale, für die die Spiele bekannt sind, unterdrückt oder ersetzt wurden, um eine westliche Markenidentität zu erstellen. Im Bereich der Diskursanalyse werden Dialoge und Hintergrundgeschichten daraufhin untersucht, ob sie Vorurteile schüren oder bestimmte Gruppen als besser oder besonders als andere darstellen (Groen et al., 2020). Seit das Entwicklerteam von Final Fantasy XVI sich gegen die Kategorisierung als JRPG ausgesprochen hat, da diese Bezeichnung in der Vergangenheit oft von

den westlichen Medien abwertend benutzt wurde, um japanische Spiele abzugrenzen. Entfachte es erneut die Debatte darüber, wo die Grenzen des Genres liegen (Skill Up., 2023). Durch die verschiedenen Änderungen wie z. B. in dem Kampfsystem, das von rundenbasiert auf Echtzeit-Action-Kampfsystem umgestellt wurde. Daneben finden die Spieler zwar eine sehr detailreiche, aber düster gehaltene Spielwelt vor, was sich von den farbenfrohen Fantasywelten in japanischen Rollenspielen unterscheidet. Alles in einem macht es den Eindruck, als würde das Entwicklerteam von Final Fantasy XVI versuchen, jedes Merkmal, das als typisch JRPG angesehen werden könnte, hinter sich zu lassen, um weltweit als ernstzunehmendes Action-Rollenspiel wahrgenommen zu werden. Was als mechanisches Othering verstanden werden kann. Jedoch fehlt dem Spiel an Tiefe, Entscheidungsfreiheiten oder sich je nach Situation anders ausrüsten zu müssen. Was die Erwartungshaltung der Spieler an ein RPG nicht herankommt (Wilhelm (Kanal: PC Games), 2024). Anhand der Analysen von Zugehörigkeit und Othering in JRPGs wie Final Fantasy XVI lässt sich aufzeigen, wie diese Spiele soziale Distanz erzeugen oder Stereotypen reproduzieren. Letztlich offenbart die Diskussion um den Begriff JRPG, wie tiefgreifend die Konflikte über Identität und Machtverhältnisse innerhalb einer globalisierten, aber westlich dominierten Branche wie der Spielbranche sind.

3. Das „Etikett“ JRPG – Streit um die Genrebezeichnung

3.1 Abgrenzungen zu den RPG-Subgenres

Die Role-Playing-Games oder abgekürzt RPG bilden trotz aller Diskussionen über eine einheitliche Definition ein eigenes Spielgenre. Dabei ordnet Wolf (2001, S. 129) Role-Playing Games als ein Genre ein, in dem die Charakterentwicklung und die Interaktion mit einer komplexen Erzählwelt im Vordergrund stehen. Was den Spielern ein immersives Erlebnis bietet und es ihnen erlaubt, emotional und mental in die Rolle eines oder mehrerer Charaktere innerhalb einer bestimmten Erzählung hineinzusetzen. Durch die Übernahme der Charakterhandlungen entwickeln die Spieler ein tieferes Verständnis für die Präsenz und Identifikation mit der virtuellen Figur, was durch Faktoren wie Aussehen, die Fähigkeiten oder die Hintergrundgeschichte beeinflusst wird. Dabei sind die Handlungen des Avatars direkt mit der Entwicklung seiner Fähigkeiten und seiner Position innerhalb der fiktiven Welt verknüpft (vgl. Wolf 2001, S. 115).

Fine (1983, Kap. 7) beschreibt in seinem Buch die Vielschichtigkeit des Rollenspiels und untersucht dabei, wie die Spieler zwischen den verschiedenen Rahmenbedingungen (Frames) wechseln. Der erste Rahmen ist die Vertiefung und Empathie ("Wie der Charakter fühlen"). Diese Ebene beschreibt das Phänomen, wenn die Spieler so tief in die Rolle des Charakters eintauchen, dass die Grenze zwischen dem Ich und dem Charakter im Spiel zusehends verschwimmt. Dabei stellt er fest, dass die Spieler sogar emotionale Reaktionen zeigen, die eigentlich für den fiktiven Charakter in der Spielwelt logisch sind, wie z. B. die Angst vor einem imaginären Monster. Dabei erschafft der gemeinsame Glaube der Gruppe eine geteilte Fiktion. Die als Brücke fungiert und den Einzelnen dazu befähigt, die Spielwelt vollkommen durch die Augen seiner Figur wahrzunehmen. Der zweite Rahmen ist die Verkörperung der Rolle. Hierbei geht es um die Performanz. Fine (1983, Kap. 6 und 7) beobachtet bei seinen Untersuchungen, dass Rollenspieler ihre Stimme, Gestik und sogar Wortwahl ändern, um den Charakter sozialen Raum präsenter darzustellen. Die Verkörperung des Charakters markiert dabei den Übergang von dem Spieler zur Spielfigur. Indem die Persönlichkeit des Spielers hinter den Charakter tritt, stabilisiert er die gemeinsame Fiktion. Der dritte Rahmen sind die Regeln und Ziele (ludische Kompetenz). In diesen Rahmenbedingungen agiert der Spieler als Strategie-Experte. In diesem Bereich kann bei erfahrenen Spielern beobachtet werden, dass sie die gemeisterten Mechaniken dazu nutzen, um die Ziele ihres Charakters effizienter zu erreichen. Jedoch besteht dabei ein permanenter Interessenskonflikt zwischen der Rolle als Geschichtenerzähler und der Rolle als Strategie, wobei die Immersion oft mit dem Siegeswillen konkurriert. Der letzte Rahmen ist die Handlungsfreiheit in der Spielwelt (Fine, 1983, Kap. 3, 4 und 7). Fine (1983, Kap. 5 und 7) postuliert die freie Interaktion in der Spielwelt als Grundvoraussetzung für die Aufrechterhaltung der geteilten Fiktion. Wobei aber eine übermäßige Einschränkung dieser zum Bruch der Immersion führt. Diese Freiheit zeigt sich darin, wie man mit der Welt und anderen interagiert, was aber die Geschichte dynamisch und unberechenbar macht.

Doch ein weiteres Merkmal, das nicht mehr außer Acht gelassen werden kann, wären die Kampfsysteme, deren Schwierigkeitsgrad sich je nach Levelaufstieg der Charaktere oder dem Fortschritt der Spieler im Spiel erhöht (Schules, D. et al., 2020). Alles in allem lässt sich sagen, dass dieses Spielgenre nicht nur sehr facettenreich ist, sondern auch mit unzähligen Unterkategorien, auch Subgenres genannt, in Verbindung gebracht werden kann, die zwar alle unterschiedliche Designphilosophien verfolgen, aber alle unter den Oberbegriff RPG verbucht werden können. Zwar bietet Wolf (2002, S. 113–134) dazu ein Klassifikationsschema in seinem Buch an, jedoch bleibt das Problem einer fehlenden Definition der Oberkategorie bestehen und

setzt sich in den Subgenres fort. Da es sehr oft vorkommt, dass diese sich je nach Kultur bis hin zum Markt unterscheiden. Da aber die folgenden vier Subgenres schon seit Jahren sowohl von der Fachpresse als auch von den Spielern stets verwendet werden, ohne dabei große Veränderungen aufzuweisen, können sie laut Schules, D. et al. (2020) als „stabil“ bezeichnet werden.

3.1.1 Action-RPGs (ARPGs)

Spiele, die diesem Subgenre zugeordnet werden, setzen in erster Linie auf Echtzeitkämpfe, die ihren Spielern Geschicklichkeit und schnelle Reflexe abverlangen, und ein vereinfachtes Charakterentwicklungssystem. Die neue Gestaltung des Charakterentwicklungssystems zielte vor allem auf Spieler ab, die früher durch die Komplexität in traditionellen RPGs abgeschreckt waren. Das Ganze wird begleitet von einer minimalistischen Geschichte (Schules et al., 2020). Das berühmteste Action-RPG wäre Diablo (Blizzard Entertainment, 1996), das auch ein Meilenstein für dieses Subgenre darstellt. Berühmt wurde das Spiel durch seine einzigartige Mischung aus einer düsteren Atmosphäre, Echtzeit-Kämpfen und zufällig generierten Dungeons und damit verbundenem hohen Wiederspielwert. Die klickbasierte Steuerung zusammen mit einem Skill-System machte das Spiel leichter zugänglich und interessanter. Legte auch den Grundstein für eine ikonische Serie (Thöing, 2010). Weitere Beispiele wären The Legend of Zelda (Nintendo, 1986) und Dark Souls (FromSoftware, 2011). Auf der einen Seite produzierten Konsolenentwickler aus Japan zwischen den 1980er und den frühen 1990er Jahren eine Reihe von RPGs mit Action-Elementen. Dazu zählen laut Schules et al. (2020) Spiele wie Hydlide (T&E Soft 1984), Ys (Nihon Falcom 1987) und Secret of Mana (Square 1993). Bei einer Gegenüberstellung hätten diese Spiele nur das Echtzeit-Kampfsystem mit Diablo gemeinsam. So steigen in den Spielen wie Secret of Mana und Ys die Charakterwerte automatisch mit jedem Levelaufstieg. Was den Spielern die Möglichkeit bietet, die Fähigkeitswerte ihrer Charaktere durch das Ausrüsten von Waffen und Rüstungen zu beeinflussen. Diablo ist dagegen viel anpassbarer, da die Spieler mit jedem neuen Level Punkte erhalten, mit denen sie ihre Attributwerte erhöhen können. Daneben aber auch einen Fähigkeitspunkt, den sie in den Fähigkeitsbäumen der jeweils der Klassen, die dem Charakter zugewiesen sind, anwenden kann (Schules et al., 2020).

3.1.2 Tactical- RPGs

Taktische Rollenspiele können auch unter anderen Namen bekannt sein, wie Strategie-RPGs oder im Japanischen auch als Simulations-Rollenspiele (SRPGs). Der Fokus bei solchen Spielen liegt stark auf im Vorab geplanten Kampfbegegnungen, was das Kernprinzip von rundenbasierten Kampfsystemen ist. Obwohl es auch Spiele mit Echtzeit- Elementen gibt, ist das Herzstück dieser Spiele die strategische Planung in großen Schlachten, die durch abwechselnde Züge der Charaktere beim Angriff und bei der Verteidigung gefördert wird. Was viele an Schach oder Brettspiele erinnern dürfte. Daneben bieten diese Spiele verschiedene Möglichkeiten, die Charaktere aufzuleveln. Ein gutes Beispiel hierfür wäre eine begrenzte Anzahl an Möglichkeiten, zu „grinden“ (Schules et al., 2020). Im Gaming bezieht sich das „Grinden“ auf eine wiederholte Durchführung von monotonen Spielvorgängen über einen längeren Zeitraum hinweg, wie z. B. wiederholt gegen schwächere Gegner kämpfen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen (USK, o. D., Grinden). Zwar geht es in erster Linie um das Sammeln von Erfahrungspunkten oder Items, die nach einem gewonnenen Kampf zurückbleiben und von Spielern aufgesammelt werden können. Die wiederum dazu benutzt werden können, um das nächste Level zu erreichen. (USK, o. D., Grinden). In zweiter Linie geht es eher darum, ein bestimmtes Item als Belohnung zu erhalten. Was aber durch die niedrige Droprate nach den Kämpfen in den Spielen eher als selten gilt. Wobei das gezielte Grinden nach seltenen Items auch „Farmen“ bezeichnet wird (USK, o. D., Grinden).

Obwohl der Schwierigkeitsgrad je nach Spiel variiert, fordern diese Spiele ihre Spieler auf, nicht nur die Kampfeigenschaften der Einheiten auf der Karte, sondern auch deren Auswirkungen auf das Gelände immer zu berücksichtigen. Wobei die Eigenschaften der Einheiten in vielen SRPGs, die auf Konsolen erschienen sind, im Kampf dem Ansatz von „Stein-Papier-Schere“ folgen. Somit hat jede Waffe oder Fähigkeit ihre Stärken und Schwächen gegenüber anderen. Am besten zu sehen ist es in der klassischen japanischen Videospielreihe Langrisser. Wo es darum geht, dass Helden große Armeen in rundenbasierten Strategiekämpfen anführen und versuchen, das Gelände vorteilhaft zu nutzen. Durch ein Schere-Stein-Papier-System lassen sich Truppentypen gegeneinander ausspielen, und je mehr der Spielverlauf weiter voranschreitet, können die Spieler Einheiten durch Gold und Rekrutierung freischalten. Auf der einen Seite hängen die Einheitentypen von der Klasse des Generals ab, der sie anführt. Auf der anderen Seite haben bestimmte Klassen Zugang zu Spezialeinheiten. Die Geschichte dreht sich um den Kampf um das legendäre Schwert Langrisser und das Schicksal der Welt El Sallia (Woger, 2020). Zu beachten wäre, dass der Unterschied zwischen Tactical-RPGs und RPGs darin liegt,

wie schnell Kampfhandlungen ausgetragen werden. Während Begegnungen in RPGs schon nach ein paar Minuten vorbei sind, können sie in Tactical-RPGs eine Stunde oder länger andauern (Schules et al., 2020). Gute Beispiele für dieses Subgenre wären *Fire Emblem: The Sword of Flame* (Nintendo 2003), *Shining Force* (Climax Entertainment 1993) oder *Shadowrun Returns* (Harebrained Schemes 2013).

3.1.3 Roguelike

Wie der Name dieses Subgenres schon verrät, lässt sich der Ursprung auf das Spiel „Rogue“ aus dem Jahre 1980 zurückverfolgen, das von Michael Toy, Glenn Wichman und Ken Arnold an der University of California, Berkeley entwickelt wurde. Zwar kann argumentiert werden, dass Rogue nicht das erste Spiel mit prozedural generierten Dungeons gewesen ist. Doch aufgrund der großen Popularität wurde es zum Namensgeber dieses Subgenres bestimmt. In diesem Kultklassiker steuern die Spieler ihren Charakter durch eine labyrinthartige Umgebung in einer Fantasywelt, die mit Fallen und Monstern versehen ist. Durch das Sammeln von Schätzen und das Bekämpfen von verschiedenen Monstern wird der Charakter immer stärker, je tiefer er auf der Suche nach dem Amulett von Yendor in den Dungeon vordringt. Die größte Herausforderung, vor der die Spieler standen, war jedoch die fehlende Möglichkeit, seinen Spielstand speichern zu können. Daneben wurde der Dungeon nach jeder Niederlage oder jedem Neustart neu generiert. Um die Spieler daran zu hindern, schon nach kürzester Zeit die Struktur des Dungeons oder die Platzierungen der Items herauszufinden. Die Spieler standen so jedes Mal einer neuen Herausforderung entgegen, was auch zu einem höherem Wiederspielwert führte (Reisdorf, 2014).

Im Allgemeinen werden diesen Spielen mindestens drei Funktionen zugeschrieben. Als Erstes das rundenbasierte Gameplay, zweitens die prozedurale Generierung von Dungeons und zu guter Letzt der ständige Tod. Damit weisen sie in Bezug aufs Gameplay schon Überschneidungen mit den Subgenres Tactical-RPGs und ARPGs auf. Da die Karten im Spiel von einem Computerprogramm generiert werden, lässt sich die Größe des Speicherplatzes der Spiele erheblich reduzieren. Was damals einen bedeutsamen Durchbruch in der Spielentwicklung darstellte und andere RPGs stark beeinflusste. Bei den rundenbasierten Kämpfen war jede Aktion der Spieler

ein Zug. Sei es auch einfach, dass die Charaktere sich bewegen oder ein Item benutzen. Die Reihenfolge war dabei, dass die Spieler zuerst handeln, gefolgt von den Gegnern und am Ende die Auswirkungen von den Umweltgefahren. Doch Roguelike-Spiele verbinden in sich auch die Verwaltung von Ressourcen wie z. B. Nahrung bis hin zu Waffen mit dem Fortschreiten der Spielrunden. Im Gaming bedeutet das, die Spieler die Kontrolle über den Zeitablauf innerhalb eines Spieles haben. Was Ähnlichkeiten mit der taktischen Planung in Tactical-RPGs aufweist. In beiden müssen die Spieler überlegen, wie sie ihre Ressourcen mit den Kämpfen und Erkundungen in Balance halten können. Natürlich ist ein funktionierendes Ressourcenmanagement zur Vermeidung von ständigem Sterben des Charakters wichtig. Zwar fangen die Spieler nach jeder Niederlage von dem Spiel vorn an, jedoch gibt es eine Methode, die „Save Scumming“ genannt wird. Im Prinzip wird dabei eine Sicherungskopie der Spielspeicherdateien erstellt. Gilt jedoch in vielen Communitys allgemein als Betrug, da es mit dem Spielprinzip dieser Spiele kollidiert (Schules et al., 2020). Obwohl die Beliebtheit des Roguelike-Genres im Westen einige Höhen und Tiefen durchläuft, ist es dagegen in Japan sehr populär als ein Nischenprodukt mit starken traditionellen Wurzeln. Auch wenn es an JRPG-Größen wie Final Fantasy oder Dragon Quest nicht heranreicht, hat das Genre eine große Fangemeinde, besonders bei Spielern, die Fans von den Spielen wie der Mystery-Dungeon-Reihe das ein Spin-off der Pokémon-Franchise ist (Spike Chunsoft, Japan 2005 und Europa 2006), die stark von der japanischen Folklore inspiriert ist (Schules et al., 2020).

Heutzutage gibt es bereits modernere Roguelike-Spiele, die oft als Roguelites bezeichnet werden. Lag der Fokus bei klassischen Roguelike-Spielen eher auf dem Gameplay und dem Lernen aus dem Scheitern, wobei die Story oft eher als ein nebensächliches Element abgetan wurde. Gut zu sehen ist das in Spielen wie Don't Starve Together (Klei Entertainment, 2016) oder Slay the Spire (MegaCrit, 2019). Dagegen beinhalten die Roguelites zwar immer noch die Kernmechaniken des Genres bei, integrieren aber dabei oft narrative Elemente und dauerhafte Fortschritte, um die Spieler motiviert zu halten. So beinhalten die Spiele mittlerweile auch tiefgründige Geschichten, die sich oft erst durch wiederholte Durchläufe entfalten (Dirkes, 2023). Hierzu wären Spiele wie Hades (Supergiant Games, 2020), Chrono Ark (Al Fine, 2024) oder Iris and the Giant (Louis Rigaud, 2020) gute Beispiele.

3.1.4 Japanische Rollenspiele (JRPGs)

Im Gegensatz zu den anderen Subgenres, deren Grenzen überwiegend durch ihre Spielmechaniken definiert werden, wird bei JRPGs nicht nur durch ihr Gameplay, sondern auch durch die Erzählstruktur für die Definition herangezogen. Dies war jedoch keine durchgängige Gegebenheit. Denn das Subgenre wurde laut Schules et al. (2020) auch stark von bestimmten Klassikern der Videospiegelgeschichte wie *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Sir-Tech Software, 1981), *Ultima* (Garriott 1981) sowie dem Pen-and-Paper-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* (Kawakami 2015) beeinflusst. Oft wird aber das *Dungeons & Dragons* auch als Tabletop-Spiel kategorisiert, da die Spieler es an einem Tisch mit Stift, Papier und Würfeln spielen. Darüber hinaus übernimmt aber ein Spieler die Funktion des Spielleiters und schlüpft, wenn es nötig ist, in verschiedene Rollen. Zwar können Miniaturen und Karten zum Einsatz kommen, jedoch sind der Vorstellungskraft der Spieler keine Grenzen gesetzt, da das Spiel eher durch die freie Erzählung definiert wird. Obwohl es eine Herausforderung war, den Begriff „JRPG“ bis hin zu seinem Ursprung zurückzuverfolgen, da gegen alle Annahmen der Begriff weder von japanischen Spieleentwicklern noch von den Vermarktern ins Leben gerufen wurde. Dies verdanken wir den westlichen Fans und Spielern, die den Begriff nicht nur geprägt haben, sondern auch verbreitet haben. Um die Unterschiede zwischen den westlichen und asiatischen RPGs beschreiben zu können. Zumal die westlichen RPGs damals in der Regel für den PC produziert wurden, wohingegen asiatische Spiele überwiegend aus Japan kamen und für Konsolensysteme angefertigt wurden (Koyama, 2022).

2018 untersuchte Jérémié Pelletier-Gagnon, ein Postdoktorand an der Universität von Quebec in Montreal, 2054 Rezensionen zu JRPGs, die zwischen 1992 und 2014 auf diversen englischsprachigen Gaming-News- und Bewertungsplattformen veröffentlicht wurden. So konnte er den Begriff bis zu einer Rezension über JRPGs zurückverfolgen, die im Jahr 2004 auf der britischen Plattform Eurogamer zu dem Spiel „*Tales of Symphonia*“ publiziert wurde. Zudem führte die Veröffentlichung von älteren japanischen RPGs auf der Virtual Console der Wii dazu, dass immer mehr europäische Spieler diesen Begriff aufgriffen und weiterverbreiteten. Das Ergebnis davon ist, dass heutzutage die meisten sich etwas unter dem Begriff vorstellen können, aber nicht in der Lage sind, ihn zu definieren. Was nur dazu beiträgt, dass ihn jeder unabhängig vom Kontext auf verschiedenen Plattformen und in Medien verwendet (Koyama, 2022). Die Spieler bemerkten vor allem, dass RPGs, die von japanischen Entwicklern produziert wurden, weniger Anpassungsmöglichkeiten boten. Darüber hinaus beinhalteten viele Spiele zwar einen vorgegebenen Hauptpfad, weisen aber auch eine fesselnde Charakterentwicklung und

Erzählbögen auf. Erzählbögen, auch Story-Arcs genannt, sind die individuellen, sich entwickelnden Handlungsverläufe oder Charakterentwicklungen innerhalb einer Geschichte. Oft werden diese in Form von Kurven oder Linien visualisiert. Und durchlaufen dabei bestimmte Punkte wie Höhepunkte oder Tiefenpunkte (Konflikte, Wendepunkte) (Pichler, 2023).

Schules et al. (2020) zeigt in seiner Tabelle 6.1 mit dem Titel „Häufig genannte Unterschiede zwischen JRPGs und WRPGs aus Sicht von Fans und der Branche“, die mit Hilfe von Extra Credits (2012), JLF1 (2008), Joynt (2006) und der nicht mehr zugänglichen Quelle doady (2012) erstellt wurde und Elemente, die allgemein als typisch für JRPGs und WRPGs angesehen werden können, auflistet. Die Produzenten des YouTube-Kanals Extra Credits behaupten in ihren Videos, dass das Kernelement, das JRPGs von WRPGs unterscheidet, die narrative Einbindung ist. Also die Rolle, die die Spieler innerhalb der Spielwelt einnehmen. Das würde bedeuten, dass JRPGs eine Geschichte erzählen, während die WRPGs eher die Spieler in eine Geschichte versetzen und ein eigenes Erlebnis ermöglichen (Extra Credits, 2012). Dieser Ansatz lässt sich auch gut in die Definition von JRPGs verwenden. Da ästhetische Stile leicht kopiert werden können. Was wie die folgenden zwei Beispiele aufzeigen. Während das Game Septerra Core: Legacy of the Creator (Valkyrie Studios 1999) den visuellen Charakterstil und die Kampfschnittstelle nachahmt, die für JRPGs zu der Zeit standen (Schules et al., 2020). Dagegen steht Capcoms Dragon's Dogma (2012), das eher gezielt Abstand nimmt von den üblichen JRPG-Klischees und die „westliche“ Ästhetik bevorzugt (Schules et al., 2020). Wird noch die Tatsache mit einbezogen, dass der Anime-Stil weltweit unverwechselbar gegenüber anderen Stilen in der Kreativbranche ist und in JRPGs angewandt wird. Der diese Spiele in den 1980er und frühen 1990er Jahren ursprünglich geprägt hat. Somit ist zu folgern, dass viele Fans dieses Subgenre anhand seines Herstellungsortes bewerten. Was angesichts der multinationalen Realität der heutigen globalen Spieleproduktion als ironische Entscheidung angesehen werden kann (Consalvo, 2006).

3.2 Die Entwicklung von JRPGs (von Dragon Quest, Final Fantasy)

Ein Rückblick auf die historische Entwicklung von JRPGs verdeutlicht, dass sowohl Computer-RPGs als auch andere Formen von RPGs fast gleichzeitig in Japan eingeführt worden sind. Was zu der Schlussfolgerung führt, dass JRPGs direkt von CRPGs, die die westlichen RPGs darstellen, beeinflusst wurden. Doch lässt sich die Erfolgsgeschichte von RPGs in Japan in bestimmte

Abschnitte unterteilen. Am Anfang konnten nur sehr wenige nichtjapanische RPGs, die für den japanischen Markt übersetzt und adaptiert wurden, einen wirklichen Erfolg vorweisen. Dagegen aber die Bemühungen der stets engagierten RPGs-Fans, die es sich zum Ziel machten, japanischen Spielern die RPGs näherzubringen und das Bewusstsein dafür zu schärfen. So kam es auch, dass 1987 das Spiel Wizardry auf dem Nintendo Family Computer (kurz Famicom, die eine stationäre Spielkonsole war) veröffentlicht wurde. Dies trug ungemein zur Popularisierung von RPGs in Japan bei. Denn danach machten sich die japanischen Entwicklerstudios daran, andere RPG-Titel für den japanischen Markt anzupassen. So wurden die RPG in Japan erstmals in der zweiten Hälfte der 1970er und Anfang der 1980er Jahre eingeführt. Doch für viele Japaner bedeuteten zu der Zeit „Games“ einfache Action-Spiele und Shooter wie Donkey Kong (Nintendo, 1981) und Space Invaders (Taito, 1978), die es auf dem japanischen Markt gab (Koyama, 2022). Das Ergebnis war, dass die Fantasiewelten und deren Spielmechaniken eher Verwirrung bei den meisten japanischen Spielern auslösten, die zum ersten Mal mit den Spielen in Berührung kamen. Zwar weckten die RPGs bei vielen japanischen Spielern das Interesse, doch schienen sie noch Schwierigkeiten mit den Spielen zu haben. Doch die Begeisterung brach bei den RPG-Fans nicht ab und drückte sich auf die verschiedensten Weisen aus. Einige fingen an, ihre eigenen RPGs zu entwickeln, andere wiederum schrieben über sie. Diese Sensibilisierung führte dazu, dass Gamemagazine anfangen, eine Vielzahl von Artikeln rund um das Thema RPGs zu veröffentlichen. Von der Einführung in nichtjapanische RPGs wie Wizardry, Ultima oder Dungeons & Dragons bis hin zu Mythologien aus Babylon, Indien und Nordeuropa. Alles, um den Leuten den Zugang zu RPGs erleichtern zu können (Koyama, 2022).

Nach 1984 stiegen die RPG bei vielen jungen Spielern in der Beliebtheit. Und kaum hatte das Fanfieber die Menschen gepackt, fingen viele darauf an, verschiedenste Materialien zu Geschichten und Hintergründen im Spiel zu recherchieren. Einige Fans fingen sogar damit an, berühmte Werke wie z. B. von Steve Jackson und Ivan Livingston zu übersetzen und zu veröffentlichen. Alle nur, um ein besseres Verständnis für die RPGs zu erhalten. Diese Fanaktivitäten setzten sich selbst nach der Veröffentlichung von Dragon Quest I im Jahr 1986 unvermindert fort. Im Endeffekt besitzen heutzutage deshalb die meisten japanischen Spieler ein umfassendes Verständnis westlicher Fantasiewelten. Dieser Lokalisierungsprozess ermöglichte es den RPG, aufzusteigen und sich von einem Nischenprodukt zu einem Mainstream-Produkt für die breite Masse zu entwickeln. Ab diesem Zeitpunkt fingen japanische Entwickler an, RPG-Elemente in ihre Arbeit zu integrieren. Die erste Methode war das Hinzufügen von RPG-ähnlichen Elementen in Aktionsspielen. Die zweite Methode zielte eher auf die Entwicklung neuer RPGs mit

Systemen, die für japanische Spieler einfach und leicht verständlich waren. Ein Beispiel für RPG-ähnliche Elemente wäre die Verwendung eines Trefferpunktsystems anstelle des plötzlichen Todes der Spieler im Spiel. Daneben das Sammeln von Erfahrungspunkten zum Aufsteigen, das Ausrüsten und Verwenden von Gegenständen sowie verschiedene narrative Inhalte (Koyama, 2022).

Aktion-Spiele, die RPG-ähnliche Elemente enthielten, waren das Arcade-Spiel *The Tower of Druaga* (Namco, 1984), (Koyama, 2022) und das Konsolenspiel *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), (Koyama, 2022). Daneben hob sich *Hydlide* (T&E Software, 1984) mit seiner knallbunten Oberwelt, der Möglichkeit, per Quicksave schnell seinen Spielstand speichern zu können, und sich selbst regenerierenden Lebenspunkten signifikant vom Durchschnitt ab (Kartsios, 2021). Diese Spiele etablierten nicht nur die Action-RPGs als ein eigenes Genre, sondern waren auch ein Wegbereiter für die RPGs in Japan. Ein berühmtes Beispiel für ein vereinfachtes japanisches RPG ist das *The Black Onyx* (BPS, 1984). Wo die Spieler im Team von mindestens 5 Mitgliedern zusammenarbeiten müssen, um ein Pseudo-3D-Untergrundlabyrinth zu erkunden. Die Charaktere konnten jedoch nur kriegerische Angriffe ausführen und ihre Trefferpunkte durch die Einnahme von Medizin wiederherstellen (Kartsios, 2021). Pseudo-3D bezieht sich hierbei nicht auf echte 3D-Elemente im Spiel, sondern auf eine grafische Technik, die eine Illusion von Tiefe und Dreidimensionalität erzeugt, ohne tatsächlich dabei echte 3D-Modelle zu verwenden. Eine Möglichkeit, dies zu erreichen, ist z. B., mit verschiedenen isometrischen Ansichten zu arbeiten. Sie sind kostengünstiger, aber weniger flexibel als echte 3D-Grafik, wodurch sie in Spielen, Animationen und Illustrationen für Perspektive und Bewegung genutzt wird (FinFET, 2025). Wobei bei diesen Ansichten die Unterschiede eher hauptsächlich in dem Winkel und dem Maßstab der Achsen zu finden sind. Obwohl die klassische Version 30-Grad-Winkel verwendet, gibt es neben vielen Abwandlungen auch spezielle Formen für Pixel-Art, die leicht variieren können, um bestimmte Effekte zu erzielen oder Normen zu erfüllen (Cheishiru, 2021).

Daneben gab es noch das Spiel *Mugen no Shinzō* (Crystal Software, 1984). Dieses Spiel war eine Mischung aus leicht verständlichen Elementen aus den beiden großen RPG-Serien, die zu dieser Zeit beliebt waren, nämlich die 2D-Draufsicht von *Ultima* und das befehlsgesteuerte Kampfsystem von *Wizardry*. Im Vergleich zu dem berühmten *Dragon Quest* (Square Enix (früher Enix), 1986), das etwas später darauf erschien, eine zu komplizierte und unvollkommene Benutzeroberfläche (Koyama, 2022). Obwohl beide Spiele für den PC-8801 und andere PC-Plattformen produziert wurden, kamen sie nur in Japan in die Verkaufsregale. Wenn es um

Videospiele geht, muss noch ein weiterer Punkt berücksichtigt werden, und das ist die „Revolution der Spielbarkeit“. Da in der Anfangsphase 1980, als die RPGs, die sich in Japan verbreiteten, viel zu kurz waren, setzten die Entwickler, um dem entgegenzuwirken, einen höheren Schwierigkeitsgrad in den Spielen ein, um die Spielzeit zu verlängern und damit die Spieler länger unterhalten zu können. Was aber dazu führte, dass die RPGs viel schwerer waren als die, die wir heute gewohnt sind. Obwohl es bei Action-RPGs relativ einfach ist, den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, ist es jedoch bei Abenteuerspielen und RPGs ein anderes Thema. Eine gute Möglichkeit, bei Spielen mit einer linearen Geschichte, die einen vorgegebenen Pfad und damit nur ein Ende hat, den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, wäre z. B. das Einbringen von Rätseln, die nicht sofort gelöst werden können. Diese müssen die Spieler überwinden, um im Spiel weiterzukommen. Meist geschieht das durch die Erstellung umfangreicher Karten (Koyama, 2022). Was einen der Gründe darstellt, der die japanischen Entwickler dazu veranlasste, Spiele mit komplizierten Rätseln zu entwickeln. Dieser Trend erreichte seinen Höhepunkt mit Romancia (Nihon Falcom, 1986). Dieses Spiel war von absurden Rätseln und Fallen durchzogen, die es ohne eine vorher gut überlegte, Spielstrategie fast unmöglich machten, das Spiel zu beenden (Koyama, 2022).

So ebneten die Abenteuerspiele den Weg zur Einfachheit für die RPGs weiter. Denn bis dahin waren die Spieler gezwungen, in Abenteuerspielen Befehle als Wörter einzugeben. In Spielen bestand sogar deshalb ein Teil des Ziels darin, die richtigen Wörter zu finden. Aber nach der Einführung der Befehlseingabe konnten die Spieler ganz einfach die nächste Aktion ihres Charakters aus einer Liste der in dieser Situation verfügbaren Befehle auswählen. Was den Fokus bei Gameplay mehr darauf verschob, die Geschichte am besten im Spiel präsentieren und erzählen zu können. Das erste japanische Abenteuerspiel, das das Befehlseingabesystem verwendete, war Hokkaido-Serienmorde: Verschwinden in Okhostsk (1985, LOGIN Soft) von Horii Yuji, vor Dragon Quest. Das RPG, das einen ganz anderen Weg einschlug, indem es darauf abzielte, einen Schwierigkeitsgrad zu finden, der das Spiel für alle Spieler zugänglich machte, ist das erste Spiel der noch heute berühmten und weitverbreiteten Videospielreihe Ys I: Omen (Nihon Falcom, 1987) (Koyama, 2022). Doch im ersten Teil von Ys konnten die Spieler mit ihren Charakteren erst das höchstmögliche Level erreichen, nachdem sie den letzten Dungeon (den Turm von Dahm) betreten hatten. Danach wurde das Spiel zu einem einfachen Actionspiel, sodass Spieler ohne Erfahrung mit Actionspielen das Spiel nicht mehr beenden können. Unabhängig von der gewählten Perspektive zeigt sich, dass die Spieler für das Spielen von Action-RPGs ein bestimmtes Maß an Spielerfahrung brauchten. Später gingen deshalb die meisten

JRPGs zu einem kommandogesteuerten Kampfsystem über, das den Spielern keine Spielerfahrung mit Actionspielen mehr abverlangte. Diese Revolution wirkte sich auch auf die Erzählung aus. Ein hohes Maß an Freiheiten im Spiel ist häufig ein Teil dessen, was die RPG-Fans am meisten fasziniert. Dagegen werden genau diese Freiheiten für einen Anfänger aber mehr zum Hindernis als zur gewollten Hilfe. So konnten sich die Spieler in Hydlide (T&E Soft, 1984) frei auf der Karte bewegen. Doch die Platzierung der Items, die sie benötigten, um neue Orte betreten zu können, und die der Gegner wurden gezielt so verteilt, dass sie die Spieler in die Richtung führte, wo sie hinmussten. Das Ziel dieser Technik war dabei, die Spieler davon abzuhalten, auf der Karte herumzuirren und dabei immer frustrierter zu werden. Viele Entwickler haben diese Technik in vielen kommenden Werken wiederverwendet. Die narrativen RPGs, die nach der Berühmtheit der JRPGs vorherrschend wurden, nutzten nicht nur solche impliziten Hilfestellungen, sondern auch explizit lineares Gameplay, um die Geschichte zu entfalten (Koyama, 2022).

Dragon Quest (1986, Entwickler: Chunsoft, veröffentlicht von Enix) hat zwar das JRPG-Genre nicht neu erfunden, doch ist die Videospielreihe bis heute noch eines der bekanntesten JRPGs. Und stellt einen wichtigen Meilenstein in der Geschichte der RPGs in Japan dar, da es sich millionenfach selbst über die Grenzen von Japan hinweg verkaufte. Es kam so gut an, dass es mehrere Fortsetzungen und Ableger mit sich zog. Dabei können aber die Ableger bekannte Charaktere, Orte oder Elemente der Serie übernehmen. Oft das aber mit einem anderen Gameplay, Genre oder Geschichte verbinden. Die sich eher auf eine Nebenfigur oder einen anderen Aspekt des Spieluniversums konzentriert. Dragon Quest ist eine Mischung aus vielfältigen Elementen wie der Jagd nach immer besserer Ausrüstung oder den Haupt- und Nebenquests. Dazu kommt noch die Geschichte in Form einer Heldensaga, die die Spieler motiviert, am Ball zu bleiben. Für das Entwicklerstudio Enix wurde das Rollenspiel Dragon Quest, das sich über eine Million Mal verkaufte, ein riesiger Erfolg auf dem japanischen Markt und der Auftakt eines der erfolgreichsten Franchises, die die Spieler kennen (Petersen & Beyer 2018). Das Besondere an der Erstauflage von Dragon Quest war jedoch, dass sie anders als ihre Vorgänger nicht für den PC, sondern auf einer Konsole erschien (Petersen & Beyer 2018). Die ersten drei Dragon Quest Spiele bilden eine Erdrick-Trilogie, da sie thematisch und chronologisch miteinander verbunden sind und sich um den legendären Helden Erdrick und das Reich Alefgard drehen. Obwohl die Erstausgabe von Dragon Quest für die Konsole erschienen war und damit für die Zielgruppe junge Spieler wie Grund- und Mittelschüler vorgesehen war. Was aber noch zu der Zeit war, als sich die Leute nicht ganz mit RPGs auskannten. Weshalb auch die Entwickler ein ganzes

Handbuch für die Spieler mitbeileigten, dass die Mechaniken erklärte (Zworu's Retro RPG Journal, 2025). Das Interessante an dieser Videospielreihe ist, dass sie ihrem mittelalterlichen Artstil bis heute noch treu geblieben ist. Selbst als in den 80er Jahren im Westen immer mehr das Sci-Fi-Fantasy-Setting in Mode kam, weigerten sie sich, Veränderungen an ihrem Setting vorzunehmen. Was den Stillbruch zwischen den japanischen und westlichen RPGs nur noch stärker zu sehen ließ (Zworu's Retro RPG Journal, 2025).

Da zur Zeit von Pixelgrafik vor allem das Cover-Artwork entscheidend für die Spiele war und ein Großteil der Kaufentscheidung ausmachte, wurde der Mangaka Akira Toriyama engagiert. Der Schöpfer des Mangas Dragon Ball, der 1984 in Japan erschien, sowie der gleichnamigen Animeserie. Dessen Werke später auch in Europa verkauft und im Fernsehen ausgestrahlt wurden. Durch seine Designs konnte das Spiel nicht nur mit ikonischen Monsterdesigns, die leicht verständlich und gut wiedererkennbar waren, glänzen, sondern auch einige Punkte mit dem einprägsamen Charakterdesign und Stil bei den Spielern sammeln, der nicht von anderen reproduzierbar war. (Zworu's Retro RPG Journal, 2025). Diese Spiele etablierten das JRPG-Genre mit dem Fokus auf Geschichte, Erkundung und rundenbasierten Kämpfen. Wobei Teil 1 von Dragon Quest ein Solo-Abenteuer war. Wo der Held eine Welt, die voller Monster ist, befreien muss, die durch den Bösewicht Dragonlord verdunkelt wurde. In Dragon Quest II (1987) begaben sich die Spieler mit einer Gruppe von drei Charakteren auf ein Abenteuer. Um den Spielern die Möglichkeit zu bieten, sich an das System zu gewöhnen, wurde das Spiel so designed, dass es mit einem einzigen Hauptcharakter begann und im Laufe des Spiels weitere Gruppenmitglieder hinzukamen (Zworu's Retro RPG Journal, 2025). Erst in Dragon Quest III (1988) wurde das System so geändert, dass die Spieler von Beginn des Spiels an eine Gruppe von bis zu vier Personen bilden konnten, um die Welt zu erkunden. Daneben wurde eine Vorgeschichte erzählt, die die Spielwelt zusammenhängend machte (Zworu's Retro RPG Journal, 2025). Dieses Spiel schloss nicht nur die Erdrick-Trilogie ab und brach alle bis dahin aufgestellten Verkaufsrekorde, sondern führte auch das revolutionäre Klassensystem ein, das es erlaubte, den Spielern, Gruppenmitglieder zu wählen und zu verändern (Zworu's Retro RPG Journal, 2025). Dennoch nahmen die Charaktere eine feste Rolle innerhalb der Geschichte ein. Diese Entscheidung wurde zum Fundament der japanischen RPGs und ebnete den Weg für weitere wie Pokémon oder Final Fantasy. Dagegen besaß Dragon Quest IV (1990) eine kapitelbasierte Erzählstruktur und eine vielfältige Gruppe an Helden, die sich nach und nach zusammenfand, was die Story einzigartig machte. Mittlerweile verzeichnet die Dragon Quest Reihe allein bei den Fortsetzungen über 10 Spiele (Zworu's Retro RPG Journal, 2025).

Doch der Fakt, dass den Spielern ein gewisses Maß an Freiheiten in Dragon Quest eingeräumt wird, Items in willkürlicher Reihenfolge sammeln zu können, ist eher ein Indiz für westliche RPGs als für japanische. Daneben aber ähnelt es in seiner Art, die Geschichte als ein narratives RPG zu behandeln, das einem einzigen Hauptpfad folgt, den JRPGs. Somit lässt sich sagen, dass Dragon Quest als ein Übergangspunkt zwischen dem westlichen Einfluss und der japanischen Tradition in der Geschichte der RPGs in Japan fungieren kann (Koyama, 2022). Die folgenden Merkmale für JRPGs entstanden eher als Spiele, bei ihrem Versuch, sich von Dragon abzuheben, immer mehr den Fokus auf visuelle Elemente und Bishōjo-Charaktere legten. Daneben auf Ensemblebesetzungen und Romantik sowie komplexe Kampfsysteme. Mit Bishōjo-Charakteren werden in der japanischen Popkultur attraktive, junge weibliche Charaktere in Anime, Manga und Videospielen bezeichnet. Diese Charaktere zeichnen sich durch große Augen, eine schlanke Figur und ästhetische Designs aus (Merri Kiwi, 2025).

Viele JRPGs verwendeten zu der Zeit Zwischensequenzen oder animierte Sequenzen nicht nur, um wichtige Punkte der Erzählung hervorzuheben, sondern auch mitten in den Kampfhandlungen. Der Vorreiter und ein gutes Beispiel hierfür wäre *The Fantasm Soldier Valis* (Telenet Japan, 1986), (Retro Core, 2021). Was eines von Actionspielen mit RPG-ähnlichen Elementen in 2D war (Koyama, 2022). Animierte Sequenzen wurden aber auch in RPGs angewandt, die für die PC-Engine-Konsole veröffentlicht wurden. Diese Konsole führte, die einen CD-ROM-Player als wichtiges Peripheriegerät einführte, um umfangreichere Spiele zu ermöglichen. 1987 kam so die PC Engine (TurboGrafx-16) auf den japanischen Markt von dem Konsolenhersteller Hudson Soft, der nach einer Möglichkeit suchte, die Speicherkapazität von CD-ROMs zu nutzen, und später von Konami übernommen wurde. Doch die weit berühmtere Konsole, die einen CD-ROM-Player als wichtiges Peripheriegerät einführte, um umfangreichere Spiele zu ermöglichen, war die PlayStation 1 (1994 in Japan eingeführt). Zwar ist sie nicht das erste Gerät mit CD-ROM, aber sie war die erste große Konsole, die das CD-ROM-Format erfolgreich für Spiele etablierte und damit eine Ära einleitete, in der Spiele komplexer und kostengünstiger wurden (ZDFheute, 2004). *Tengai Makyō Ziria* (Hudson Soft, 1989) war ein auf CD-ROM veröffentlichter Titel, der neben vielen animierten Sequenzen auch Charakter-Voice-Overs verwendete.

Was animierte Sequenzen und Charakter-Voice-Overs zu einem Standard in JRPGs machte, die für Spielkonsolen der nächsten Generation wie die Sony PlayStation und den Sega Saturn entwickelt wurden (Koyama, 2022). Wird eine Geschichte durch animierte Sequenzen erzählt, ist es nicht einfach, sich an die alte RPG-Regel zu halten, dass der Spielercharakter der Held ist,

der von den Spielern gespielt wird. Was wiederum in Zwiespalt stehen kann, da die Spieler die Aufgabe haben, nicht nur die Geschichte mit seinen Entscheidungen und Aktionen voranzutreiben, sondern auch die Eskapaden einer Ensemblebesetzung zu genießen, in deren Mittelpunkt der Heldencharakter steht (Koyama, 2022). Diese Erzählweise erfordert vor allem, dass alle Charaktere einschließlich des Protagonisten objektiv behandelt werden. Damit bietet sich die Gelegenheit, Szenen darzustellen, an denen die Hauptfigur nicht beteiligt sein muss. So kann auch der Held Teil eines sich entfaltenden Großereignisses gezeigt werden, dass sie schließlich auflöst. Später wurde für JRPG-Szenarien eine Standardhandlung festgelegt. Die wäre das eine Gruppe von Charakteren, darunter auch der Held, der in einen schweren Vorfall verwickelt wird. Mit seinen Handlungen treibt er die Geschichte bis zu ihrem Ende voran, während sie für jeden Charakter spezifische Nebenquests erfüllt. Diesen Handlungsstrang kann auch in großen Franchises (Square Enix) wie Final Fantasy finden (Koyama, 2022).

Die Arbeit mit einer Besetzung aus mehreren Charakteren ermöglicht es den Entwicklern, die Beziehungen zwischen den Charakteren bestmöglich darzustellen und mehr Tiefe zu verleihen. Viele große RPG-Titel enthielten auch romantische Elemente, doch unabhängig von der Geschichte stellen Kampfhandlungen einen großen Teil der Spiele dar. Und um diese so gut es möglich unterhaltsam zu machen, sind die japanischen Entwickler stets bemüht, die Kampfsysteme und Charakterentwicklungssysteme zu optimieren, aber dennoch die Grundlagen des kommandogesteuerten Kampfsystems beizubehalten (Koyama, 2022). Gut ist es am Active Time Battle (ATB)-System von Final-Fantasy-Teil IV (1991) zu sehen (Koyama, 2022). Zu den Charakterentwicklungssystemen gehören auch Systeme, wo Spieler eine bestimmte Anzahl von Punkten erhalten, wenn sie ein Level aufsteigen. Daneben auch die bekannten Fertigkeitssäume, wo bestimmte Fähigkeiten freigeschaltet werden können. Aber auch intensiv animierte Sequenzen, die dazu verwendet wurden, um den Konflikt, der zwischen den Charakteren herrscht, darzustellen (Koyama, 2022). Eine weitere wichtige Innovation war die Kampf-KI. Die es ermöglichte, dass die Spieler nicht jeden Befehl ständig eingeben mussten, sondern einfach auf „Kämpfen“ drückten, was jeden Spieler dann eigenständig handeln ließ. So werden die von der Kampf-KI gewählten Aktionen des Charakters vom Spieler eher als Hinweis auf die Persönlichkeit des Charakters verstanden. Die so zum Teil des Charakters im Spiel werden. Alles in einem kann anerkannt werden, dass JRPGs zu einem eigenen Genre wurden (Koyama, 2022). Im Zuge der Anpassung des RPG-Formats für den asiatischen Markt haben die Entwicklerstudios das Gameplay weitgehend vereinfacht und neue narrative Eigenschaften integriert. Als der Einfluss der Dragon Quest Trilogie zu groß wurde, fingen die japanischen Entwickler

an, ihre Spiele davon abzugrenzen. Was den Grundstein für alle Einflüsse und Irrtümer für die berühmte Videospielreihe Final Fantasy legte, die erstmals 1987 veröffentlicht wurde (Koyama, 2022). Mit der Veröffentlichung von Dragon Quest IV, dass einige der Innovationen anderer RPG-Entwickler integrierte und neue einführte. Einschließlich der Verwendung einer KI hatte sich das Konzept des „JRPG“ endgültig herauskristallisiert. Und hinsichtlich der weltweiten Absatzzahlen sind JRPGs selbst als Nischenprodukt im Westen populär. Ein wesentlicher Faktor dafür ist das kommandogesteuerte Kampfsystem in JRPGs, das seinen Spielern keine schnellen Reflexe abverlangt, wodurch sie universeller zugänglich sind als einige andere Spieltypen. Viele Titel verkaufen sich im Ausland sogar noch besser als in Japan, wofür die Final Fantasy Reihe (Square Enix) und die Persona-Reihe (Atlus) gute Beispiele sind. (Koyama, 2022). Heutzutage wird das Format von JRPGs auf der ganzen Welt von Entwicklern übernommen, was zur Folge hat, dass keines der aufgeführten Merkmale für die JRPGs noch allein für den Inselstaat Japan festgelegt werden kann.

3.3 Trennlinie zwischen JRPG und WRPG

Die folgenden Unterschiede basieren auf den von Schules et al. (2020) zusammengetragenen Werten in der Tabelle 6.1 „Häufig genannte Unterschiede zwischen JRPGs und WRPGs aus Sicht von Fans und der Branche“, die mithilfe von Extra Credits (2012), JLF1 (2008), Joynt (2006) und der nicht mehr zugänglichen Quelle doady (2012) erstellt wurde. Der erste Unterschied zwischen japanischen und westlichen RPGs fällt in den Bereich Spielwelt. Während in JRPGs die Spielwelt vielen Einschränkungen unterliegt, da der Spielverlauf eher linear verläuft mit einem vordefinierten Hauptpfad. Wo die Spieler durch eine vorgegebene Abfolge von Ereignissen durch die Levels geführt werden, um die Kernhandlung zu erleben. So ist es nicht möglich, den Hauptquests, die die Handlung weiter vorantreiben, auszuweichen und mit den Nebenquests, die optional sind, die Spielwelt zu erkunden. Doch das bedeutet nicht, dass die Spieler keine Möglichkeiten haben, in JRPGs die Spielwelt zu erkunden, sondern dass ihnen weniger Freiheiten als in westlichen Spielen eingeräumt werden. Da die Richtung von der Erzählung vorgegeben wird. Was gut in den Klassikern Final Fantasy 6 bis 10 (Square, heute Square Enix) zu sehen ist. Im Gegensatz dazu können die Spieler der westlichen RPGs von den Vorteilen einer Sandbox-Erkundung profitieren, die ihnen große Bewegungsfreiheiten

einräumt. Während der Fokus bei vielen berühmten Open-World-Spielen auf der Kombination einer offenen Welt mit einer festen Geschichte liegt. Erlauben RPG-Spiele mit Sandbox-Erkundungen ihren Spielern, sich frei in der Spielwelt bewegen zu können und in ihrem eigenen Tempo zu erforschen. Ohne dabei an vorgegebene Wege oder Missionen gebunden zu sein. Somit verläuft die Weiterentwicklung des Charakters auch unabhängig von der Hauptgeschichte. Ein gutes Beispiel dafür ist die Videospielreihe *Assassin's Creed*, in der die Spieler reisen können, aber nicht die Möglichkeit haben, die Spielwelt umzubauen (Magrian, M., 2015).

Der zweite Unterschied fällt in den Bereich der Anpassungsmöglichkeiten an den Charakteren. Auf der einen Seite stechen japanische RPGs mit vordefinierten Charakteren hervor, wo nicht nur der Kampfstil, sondern auch die Hintergrundgeschichte in Stein gemeißelt ist. An denen die Spieler keine großen Veränderungen vornehmen können, bis auf vielleicht den Namen ändern zu können. Wie zum Beispiel in *Final Fantasy VII Rebirth*, wo stark auf festgelegte Charaktere und deren Geschichten fokussiert wird. Auf der anderen Seite räumen westliche Entwickler ihren Spielern zwei Möglichkeiten der Charakteranpassung ein. Entweder einen Charakter von Grund auf neu zu erfinden oder Modifikationen an einem bestehenden Protagonisten durchführen zu können, der von den Spielern gespielt wird. So wird Geralt von Riva immer der Hexer aus der Videospielreihe *The Witcher* von CD Projekt RED bleiben. Doch je nach Spielstil, bevorzugten Waffen und Fähigkeiten kann es sich für jeden Spieler anders anfühlen.

Der dritte Unterschied in der Liste fällt in den Bereich Artstil. Obwohl in der Tabelle sowohl der Anime- als auch der Cartoon-Stil bei JRPGs angegeben werden, ist nur der Anime-Artstil dafür bekannt, in japanischen RPGs eingesetzt zu werden. Dabei stehen Anime für alle Formen von Animationsfilmen, die in Japan entwickelt werden. Die Charaktere zeichnen sich durch große und ausdrucksstarke Augen, feine Gesichtszüge und spitz zulaufende Kinnpartien aus. Daneben sind die Haare sehr detailliert ausgearbeitet und die Proportionen sind immer realistisch gehalten (Jumesuke DX., 2025). Wobei der Cartoon-Artstil eher im Westen angewandt wird. Die Charaktere werden oft mit übertriebenen Formen oder sehr vereinfacht dargestellt. Die Charaktere weisen einfachere Gesichtszüge und anatomisch unrealistische Proportionen wie z. B. sehr große Hände oder Füße auf. Die Gesichter sind aber im Vergleich zu Anime weniger detailliert dargestellt (Jumesuke DX., 2025). Im Endeffekt würden bei dem Anime-Artstil die Gesichter, wenn die Charaktere als Ganzes betrachtet werden, nicht deutlich erkennbar sein, da die Proportionen realistisch gehalten werden. Das genaue Gegenteil ist aber bei dem Cartoon-Artstil der Fall, wo die Charaktere anatomisch unrealistische Proportionen

aufweisen. Somit würde das Gesicht, wenn der Charakter als Ganzes betrachtet wird, immer gut erkennbar sein, egal ob nah oder fern. Am besten zu sehen bei einem Vergleich zwischen dem Charakter Ichigo Kurosaki aus dem Anime Bleach und Robin aus der Serie Teen Titans. Doch da es viele Mischformen gibt, werden diese beiden Artstile leicht miteinander verwechselt.

In westlichen RPGs wird seit den 90ern auf realistische Kunst und Grafik in Spielen gesetzt. Die darauf abzielen, nicht nur die virtuelle Spielwelt, sondern auch die Charaktere und physikalischen Effekte so authentisch wie möglich darzustellen. Was bei Charakteren von detaillierten Hauttexturen, glaubwürdiger Mimik bis zu natürlichen Bewegungsabläufen beinhalten kann. Daneben nimmt bei physikalischen Effekten die Umwelt eine große Rolle ein (Grünwald, M. (Kanal: PC Games), 2025). In Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018), (Hensel, 2021) steuern die Spieler im Hauptteil den Outlaw Arthur Morgan, ein hochrangiges Mitglied der Van-der-Linde-Bande. Der in der Story-Mission „Die Freuden des Tabaks“ mit Sean Macguire die Tabakfelder mit Schwarzgebranntem trinkt und anzündet (Hensel, 2021). Die Zerstörung wird dabei auch stark mit dichtem Rauch in Szene gesetzt, was in der Regel ein Partikelsystem ist. Das eine Technik in der 3D-Computergrafik und Spieleentwicklung darstellt, bei der eine große Anzahl an kleinen, unabhängigen Teilchen, auch Partikel genannt, durch Einstellungen der Parameter animiert werden (TruelyMostWanted, 2023). Doch würde der dramatische Effekt seine Wirkung verlieren, wenn die zerstörten Felder und der Rauch getrennt voneinander erscheinen würden. Doch während Spiele wie Hellblade 2: Senua's Saga (Xbox Game Studios, 2024) mit fotorealistischer Mimik und Gestik glänzen, nutzen Videospielereihen wie The Witcher und Final Fantasy eher einen „stilisierten Realismus“. Stilisierte Spiele nutzen bewusst verschiedene Ansätze, von Cel-Shading oder handgezeichneten Texturen bis hin zu übertriebenen Charakterproportionen und fantastischen Farbpaletten, anstatt so lebendig wie möglich abzubilden. Solche Grafiken vermeiden es bewusst, etwas zu genau abzubilden, und setzen eher auf die Fantasie. Was ihnen eine zeitlose, ausdrucksstarke Qualität verleihen kann (Tereshchuk, 2025). Ein Grund, warum diese Mischung gern in Spielen eingesetzt wird, ist, dass dadurch der „Uncanny-Valley“-Effekt vermieden werden kann und sie einen hohen Wiedererkennungswert besitzen. Mit dem „Uncanny-Valley“-Effekt wird ein psychologisches Phänomen beschrieben, das in Form von unbehaglichen Gefühlen auftritt, wenn künstliche Figuren, die fast menschlich aussehen, aber dennoch subtile Fehler aufweisen, bei den Menschen auslösen (Schurr, 2025).

Der vierte Unterschied befasst sich mit dem Bereich Narrative. Im Spiel umfasst dieser Bereich die Art und Weise, wie eine Geschichte durch Handlung, Charaktere, Dialoge und die Spielwelt vermittelt wird. Der Fokus liegt dabei darauf, den Spielern zu ermöglichen, ein immersives Erleben und eine emotionale Verbindung aufzubauen, die durch Storytelling und Gameplay-Mechaniken erzeugt werden und den Spielverlauf bestimmen. Wobei die Spieler oft selbst als Mitgestalter mit einbezogen werden (Game Star, 2025). In diesem Bezug weisen die JRPGs eine geringe Anzahl an narrativen Auswahlmöglichkeiten für die Spieler auf, da diese Spiele sehr stark von der Geschichte angetrieben werden. Was gut in einigen Abschnitten der Narrative zu sehen ist. Als Erstes verfügen die Spieler in den Dialogen über eine begrenzte Anzahl bis keine Antwortmöglichkeiten. Was ihre Interaktion mit anderen Charakteren behindert. Der zweite Punkt wären Handlungsverzweigungen. Die entstehen, wenn Spieler wichtige Entscheidungen wie welche Quests abzuschließen sind oder welche Charaktere sterben oder überleben sollten, treffen können. Doch da JRPGs eher einem vordefinierten Hauptpfad folgen, ist von diesem Punkt in den Spielen nichts sichtbar. Der nächste Punkt wäre die Charakter- und Beziehungsentwicklung. Unter diesen Punkt würden neben der Möglichkeit, seine Teammitglieder auswählen zu können, auch der Aufbau von romantischen Beziehungen oder Allianzen fallen, die spätere Handlungsstränge beeinflussen. In japanischen RPGs stehen jedoch die Charaktere und ihre Geschichten von Anfang an fest und können von Spielern nicht stark beeinflusst werden.

Der letzte Punkt wären die alternativen Enden. Oft ausgelöst durch große Entscheidungen, die das Ende des Spiels anstehen und den finalen Ausgang der Geschichte beeinflussen können. Was in keiner der beiden RPG-Formen etwas Ungewöhnliches ist. Doch da JRPGs keine offenen Spielwelten haben und einem Hauptpfad folgen, können die Spieler mit ihren Entscheidungen nur bestimmte Enden der Geschichte erreichen. Die dessen Ende meist das Ergebnis von Entscheidungen sind oder der gesammelten Items, die den erzählerischen Schluss der Geschichte verändern, ohne die gesamte Spielstruktur zu öffnen (Koyama, 2022). Die westlichen RPGs wie Baldurs Gate 3 (Larian Studios, 2023) dagegen blühen in dem narrativen Bereich regelrecht auf und weisen narrative Pluralität auf. Nicht nur, dass den Spielern die Spielwelt mehr offensteht, da viel mehr Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Wobei am Ende auch die Konsequenzen jeder Entscheidung spürbar sind. Sei es bei dem Dialog oder der Entscheidung, welchen Weg einzuschlagen ist. Es entstehen die verschiedensten Handlungsverzweigungen, da die Spieler ihre eigenen Ziele im Spiel verfolgen können und sowohl durch ihre Taten als auch durch ihre Entscheidungen einen direkten Einfluss auf die Umgebung und das

Ende nehmen. Das Ergebnis davon ist die Entstehung vieler verschiedener alternativer Enden. Im Endeffekt bedeutet das, je nachdem, welcher Weg eingeschlagen wird, dass manche Ereignisse und Begegnungen nicht stattfinden und damit mehr Kontrolle über die geknüpften Beziehungen in dem Spiel gestattet wird. Damit hätten die JRPG vieles mit einem Roman gemeinsam. Da die Handlungen und Charaktere bereits feststehen und die Spieler immer zu der richtigen Zeit am richtigen Ort sind. Dagegen wirken die westlichen RPGs eher wie eine Ansammlung von Aufzeichnungen, die, je nachdem, welcher Weg eingeschlagen wird, zusammenkommen. Damit liegt der Fokus in westlichen RPGs eher auf dem eigenen Erleben der Spiele als in JRPGs, wo das Erleben einer Geschichte an erster Stelle steht (Menzel, A. (Kanal: PC Games), 2025).

Der letzte Unterschied zwischen JRPGs und westlichen RPGs fällt unter das Setting. Ein Spiel-Setting definiert den Rahmen der fiktiven Spielwelt, indem es Zeit, Ort, Atmosphäre, Kultur und Geografie festlegt. Darunter fallen physische Orte wie auch sozialer, historischer und technologischer Kontext, der das Spielgefühl prägt und die Immersion für die Spieler verstärkt (Kruchkov, 2024). Auf der einen Seite überwiegen bei JRPGs ganz klar die Fantasiewelten, wie zum Beispiel in dem Spiel *Persona 5 Royal* (Atlus 2020). Obwohl es auch einige Ausnahmen wie die *Dragon Quest* Reihe gibt, die immer noch an ihrer mittelalterlichen Welt festhält, kristallisieren sich auf der anderen Seite die mittelalterlichen Welten in westlichen RPGs heraus. So wird in *Kingdom Come Deliverance 1* (Warhorse Studios, 2018) das böhmische Mittelalter in all seinen Facetten ohne irgendwelche Fantasieelemente dargestellt. Obwohl eingeräumt werden muss, dass es auch viele Mischungen von Fantasie und Mittelalter gibt. Ein gutes Beispiel dafür wäre die *The Witcher* Reihe. Die den Romanen von Andrzej Sapkowski zugrunde liegt. Und damit stark von slawischer Mythologie und polnischer Geschichte inspiriert ist. Daneben ist die mittelalterliche Ästhetik von Burgen bis hin zu Rüstungen und Schwertern nicht zu übersehen. Doch da die Spielwelt voller magischer Wesen wie Elfen und Zwerge ist. Womit der technologische Stand im Spiel zwar dem des Mittelalters entspricht, jedoch ist Magie überall allgegenwärtig. Sind Fantasieelemente nicht zu leugnen (Ruttkay, o. D.).

3.4 Kulturelle Einflüsse: Japanische Narrative und Weltbilder im JRPG

Heutzutage sind Spiele schon längst über den Punkt hinaus, wo sie nur als ein einfaches Unterhaltungsmedium betrachtet werden können, da sie zu einer Kombination aus verschiedenen Kunstformen wie Musik, Geschichten und kinoreifen Spielszenen geworden sind. Was sie nicht nur als eigenständige Kunstform beschreibt, sondern auch als ein Kulturgut des Landes deklariert. Doch da Spiele, wie andere Medien, von Menschen entwickelt werden, die laut den Verhaltensgenetikern sowohl von verschiedenen Umweltfaktoren als auch von Genetik beeinflusst werden, ist davon auszugehen, dass Spiele neben gesellschaftlichen Werten auch die kulturelle Entwicklung eines Landes widerspiegeln (Sprouts Deutschland, 2024). Bei einem Vergleich der westlichen RPGs, deren Wurzeln in den Pen & Paper-Rollenspielen liegen. Die wohl bekanntesten davon wären für viele die „Dungeons & Dragons“ (Kartsios, 2021). Was ein analoges Fantasy Rollenspiel ist, das die Spieler an einem Tisch mit Stift, Papier und Würfeln spielen. Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle des Spielleiters, der nicht nur den anderen Spielern die Spielwelt erklärt, sondern, wenn nötig, auch in die Rolle der Gegner und Nebencharaktere schlüpft. Wohingegen die anderen Spieler ihren eigenen Charakter mit Hintergrundgeschichte und Fähigkeiten gestalten. Doch jeder Erfolg oder Misserfolg der Spieler, wie z. B. wie stark eine Charakterfähigkeit den Gegner trifft, hängt von dem Würfelglück mit den mehrseitigen Würfeln ab (Zauner, 2021). Ist in japanischen JRPGs eine sehr tiefe Verankerung japanischer Weltbilder zu erkennen. Weshalb sich dieses Kapitel auf verschiedene Aspekte der Geisteswissenschaft wie Religion und gesellschaftliche Strukturen als auch auf historische Traumata bezieht, die die Erzählstruktur und die philosophische Tiefe der JRPGs prägten.

Anders als USA und Europa, die die Praktizierung einer Vielfalt an verschiedenen Weltreligionen erlauben. Wird Japan primär von der Vermischung von Shintoismus und Buddhismus geprägt (Japanisches Generalkonsulat, 2004). Shintoismus, was übersetzt „Weg der Götter“ bedeutet, ist eine einheimische und naturverbundene Religion in Japan. Anhänger dieser Religion verehren verschiedene Kami, die als Götter, Geister oder Kräfte der Natur angesehen werden. Von denen es nicht nur eine unbegrenzte Anzahl gibt, sondern die auch verschiedenen Gestalten von Menschen bis hin zu Gegenständen annehmen können.

Berühmt in Japan ist so z. B. die Reisgottheit Inari, die in einer Vielzahl von Schreinen, die über das ganze Land verteilt sind, verehrt wird Anders als in westlichen Religionen gibt es keine festlegenden Schriften oder Gründer Stattdessen stehen neben Reinheit auch rituelle Praxen in Schreinen im Fokus, die die Harmonie zwischen Menschen und Natur anstreben (Japanisches

Generalkonsulat, 2004). Der Buddhismus dagegen ist eine weit verbreitete Religion, die ihren Ursprung in Indien findet. Im 6. Jahrhundert kam diese Religion über Reisende und Händler aus Korea nach Japan und verschmolz mit dem Shintoismus. Menschen, die diese Glaubensrichtung praktizieren, gehen davon aus, dass das ganze Leid auf der irdischen Welt durch die Begierden der Menschen entstanden ist. Wodurch es ihr Ziel ist, in ihrem Leben diese Leiden zu überwinden und ihren Weg zur Erleuchtung zu finden (Japanisches Generalkonsulat, 2004). Womit sie den ewigen Kreislauf der Geburten, der durch das Karma geprägt wird, durchbrechen können (Japanisches Generalkonsulat, 2004).

Während westliche Entwickler Religion auf verschiedene Art und Weise in die RPGs einbauen, sei es als Kontext oder Geschichte. Auf der einen Seite steht z. B. die Crusader Kings-Reihe, entwickelt von Paradox Interactive, in der die Spieler zur Zeit des Mittelalters eine Dynastie über Jahrhunderte lang anführen. Jedoch hat jeder Charakter im Spiel seine eigene Religion, die darüber entscheidet, wie die Charaktere miteinander interagieren. Anders als erwartet liegt der Fokus nicht nur auf der Landeroberung, sondern auch auf dem Erhalt der Macht, sei es durch Intrigen oder Diplomatie, und der Charakterentwicklung (Fischer, 2020). Auf der anderen Seite gibt es Spiele wie das Roguelike The Binding of Isaac (2011, McMillen, E. & Himsl, F.), das sich an der biblischen Geschichte „Die Opferung Isaaks“ orientiert (ThatGuyGlen, 2022). Die Spieler steuern dabei den Charakter Isaac oder eines seiner alten Egos, das verzweifelt versucht, aus dem eigenen Keller herauszukämpfen, dabei Tränen als Waffen verwendet und transformative Gegenstände sammelt. Dabei wird er aber von seiner verrückt gewordenen Mutter verfolgt, die ihm nach dem Leben trachtet. In verschiedenen Interviews räumt der kalifornische Spieldesigner Edmund McMillen ein, dass er als Inspiration für das Konzept seine eigenen Erfahrungen aus seiner Kindheit in einem christlich-konservativen Umfeld nutzte (ThatGuyGlen, 2022).

Weisen JRPGs in ihrem Konzept eine Mischung aus Shintoismus und Buddhismus auf, die auf die Ängste einer technisierten, postnuklearen Gesellschaft trifft. In der Shin Megami Tensei-Serie von Atlus spiegelt sich nicht nur die Philosophie des shintoistischen Glaubens wider, dass alles eine Seele hat und Kami in der Natur oder an bestimmten Orten wohnen. Und je nachdem, wie ihnen Respekt entgegengebracht wird, können sie friedlich oder zerstörerisch sein. Die Götter werden oft auch als Dämonen klassifiziert, die rekrutiert werden können, oder als mächtige Wesen aus verschiedenen Mythologien weltweit dargestellt. Am Anfang der Spiele stolpert ein namenloser männlicher Highschool-Schüler aus Tokio in die von Krieg zerstörte Parallelwelt Da'at, das Tokio nach einer Apokalypse gleicht. Wo Engel, Dämonen und Götter in

Kämpfe um die Vorherrschaft verwickelt sind. In diesem Chaos verschmilzt der Highschool-Schüler mit einem mysteriösen Wesen namens Aogami zum mächtigen Nahobino, einer gottähnlichen Form. Und kann damit in das von der Serie genutzte moralische System (Ordnung, Chaos, Neutral) mit Gottheiten wie Zeus (griechisch), Lakshmi (hinduistisch) oder Wesen wie Nahobino, die aktiv das Schicksal der Welt beeinflussen können, eingeordnet werden. Auf der Reise des Helden durch das zerstörte Tokio muss er nicht nur vielen Gefahren trotzen und Dämonen rekrutieren, um so die noch verbleibenden Menschen in der Stadt beschützen zu können (Kurdinov, 2024).

Die Persona-Reihe ist eines der beliebtesten japanischen RPGs, das von dem Entwicklerstudio Atlus entwickelt wird, wo Highschool-Schüler nicht nur gegen düstere Monster kämpfen, sondern gleichzeitig auch ihren normalen Schulalltag bewältigen müssen. Die Serie behandelt neben psychologischen Themen wie Freundschaften auch die Erforschung des wahren Selbst. Zum Einsatz kommen dabei übernatürliche Kräfte in Form von „Personas“. Um Schattenwesen zu bekämpfen und korrupte Herzen zu bekehren (Inside PlayStation, 2018). Die japanische Mythologie, die auf Sagen und Kamis basiert, diente hierbei als Quelle für die vorkommenden Personas in der Serie. Die Personas stehen für die physischen Manifestationen der Psyche, des Unterbewusstseins und der Persönlichkeit des Charakters. Die als magische Maske oder beschworene Wesen im Kampf gegen Schatten und Dämonen eingesetzt werden können. Ein gutes Beispiel wären Izanagi und Izanami, die oft als "Persona"-Inkarnationen vertreten sind, aber auch in der Mythologie die Schöpfergötter Japans darstellen (Bhardwa, 2022). Was aufzeigt, dass diese Videospielreihe den Shinto-Gedanken aufgreift, dass die Welt im Kern gut ist und Reinheit ein zentraler Aspekt des Daseins darstellt. Aspekte des Buddhismus finden sich oft in JRPGs wieder, die Themen wie die Wiedergeburt oder den ewigen Kreislauf behandeln. So wird in Final Fantasy X (Squaresoft (heute Square Enix), 2001) der ewige Kreislauf als Kampf gegen Sin oder eher die Stille der Zeit dargestellt. Die Beschwörer pilgern durch das Land, um dabei die Final Summoning zu erhalten, um sie im Kampf gegen Sin einsetzen zu können, um die Menschheit temporär zu schützen. Was aber das Leben der Beschwörer als Preis fordert. Doch da Sin nicht vernichtet werden kann, kehrt er nach einer "Stille" (Eternal Calm) wieder zurück. Was den Kreislauf von Neuem beginnen lässt. Im Spiel können die Spieler eine vorgegebene Gruppe aus sieben Hauptcharakteren steuern, die jeder eine bestimmte Rolle zugedacht ist. Die sich auf die Reise begeben, einen Weg zu finden, den Kreislauf endgültig zu durchbrechen (Samuru, o. D.). So nutzt das Spiel den Kreislauf, um die emotionale Opferbereitschaft und den Sinn des Kampfes zu hinterfragen.

Das Verhalten und die Persönlichkeit der Japaner sind bis heute noch stark von verschiedenen Traditionen der japanischen Kultur geprägt. Der Kollektivismus priorisiert sowohl die Gruppenharmonie als auch den sozialen Zusammenhalt. So wird vielen Japanern schon seit ihrer Kindheit beigebracht, dass Anderssein keine Stärke ist, sondern dass, wer anders ist, auffällt und damit stört. Doch wer stört, kann als egoistisch angesehen werden, da er andere von ihrer Arbeit ablenkt. In jedem Bereich wird von den Menschen erwartet, dass sie sich an die Gemeinschaft anpassen. Wer gegen den Strom schwimmt, muss nicht nur damit rechnen, ausgegrenzt zu werden, sondern auch, auf viele Barrikaden, inklusive im Berufsleben, zu treffen. Womit zu erkennen ist, dass das Gruppenwohl immer über dem eines einzelnen Individuums steht. Und die Harmonie als das höchste Gut bei den Japanern angesehen wird. Anders als im Westen wird auch der Alltag in Japan streng durch Hierarchien, Höflichkeit und soziale Verpflichtungen geprägt. Die Menschen sind in den verschiedensten Bereichen, sei es Schule oder Beruf, darauf ausgelegt, offene Konfrontationen mit ihrem Gegenüber zu vermeiden und keinen offen zu beleidigen (Tokyo Unveiled, 2023).

Obwohl Japan als eines der modernsten Länder weltweit gilt, bleibt ihre kulturelle Verbindung zur Natur aufgrund der tiefen Verwurzelung im Shintoismus immer ein Merkmal ihrer japanischen Identität. Diese Haltung zeigt sich auch in der Wertschätzung der Jahreszeiten. Sei es durch verschiedene Feste oder das Betrachten von Kirschblüten, das auch als Hanami bekannt ist. Die Japaner versammeln sich jedes Jahr von Ende März bis Anfang Mai an den verschiedensten Orten, um die Kirschblüten zu betrachten und Picknicks abzuhalten, um den Beginn des Frühlings zu feiern. Im Westen dagegen wird eher der Individualismus gelebt. Die Menschen werden stark von dem Gedanken, sich selbst zu verwirklichen, angetrieben. Daneben werden Werte wie Freiheit, Unabhängigkeit und direkte Meinungsäußerung in der Gesellschaft hochgehalten. Anders als in Japan folgt der Alltag im Westen keinen festen Strukturen. Die Menschen fokussieren sich lieber entweder auf die Familie oder auf sich selbst. Bei solch einer Mentalität werden die Konflikte oft direkt und offen ausgetragen (Tokyo Unveiled, 2023). Obwohl das Bewusstsein für den Umweltschutz und seine Notwendigkeit vorhanden ist, ist im Westen die Verbindung zur Natur durch die Industrialisierung und Urbanisierung seit 1800 stark zurückgegangen. In Anbetracht dieser Unterschiede lässt sich die Anzahl der Protagonisten als ein weiterer Unterschied zwischen den japanischen und westlichen RPGs feststellen. Denn während in westlichen RPGs wie der Hexer aus der Videospielreihe *The Witcher* als einsamer Held durch die Welt streift und dabei allen Gefahren trotzt. Steuern die Spieler in japanischen RPGs wie der *Final Fantasy* Reihe eine Gruppe, in der jedes Mitglied einen festen Platz hat.

Wodurch in Szene gesetzt wird, dass der Erfolg immer durch die Kraft und Zusammenarbeit von Freunden erreicht werden kann und nicht nur durch ein einzelnes Individuum. In der Geschichte gibt es verschiedene Ereignisse, die tiefe Narben bei den Menschen hinterließen. Doch ist darunter die Bevölkerung von Japan die Einzige, die während des Zweiten Weltkrieges zwei atomare Angriffe auf ihr Land erlebt hat. Noch heute ist die Angst vor einer totalen Vernichtung ein wiederkehrendes japanisches Narrativ, von Printmedien bis hin zu Filmen und Spielen.

In Final Fantasy VII Rebirth (Square Enix, 2024) setzt sich die Shinra Electric Power Company bei dem Abbau von Mako eine Substanz, die aus der Lebenskraft des Planeten gewonnen wird, über alle Grenzen hinweg durch und unterdrückt dabei die Bevölkerung von Midgar (Dammes, M. (Kanal: PC Games), 2025). Der Söldner Cloud Strife kämpft als Teil der Gruppe Avalanche gegen diese Tyrannei. Nach dem Tod des Präsidenten übernimmt zwar sein Sohn die Geschäfte, doch strebt er eine grundlegende Umstrukturierung des Unternehmens an, die von einer härteren und aggressiveren Strategie als die seines Vaters geprägt ist. Häufig setzt er dabei auf die Unterstützung der Turks, die offiziell als eine „Abteilung für allgemeine Angelegenheiten“ gelten, in Wahrheit aber eine Elite-Spezialeinheit des Shinra-Konzerns sind, an denen unethische Experimente durchgeführt worden sind. Als Sephiroth ein TUC sich gegen den Konzern wendet und den Planeten durch eine Katastrophe unterwerfen will, nehmen Cloud und sein Team die Verfolgung auf, um dessen Pläne zu vereiteln und das Schicksal des Planeten zum Guten zu wenden (Dammes, M. (Kanal: PC Games), 2025). Zwar gibt es in der Geschichte keinen direkten nuklearen Angriff, aber die Zerstörung der Städte und der Natur spiegelt nicht nur die atomare Zerstörungskraft wider, sondern auch die Ausbeutung der Natur.

3.5 JRPG als kulturelles Label – zwischen Stolz und Schubladendenken

Obwohl der Begriff JRPG dazu verwendet wird, um ein Subgenre des RPG zu beschreiben, ist dieser Begriff bereits heute zu weit mehr als nur einer Genrebeschreibung geworden und sticht auch als ein kulturell aufgeladener Begriff heraus. Zumal da JRPGs noch bis Mitte der 2000er bis hin zu Anfang der 2010er sehr unterschiedlich aufgefasst wurden. Dies reichte von der Geringschätzung des Genres bis hin zu negativen Kommentaren über in Japan entwickelte Spiele. Und das, obwohl am Anfang der Begriff JRPG gar nicht so gebräuchlich für Videospieleihen wie Final Fantasy oder Dragon Quest gewesen war. Alle verbuchten die Spiele einfach unter dem Oberbegriff RPG. Einer der Gründe dafür ist, dass während in Japan RPGs durch Titel wie

Final Fantasy auf Konsolen zum Massenphänomen wurden. Sich der westliche Markt primär auf die Entwicklung von RPGs für den PC fokussierte. So mussten Fans japanischer RPGs wegen stark verspäteter Veröffentlichung im Westen auf Eigenimporte zurückgreifen. Erst der Erfolg von Final Fantasy VII (Square (heute Square Enix), 1997), das mit der PlayStation auf CD wechselte, gab der Gaming-Industrie im Westen den nötigen Anreiz, JRPGs zu veröffentlichen. In den 90ern fingen so die beiden Märkte an, sich immer mehr zu vermischen, was eine Welle an hochwertigen Konsolen-RPGs wie Suikoden 2 (Konami, 1998) oder Lunar: Eternal Blue Complete (Game Arts, 1998) auslöste (Kartsios, 2021). Der Wendepunkt kam mit der Jahrtausendwende. Da der Strom an RPGs nicht abbriss und die westlichen RPGs große Erfolge mit Onlinespielen wie World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) oder der SciFi-Trilogie wie Mass Effect (Microsoft Game Studios, 2007) feierten (Kartsios, 2021). Hielten immer mehr RPG-Elemente wie Erfahrungspunkte ihren Einzug in andere Spielgenres (Kartsios, 2021).

Auf der einen Seite fingen viele Menschen und Podcasts im Westen an, Begrifflichkeiten wie JRPG und WRPG zu verwenden, um Gegensätze zwischen japanischen und westlichen RPGs aufzuzeigen. Wobei japanische RPGs dabei oft negativ als zu veraltet abgestempelt wurden (WoolieVersus, 2024). Auf der anderen Seite fanden in der Vergangenheit solche Begrifflichkeiten in der japanischen Spielebranche kaum Anwendung. Viele große japanische Spielentwickler wie Naoki Yoshida, Produzent von „Final Fantasy XVI“, empfinden daher die Bezeichnung JRPG nicht nur als diskriminierend, sondern auch als würde damit japanische RPGs isoliert und als andersartig abgestempelt werden. Bei seiner Arbeit denkt er nicht darüber nach, ob er japanische oder westliche Rollenspiele entwickelt, sondern einfach, dass er an Rollenspielen arbeitet, wie er in einem Interview mit dem YouTuber „Skill Up“ bekannt gab (Skill Up, 2023). In der Vergangenheit gingen viele japanische Entwickler wegen des negativen Rufs des Begriffs JRPG auch auf Abstand und weigerten sich, ihre Spiele als solche klassifizieren zu lassen. Was verständlich ist, denn ein negatives Image kann nicht nur dem Erfolg des Spieles im Weg stehen, sondern auch potenzielle Spieler abschrecken. Doch obwohl es noch nicht gelungen ist, für RPG oder die Subgenres eine einheitliche Definition zu finden, versuchen trotzdem viele japanische Rollenspiele, auf einen Begriff zu begrenzen. Der bei vielen Menschen Verwirrung auslöst, weil damit Spiele wie Persona in einen Topf mit Elden Ring geworfen werden Beide sind zwar RPGs, die in Japan produziert wurden. Doch können die Unterschiede zwischen den beiden nicht größer sein. Ein anderes Problem wäre, dass Elden Ring (FromSoftware, 2022) oder die Dark Souls Reihe von FromSoftware auch als Genre-Hybridisierungen eingestuft werden

können. Diese Spiele kommen zwar aus Japan, sind aber im westlichen Stil designt. Womit das JRPG-Label nicht angewandt werden kann und versagt hat. Die Bezeichnung JRPG kann damit nicht nur falsche Erwartungshaltungen bei den Spielern wecken, noch bevor die Spiele veröffentlicht werden. Im schlimmsten Fall kann es dazu beitragen, dass eine falsche Zielgruppe angesprochen wird, als für die das Spiel eigentlich entwickelt wurde.

Da moderne RPGs oft Kombinationen aus Elementen aufweisen, die sowohl westlichen als auch japanischen RPGs zugesprochen werden können, und damit nicht mehr nur auf Japan begrenzt werden. Kann argumentiert werden, dass der Begriff JRPG veraltet ist. Doch da der Begriff weit verbreitet ist und in den verschiedensten Medien eingesetzt wird, assoziieren die Menschen damit automatisch japanische Rollenspiele, egal wie richtig oder falsch sie damit liegen. Was nicht nur ein unglaubliches Marketing Tool darstellt, sondern auch eine enorme Möglichkeit bietet, Spieler durch die RPGs mit der japanischen Kultur mehr vertraut zu machen. Von einem anderen Standpunkt betrachtet steht für viele Entwickler und Fans das „J“ in JRPG heutzutage für eine bestimmte Qualität der Spiele. Schon allein aus dem Grund, dass Japan weltweit als führender Hochtechnologiestandort gilt. Was als positiver Aspekt für die Genrebezeichnung betrachtet werden kann.

Da Spiele als eine Kunstform anerkannt werden und durch die USK-Leitkriterien 2016 der Einsatz von kulturellen Signaturen in Spielen ermöglicht wird, spricht nichts dagegen, RPGs auf diesem Gebiet weiter auszubauen (Dolling, 2018). Kulturelle Signaturen in Spielen prägen nicht nur den Inhalt, sondern auch die Ästhetik und Spielmechaniken, indem sie lokale Traditionen, Mythen und Legenden durch Settings oder Kunststile widerspiegeln. Und an Themen, wie eine Gruppe gegen das Schicksal ankämpft, um die sich Geschichten in JRPGs drehen, gut anknüpfen lassen. Was Spiele zu einem perfekten Leitmedium für Geschichte und Diversität macht. Womit das Verständnis und das kulturelle Band zwischen Ländern mehr gefestigt werden können. Toshihiro Kondo, Präsident von Nihon Falcom, vertritt in einem Interview mit GameSpot die Auffassung, dass, obwohl in der Vergangenheit der Begriff JRPG negativ aufgefasst werden konnte, er mit der Zeit eine positive Wandlung durchlebt hat. Weshalb er heutzutage eher mit Stolz darauf blickt. Da der Begriff nun nicht nur für Qualität steht, sondern auch zur Stärkung kultureller Bindungen beiträgt (Cogswell, 2024). Obwohl es heute viele japanische Entwicklerstudios gibt, die offen mit dem Begriff JRPG werben, um ihre Stellung als Nischenprodukt mit loyalen Fans, die einen Gegensatz zu dem westlichen Mainstream suchen, weiter auszubauen. Ein gutes Beispiel und eines der am besten verkauften JRPGs der letzten Jahre ist das Spiel Persona 5 Royal. Das Spiel überzeugt vor allem durch seinen einzigartigen,

stylischen Artdesign-Stil, einen mitreißenden Jazz-Soundtrack und eine tiefgründige Geschichte. Neben mehr Freiheiten und Zeit für Spieler, Beziehungen mit anderen Charakteren im Spiel zu pflegen, z. B. durch Essen gehen oder Schauen eines Baseballspiels, womit auch soziale Skills gewonnen werden können. Die den Spielern wiederum auch helfen, Items und Fähigkeiten zu erlangen. Mit Tokio als Schauplatz wird auch der Schulalltag in Japan mit ernsten Themen wie Missbrauch, Selbstmord oder psychischen Störungen behandelt. Doch auch mit der deutschen Lokalisierung ermöglicht das Spiel den Spielern einen guten Einstieg in die Serie (Tjark, 2022). Im Endeffekt kann dem Spiel angesehen werden, dass es seine „Japanizität“ feiert, aber auch als Alleinstellungsmerkmal fürs Marketing benutzt.

4. Das Paradoxon: JRPG als Marketing-Tool und Identität

4.1 Der Aufstieg der JRPGs in Westen von Nischenprodukt zum Blockbuster

Geschichtlich betrachtet haben die japanischen Rollenspiele einen beträchtlichen Weg von einem Nischengenie im Westen zu der globalen Marktdominanz, die die Menschen heute kennen, hingelegt. Doch entstand ihre Erfolgsgeschichte nicht über Nacht, sondern kam mit signifikanten Transformationen, die erst durch technologische Fortschritte, strategisches Marketing und den Boom von Anime, Mangas und der japanischen Popkultur im Westen möglich waren. Während in der Vergangenheit bis in die späten 2000er Jahre das JRPG-Genre von den westlichen Spieljournalisten und Influencern häufig ignoriert oder aufgrund seiner Linearität oder der spezifisch japanischen Ästhetik als minderwertig dargestellt wurde (Koyama Yuhsuke, 2022). Obwohl die Verkaufszahlen von Titeln wie Dragon Quest (1986) in Japan explodierten und zu kulturellen Phänomenen wurden, waren die japanischen Rollenspiele im Westen zunächst nur Nischenprodukte für bestimmte Zielgruppen. Da zu der Zeit die Spieler im Westen primär die westlichen Computer-RPGs oder actionorientierte Titel favorisierten (Kartsios, 2021). Obwohl die ersten Anfänge bereits mit TV-Importen wie Astro Boy (1963) begannen, war der erste große Boom der Animes und japanischer Popkultur im Westen zwischen den 1990ern und den frühen 2000ern. Da Serien wie Sailor Moon, Dragon Ball Z und insbesondere Pokémon enorme Popularität erlangten. Im Jahr 2010, das durch digitale Verbreitungen und Mainstream hervorsticht, sorgten verschiedene Plattformen wie z. B. Crunchyroll und Netflix für einen leichteren

Zugang zu Anime und japanischen Serien. Womit die geografischen Barrieren praktisch verschwanden und den Höhepunkt des wellenartigen Aufstiegs der Anime- und Popkultur darstellten (Alt, 2020, Kap. 2 und 7).

Was die Akzeptanz für typisch japanische Elemente wie wiederkehrende Klischees und Erzählmuster auch in Videospielen förderte. Daneben gelten noch heute berühmte Titel wie Final Fantasy VII (Squaresoft (heute Square Enix), 1997), Pokémon und moderne Klassiker wie Persona 5 (Atlus, 2016 in Japan und 2017 international) als Meilensteine der Spielgeschichte. Die das Genre nicht nur maßgeblich mitprägten, sondern auch Teile von fest etablierten Franchises sind, die ihre loyalen Fangemeinden haben (Koyama Yuhsuke, 2022). Bei Franchises handelt es sich im Kern um bestimmte Marken, die einen hohen Wiedererkennungswert wie z. B. Mario oder Pokémon aufweisen und ursprünglich auf Erfolgstiteln basierten. Das ursprüngliche Universum des Spiels, Handlungen und Spielmechaniken werden über die Jahre hinweg durch gezielte Markenpflege und kontinuierliche Veröffentlichungen durch die Entwickler und Publisher erweitert. Daneben dienen die geistigen Eigentumsrechte nicht nur als Basis für Fortsetzungen der Videospiele, sondern auch für Filme, Merchandise und andere Medienformate. Was eine langfristige und stabile Umsatzgenerierung für die Unternehmen ist (Millard, 2025).

Als 1997 Squaresoft (heute Square Enix) Final Fantasy VII veröffentlichte, war das durch den Einsatz von 3D-Grafiken, cineastischen Inszenierungen und einer globalen Marketingkampagne, in der sich die Entwickler und Publisher gegen den damaligen Fantasy-Trend mit Drachen und Elfen entschieden und eher auf Werbung und Beiträge setzten, die sich um eine dystopische Stadt und ein zwielichtiges Unternehmen drehten. Womit es gelang, das Genre für das Massenpublikum zugänglich zu machen. Parallel dazu sorgte der Erfolg der Pokémon-Reihe ab Ende der 1990er-Jahre dafür, dass die JRPG-Mechaniken im kollektiven Bewusstsein einer ganzen Generation fest verankert waren. Um die Jahrtausendwende ging der Trend bei japanischen Rollenspielen stark in Richtung Verzicht auf streng gridbasierte Kampfsysteme bis hin zu freierer Bewegung und dynamischeren Kampfhandlungen in den Spielen. Womit die Entwickler erreichen wollten, dass die Zugänglichkeit der Spiele sich verbessert und das Spielgefühl besser vermittelt werden kann. Die Modernisierung ermöglichte es dem Genre, einen technologischen Sprung von 2D- zu 3D-Grafiken zu vollbringen und die cineastischen Möglichkeiten der 3D-Technologie auszunutzen (Hicks (Kanal: WhatCulture Gaming), 2021). Eine stagnierende Phase hatte das Genre ca. zwischen 2006 und 2013 in der Ära von PlayStation 3, Xbox 360 und Wii. Zu einem verschob sich der Geschmack der westlichen Spieler stark in Richtung Action, Shooter wie z. B. Call of Duty (Activision, 2003). Und westliche RPGs wie die

Videospielreihen Fallout von Bethesda, Mass Effect von BioWare. Zu der Zeit kämpften andere japanische Entwicklerstudios mit vielen Problemen. Das erste Problem waren die höheren Entwicklungskosten und der Zeitfaktor. Zwar gilt Japan als eines der modernen Länder, doch hatte es bei dem Wechsel zu HD-Auflösung enorme Probleme, da es detailliertere 3D-Modelle und Texturen erforderte. Anders als ihr westliches Gegenstück waren die japanischen Entwicklerstudios meist kleiner, weshalb die gestiegenen Kosten und Produktionszeiten sehr schwer zu bewältigen waren und weniger große Titel erschienen. Das zweite Problem war, dass viele JRPG-Serien in der Entwicklung ihren Fokus auf tragbare Konsolen wie den Nintendo DS oder die PSP legten, statt auf großen Konsolen präsent zu sein, was zu dem Ergebnis einer geringen Wahrnehmung im Mainstream führte.

Das dritte Problem liegt im Gameplay der westlichen Rollenspiele, die sich in Richtung offener Welten und Echtzeit-Action entwickelten. Während japanische Rollenspiele auf traditionellen und langsameren, rundenbasierten Systemen setzten, was zum sinkenden Interesse bei westlichen Spielern führte (Cozyfeji, 2025). Der Wendepunkt kam mit der besseren Zugänglichkeit der Spiele in digitalen Stores sowie mit Veröffentlichungen für den PC und der Switch. Immer mehr japanische Rollenspiele wurden geschätzt, die ihre klassischen Elemente mit moderner Technik und neuen Mechaniken kombinierten. Während die Neuauflage von Persona 3 Reload mit ihrem Anime-Stil und der Darstellung verschiedener Lebenssituationen mit ersten Themen wie der Verarbeitung von Tod zu einem Meisterwerk wurde. Das Spiel wurde von Grund auf neu in der Unreal Engine entwickelt, wodurch moderne 3D-Grafik und stylische Benutzeroberflächen, um die Spielbarkeit zu verbessern, eingebaut werden konnten. Darüber hinaus gingen die Entwickler noch auf das Feedback der Spieler aus den vorherigen Erscheinungen ein. So wurden eine direktere Steuerung der Gruppenmitglieder und erweiterte soziale Interaktionen (Social Links) eingebaut. Persona 3 Portable, das Atlus 2023 für moderne Plattformen wie Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox und PC veröffentlichte, brach noch 2024 den Rekord als das am schnellsten verkaufte Spiel in der Geschichte von Atlus (PlayerEssence, 2024), (Kali-Q Games, 2024).

Das rundenbasierte Kampfsystem in Infinite Wealth (RGG-Studio, 2024), das auch auf verschiedenen Plattformen erschien, wurde stark verbessert. Spieler konnten sich nun in einem begrenzten Radius frei bewegen und verschiedene Aktionen durchführen, wie Umgebungsobjekte als Waffen nutzen und Kombi-Angriffe mit Partymitgliedern ausführen. Was es so taktisch und actionreich zugleich machte. Anders als die Spieler es gewohnt waren, war der Schauplatz nicht mehr Japan, sondern Hawaii, das frei erkundet werden konnte und viele tiefgründige

Nebenaktivitäten anbot, was sich stark von traditionellen JRPG-Settings unterscheidet. Bereits in einer Woche wurde das Spiel millionenfach verkauft (Kali-Q Games, 2024). Reihen wie Persona und Final Fantasy katapultierten das JRPG-Genre mit rundenbasierten Kämpfen in den Mainstream. Als in der Covid-19-Pandemie viele Aktivitäten wegen Lockdowns und Ausgangssperren ausfielen, suchten die Menschen von zu Hause aus nach sozialer Interaktion, was zu einer Steigerung der Verkaufszahlen und Umsätze in der Spieleindustrie führte (Germany Trade & Invest (GTAI), o. D.), (Statista Research Department, 2025a).

Japanische Entwicklerstudios überarbeiteten oder entwickelten viele Klassiker neu, die bis dahin zuvor nie lokalisiert worden waren, wie Trials of Mana (Square Enix, 2020) und Dragon Quest III HD-2D (Square Enix, 2024), was das Interesse an der Geschichte des Genres bei vielen weckte (Data insights market, 2026). Der gegenwärtige Markt von japanischen Rollenspielen ist von dynamischen Verschiebungen geprägt, die primär durch technologische Innovationen und sich wandelnde Spielerpräferenzen entstanden. Ein zentraler Trend in der Spielindustrie ist derzeit die Hybridisierung der Kampfsysteme, was sich auch in dem Genre JRPG erkenntlich zeigt. Während rundenbasierte Kampfsysteme als klassisch angesehen werden und als das Fundament des japanischen Rollenspiel-Genres gelten, ist ein deutlicher Richtungswechsel zu den Action-JRPGs in vielen Spielen zu beobachten. Die Einsetzung von Echtzeitelementen wie in Tales of Arise (Bandai Namco Entertainment, 2021) machte das Genre einem breiteren Publikum zugänglich. Das sowohl neue Interessenten als auch Hardcore-Spieler ansprach, die eine dynamischere Spielerfahrung suchten. Zudem lässt sich eine Evolution der narrativen Strukturen feststellen, was gut an der Final-Fantasy-Reihe zu sehen ist, wo die narrativen Strukturen innerhalb der Serie stark variieren (Data insights market, 2026).

Während ältere Titel der Reihe wie Final Fantasy X (Square, (heute Square Enix), 2001) noch eine lineare und stark handlungsorientierte sind, finden Spieler bereits in Titeln wie Final Fantasy XII (Square Enix, 2006 in Japan und 2007 in Europa) und XV (Square Enix, 2016) deutlich offenere Weltstrukturen vor, die erkundet werden können (Keene, 2016). In dem Vorgänger von Final Fantasy XVI mischten die Entwickler bereits lineare Story-Kapitel mit Open-World-Abschnitten (Keene, 2016). Moderne JRPGs lösen sich zunehmend von den rundenbasierten Kämpfen und der rein linearen Erzählweise und experimentieren dagegen mit komplexeren, feingliedrigen Plot-Strukturen, die erwachsene und ernste Themen behandeln. Die verzweigten Geschichten, die je nach Entscheidung der Spieler verschiedene Enden der Geschichte bieten, kommen dem Wunsch der Spieler nach individueller Agency und einem höheren Wiederspielwert entgegen. Ein wesentlicher Markttreiber ist aber immer noch die Flut an HD-Remakes und

Remaster-Editionen klassischer Titel. Diese Strategie sichert nicht nur die Rentabilität etablierter Franchises, sondern schließt auch die Lücke zwischen nostalgischen Fans und einer neuen Generation von Spielern (Greg's RPG HeaveN, 2022). Doch steigert der Status "Blockbuster" auch die Erwartungshaltung der Spieler an die Spiele enorm. Während von japanischen Rollenspielen erwartet wird, dass sie durch beeindruckende Grafiken, tiefe und komplexe Charaktere und Geschichten sowie cineastische Inszenierung überzeugen. Ist es notwendig, dass sich das Genre auch weiterentwickelt, um sowohl mit den westlichen Open-World-Spielen mithalten zu können als auch, um an die technischen Maßstäbe der AAA-Titel-Spiele heranzukommen. Was beinhaltet das? Dass die japanischen Entwickler mehr Entscheidungsfreiheit oder Action-Elemente in ihre Spiele integrieren, selbst wenn es zu Lasten der traditionellen Elemente geht. Womit Square Enix mit dem Spiel Final Fantasy XVI schon den Schritt gemacht hat.

Zusammenfassend zeigt sich, dass die aktuelle Relevanz des JRPG-Genres auf einer erfolgreichen Mischung basiert. Während traditionelle Merkmale wie emotionales Storytelling und ikonische Kompositionen bewahrt werden, erfolgt gleichzeitig eine konsequente Modernisierung des Gameplays. Das Genre adaptiert somit die globalen Trends, ohne dafür eine spezifische kulturelle Identität aufzugeben.

4.2 Status Quo vs. Progression: Das JRPG im Kreuzfeuer der Erwartungen

Sowohl die Spielebranche als auch die Videospiele müssen sich immer weiterentwickeln und sich an den globalen Wettbewerb, moderne Spielererwartungen und technische Innovationen anpassen können. Diesen Wandel unterliegen auch die japanischen Rollenspiele, was zu Spannungen zwischen Publishern, Entwicklern und den Spielern führt. In diesem Fall beschreibt „Path Dependency“ (Pfadabhängigkeit) ganz gut, dass frühere Erfolge und Entscheidungen wie z. B. die Etablierung bestimmter Spielmechaniken für japanische Rollenspiele sich zu einer Genre-Identität für die Spieler entwickelt haben. Jedoch fokussieren sich die Publisher dadurch auf sichere Fortsetzungen, anstatt Innovationen zu fördern, da die Gefahr besteht, dass die Spieler bei zu großen Veränderungen nicht mitziehen und die Spiele boykottieren. Womit die Entwickler sich in einem Konflikt wiederfinden. Zum einen haben die Spieler bestimmte Erwartungen an die Spiele wegen der Genrebezeichnung, was dazu führt, dass sich die Entwickler an

einen bereits festgelegten Pfad halten müssen. Doch die Evolution von Videospielen ist ein notwendiger Prozess, um als kreative Kunstform und wirtschaftlicher Sektor relevant zu bleiben (Rosenbloom et al., 2019). Weshalb viele Unternehmen eher den sicheren Weg mit Fortsetzungen, Spin-offs oder „Games as a Service“ vorziehen. Auf der einen Seite führt diese Haltung dazu, dass die Entwicklung von kreativen Neuentwicklungen unnötig erschwert oder gar nicht erst in Betracht gezogen wird wegen der Risiken. Auf der anderen Seite mag der Weg zwar sicher sein, jedoch auf lange Sicht betrachtet eher den Effekt haben, dass es die Spieler eher langweilt und sie Abstand nehmen.

Der Publisher Square Enix ist eines der weltweit größten und bedeutendsten Videospielunternehmen mit über 5000 Mitarbeitern, das nicht nur Spiele herausbringt, sondern sie auch entwickelt (Square Enix, 2024). Bekannt für große RPG-Marken wie Final Fantasy, Kingdom Hearts und Dragon Quest (Square Enix, 2024). Doch die Produktion von AAA- oder Triple-A-Spielen, die die Blockbuster unter den Spielen sind, erfordert nicht nur ein Millionenbudget, sondern auch hundert Menschen, die weltweit vernetzt an dem Projekt arbeiten. Womit die Publisher auch hohe Erwartungen an den Markterfolg haben (USK, o. D., AAA). Doch die globale Videospielbranche steckt derzeit in einer Krise, die sich in einer massiven Entlassungswelle, begleitet von rückläufigen Verkaufszahlen nach dem Pandemie-Boom, auszeichnet. Was die Investoren veranlasst, sich aus Projekten zurückzuziehen oder Studios wegen hoher Produktionskosten auf stagnierenden Märkten zu schließen (Zehentmeier, 2026). In solch einer wirtschaftlichen Lage machen die JRPGs mit einem Triple-A-Budget zum Risikospiel. Weshalb die Publisher, um die Kosten wieder einzuspielen, die Spiele mit Vereinfachungen und mehr Zugänglichkeit für ein breiteres Publikum attraktiver machten, statt sich nur auf die Hardcore-Fans einer Nische zu konzentrieren. Doch damit die Spiele über die Grenzen hinaus auch auf dem internationalen Markt erfolgreich sind und Umsatz einbringen, drängen die Publisher immer mehr auf die Umsetzung der westlichen Standards wie z. B. Echtzeit-Kampfsysteme und mittelalterliche Fantasy-Settings in den Videospielen. Zwar vermarktet Square Enix auf ihrer Internetseite Final Fantasy XVI als das erste Action-Rollenspiel der Final-Fantasy-Reihe, jedoch liegt der Fokus des Spiels neben den cinematischen Inszenierungen der Kampfhandlungen auf den Zwischensequenzen. Darüber hinaus besitzt das Spiel zwar ein Action-Echtzeit-Kampfsystem, dennoch folgt das Spiel einer linearen Erzählweise, die den Spielern wenig Entscheidungsfreiheiten einräumt (Square Enix, o. D.).

Die starke Verlagerung auf Action-Elemente lässt viele Aspekte des Rollenspiels wie Charakterprogression, Gruppenmanagement und strategische Komplexität im Spiel zu kurz kommen.

Zum einen können die Spieler fast ausschließlich den Protagonisten steuern, den es in erster Linie mit immer stärkeren Waffen auszurüsten gilt. Die offenen Bereiche in der Spielwelt können von den Spielern zwar erkundet werden, doch erhält man davon keinen Mehrwert, da die Nebenquests totale Standards sind und die Materialien, die als Belohnung erhalten werden, kriegen die Spieler auch ohne Anstrengung überall in der Spielwelt. Zwar erhalten die Spieler durch die Nebenquests zusätzlichen Kontext über die Spielwelt sowie Beweggründe und Hintergrundgeschichten der Nebencharaktere. Doch laufen die Dialoge automatisch ab, ohne dass die Spieler eine große Entscheidung treffen müssen. (Wilhelm (Kanal: PC Games), 2024). Alles in allem wirkt das Action-RPG von Final Fantasy so, als würde es in die Richtung eines Action-RPGs gehen. Aber auch versuchen, als ein JRPG und RPG durch verschiedene Elemente im Spiel erkennbar für die Spieler zu bleiben. Doch die mangelnde Tiefe der Rollenspielelemente, die die Spieler gewohnt sind, schreckt nicht nur die klassischen JRPG-Fans, sondern auch die westlichen Rollenspielfans ab. Da das Spiel trotz des Marketings nicht das erwartete Rollenspiel-Erlebnis erbringt. Was den Eindruck erweckt, als würde das Marketing von Final Fantasy mit der Erwartungshaltung der Spieler gegenüber einem Genre spielen. Oder die Genrebegriffe im Marketing nur einsetzen, da damit eine breitere Zielgruppe angesprochen wird (Wilhelm (Kanal: PC Games), 2024). Währenddessen finden Spieler noch nostalgische Elemente aus der Final-Fantasy-Reihe im Spiel, wie z. B. die ikonischen Monster, Kristalle, Chocobos, die als Reittiere fungieren, und die Mogrys. Was flauschige Maskottchenwesen sind, die je nach Situation als Helfer, Händler, Speicherpunkte oder spielbare Charaktere fungieren können, um die Markenidentität von Final Fantasy nicht völlig zu verlieren. Doch wurde das Gameplay im Gegensatz zu den vorhergegangenen Spielen radikal modernisiert, um ein breiteres Publikum anzusprechen (Eippert, V. (Kanal: PC Games), 2023).

Von der Perspektive des Entwicklerteams Creative Business Unit III betrachtet entsteht eher das klassische Dilemma zwischen der Kreativität und enormem wirtschaftlichen Druck. Zu einem wollenen Entwickler fesselnde Spielerlebnisse schaffen, die bei Triple-A-Spielen natürlich hohes Budget und Arbeitszeiten abverlangen. Während die Publisher wegen der finanziellen Risiken, die sie tragen, eher auf maximale Gewinnmaximierung und schnellere Veröffentlichungen setzen. Wie schon der Produzent von Final Fantasy XVI, Naoki Yoshida, der die Vision des Spiels definiert, im Interview mit Shuhei Yoshida erklärte, warum er und sein Team sich für bestimmte Elemente wie z. B. ein schnelles, actionbasiertes Echtzeit-Kampfsystem oder den Aufbau der Spielwelt entschieden (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024). Schon recht früh in der Entwicklungsphase beschlossen die Entwickler, was für eine

Geschichte und wie sie diese erzählen wollten. Das Ziel dabei war, dass sich die Kampfhandlungen der Geschichte anpassen sollten und nicht umgekehrt. Zum einen dreht sich das Spiel um die Lebensgeschichte des Protagonisten Clive Rosfield und die Eikos, die er auf seiner Reise begegnet. Die Eikos stehen in Final Fantasy mächtige und mythologische Wesen, da die an die klassischen Beschwörungen der Videospielreihe erinnern. Diese Wesen sind an ihre menschlichen Wirte gebunden, die aus diesem Grund Dominants genannt werden. In Kämpfen verwandeln sich die Dominants in Kreaturen von enormer Größe und Macht. Auch der Protagonist Clive verwandelt sich im Laufe des Spieles in die Gestalt von Ifrit. Weshalb die Kämpfe eine wichtige Rolle spielen und cinematisch inszeniert werden. (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024). Zum anderen wären die massiven Kämpfe mit den Eikons nur sehr schwer in rundenbasierten Kampfhandlungen umzusetzen, da die Schnelligkeit der Geschichte und des Konzepts für die Spieler durchgehend einen Bruch in der Actionhandlung spüren lassen würde. Was zur Folge hätte, dass die Immersion geschmälert wird. Darüber hinaus vertritt Naoki Yoshida die Meinung, dass Final Fantasy bestimmten Elementen schon entwachsen sei und mit den Veränderungen die Videospielreihe und das Team einen weiteren Schritt in Richtung Zukunft machen, was sie dabei nur noch mehr unterstützt, ein cineastisches Spielgefühl für ihre Spieler zu erzeugen (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024).

Naoki Yoshida beschrieb den Kernprozess des Spiels als eine emotionale und dichte Geschichte, die so designt wurde, dass sie sich wie das Fahren einer Achterbahn anfühlt, bei der die Spieler überwiegend die Kontrolle hätten. Weshalb es langsame Aufbauphasen und intensive, schnelle Kämpfe gibt (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024). Das Konzept einer offenen Spielwelt stand zwar auch zur Debatte, doch wäre es dem Entwicklerteam bei dem Designaufwand nicht mehr primär möglich gewesen, sich auf die Geschichte zu fokussieren, was gegen ihre Ziele ging. Laut Naoki Yoshida wollen sie eine Geschichte erzählen, in der es um die Rettung der Welt geht, und dabei andere Länder mit verschiedenen Kulturen und Werten darstellen. Doch um es für die Spieler überzeugend in einer offenen Spielwelt umzusetzen, müssten sie viel visuell und durch die Charaktere darstellen, was alles zusammen wahrscheinlich in der Entwicklung 15 Jahre gedauert hätte (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024). Da Final Fantasy XVI das erste vollständig handlungsorientierte Spiel in der Serie ist und die Entwickler das gesamte Leben von Clive Rosfield darstellten, entschieden sich die Entwickler, den Fokus der Spieler auf Clive zu halten und die Möglichkeit, zwischen den Charakteren zu wechseln, im Spiel wegzulassen. Dies ermöglicht

ihnen, einen bestimmten Grad an Immersion zu erreichen und das Gameplay nicht zu verkomplizieren (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024).

Die Spielbranche steckt voller Innovationen, auch im technischen Bereich, die entscheidend für das Spielgefühl sind, da sie durch die verbesserte Grafik, Physik und Steuerung den Entwicklern ermöglichen, die Immersion zu steigern und neue, komplexere Spielmechaniken zu kreieren. Dagegen erweist sich die Einsetzung bestimmter Elemente wie klassischer Menüs oder Kampfsysteme nur aus Nostalgiegründen in den Spielen als ein Hindernis für die Immersion der Spieler. Mit der Hardwareleistung der PS 5 konnten die Entwickler für nahtlose Übergänge zwischen Zwischensequenzen und dem Gameplay sorgen. Womit das Dilemma zwischen der künstlerischen Freiheit und der Markenidentität gelöst wurde und die mechanische Innovation mit nostalgischen narrativen Elementen in den Eikon-gegen-Eikos-Kämpfen verbunden werden konnte (Eippert (Kanal PC Games), 2023). Diese spektakulären Bosskämpfe, in denen der Protagonist auch als der Eikon Ifrit auftritt, sind schon allein aufgrund der Größe der Gegner und der cineastischen Inszenierungen etwas Besonderes, doch heben die neuen, wechselnden Spielmechaniken das Ganze noch auf eine höhere Stufe, indem sie für Abwechslung sorgen und so den Spielern besser in Erinnerung bleiben (Eippert (Kanal PC Games), 2023). Darüber hinaus fügten die Entwickler ein Hilfsitem-Features-System ein, womit Spieler die Aktionen von Torgal, dem treuen Wolf, der Clive begleitet, automatisieren können. Mit den fünf Ringen, die als Hilfsgegenstände fungieren, können Spieler verschiedene Aspekte der Kampfhandlungen für sich vereinfachen. Hat ein Spieler zum Beispiel Probleme damit, den optimalen Zeitpunkt für die Ausweichaktionen in den Kampfhandlungen zu finden, muss er sich nur mit dem passenden Ring ausrüsten, der ihm erlaubt, einen kurzen Zeitlupeneffekt zu erzeugen und somit ein Zeitfenster verschafft. (Eippert (Kanal PC Games), 2023). Diese Features sollen allen den Zugang erleichtern, die durch die neue Aufmachung von Final Fantasy abgeschreckt wurden. Zwar verzichtet das Echtzeit-Aktionskampfsystem in Final Fantasy XVI vollständig auf befehlsbasierte Menüs, um den Spieler sich auf schnelle, direkte Steuerung und Kombos konzentrieren zu lassen. Doch schaffen die Esper-Fähigkeiten (Spezialfähigkeiten), ikonische Wesen aus der Final-Fantasy-Reihe und die Bruch-Mechanik ein Final-Fantasy-Gefühl, wie die Spieler es kennen.

Darüber hinaus können Spieler bei ihren Streifzügen durch die Städte verschiedene Gespräche der Menschen im Vorbeigehen aufschnappen, die Informationen zu den Reichen, ihren Bewohnern und sogar wichtigen Akteuren enthalten können, was die Spielwelt viel lebendiger wirken lässt. All diese Gespräche sind auch als Einträge in dem Kompendium nachzulesen (Eippert (Kanal PC Games), 2023). Bei internationalem Team und verschiedenen Innovationen, die die

Spielindustrie weltweit prägen, ist es kein Wunder, dass die japanischen Entwickler sich für ihre Projekte etwas von den westlichen Entwicklerstudios abschauen und umgekehrt. Was die Grenzen zwischen den beiden Rollenspiel-Genres nur noch weiter verschwinden lässt. Womit sich die Frage auftut, wenn es keinen festen Konsens darüber gibt, was das JRPG-Genre heute noch ausmacht. Ist diese Bezeichnung dann kein Relikt aus den 90er Jahren, in denen viele dazu tendierten, die globale Entwicklung und die Verschmelzung von Stilen zu ignorieren? Der Fan-Bereich ist von den dreien derjenige mit den größten Spannungen, da es hier meist einen Konflikt zwischen der Identität des Genres und dem Fortschritt gibt. Auf den verschiedensten Plattformen wie z. B. Reddit gibt es unzählige Debatten, in denen Spieler und Fans zu dem Thema, warum japanische Rollenspiele von rundenbasierten Kämpfen zu Action-Systemen wechseln, diskutieren. Obwohl rundenbasierte Spiele gerade ein Comeback in der Spielbranche hinlegen, angetrieben durch nostalgische Remakes wie z. B. die Videospielserie Dragon Quest, komplexe Strategiespiele und große MMO-Erfolge. (Ihsen (Kanal: GameStar), 2025). Empfinden viele Fans den Wechsel auf ein Echtzeit-Kampfsystem als Verrat an der Genre-Identität. Während strategische Planung und ein rundenbasiertes Kampfsystem für viele treue Fans einfach zum Image der Final-Fantasy-Reihe gehören und kein Trend sind, der aus der Mode kommen kann. Wirken die Modernisierungen an dem Spiel wie ein Versuch, sich von den traditionellen und storybasierten Wurzeln des japanischen Rollenspielgenres zu lösen (r/JRPG., 2026).

Dem gegenüber stehen Fans, die die Meinung vertreten, dass die rundenbasierten Kämpfe weder gut noch schlecht sind, sondern dass die Entwickler einfach die Mittel, die ihnen heutzutage zur Verfügung stehen, genutzt haben, um ihre Spiele lebensechter darzustellen (r/JRPG., 2026). Sie stört weniger das neue Kampfsystem, sondern eher die Umsetzung. Denn, obwohl es überall als ein Action-Rollenspiel verkauft wird, sind die Rollenspielelemente sehr überschaubar. Auf der einen Seite sind japanische Rollenspiele für ihre Inszenierungen, tiefgründigen Charakterentwicklungen in komplexen Geschichten in farbenfrohen Fantasiewelten weltweit bekannt (Schules et al., 2020). Doch in Final Fantasy XVI wählten die Entwickler eher einen düsteren und erwachsenen Ansatz, der sich auf Action fokussiert, was mehr an die westlichen Rollenspiele erinnert. Auf der anderen Seite definieren sich Action-Rollenspiele durch eine Verschmelzung von Echtzeit-Kampfmechaniken und tiefgründiger Charakterentwicklung sowie Erzählung, welche die Rollenspielelemente darstellen (Schules et al., 2020). Doch in Final Fantasy XVI gibt es weder eine offene Spielwelt noch Situationen, in denen es von den Spielern gefordert wird, weitgehende Entscheidungen abzuwägen und zu treffen. Die Spielwelt und den Handlungsverlauf beeinflussen da die Dialoge, die automatisch ablaufen. Darüber hinaus

können die Spieler weder Anpassungen an dem Hauptprotagonisten Clive machen, den sie spielen, noch seinen Kampfstil verändern, indem sie sich für eine andere Waffe im Kampf entscheiden, wie es zum Beispiel in dem erfolgreichen Action-RPG *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) möglich ist. Das Spiel fokussiert sich ausschließlich auf den Protagonisten Clive, dessen Kampfstil sich auf den Schwertkampf und die Esperfähigkeiten beschränkt (Wilhelm (Kanal: PC Games), 2024). Was mehr und mehr die Merkmale eines Generationenkonflikts aufweist. Während die jüngere Generation an Spielern Innovationen in den Spielen als eine Notwendigkeit ansieht, sind für die ältere Generation der Spieler, die mit den Rollenspielen aufgewachsen ist, Genrebezeichnungen wie JRPG oder RPG ein Qualitätsversprechen für bestimmte Mechaniken. Im Fall von japanischen Rollenspielen wären es z. B. tiefgründige Geschichten mit Charakterentwicklungen, Party-Management oder rundenbasierten Kämpfen, die weggelassen wurden. Womit für sie das Spiel mehr fremd als gewohnt wirkt, da gerade diese Rollenspiel-Elemente in *Final Fantasy XVI* entweder drastisch reduziert oder weggelassen wurden (Eippert (Kanal: PC Games), 2023).

4.3 „Nihonjinron“ in Videospielen: Die Konstruktion japanischer Einzigartigkeit als Verkaufsargument

Wörtlich übersetzt bedeutet der Begriff „Nihonjinron“ Theorien über das Japanertum und kann im Kontext von Videospielen als ein Sammelbegriff für eine breite Palette an Literatur, Essays und Diskursen verstanden werden. Die sich mit der Darstellung japanischer kultureller Einzigartigkeit, Identität und Überlegenheit beschäftigen. In Videospielen vermitteln japanische Entwickler ihre nationale Identität oft über das Narrativ der Nihonjinron, welches Japan als ein einzigartiges, ethnisch homogenes und kulturell tief verwurzeltes Land darstellt. Dieses Konzept manifestiert sich nicht nur als subtile oder explizite Darstellung, sondern wird auch als ein Marketingwerkzeug eingesetzt (Hutchinson, 2019, Kap. 1). Wobei eine spezifische, in sich geschlossene japanische Identität, Ästhetik und Ethik konstruiert wird, die sich bewusst von den westlichen Normen abgrenzt. Auf diese Weise nutzt die Spielindustrie die Idee der japanischen Besonderheit, um globale Nachfrage nach einer authentischen japanischen Erfahrung strategisch zu bedienen (Hutchinson, 2019, Kap. 2). Viele Videospiele nutzen das geschichtliche und kulturelle Erbe Japans nicht nur als eine Kulisse, die in den Spielen zu sehen ist, sondern auch

als Quelle einer idealisierten Identität. *Rise of the Ronin* (Team Ninja, 2024) ist bekannt für seine weitläufigen, authentischen und historisch angehauchten Kulissen, die Japan im 19. Jahrhundert darstellen. Darüber hinaus stellt die Verbindung von Japanern zur Natur einen weiteren Kernaspekt von *Nihonjinron* dar. So fokussiert sich die Darstellung der Natur in *Rise of the Ronin* auf die realistische Abbildung der japanischen Natur, was sogar Flüsse, Felsformationen oder dörfliche Landschaften miteinschließt. Auch wird die Natur als ein interaktives Element eingesetzt. So können die Spieler mit bestimmter Ausrüstung nicht nur die Landschaften erkunden und Geheimnisse finden, sondern auch in Höhlen auf versteckte Bossgegner treffen (Glover, 2024).

In *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) dagegen dienen die Landschaften als ein zentrales Element in der Darstellung der Natur, die spirituell unmittelbar mit der japanischen Kultur verbunden ist (Biancalana, 2024). So basiert die Welt auf der echten Insel Tsushima. Auch finden sich reale Orte wie der Berg Shiratake oder der Watasumi-Schrein im Spiel wieder. Doch ist die Spielwelt am stärksten von der japanischen Religion Shintoismus geprägt, die sich um die Gottheiten (Kami) oder Geister dreht, die in der Natur wohnen und jede Gestalt annehmen können. Statt auf eine traditionelle Minikarte zu setzen, die die Spieler leiten soll, bauten die Entwickler im Spiel den Leitwind ein. Dieser wird als der Geist des verstorbenen Vaters des Protagonisten Jin dargestellt, der ihn auf seiner Reise leitete. Wobei die spirituelle Verbindung zur Vorfahren Verehrung auch ein Teil des Shintoismus ist (Biancalana, 2024). Doch ist die aufwendig gestaltete Umgebung nicht nur Kulisse im Spiel, denn überall auf der Insel können die Spieler bestimmten Schreinen oder Schildern finden. Wenn sie sich davor verbeugen, lösen sie eine Reaktion in der Natur aus, wie z. B. das Erscheinen von Libellen- oder Fischschwärmen. Diese Darstellung fungiert als moralischer und ästhetischer Gegenentwurf zu westlichen Raumkonzepten (Hutchinson, 2019, Kap. 4).

Parallel dazu findet auch eine Abgrenzung auf der Ebene soziokultureller Werte statt. Während westliche Videospiele häufig die Heldenreise eines einzelnen Protagonisten in den Vordergrund stellen, betonen japanische Spiele dagegen oft das Prinzip der Harmonie und die Verpflichtung des Einzelnen gegenüber der Gemeinschaft. Besonders das Genre JRPG dient in diesem Bereich als Träger dieser Identität (Hutchinson, 2019, Kap. 5). Wie die Forschung von Hutchinson (2019) aufzeigt, lassen sich in japanischen Rollenspielen Themen wie z. B. ein Waisenkind als Protagonist, dessen Schicksal eng mit der Rettung seiner Heimat verwoben ist, finden. Was als Metapher verstanden werden kann für eine isolierte, sich über sich selbst definierende nationale Identität. Wohingegen die Videospielreihe *Persona* das Ganze auf die Spitze treibt, indem

sie spezifisch japanische Sozialstrukturen wie den Druck zur Konformität sowie die Konzepte des wahren Ichs gegenüber der öffentlichen Fassade, die die Menschen aufsetzen, innerhalb eines japanischen Alltagslebens zusammenfügt (Hutchinson, 2019, Kap. 5 und 6). Jedoch ist die kulturell geprägte Narrative untrennbar mit den ökonomischen Interessen und dem „Nation Branding“ verknüpft. Nation Branding geht über einfache Logos weit hinaus und umfasst das gesamte Bild, das andere von einer Nation haben. Es ist ein strategischer, langfristiger Prozess, in dem sich ein Land als Marke positioniert, um gezielt ihren internationalen Ruf zu steuern und zu verbessern. Es integriert öffentliche Diplomatie, Wirtschaft und Kultur, um das Image des Landes z. B. für Tourismus oder Investitionen zu optimieren (Universidad Europea, 2026). So werden im Rahmen der staatlich geförderten „Cool Japan“-Strategie Videospiele als Instrumente verwendet, um ein idealisiertes Bild des Landes zu vermitteln. Spiele wie Yakuza: Like a Dragon (Sega, 2020) werden dazu benutzt, um das moderne Tokio als lebendigen, aber auch exklusiven, in sich geschlossenen Ort darzustellen. Was eine Form der urbanen Einzigartigkeit vermittelt (Bruno, 2023). Urbane Einzigartigkeit beschreibt die unverwechselbare Identität und Atmosphäre einer Stadt. Und wird von dem Zusammenspiel mehrerer Faktoren wie Geschichte, Kultur, Geografie und Architektur beeinflusst, wodurch sich eine Stadt von anderen abhebt (Magdy, 2026). Nihonjinron in Videospielen wird oft durch eine spezifische „japanische Logik“ oder Ästhetik betont. Womit der Fokus stärker auf Storytelling, Anime-Ästhetik oder komplexen, nicht-linearen Erzählweisen liegt und sich so von den westlichen Open-World-Spielen und Shootern unterscheidet (Hutchinson, 2019, Kap. 1, 2 und 4).

Doch hat jedes Konzept seine Vor- und Nachteile. Dementsprechend stellen Videospiele wie Ghost of Tsushima oder Sekiro: Shadows Die Twice eine tiefgründige und ästhetisch ansprechende Darstellung japanischer Geschichte, Architektur und Traditionen dar, deren Elemente auch in der realen Welt zu finden sind (Hutchinson, 2019, Kap. 2 und 4). Doch wird oft ein idealisiertes oder veraltetes Bild von Japan vermittelt, wie z. B. eine übermäßige Darstellung von Samurais oder Ninjas, um für den westlichen Markt als exotisch zu wirken (Hutchinson, 2024). Auf der einen Seite kann es als positiv angesehen werden, dass in der voranschreitenden Globalisierung diese Spiele für japanische Spieler die Funktion eines Identitätsankers übernehmen, der zur Bewahrung und Stärkung des nationalen Selbstbewusstseins beiträgt (Hutchinson, 2019, S. 1–25 und S. 188–205). Doch auf der anderen Seite schafft die starke Betonung, dass nur Japaner bestimmte kulturelle Nuancen verstehen können, eine diskursive Barriere, die nicht-japanische Spieler systematisch marginalisiert oder als ‚Außenstehende‘ (Othering) markiert (Christopher & Patterson, 2024).

Während früheren japanischen Spielen wie Pac-Man (Namco, 1980) keiner ansah, dass sie aus Japan kamen. Setzen Spiele wie The Legend of Zelda oder Animal Crossing auf die japanische Ästhetik und kulturgeprägte Design-Ansätze wie das Miniaturengarten-Prinzip als Verkaufsargument. Wobei diese Designphilosophie auf der Idee basiert, eine abgeschlossene, detaillierte Welt zu schaffen, die die Spieler zur Erkundung, Kreativität und Neugier anregt (Consalvo, 2016, Kap. 3 und 4). Selbst Shigeru Miyamoto, der japanische Entwickler, Designer und Kreativdirektor. Weltweit bekannt für Spielreihen wie Super Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox und Pikmin. Sagt oft von seinen Spielen, dass sie wie „Gärten in einer Box“ gestaltet sind. Noch heute dient diese Designphilosophie als Vision für viele japanische Spiele und wird daher auch als typisch japanisch wahrgenommen und als Teil des „Cool Japan“-Marketings verwendet (Good Blood, 2025).

Anders als viele vermuten, ist der Garten für Japaner eher ein hochgradig symbolischer Raum. Von Stein bis Wasserbecken wird alles sorgfältig ausgewählt, um eine bestimmte Bedeutung oder Szene aus der Natur darzustellen. Womit diese idealisierte Miniaturlandschaft ein tiefes philosophisches, religiöses und ästhetisches Konzept verkörpert (Chicago Botanic Garden, o. D.). Was sich auch in dem Leveldesign von Animal Crossing und The Legend of Zelda widerspiegelt. In Legend of Zelda gibt es die heiligen Steine oder den Deku-Baum, die nicht nur Orientierungspunkt, sondern auch Handlungselemente sind (Bamlight, 2022). Animal Crossing kann als kreativer, virtueller Miniaturgarten verstanden werden. Da das Spiel umfangreiche Fiktionen zur Landschaftsgestaltung und zur Pflege einer eigenen, kleinen Welt den Spielern bietet. In der japanischen Ästhetik geht es oft um das Verbundensein mit der Natur und das Erleben der Jahreszeiten und sie stellt den Kernaspekt des „Japaneseness“ im Spiel dar (Hutchinson, 2019, Kap. 1). Was am besten in Animal Crossing zu sehen ist, dass wie ein Miniaturgarten aufgebaut ist und eine Echtzeit-Kalenderfunktion mit zahlreichen Events, die an Feiertagen aus Japan angelegt sind, zu einer einzigartigen Spielerfahrung führt (Mayor Mori, 2021). Es gibt aber auch viele Kritiker, die darauf hinweisen, dass die Darstellung in vielen japanischen Spielen teilweise die koloniale Vergangenheit, die sich im Wesentlichen über die Zeit des Japanischen Kaiserreichs von 1895 bis 1945 erstreckt, oder die komplexen sozialen Probleme Japans einfach ausblendet (Hutchinson, 2024).

Da das globale Interesse an der japanischen Kultur rasant wächst und sich gerade auf einem historischen Hoch befindet, spricht vieles für die Vermittlung von japanischen Werten und Ästhetik in Videospielen wie z. B. die Schrein-Besuche (Ziegler, 2025). Womit komplexe kulturelle Aspekte weltweit zugänglich gemacht werden. Doch die Darstellung einer japanischen

Identität ohne die Minderheiten der indigenen Bevölkerung Ainu oder Okinawer ist eher negativ anzusehen (Hutchinson, 2024). Die Rückbesinnung auf japanische Werte in der Entwicklung der Spiele führt oft zu einer höheren Qualität der Spiele. Wie an *Persona 5* (Atlus, 2016) und *Nier: Automata* (Square Enix, 2017) zu sehen ist, die als Renaissance der japanischen Spieleindustrie bezeichnet werden (Hutchinson, 2019, Kap. 6). Aber eine zu starke Fokussierung auf das Konzept des *Nihonjinron* wie im Spiel *Tales of Cold Steel* (Nihon Falcom, 2013 in Japan und 2015 im Westen) wird selbst in Japan kritischer angesehen als im Ausland, da die Darstellung der Gesellschaft als ungenau oder zu klischeehaft empfunden wird. Zwar thematisiert die Spielreihe Vorurteile und Diskriminierung, doch entzieht sie sich am Ende einer ernsthaften Auseinandersetzung mit ihnen, indem sie Konflikte auf zwischenmenschliche Versöhnungsgesten und magische Phänomene wie den Fluch reduziert. Wobei diese Tendenz zur Simplifizierung sich indirekt auf die konservative Leitidee des *Nihonjinron*, die Harmonie, stützt. Dabei jedoch die gesellschaftliche Einheit über die kritische Reflexion struktureller Unterschiede stellt (Hutchinson, 2024). Während früher japanische Unternehmen ihre Spiele noch für den westlichen Markt stark lokalisierten oder Elemente entfernt haben, tendieren sie heute eher dazu, ihre kulturellen Wurzeln bewusst zu erhalten und verstärkt auf die Vermarktung der japanischen Identität als Qualitätsmerkmal und exotischen Reiz zu setzen (Hutchinson, 2019, S. 1–25 und S. 188–205). So nimmt selbst der Bereich Lokalisierung heutzutage in dem Prozess eine entscheidende Rolle ein. Doch anstatt sich vollständig an westliche Normen anzupassen, wird oft bewusst eine Form von „Japaneseness“ beibehalten. Diese Strategie ermöglicht es den Unternehmen, der Nachfrage nach Authentizität nachzukommen und dabei das Bild Japans als einen kulturellen Quellort zu festigen.

Nintendo setzt bei seinem Marketing im Westen auf die Kulturexport-Strategie. Mit seinem Ursprung im Jahr 1889 stellt es eine der ältesten Marken in der japanischen Videospieleindustrie dar. Da sich bereits der japanische Stil als ein Markenzeichen von Nintendo etabliert hat, müssen sie sich nicht großartig an die westliche Norm anpassen. Vielmehr setzen sie in ihrer Werbung vermehrt auf soziale Aspekte, indem sie ihre Videospiele als ein gemeinschaftliches Erlebnis präsentieren, das Menschen verbindet, sei es im Wohnzimmer oder unterwegs (Tucker, 2024). Darüber hinaus ist der japanische *Kawaii*-Stil (japanisch für süß und niedlich) stark in den Spielen vertreten. So ist der Charakter aus *Super Mario* in diesem Stil gezeichnet und kann, als *Yokai*-Darstellung interpretiert werden. Der Charakter Mario dagegen ist eher eine Mischung aus klassischem Cartoon-Stil und niedlichen, *kawaii*-ähnlichen Zügen. Dagegen fokussiert sich Square Enix auf Authentizität und Ästhetik. In ihrer Geschichte hat das Unternehmen

an verschiedenen gescheiterten Versuchen, westliche Spiele zu imitieren, gelernt, dass es in Final Fantasy besser ist, auf die cineastischen Elemente und stilisierte japanische Ästhetik zu setzen, um sich von westlichen AAA-Titeln und Rollenspielen abzuheben. Wobei Final Fantasy auch als eine Form der kulturellen Verschmelzung angesehen werden kann, die japanische Ästhetik mit westlichen Erwartungen verbindet, ohne dabei die eigene Identität zu verleugnen (Griffin, 2024). Alles in allem ist zu erkennen, dass sowohl Nintendo als auch Square Enix ihr "Japanisch-Sein" im Westen als einen Wettbewerbsvorteil nutzen, um ein Gefühl von hoher Qualität, Einzigartigkeit und ästhetischer Exotik zu vermitteln, anstatt exklusiv auf Nihonjinron-Ideologien zu beharren.

5. Fallstudie: Final Fantasy – Der Kampf gegen das Etikett

5.1 Evolution der Serie: Der Weg von rundenbasierten Wurzeln hin zum Action-RPG

Als das erste Final Fantasy am 18. Dezember 1987 in Japan veröffentlicht wurde, hätte keiner erwartet, dass es der Beginn eines Spiel-Franchises wird. Das bereits heute mit 16 Hauptteilen, Spin-offs, Remakes und Fortsetzungen weit über 100 verschiedene Spiele verkörpert. Was es zu der umfangreichsten Franchise in der Videospiegelgeschichte macht. Über die Jahrzehnte hinweg modifizierte Square Enix die Serie stetig, um die Dynamik zu erhöhen und sie dem globalen Markt zugänglicher zu machen. Dabei lässt sich die Evolution dieser Videospielreihe von rundenbasierten Ursprüngen des klassischen japanischen Rollenspiels bis hin zu modernen cineastischen Action-Rollenspielen (ARPG) in drei Stufen einteilen. In der ersten Phase dominieren die Final-Fantasy-Spiele eins bis drei. Was den Grundstein für das klassische, rundenbasierte JRPG-Genre legte, wobei jeder Teil einzigartige Mechaniken einführte. So kann das erste Spiel der Final-Fantasy-Reihe (1987 in Japan) als das klassische Fundament angesehen werden. Den Spielern standen nur vier Klassen zur Auswahl und für die Zaubersprüche gab es ein Stufensystem, das stark an Dungeons & Dragons erinnerte. Mit Final Fantasy II (1988 in Japan, 2003 im Westen) fügten die Entwickler ein Skill-up-System ein. Wodurch die Level der Charaktere basierend auf den Aktionen, welche sie in Kampfhandlungen ausgeführt haben, steigen. Würde ein Charakter viele Zaubersprüche wirken, würde sich am Ende seine Zauberstärke erhöhen. Die Veröffentlichung von Final Fantasy III (1990 in Japan und 2007 in Europa) war

auch die Geburtsstunde des Job-Systems. Je nach Gegebenheiten und Gegnern konnten die Spieler ihre Charaktere zwischen den verschiedenen Klassen (Jobs) wechseln lassen (Stevens, 2018; Wimmeroth, 2023).

Alles in allem wurde die Handlungsreihenfolge ausschließlich durch statistische Charakterwerte festgelegt, was den Fokus auf rein strategische Menüentscheidungen legte. Als Square Enix am 19. Juli 1991 Final Fantasy IV für das Super Famicom (SNES) veröffentlichte, war es der erste Teil der Reihe, der für die 16-Bit-Konsole erschien. Mit dem Active-Time-Battle (ATB)-System wurden die rundenbasierten Kämpfe mit Echtzeit-Elementen verknüpft, was das Genre nachhaltig prägte. Durch die Einführung von Zeitbalken agierten Gegner auch während der Entscheidungsphase des Spielers, was den Zeitdruck erhöhte und die Grenze zwischen Strategie und Echtzeit aufweichte. Ein Ausreißer war das Final Fantasy X mit dem Conditional Turn-Based (CTB)-System (Stevens, 2018, Part 2; Wimmeroth, 2023). Ein Kampfsystem, in dem die Zugreihenfolge dynamisch und nicht rundenbasiert ist und stark von der Geschwindigkeit der Charaktere und ihren gewählten Aktionen beeinflusst wird. Zwar kehrte die Reihe zu der Statik zurück, jedoch erreichte sie durch die Visualisierung der Aktionsreihenfolge eine neue Ebene der taktischen Planung. Die Übergangsphase zur Dreidimensionalität und die Expansion in den Bereich der Massively Multiplayer Online Games (MMOs) erforderten eine Abkehr von separaten Kampfbildschirmen. Und machte Titel wie Final Fantasy XI (2002 in Japan und weltweit 2006) und XIV (2010) mit Echtzeit-Interaktionen unumgänglich. Wobei die Spiele unterschiedliche Ansätze verfolgten. Während Final Fantasy XI auf taktisch langsame Gruppenkämpfe mit ATB-Elementen setzte. Wo die Angriffe automatisch erfolgten, aber Fähigkeiten eine Ladezeit hatten. Darüber hinaus war ein Charakter bei Niederlage auf die Wiederbelebung von anderen angewiesen. Dem gegenüber setzte Final Fantasy XIV auf ein schnelleres Tab-Targeting-System, bei dem die Spieler vor dem Angriff die Gegner anvisieren mussten. Dieses System war stark klassenbasiert, wobei jede Klasse von bestimmten Ressourcen abhängig war. Diese Schritte in der Entwicklung beeinflussten maßgeblich die Einzelspielertitel der Final-Fantasy-Reihe. Obwohl Final Fantasy XII (2006 in Japan und 2007 in Europa) mit Führungs- und Akzeptanzproblemen zu kämpfen hatte, drehte sich anders als bei seinen Vorgängern die Geschichte um keine Heldenreise und Kristalle, sondern um politische Intrigen und Machtkämpfe. 2003 verlässt auch der Schöpfer von Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, seine administrative Rolle bei Square Enix, um sich wieder seiner kreativen Arbeit zu widmen. Mit seinem Kampfsystem, das einzigartig innerhalb der Hauptreihe ist, wird Active Dimension Battle (ADB) mit dem Gambit-System kombiniert. Dabei wird der Kampf mit dem Active-

Dimension-Battle direkt auf der Karte ausgetragen, ohne dazu in einen separaten Kampfbildschirm zu wechseln. Es ist eine Mischung aus Echtzeit-Positionierung und dem klassischen Active-Time-Battle-(ATB)-System. Das Gambit-System dagegen erlaubt es den Spielern, KI-Verhalten der Gruppenmitglieder durch „Wenn-Dann“-Befehle zu optimieren. Führt jedoch dazu, dass vieles automatisch ablief, was dem Spiel den typischen JRPG-Charakter nahm und bei Spielern auf Kritik stieß. Dennoch sorgten diese Systeme für einen nahtlosen Übergang zwischen Erkundung und Kampf, was die Reihe weiter nach vorne brachte. Mit dem Command Synergy Battle (CSB) in Final Fantasy XIII (2009 in Japan und 2010 in Europa) verschob sich der Fokus weg von Einzelbefehlen hin zum Management von Rollenprofilen im Spiel. Das Kampfsystem ist ein Echtzeit-Hybrid, das dynamische Kämpfe mit dem Paradigma-System kombiniert, bei dem die Gruppenrollen im Kampf gewechselt werden. Durch den Paradigmenwechsel z. B. von Heilung auf Angriff werden auch die Rollen der KI-gesteuerten Gruppenmitglieder im Kampf angepasst, um besser auf Situationen zu reagieren (Stevens, 2018, Part 2; Wimmeroth, 2023).

Den finalen Wendepunkt markieren die jüngsten Ableger der Serie. Mit Final Fantasy XV (2016 weltweit) vollzog die Reihe endgültig den Schritt von einem rundenbasierten Kampfsystem hin zu einem Echtzeit-Kampfsystem. Da direkte Eingaben der Spieler für Angriffe und Ausweichmanöver priorisiert wurden (Square Enix, o. D., Final Fantasy XV), (Wimmeroth, 2023). Einen Mittelweg wählte zwar noch Final Fantasy VII Remake (2020). Welches die Dynamik von Action-Spielen mit taktischen Elementen wie die eines Pausen-Menüs für Spezialfähigkeiten kreuzte (PC Games, 2021, Final Fantasy VII) (Wimmeroth, 2023). Die Endstufe dieses Entwicklungsweges stellt das Spiel Final Fantasy XVI (2023) dar. Als ein reinrassiges Action-RPG verzichtet es vollständig auf rundenbasierte Elemente. Und orientiert sich in seiner mechanischen Komplexität an modernen Hack-and-Slash-Titeln, um eine maximale visuelle und spielerische Immersion zu erreichen (GameStar, 2024, Final Fantasy 16), (Wimmeroth, 2023). Zusammenfassend wird das Streben der Entwickler nach cinematischer Immersion immer mehr sichtbar. Durch den Wegfall getrennter Kampfinstanzen verschmelzen Erzählung und Gameplay zu einer Einheit. Zusammenfassend spiegelt die Entwicklung von Final Fantasy auch den Wandel des gesamten JRPG-Genres wider. Dass sich immer mehr weg von der abstrakten Menüsteuerung hin zu einer unmittelbaren, cinematischen Erfahrung bewegt.

5.2 Final Fantasy XVI und die „JRPG“-Debatte: Analyse der diskursiven Abgrenzung durch das Entwicklerteam

Die Debatte um das JRPG-Genre gibt es schon seit den frühen 1990er Jahren in unterschiedlicher Intensität. Obwohl es angefangen hat mit der Abgrenzung zwischen den japanischen und westlichen Rollenspielen, hat es sich im Laufe der Zeit eher den Fragen nach dem Stil, der Definition und Diskriminierung zugewandt. Darüber hinaus kommen immer wieder Fragen auf, ob es an der Zeit ist, entweder die Bezeichnung selbst oder die Wahrnehmung der Menschen zu diesem Begriff zu ändern. Da die Genres keine feststehenden Begriffe sind, sondern ein dynamischer Prozess, der durch Marketing, Spielerfahrung, soziale Faktoren und kulturelle Prägungen geformt wird. Mit dem Erscheinen von Final Fantasy XVI entfachte der Produzent Naoki Yoshida („Yoshi-P“) die Debatte um die Genre-Zugehörigkeit des Spiels. Zumal er und sein Team „Creative Business Unit III“ sich stark gegen die Bezeichnung in den Medien wehren. Für Naoki Yoshida ist diese Abgrenzung nicht nur eine Frage der Gameplay-Mechanik, sondern geht historisch gesehen auf eine tiefere Auseinandersetzung mit der Wahrnehmung japanischer Spiele im Westen zurück, die auch als diskriminierend von den japanischen Entwicklern empfunden wurde (Otten, 2023).

Zwar galt die Reihe zusammen mit Dragon Quest über viele Jahre hinweg bis in die frühen 2000er als das Paradebeispiel und der Inbegriff des JRPG im Westen. Doch nachdem der ursprüngliche Release von Final Fantasy XIV (2010) ein katastrophaler Flop wurde, stellt das Unternehmen Naoki Yoshida als Direktor und Produzenten ein, der das Spiel retten soll. Er leitete die komplette Neuentwicklung des Spiels, die 2013 als Final Fantasy XIV: A Realm Reborn erschien und zu einem der erfolgreichsten MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) weltweit wurde (Wimmeroth, 2023). Später fing er an, auch als Produzent für Final Fantasy XVI zu fungieren, und spielt seitdem eine zentrale Rolle in der modernen Ausrichtung der Final-Fantasy-Reihe (Wimmeroth, 2023). In vielen Interviews betont er, dass es sein Ziel ist, ein Spiel zu erschaffen, das auf dem globalen Markt als ein vollwertiges Rollenspiel wahrgenommen wird. Darüber hinaus soll das Spiel auch die ganze Lebensgeschichte des Protagonisten Clive erzählen, unabhängig von seinem Ursprungsland. Obwohl die Bezeichnung heutzutage positiver wahrgenommen wird, isoliert sie laut Yoshida die japanischen Entwicklungen, da es weder bei anderen ausländischen Spielen noch Charakteren vorkommt (Verbrugge, 2023). Inhaltlich grenzt sich Final Fantasy XVI deutlich durch stilistische Veränderungen gegenüber den älteren Titeln der Final-Fantasy-Reihe ab. Eine der Veränderungen, die am meisten hervorsteht und für Diskussionen sorgt, ist der endgültige Übergang zu einem Echtzeit-

Kampfsystem. Wo die Kämpfe darauf ausgelegt sind, rasant und visuell beeindruckend zu sein. Wobei der Fokus auf den Fähigkeiten des Spielers liegt. Auch vergleicht Yoshida das Spiel eher mit modernen Action-Adventure-Spielen wie z. B. *God of War* (Sony, 2005). Und der Meinung ist, dass die Final-Fantasy-Reihe heute einigen Mechaniken wie rundenbasierten Kämpfen bereits entwachsen ist (Otten, 2023).

Viele Kritiker und Spieler merkten jedoch an, dass die RPG-Mechaniken in Final Fantasy XVI im Vergleich zu früheren Titeln deutlich flacher sind oder gänzlich fehlen. Es fehlen z. B. die klassischen Elemente wie Statusveränderungen (Gift, Schlaf) oder Elementarschwächen (Feuer, Eis). Ganz zu schweigen von der Gruppenverwaltung. Der Protagonist Clive kämpft meist allein oder mit Begleitern wie z. B. dem Wolf Torgal, den die Spieler einstellen müssen, damit er Gegner mit bestimmten Attacken angreift. Daneben gibt es wenig Anpassungsmöglichkeiten (Character Building). Clives Ausrüstungsmöglichkeiten sind bei Waffen nur auf das Schwert begrenzt. Und es geht stets darum, ein neues und stärkeres Schwert herzustellen (Dartigan, 2024). Anders als in vielen Titeln der Reihe wird auch der Fortschritt in Final Fantasy XVI durch das Freischalten und Aufwerten von Eikon-Fähigkeiten (Fähigkeitspunkte) gesteuert. Nicht durch das Steigern der Charakterwerte wie z. B. Stärke, Magie etc. Und hat oft auch wenig Einfluss auf das tatsächliche Spielgefühl. Da die Spieler zu jeder Zeit im Spiel die Fähigkeitspunkte ihres Charakters zurücksetzen und neu verteilen können. Womit jede Konsequenz einer Fehlentscheidung sofort begradigt werden kann (The Night Sky Prince, 2025). Die Nebenquests sind nichts Außergewöhnliches, sondern nur Standard, bei dem es nur darum geht, jemanden zu besiegen oder etwas zu holen. Was von vielen Spielern als eintönig beschrieben wird. Aber auch informativ sind, da die Spieler durch diese Quests viel über die Spielwelt und bestimmte Charaktere lernen. Weshalb einige das Final Fantasy XVI eher als Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen ansehen als ein Action-RPG oder sogar ein tiefgründiges japanisches Rollenspiel (Wilhelm (Kanal: PC Games), 2024).

Technisch gesehen wurde Final Fantasy XVI in Japan produziert und kann somit als ein japanisches Rollenspiel gesehen werden. welches eine filmische Erzählstruktur aufweist, die für das JRPG-Genre spricht. Doch unternahmen die Entwickler auch etliche Optimierungen, z. B. im Kampfsystem, Setting und sogar in der Art, wie die Charaktere im Spiel sprechen, um den Ansprüchen des globalen Marktes und der Spieler gerecht zu werden. Viele erkennen an, dass der Begriffsinhalt von JRPG heutzutage in eine neutrale bis positive Richtung geht, aber der Ursprung und die negative Bedeutung in der Vergangenheit damit nicht verschwinden. Was weiterhin die Sichtweise von Naoki Yoshida und seinem Team prägen wird. Obwohl die Serie lange

als Standard für das JRPG-Genre betrachtet wurde, kann nicht aus der Geschichte gestrichen werden, dass die Serie sich auch stetig weiterentwickelt hat. Doch jeder signifikante Wechsel, wie z. B. des Kampfsystems, entfachte intensive, oft langanhaltende Diskussionen darüber, was die wahre Natur der Final-Fantasy-Reihe ist. Diese Debatten sind sogar Teil der Markenidentität geworden. Wobei ein Teil der Fangemeinde Innovationen und moderne Action-Systeme fordert, sehnt sich der andere Teil nach den Wurzeln der Serie zurück. Was immer zu einem Kampf zwischen Tradition und Fortschritt führt, bei dem die Frage aufkommt, was die Final-Fantasy-Reihe eigentlich ausmacht. Selten abschließend geklärt wird (Nightingale, 2023).

Rechtlich gesehen handelt es sich bei dem Begriff JRPG um keine Beleidigung. Jedoch wird der Begriff von vielen japanischen Entwicklern, deren Spiele damit als anders (Othering) und als Nischenspiele deklariert werden, teilweise als abwertend empfunden. Da er ihre Werke nur auf ihr Herkunftsland reduziert und in eine Schublade steckt, statt sie als Rollenspiele anzuerkennen (Hashimoto, 2023). Womit die Abgrenzung von Final Fantasy durch die Medien emotional und proaktiv ist. Da der Produzent Naoki Yoshida die mediale Aufmerksamkeit nutzt, um gegen eine aus seiner Sicht veraltete, westlich geprägte Klassifizierung vorzugehen. Bei dem bewussten Versuch wird die Marke Final Fantasy von den Erwartungshaltungen gelöst. Die anime-artigen oder rundenbasierten japanischen Rollenspiele beinhalten. Und sich auf dem globalen Markt als ein Action-Rollenspiel zu positionieren (Skill Up, 2023).

5.3 Design-Analyse von Final Fantasy XVI

Da Naoki Yoshida als Produzent von Final Fantasy XVI sich in den Medien gegen die Bezeichnung JRPG auflehnt, weil durch das Präfix ‚J‘ eine primär mechanische Erwartungshaltung an die Spiele entsteht. Die der ästhetischen Identität als Rollenspiel entgegensteht. Womit es zu Spannungen zwischen Genre-Konventionen und künstlerischer Freiheit kommt. Bietet sich eine Gelegenheit, das Spiel mit dem MDA-Modell zu untersuchen. Da Final Fantasy XVI das erste Action-RPG der Serie ist. Das aber auch seinen Fokus auf cineastische Inszenierung und actionreiches Gameplay setzt. Wobei das MDA-Modell helfen kann, die Diskrepanz zwischen den zugrunde liegenden Systemen (RPG-Elemente) und dem eigentlichen Spielerlebnis (Action) besser zu verstehen. Obwohl die Mechaniken von Final Fantasy XVI globaler Standard sind, bleibt die Ästhetik dabei jedoch kulturell spezifisch. Obwohl die Eigenempfindung der Mechaniken (Eingabeverzögerung, Haptik) durch das passive Zuschauen eingeschränkt ist,

erlaubt die Beobachtung eines Longplay-Videos eine detaillierte Untersuchung der Dynamics (wie Systeme interagieren) und der Ästhetik (die emotionale Reaktion des Spielers). Die Analyse stützt sich daher auf das beobachtete Gameplay von Kanal AnGeLuS Gaming (2024), um eine objektive Distanz zu den Spielentscheidungen zu wahren.

Die Mechaniken sind die grundlegenden Regeln und Systeme in den Spielen. Bei Final Fantasy XVI stehen vor allem das Echtzeit-Kampfsystem und die Eikon-Kräfte im Zentrum. Während Final Fantasy sechs bis zehn, die als klassische JRPGs angesehen werden, auf rundenbasierte Kämpfe und Menüführung setzen. Entschied sich Final Fantasy XVI wiederum für ein rein actionbasiertes Kampfsystem. Indem die Spieler hauptsächlich den Protagonisten Clive direkt steuern, was Angreifen (Taste: Quadrat), Ausweichen (Taste: R1), Springen (Taste: X), Magie wirken (Taste: Dreieck) und Eikon-Fähigkeiten einsetzen (Taste: Kreis) beinhaltet. Über das Digitalkreuz ist es möglich, gesammelte Verbrauchsgegenstände wie Heiltränke im Kampf sofort einzusetzen und auf die Befehle für den Wolf Torgal zurückzugreifen. Ohne dass dabei der Kampf gestoppt wird und ein Menü aufgerufen werden muss. Clive hat daneben die besondere Fähigkeit, sich die Eikon-Fähigkeiten anderer anzueignen. Die Spieler können im Kampf dann zwischen drei ausgerüsteten Eikons wechseln. Jedes bietet einzigartige Fähigkeiten und zwei Slot-Fähigkeiten mit Abklingzeiten (Cooldowns).

Die Abklingzeiten variieren zwischen ca. 30 und 60 Sekunden. Dies sorgt dafür, dass das schnelle Echtzeit-Kampfsystem ausbalanciert wird und die Spieler strategische Entscheidungen treffen müssen. Jeder der Eikons hat einen Fähigkeitsbaum. Wo die Fähigkeiten mit dem Einsatz von Fähigkeitspunkten freigeschaltet und gemeistert werden. Die ausgerüsteten Eikons sind oben links im Bildschirm neben Clives grüner Lebensleiste zu sehen. Und können durch die Taste L2 im Kampf gewechselt werden. Unter Clives Lebensanzeige findet sich die Limit-break-Anzeige, die sich im Kampf füllt und orange leuchtet. Ist die Leiste voll, erhält Clive einen temporären Stärkungszustand. In dieser Form verbessern sich die Fähigkeiten von Clive drastisch und fügen den Gegnern enormen Schaden zu. Relativ früh im Spiel wird den Spielern beigebracht, dass die gelbe Leiste, die die Gegner unter der Lebensanzeige haben, die Willenskraft darstellt. Diese Leiste ist in zwei gleiche Bereiche unterteilt, die auch durch Angriffe reduziert werden. Ist die Anzeige um fünfzig Prozent reduziert, wird der Gegner im Kampf anfangen, zu straucheln. Wenn sie aber ganz heruntergeht, ist der Charakter gebrochen und ist für die Zeit handlungsunfähig, bis sich die Leiste wieder gefüllt hat. Solange der Gegner handlungsunfähig ist, erleidet er mehr Schaden durch die Angriffe, als wenn die Leiste gefüllt ist.

Präzises Timing im Kampf, sei es beim Ausweichen (Perfect Dodges) oder Kontern (Perfect Counter), wird von dem Spiel sofort belohnt und auch sichtbar mit einem Sternsymbol angezeigt. Die Belohnung erfolgt sofort durch eine schnellere Gegner-Erschöpfung. In diesem Zustand wird mehr Schaden durch Angriffe verursacht und der Gegner ist nur in der Lage, verlangsamt zu kontern. In den filmischen Bosskämpfen im Spiel, wie z. B. den Eikonskämpfen, werden Quick-Time-Events eingesetzt. Entweder leuchtet der Rand des Bildschirms im Kampf blau auf, was ein Zeichen für den "filmischen Angriff" ist. Wobei die Spieler aufgefordert werden, zu bestimmter Zeit die Taste „Quadrat“ zu drücken, während die Leiste im Kreis schnell herunterläuft, um dem Gegner mehr Schaden zuzufügen. Die andere Möglichkeit ist, dass der Bildschirmrand rot aufleuchtet, was ein Zeichen für das "filmische Ausweichen" ist. Was eintritt, wenn die Gegner ihre großen Attacken starten. Hierbei taucht auch ein Kreis auf, wo die Leiste herunterläuft, und die Spieler werden aufgefordert, die Taste R1 im richtigen Moment zu drücken, um der gegnerischen Attacke auszuweichen. Schaffen die Spieler es, die Aktionen perfekt auszuführen, dann erleidet der Gegner höhere Schadenswerte. Fehler jedoch führen dazu, dass der Protagonist selbst Schaden nimmt. Zu viele Fehler führen jedoch dazu, dass Clive den Kampf verliert, was das sofortige Game Over bedeutet. Durch das Anlegen der Hilfsgegenstände wie Ringe entsteht für Spieler, die Probleme mit dem schnellen Kampfsystem haben, eine bessere Zugänglichkeit. Da es bestimmte Aktionen wie z. B. „ausweichen“ und „Zeit verlangsamen“ automatisiert. Trotz der offenen Gebiete in Final Fantasy XVI bleibt das Spiel sichtbar linear und storyfokussiert gestaltet. Da die Spieler durch Aufgaben und Zwischensequenzen von einem Ereignis zum nächsten geführt werden. Womit die Erzählweise eher den japanischen Rollenspielen als den westlichen gleicht.

Der Abschnitt „Dynamiken“ beschreibt, wie die Mechaniken während des Spielens zusammenwirken und welches Verhalten sie beim Spieler provozieren. Durch das rein actionbasierte Kampfsystem finden die Kämpfe in einem schnelleren Tempo statt. Zu langsame Reaktionen der Spieler auf gegnerische Angriffe werden im Spiel eher bestraft. Da es dazu beiträgt, dass Clive in den Kampfhandlungen zu viel Schaden durch gegnerische Angriffe erleidet. Und im Endeffekt sorgt das dafür, dass die Spieler das Spiel schneller verlieren. Weshalb die Spieler bereits nach dem Tutorial anfangen, auf Angriffe reflexartig zu reagieren und Fähigkeiten sofort nach ihrer Abklingzeit wieder einzusetzen. Vielen Fans der Final-Fantasy-Reihe sind Monster wie z. B. das Tentakelmonster „Morbol“ bereits aus den früheren Spielen bekannt, weshalb sie auch einschätzen können, wie diese Monster angreifen. Kämpfe wie die kinoreifen Eikon-Kämpfe werden in Final Fantasy XVI oft als Quick-Time-Event mit vielen Sequenzen gestaltet,

was einen enormen visuellen Eindruck bei den Spielern hinterlässt. Diese Art der Inszenierung hebt diese Kämpfe aber auch von den normalen Kämpfen im Spiel ab, wo die Spieler sich selbst ihre Strategie zurechtlegen müssen. Was beinhaltet, dass die Spieler sich genau überlegen müssen, mit welchen Eikonfähigkeiten sie Clive ausstatten. Um die Willensleiste der Bossgegner so schnell wie möglich zu reduzieren. Wodurch sie für kurze Zeit gebrochen werden und mehr Schaden durch Angriffe nehmen. Da das Spiel Aktionen wie perfektes Ausweichen belohnt, verschiebt sich die Dynamik von dem passiven Blocken bis hin zu aktivem Lesen der Gegner-Animationen, um durchs Ausweichen (Perfect Dodges) den Schadensausstoß zu maximieren.

Im Abschnitt „Ästhetik“ geht es um das emotionale Erlebnis der Spieler. Womit Final Fantasy XVI durch seine Aufmachung auf sehr spezifische ästhetische Kategorien abzielt. So steht im Vordergrund das cineastische Erleben. Wo nicht nur die detaillierten Grafiken und Animationen, sondern auch die Partikeleffekte, die während der Eikon-Kämpfe eingesetzt werden, für ein visuelles Spektakel sorgen. Die Spieler ins Staunen versetzen und noch lange Zeit danach in Erinnerung bleiben. Daneben verstärken Soundtracks von Masayoshi Soken das Gefühl von Epik und Dringlichkeit im Spiel. Anders als bei seinen Vorgängern ist die Geschichte in Final Fantasy XVI düsterer und gewalttätiger gestaltet. Was sie von den sonstigen bunt gestalteten Fantasiegeschichten früherer Teile abhebt, und eine erwachsene Erzählweise ermöglicht. Die an verschiedenen Punkten im Spiel aufgezeigt werden können. Zu einem enthält Final Fantasy XVI wuchtige und teilweise sehr realistische Gewaltdarstellungen mit viel Blut, wodurch das Spiel in einigen Regionen erst ab 18 Jahren und in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben ist (USK, o. D., Eintrag: Final Fantasy XVI). Dagegen ist der Großteil der Final-Fantasy-Reihe schon ab 12 Jahren freigegeben. Die ganze Geschichte dreht sich um das Leben von Clive Rosfield. Dessen Handlungen und Persönlichkeiten durch emotionale und traumatische Ereignisse in seinem Leben geprägt werden. Sei es, dass er seine Familie verloren hat oder sein Dasein als Sklave. Da der Fokus auf Clives persönlicher Reise liegt, fällt es den Spielern auch leichter, eine emotionale Bindung zu der Figur aufzubauen und seine Beweggründe für Rache nachzuvollziehen. Auch ist das Setting des Spiels düster gehalten. Denn die Welt von Valisthea ist von der Fäulnis befallen, wodurch das Land stirbt. Die dadurch entstehende Ressourcenknappheit facht den schon bestehenden Krieg um die letzten fünf Muttersteine nur noch mehr an. Was eine hoffnungslose und bedrückte Grundstimmung im Spiel erzeugt. Daneben geht es stets um ernste Themen wie Krieg, politische Intrigen, Verlust und Diskriminierung von bestimmten Gruppen. Wie den Trägern, die durch ihre Gabe als Sklaven gehalten werden. Was sich deutlicher an ein erwachsenes Publikum richtet als die früheren Titel wie Final Fantasy XV.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Final Fantasy XVI Mechaniken wie Action-Elemente und Combo-Angriffe nutzt, um die Dynamik bei schnellen Kämpfen und bestimmte Zustände der Gegner wie das „Gebrochen“ Sein zu erzeugen, um bei den Spielern die Ästhetik eines kinoreifen, düsteren Fantasy-Epos hervorzurufen. Dabei priorisiert das Spiel jedoch visuelles Spektakel und Storytelling vor klassischem RPG-Mikromanagement. Womit Final Fantasy XVI statt dem Action-RPG-Genre eher als ein technisch anspruchsvolles Action-Adventure wie die Videospielreihe Devil May Cry (Capcom, 2001) gesehen werden kann. Da Action-RPGs wie z. B. "Elden Ring" und "The Witcher" sich auf die Charakterentwicklung, Story und Wertoptimierung fokussieren, während technisch anspruchsvolle Action-Adventures wie „Devil May Cry“ Reaktionsgeschwindigkeit, maximale Präzision, Kombinationsangriffe und stilvolle Kämpfe in den Vordergrund stellen. Während Final Fantasy VI bis IX das JRPG-Etikett durch Mechaniken wie rundenbasierte Kämpfe und Party-Management im globalen Bewusstsein verankerten, versucht Final Fantasy XVI, eben jene Erwartungshaltung mit einem neuen Kampfsystem und Setting aufzubrechen, kann aber noch nicht ganz mit den westlichen Action-RPGs mithalten.

5.4 Das Medienecho: Kritik und Fan-Reaktionen

Nach den Artikeln in Fachzeitschriften und den Diskussionen auf Plattformen wie z. B. Reddit wird Final Fantasy XVI für fehlende klassische JRPG-Elemente von den Spielern und der Fangemeinde gelobt, aber auch kritisiert. Was in der Community zu gespaltenen Reaktionen führt. Auf der einen Seite loben viele das düstere Setting sowie die dramatische und erwachsene Geschichte, die sich um das Leben des Helden Clive Rosfield dreht. Doch bleiben vor allem die Inszenierungen wie z. B. die Boss- und Eikon-Kämpfe den Spielern in Erinnerung und werden oft sowohl als spektakulär als auch als die Höhepunkte des ganzen Spiels bezeichnet. Durchweg werden auch die musikalische Untermalung und die visuelle Präsentation von allen Seiten gelobt. Doch da Naoki Yoshida (Yoshi-P) und sein Team in die Entwicklung involviert waren, vertrauten viele Fans auf die Qualität der Welt und der Geschichte. Viele Spieler und Kritiker loben das schnelle und flüssige Action-Kampfsystem. Was auch einen hohen Komplexitätsgrad bietet, wenn die Spieler sich darauf einlassen, ihre eigenen Combos zu entwickeln (GameStar, 2024; r/FinalFantasy, 2024).

Auf der anderen Seite musste das Spiel auch viel Kritik einstecken. Der Mangel an RPG-Elementen wie der Charakterentwicklung, Entscheidungsfreiheiten und eher passiven Begleitern in Kampfhandlungen kam nicht bei jedem Spieler gut an. Für viele war der Fakt, dass Clive im Spiel nur als ein Schwertkämpfer gespielt werden kann, der durch die Eikon-Kräfte verschiedene Kampfstile (Nahkampf, Fernkampf, magischer Flächenschaden) annimmt, aber technisch gesehen immer eine Schwertklinge führt, zu wenig. Es gibt weder Statuswerte noch können die Spieler die Gruppenmitglieder bestimmen noch ausstatten. Ein anderer Punkt wäre, dass, obwohl das Spiel überall als das erste Action-RPG der Reihe angepriesen wird, es dennoch mit einem linearartigen Spieldesign mit wenig Erkundungsmöglichkeiten verläuft. Auch gibt es keine Geheimnisse, die Spieler bei ihren Erkundungen finden können. Zwar gibt es in den freien Bereichen Nebenquests, doch handelt es sich dabei überwiegend um Sammelquests, wie z. B. bestimmte Gegenstände zu sammeln oder Gegner zu töten und diese zu einem NPC zurückzubringen, um weiter voranzukommen. Werden sie von den Spielern als teilweise eintönig und repetitiv kritisiert, die den Spielfluss eher stören als unterstützen. Für den traditionellen Teil der Fangemeinde brach Final Fantasy XVI durch den Wechsel zu einem reinen Action-Gameplay mit seinen Wurzeln. Womit für sie die taktische Tiefe, die die Final-Fantasy-Reihe über die Jahre hinweg mit den rundenbasierten Kampfsystemen hatte, wegbricht (Wilhelm (Kanal: PC Games), 2024), (r/PS5, 2024).

Die Veröffentlichung von Final Fantasy XVI markiert nicht nur einen signifikanten Wendepunkt innerhalb der Franchise-Historie, sondern führte auch zu einer deutlichen Polarisierung der Fangemeinde. Während ein Teil der Spieler und Kritiker das Spiel als mutige Evolution und technisch brillantes Action-Spiel innerhalb des Fantasy-Genres lobt, kritisiert der andere Teil den Bruch mit zu vielen Wurzeln der Final-Fantasy-Reihe. Im Vergleich mit Final Fantasy XV, das 2016 auf den Markt kam und sich in den ersten Wochen bereits 5 Millionen Mal verkaufte, läuft Final Fantasy XVI eher schleppend. Im März 2025 liegen die Verkaufszahlen bei 3,5 Millionen verkauften Einheiten auf der PlayStation 5. Obwohl das Spiel erfolgreich ist und von den Kritikern positiv aufgenommen wurde. Reicht es jedoch nicht, um an die großen Erwartungen, die Square Enix in das Spiel gesetzt hat, heranzukommen. Aufgrund der enttäuschenden Zahlen von Final Fantasy XVI und Final Fantasy VII Rebirth hat Square Enix angekündigt, zukünftige Titel aggressiver auf mehreren Plattformen zu veröffentlichen (Statista Research Department, 2025b), (Weßel, 2023). Eine PC-Version von Final Fantasy XVI wurde so im September 2024 veröffentlicht (Statista Research Department, 2025b), (Weßel, 2023).

6. Synthese: Das Paradoxon in der Praxis

6.1 Identitätsverlust oder Emanzipation? Die Frage, ob die Aufgabe klassischer Merkmale die kulturelle Identität verwässert

In diesem Abschnitt wird am Beispiel von Final Fantasy XVI erörtert, ob die bewusste Abkehr von Genre-Konventionen eine kreative Befreiung darstellt. Oder ob dadurch die distinktive kulturelle Handschrift verloren geht, die den Erfolg japanischer Spiele im Westen erst begründet hat. Womit Final Fantasy XVI in vielerlei Hinsicht das Paradebeispiel für das JRPG-Paradoxon ist. Von vielen Kritikern und langjährigen Fans wurde das Spiel für die Abschaffung vieler klassischer Merkmale der Final-Fantasy-Reihe, um eine breitere Zielgruppe ansprechen zu können, kritisiert. Dabei kommen in vielen Video-Podcasts und Diskussionen immer wieder bestimmte Punkte auf. Ganz oben in der Liste steht die Debatte um den endgültigen Übergang von einem rundenbasierten zu einem rein actionbasierten Kampfsystem. Womit für viele Fans die Entwickler eine der fundamentalen Säulen der Reihe zugunsten von Geschwindigkeit und visueller Inszenierung opferten. Häufig wird es von vielen mit Verlust des Final-Fantasy-Erlebnisses in Einklang gebracht. Da der Aspekt der rundenbasierten Strategie, die sich durch die Reihe zog, nun wegfällt. Viele klassische Final-Fantasy-Titel fokussieren sich neben der rundenbasierten Strategie auch auf das Gruppenmanagement und RPG-Tiefe. Elemente wie komplexe Ausrüstungssysteme oder Charakter-Builds beinhalten. Da sich der Fokus bei Final Fantasy XVI auf die Echtzeit-Reaktionen und individuelle Fähigkeiten verlagerte. Fielen verschiedene Elemente raus oder kamen zu kurz (Wilhelm, (Kanal: PC Games), 2024). Wodurch es auch keine Statuswerteverteilung mehr gibt. Da der Protagonist Clive sich linear durch die Kämpfe weiterentwickelt. Auch haben die Spieler nicht mehr die Möglichkeit, Punkte auf Werte wie Stärke, Magie oder Vitalität zu verteilen, um den Charakter individuell anzupassen. Zwar kann Clive in dem Versteck z. B. Rüstungen und Schwerter herstellen lassen, doch bietet die Ausrüstung kaum taktische Tiefe. Da die neuen Schwerter meistens nur mehr Schaden verursachen. Zwar können die Spieler durch die Entscheidung, mit welchen Eikons Clive ausgestattet werden soll, im Kampf den Kampfstil beeinflussen. Jedoch gibt es dabei nur eine begrenzte Anzahl an Kombinationsmöglichkeiten, um den Spielstil wirklich drastisch zu ändern. Womit viele Spieler weitreichende und strategische Entscheidungen im Spiel vermissen (Wilhelm, (Kanal: PC Games), 2024).

Dem gegenüber stehen der Produzent Naoki Yoshida und sein Team, die den Wandel in Final Fantasy XVI als einen notwendigen Schritt für die Weiterentwicklung der Serie ansehen. Der

auch unumgänglich gewesen ist, um die Serie zu modernisieren und sich von Erwartungshaltungen rund um JRPGS zu lösen. Und auch bei der Entwicklung sich nicht in das JRPG-Korsett zwingen zu lassen, um das volle erzählerische Potenzial ausschöpfen zu können. Laut Naoki Yoshida konnte Final Fantasy XVI durch die Action-Ausrichtung eine dichte und filmreife Erzählung der Lebensgeschichte von Clive realisieren. Wo der Handlungsfluss nicht durch die Menüführung unterbrochen wird und dabei die Gefahr besteht, dass die Spieler aus der Immersion gerissen werden. Daneben ermöglicht das moderne Kampfsystem es den Entwicklern, die Kampfhandlungen spektakulärer und direkter zu gestalten (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024). Mit dem Ziel, mit den modernen AAA-Titeln zu konkurrieren und mehr Spieler auf den globalen Markt zu gewinnen, wurde die Emanzipation von alten JRPG-Konventionen als bewusste Designentscheidung getroffen. Womit die Spieler Final Fantasy XVI zwar als ein starkes Action-Spiel, aber schwächeres Rollenspiel insgesamt sehen. Jedoch macht es den Schritt, sich weiterzuentwickeln, für die Serie notwendig, um auch in Zukunft für die Spieler weiter relevant zu bleiben. Sowohl der kommerzielle Erfolg als auch die positiven Kritiken, die das Spiel von verschiedener Seite für die Geschichte und Bosskämpfe erhält, bestätigen nur weiter, dass es richtig war, den Weg einzuschlagen. Während die Rufe nach RPG-Tiefgang den Wunsch nach den Wurzeln der Serie unterstreichen (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024). Doch kann die Verwestlichung von Final Fantasy XVI als ein Verrat an der kulturellen Identität gesehen werden?

Oder ist die kulturelle Identität in der Erzählweise so tief verankert, dass das Gameplay mit dem Übergang von rundenbasiertem zu einem actionbasierten Kampfsystem in Echtzeit eigentlich zweitrangig ist? Geschichtlich betrachtet ist jedes Hauptspiel von Final Fantasy eine in sich abgeschlossene Geschichte mit ihrer eigenen Welt, Charakteren und Handlungen (Tate, 2023). Auch wenn die Reihe von japanischen Entwicklern erschaffen wurde, liegen die Wurzeln der Serie zum Teil auch in westlichen Fantasy-Rollenspielen und mythologischen Vorbildern. Selbst der ursprüngliche Schöpfer Hironobu Sakaguchi ließ sich bei den ersten Titeln der Serie von westlichen Spielen wie Ultima und Wizardry sowie Dungeons & Dragons inspirieren. Laut Naoki Yoshida dienen auch die weitreichenden Änderungen am Setting und der Narrative des Spiels in erster Linie dazu, die düstere und erwachsene Lebensgeschichte von Clive Rosfield bestmöglich erzählen zu können. Ohne sich dabei einschränken zu lassen. Womit Final Fantasy XVI nicht zu westlich werden kann, da die Reihe eine Mischung aus japanischer Ästhetik und Storytelling und westlichen Fantasy-Elementen ist. Dennoch empfinden manche Menschen die

Abkehr vom klassischen JRPG-Stil und Elemente als Entfremdung (Rocket Beans Gaming, 2016; Selimi, 2023).

Die Final-Fantasy-Reihe ist schon immer für ihre emotionalen Geschichten sowie epischen Kämpfe bekannt, bei denen der Fokus auf den filmischen Inszenierungen liegt (Limitless, 2025). So lassen sich in Final Fantasy XVI auch Themen wie das Schicksal, die Last von magischen Kräften (Eikons und Kristallen) und die tiefen, oft melodramatischen Beziehungen zwischen den Charakteren wiederfinden. Womit sich die Reihe mit dem Erscheinen von Final Fantasy XVI im Herzen nicht geändert hat (AnGeLuS Gaming, 2024). Doch spaltet der ständige Wandel der Reihe die Fangemeinde von Final Fantasy, wie bereits in Abschnitt 5.1 dargestellt. In der Videospielgeschichte gilt die Reihe als einer der prägendsten Pioniere für die ständige Weiterentwicklung von Kampfsystemen innerhalb einer RPG-Serie. Womit der Wechsel zu einem actionorientierten Gameplay schon lange abzusehen war. Wobei auch die filmischen Inszenierungen von Final Fantasy XVI, insbesondere die Eikon-Kämpfe, durch das actionreiche Gameplay intensiviert werden. Fehlende Unterbrechungen zwischen filmischen Szenen und dem direkten Kampfgeschehen sorgen für ein nahtloses Erlebnis, das dramatische Story-Momente wirkungsvoll hervorhebt (GamersGlobal, 2024). Vor allem da Square Enix fast jeden Hauptteil dazu verwendet hat, um entweder zu experimentieren oder sich grundlegend zu verändern, wie z. B. durch das Einfügen neuer Kampfmechaniken. Was es zu einem Markenzeichen der Reihe macht und dazu beiträgt, dass sich das Genre der Rollenspiele über Jahrzehnte hinweg weiterentwickelt (Rocket Beans Gaming, 2016).

In einem Interview mit Shuhei Yoshida erklärte Naoki Yoshida, dass der Wechsel zu einem actionorientierten Gameplay eine bewusste Entscheidung gewesen ist, um ein jüngeres, internationales Publikum anzusprechen. Aber vor allem auch ein nötiger Schritt für die Serie, um sich weiterzuentwickeln (Yoshida (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences), 2024). Doch bemängeln viele Kritiker bei dem zu starken Fokus auf Action und vereinfachten Systemen (weniger RPG-Elemente) die fehlende Tiefe eines Rollenspiels. Was die emotionale Wirkung der Story teilweise schmälert. So geht die Meinung der Spieler und Kritiker bei den Nebenquests auseinander. Zum einen mindern die Nebenquests die Tiefe des Rollenspiels in inhaltlicher Hinsicht nicht, da sie durch die Hintergrundinformationen den Spielern ermöglichen, tiefer in die Welt von Valisthea einzutauchen. Was sie zu einem geschickten Worldbuilding-Werkzeug macht. Auf der anderen Seite aber stören die Nebenquests durch ihr Design den Spielfluss negativ. Die Aufgaben bieten keine echten Herausforderungen und wirken an bestimmten Stellen im Spiel wie Füllmaterial. Vor allem wenn es sich um Aufgaben handelt, die

sich einfach darauf beziehen, Nachrichten zu übergeben oder Gegenstände zu finden (Wilhelm (Kanal: PC Games), 2024), (Krabbe, 2023). Zusammengefasst verrät die Reihe mit Final Fantasy XVI nicht ihre Identität. Es ist eher eine kulturelle Verschmelzung. Doch stellt das Spiel einen weiteren Wendepunkt im Wandel der Identität der Reihe dar. Da die kulturelle Identität stärker in cineastischem Storytelling, Charakteren und Inszenierung verankert ist als im Kampfmechanismus selbst. Womit die Neuausrichtung des Spiels ein notwendiger Schritt gewesen ist, um die Serie für den globalen Markt zu modernisieren.

Bei Betrachtung der Debatten rund um Final Fantasy XVI lassen sich die Kritiken, die teilweise den Erwartungshaltungen an die "Authentizität" eines JRPGs zugrunde liegen, als ein Akt des Othering erkennen. An erster Stelle wäre damit die JRPG-Purity-Debatte, die sich darum dreht, ob Final Fantasy XVI durch das Einsetzen westlicher Stilmittel zu "westlich" wird und so nicht mehr wie ein traditionelles Final Fantasy wirkt. Doch solche Aussagen reduzieren japanische Rollenspiele auf stereotype Merkmale wie Anime-Stil und rundenbasiertes Kampfsystem, die sie aufweisen müssen, um als authentisch angesehen zu werden (Erek Ladd, 2025; WoolieVersus, 2024). An zweiter Stelle kommt die Wahrnehmung der Verwestlichung. Während die Final Fantasy-Reihe schon immer westlich inspiriert ist, gibt es dennoch viele Kritiken, die Final Fantasy XVI als das westlichste Spiel der ganzen Reihe bezeichnen. Womit angeblich die Reihe immer mehr ihre kulturelle Identität verliert. Was auch als eine Form des Othering angesehen werden kann. Da damit den Entwicklern vorgeschrieben wird, wie japanische Spiele zu sein haben, anstatt Spiele wie Final Fantasy XVI als eine Kunstform zu betrachten (Erek Ladd, 2025; WoolieVersus, 2024).

6.2 Die ökonomische Realität: Der Zwang zum globalen Mainstream-Erfolg und seine Auswirkungen auf die kreative Freiheit

Die globale Videospielindustrie ist ein Markt, der sich ständig verändert und wächst. Mit einem Umsatz über 180 Mrd. USD übertrifft es dabei sogar die Film- und Musikbranche. Trotz des Booms, der durch die Coronakrise ausgelöst wurde, erlebt die Branche aktuell eine Welle an Massenentlassungen, die sich wahrscheinlich sogar bis ins Jahr 2026 fortsetzen wird. Während sie aber die Branche durch KI-Integration, Cloud-Gaming und Live-Services technologisch

stark weiterentwickelt (Fundlab Redaktion, 2025; Dreßler (Kanal: PC Games), 2024). Obwohl es im Jahr 2025 rauf und runter ging, erschienen unzählige qualitativ hochwertige Spiele, was den Zwang zum globalen Mainstream-Erfolg für die Unternehmen verschärfte. Doch der Druck, ständig den Erfolg und Risiken bei AAA-Titeln abzuwägen, führt nicht nur im Westen, sondern auch in Japan zu einer Abnahme kreativer Risiken und einer Zunahme an Unternehmen, die eher auf einen sicheren Weg mit Fortsetzungen und Monetarisierung setzen (Fundlab Redaktion, 2025).

Aus welcher Sicht es auch betrachtet wird. Die Entwicklung von AAA-Titeln stellt immer ein hohes Risiko für die Unternehmen dar, weil damit nicht nur Kosten in Millionenhöhe, sondern auch Jahre an Entwicklung verbunden sind. Das Risiko variiert dabei jedoch auch nach Größe des Unternehmens. Zwar könnte damit Square Enix, einer der weltweit größten Publisher und Entwickler für digitale Unterhaltungsmedien, es noch wegstecken, wenn eines seiner Triple-A-Spiele nicht die erhofften Verkaufszahlen erreicht. Jedoch sieht es für ein kleineres Unternehmen ganz anders aus. Wo solche Verluste das Aus für die Firma bedeuten können. Dies zwingt die Studios oft dazu, eher einen sicheren Weg zu suchen, um finanzielle Verluste zu vermeiden. Was oft in repetitiven Open-World-Strukturen endet oder zu etablierten Franchises führt (Padhi, 2026; Hemraj, 2025). Ein weiterer Punkt ist, dass die Budgets vieler Studios für Triple-A-Spiele indirekt zu einem Teil von Shareholdern (Aktionären) und Investoren stammen. Die meistens durch einen der größeren Publisher vermittelt werden. Da es sich dabei um Beträge zwischen 50 und 500 Millionen Dollar handelt, ist eine finanzielle Abhängigkeit von Kapitalgebern vorprogrammiert (GamingClerks, 2025; Elevenlabs, 2026). Um die Erwartungen der Shareholder erfüllen zu können, werden daher oft Live-Service-Elemente und Mikrotransaktionen priorisiert, was auch die kreative Ausrichtung beeinflusst (Padhi, 2026; Hemraj, 2025). Doch haben auch Spieler und Fans hohe Standards und Erwartungen an die Triple-A-Spiele. Um all dem gerecht zu werden, sind exzessive Überstunden und Kompromisse nötig, was sich auf die künstlerische Vision auswirkt. Was den Nachteil hat, dass für viele Studios nur der Mainstream-Erfolg im Vordergrund steht, was dazu führt, dass unkonventionelle Ideen oder Experimente von vornherein abgelehnt werden (Padhi, 2026; Hemraj, 2025). Wobei das Wachstum des Indie-Sektors mittlerweile zu einer Gegenbewegung geworden ist, bei der kleinere Teams ohne den Druck von Investoren kreative Risiken eingehen, um aus der Masse hervorzustechen (Padhi, 2026).

Auf der einen Seite herrscht in Japan eine einzigartige Dynamik zwischen Tradition und Mainstream. Entgegen der Welle an Massenentlassungen im Westen erlebt die japanische AAA-

Branche 2024/2025 ein Hoch. Viele Unternehmen wie Capcom, Nintendo, Sony und Konami verzeichnen sogar Rekordaktienkurse. Wobei Capcom 13 Jahre lang in Folge sein Wachstum durch konstante Hits wie die Serien „Monster Hunter“ (Start 2004), „Resident Evil“ (Start 1996) und „Street Fighter“ (Start 1987 in japanischen Arcade-Hallen) feiert. Wobei seine Verkaufsstrategien eine Kombination aus traditionellen Marken mit modernen Standards sind. Darüber hinaus erhalten die Spiele überwiegend positive Bewertungen von den Kritikern und glänzen auch im Handel durch ihre Verkaufszahlen (Vara Dark – Dark Titan Media, 2025; Antom, 2025). Wohingegen Square Enix sich gerade im Umbruch befindet. Da seine großen AAA-Titel wie Final Fantasy XVI (2023) und Final Fantasy VII Rebirth (2024) hinter den internen Verkaufszielen zurückbleiben (Scullion, 2025; The Kiseki Nut, 2025). Zu anderen hat Square Enix mit schwankenden Einnahmen und einer geringeren Profitabilität im Vergleich zu Capcom zu kämpfen. Da unter anderem wegen mangelnder Performance auf den Geräten auch die Mobile-Spiele von ihnen eingestellt werden mussten. Wohingegen als Antwort das Unternehmen einen dreijährigen "Reboot"-Plan gestartet hat, der bis ca. Anfang des Jahres 2027 laufen soll. Wo sich Square Enix bei der Produktion mehr auf die Qualität statt auf die Quantität fokussieren will, um mehr Spiele plattformübergreifend zu veröffentlichen (Scullion, 2025; The Kiseki Nut, 2025). Mit über 50 Prozent Marktanteil ist der japanische Markt sehr stark von Mobile-Spielen geprägt. Auch kristallisiert sich eine Tendenz heraus, wonach die Konsumenten eher von repetitiven westlichen Titeln enttäuscht sind, was den Erfolg hochwertiger japanischer AAA-Titel fördert (Vara Dark – Dark Titan Media, 2025; Antom, 2025).

Auf der anderen Seite verzeichnet die Branche im Westen eine Stagnation und Restrukturierung. Viele westliche AAA-Unternehmen kämpfen gerade mit enttäuschenden Verkaufszahlen, was auch zu Schließungen der Studios und Entlassungen beiträgt. Dazu herrscht eine Wahrnehmung von Stagnation, in der innovative Ideen oft zugunsten bekannter Formeln unterdrückt werden (Infinite Solutions by J. I. Memphis, 2025; Litvinova, 2025). Weshalb die westliche Spielindustrie versucht, die DEI-Richtlinien (Diversität, Gleichberechtigung, Inklusion) zu integrieren. Was jedoch teilweise noch zu kreativen Kompromissen und finanziellen Einbußen bei Flops führen kann (Infinite Solutions by J. I. Memphis, 2025; Litvinova, 2025). Im Endeffekt meistern japanische Entwickler den Balanceakt zwischen Tradition, Qualität und globalem Mainstream-Erfolg besser als der Westen. Der gerade häufiger mit den direkten negativen Folgen der "Global Mainstream"-Strategie (Stagnation, Entlassungen) zu kämpfen hat. Doch wird in beiden Märkten der Indie-Bereich zum Zufluchtsort für kreative Freiheit (Litvinova, 2025).

7. Fazit und Ausblick

7.1 Das JRPG-Label als Segen (Markenmacht) und Fluch (kreative Enge)

Die Bezeichnung JRPGs (Japanese Role-Playing Games) ist in vielerlei Hinsicht ein Paradoxon, das auf verschiedenen Ebenen es schafft, die Lager zu spalten. Einerseits kann es als Genrebezeichnung als ein Segen gesehen werden. Da sie primär als ein starkes Orientierungssystem und Marketingwerkzeug fungiert. Was auch die Sichtbarkeit der Spiele in einem riesigen Angebot unterstützt. Durch eine bereits starke Fangemeinde werden für die Entwickler neben einer klaren Zielgruppe auch somit die Rahmenbedingungen für die Entwicklung gesetzt. Die bekannten Strukturen garantieren den Spielen ein hohes Maß an Immersion für die Spieler und Fans, aber auch Marktsicherheit für Entwickler und Publisher. Geschichtlich gesehen war die JRPG-Bezeichnung in der Vergangenheit ein notwendiges Element, um die Revolution der Spielbarkeit der Spiele in Japan begleiten zu können und eine Position auf dem globalen Markt zu erkämpfen. Womit die Zielsetzung der Studios ist, eine stabile Markenidentität aufzubauen und dabei traditionelle Elemente zu pflegen. Wofür eine klar definierte Zielgruppe und eine Identität, die als kulturelles Nischenprodukt auf dem globalen Markt geschätzt wird. Diese Voraussetzungen schaffen für Entwicklerstudios in einer Krisenzeit der Branche Sicherheit. Andererseits kann die Bezeichnung auch ein Fluch für viele japanische Entwickler sein, die durch sie in ein Korsett aus traditionellen Erwartungen gezwungen werden. Welches die Innovationen und Experimente erschwert, da jede Modernisierung von der Community kritisch als „Verrat“ an der Genre-Identität beäugt wird, was den künstlerischen Spielraum massiv einschränkt. Bei modernen Spielen wird es zu einer Herausforderung, die Identität zu bewahren, ohne dabei in starre Muster bei Mechaniken und Storytelling zu verfallen. Obwohl die JRPG-Bezeichnung in der Vergangenheit in vielen Bereichen eine Rolle gespielt hat. Beinhaltet sie heutzutage eher viele Risiken für die Entwickler. Durch die Erwartungshaltungen, die das Label hervorruft, werden auch bereits die Ästhetik und Linearität der Spiele festgeschrieben. Womit zwar das wirtschaftliche Überleben gesichert werden kann, aber die künstlerische Evolution des Genres in nostalgischen Konventionen gefangen gehalten wird. Was nur immer mehr den kreativen Spielraum zwischen den global verschmelzenden RPG-Subgenres einschränkt. Womit Serien aus Japan wie Final Fantasy versuchen, technologische und spielerische Grenzen global neu zu definieren. Und an vielen Fronten einen Kampf um ihre kulturelle Identität und für die künstlerische Autonomie ausfechten müssen.

Womit die Fallstudie zeigt, dass die Bezeichnung JRPG bei der Reihe Final Fantasy droht, zu einer Marketing-Schublade zu werden. Die modernen japanischen Rollenspiele an ihrer Evolution hindert, indem sie sie an veraltete Standards der 90er-Jahre fesselt. Daneben zeigt die Fallstudie von Final Fantasy XVI, dass die wahre kulturelle Identität des Spiels nicht primär in den Mechaniken wie rundenbasierten Kampfsystemen liegt, sondern in der Art des Storytellings und der Inszenierung. Die Abkehr von JRPG-Konventionen ist somit kein Identitätsverlust bei der Serie, sondern eine notwendige Emanzipation, um in einem risikoreichen globalen Markt weiter für die Spieler und Fans relevant zu bleiben.

7.2 Inwiefern verdeutlicht FF XVI die Auflösung starrer Genre-Grenzen

Durch die Analysen lässt sich festhalten, dass zu starre Genregrenzen im Endeffekt fast immer zu Spannungen und Konflikten führen, da sie sich weder an Veränderungen noch an kreative Entwicklungen anpassen können. Durch die herrschenden Trends in der Spielindustrie wie Genreverschmelzung und Hybridisierung lässt sich aber immer weniger bestimmen, wo ein Genre endet und das andere beginnt. Final Fantasy XVI spiegelt nicht nur den Konflikt wider, sondern treibt durch die starre Auflösung der Genre-Grenzen aktiv voran. Zu einem, da sich der Produzent und das Entwicklerteam gegen die traditionelle Genre-Definition von JRPGs mit rundenbasiertem Kampfsystem und Setting entschieden. Und stattdessen den Schritt zur totalen Verschmelzung von Action-Gameplay und narrativer Inszenierung machten. Was laut Wittgensteins These der Familienähnlichkeit beweist, dass ein Spiel nicht alle klassischen RPG-Regeln erfüllen muss, um als ein RPG wahrgenommen zu werden. Womit Final Fantasy XVI in der modernen Zeit eher die Grenzen des Genres hin zu einem hybriden und kreativen Gesamtkunstwerk weiter erweitert.

7.3 Die Zukunft japanischer Produktionen – JRPG als Design-Philosophie statt als starre Mechaniken

Zurzeit befinden sich japanische Rollenspiele und Reihen wie Final Fantasy in einer Übergangsphase, doch sieht die Zukunft vielversprechend aus. Während RPGs oft auf offene Spielwelten und Spielerfreiheit setzen, werden sich japanische Rollenspiele zu einer Mischung aus westlichen und östlichen Strukturen und Elementen entwickeln. Wodurch das Genre sich zwar auf klassische Elemente wie tiefgründige Geschichten, vielseitige Charaktere und Anime-inspirierte Ästhetik zurückbesinnt, jedoch auch auf technische Innovationen und westliche Open-World-Strukturen bei der Entwicklung setzen wird. Daneben werden JRPGs immer weniger durch ihr Herkunftsland definiert, sondern eher durch die Atmosphäre und epische, emotionale Geschichten. Womit sich die Wahrnehmung der Spieler als auch die Identität des Genres immer weiter verändert. Dadurch verlagert sich zunehmend der Fokus weg von starren, traditionellen Mechanismen wie linearen Strukturen und Kampfsystemen. Hin zu einer Design-Philosophie, die emotionale Bindungen wie Freundschaft, narrative Struktur und stilisierte Anime-Ästhetik in den Vordergrund stellt. Die Final-Fantasy-Reihe wird dabei weiter versuchen, die Balance zwischen cineastischer Action und den traditionellen Rollenspiel-Elementen zu finden, die die Serie berühmt gemacht haben. Um sich weiterzuentwickeln und eine breitere Zielgruppe ansprechen zu können.

Quellenverzeichnis

Adams, E. (2014). Kapitel 11: Storytelling. In Buch: Fundamentals of Game Design Third Edition. S. 207- 253. New Riders

Adams, E. (2014). Kapitel 12: Creating the User Experience- Visual Elements. In Buch: Fundamentals of Game Design Third Edition. S. 280- 287. New Riders

Alt, M. (2020). Pure Invention: How Japan's Pop Culture Conquered the World. Crown Publishing

AnGeLuS Gaming. (2024). Final Fantasy 16 mit DLC - Let's Play Deutsch. [Videos]. YouTube (Playlist). Abgerufen am 9 Februar 2026 von https://www.youtube.com/playlist?list=PLhmFhAOKmfgidxlsZDIvrPnu_oLLK80PE

Antom. (2025, October 29). Japan's Gaming & Payment Trends Report: A Mature Ecosystem Rich in Opportunities. <https://knowledge.antom.com/japans-gaming-payment-trends-report-a-mature-ecosystem-rich-in-opportunities#:~:text=Per%20capita%20spending%20on%20gaming,thrive%20at%20an%20accelerated%20pace>

Askew, Z. (2024, October 9). The Silent Protagonist, and the Role of Self-Identification in the Player Experience. Medium. <https://medium.com/@zanderaschool/the-silent-protagonist-and-the-role-of-self-identification-in-the-player-experience-d849688e3d47>

Bailey, K. (2022, November 05). Exclusive: Final Fantasy 16's Developers Open Up About Game of Thrones Comparisons, Sidequests, and Representation. IGN. <https://www.ign.com/articles/final-fantasy-16-square-enix-interview-lore>

Bamlight. (2022). Der Wächter des Waldes und Hüter der Erde - Der große Deku-Baum | Zelda Lore [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=vpxfZA-tdWM>

Bender, A. (o. D.) Warum Steam-Games sowohl Gelegenheitsspieler als auch Hardcore-Gamer begeistern. Deutschland-Startet. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.deutschland-startet.de/steam-games-begeisterung/>

Berg, A. (2021). Wittgensteins Hegel. Kapitel VI Familienähnlichkeit und Sprachspiel. S.147–181. Brill.

Bhardwa, S. (2022, December 19). Japanese Culture and Folklore in Persona 5. GaijinPlot. <https://blog.gaijinpot.com/japanese-culture-and-folklore-in-persona-5/#:~:text=The%20personas%20of%20legend&text=But%20Persona%205%20draws%20inspiration,in%20the%20larger%20heavenly%20army>

Biancalana, E. (2024, May 20). Shintoism, Nature, and the Storm in Ghost of Tsushima. Medium. <https://medium.com/@EricBiancalana/shintoism-nature-and-the-storm-in-ghost-of-tsushima-fca91db37d09>

Bruno, L. (2023). Game Studies Meets Japanese Studies. Ten Years of Research. S. 87- 103. G|A|M|E: The Italian Journal of Game Studies. Ausgabe 1/10

https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2024/06/I10_GAME_06.pdf

Bryan (2025, December 18). Video Game Statistics 2026. Icon Era. <https://icon-era.com/statistics/video-game-statistics/#:~:text=Video%20Game%20Demographics%20and%20Player,stronger%20appeal%20among%20core%20demographics>

Bundesministerium des Innern. (o. D.). SWOT Analyse. Abgerufen am 8. Februar 2026 von https://www.orghandbuch.de/Webs/OHB/DE/OrganisationshandbuchNEU/4_MethodenUndTechniken/Methoden_A_bis_Z/SWOT_Analyse/swot_analyse_inhalt.html#:~:text=nach%20oben-,Bewertung,und%20zuk%C3%BCnftige%20Risiken%20zu%20minimieren

BLACKSHADOW (2024). Warum spricht Link eigentlich nicht? [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=iDs8H717iD0>

Cheishiru. (2021, May 31). Isometrische Ansicht – Pixel-Art-Stil (+ Zimmer und Geschäft zeichnen). [https://tips.clip-studio.com/de-de/articles/4969#:~:text=Art%20\(@cheishiru\)-,Einf%C3%BChrung,Blaue%20Kacheln%20=%20traditionelle%20isometrische%20Kacheln](https://tips.clip-studio.com/de-de/articles/4969#:~:text=Art%20(@cheishiru)-,Einf%C3%BChrung,Blaue%20Kacheln%20=%20traditionelle%20isometrische%20Kacheln)

Chesler, C. (2021, March 11). The Lure of Emotionally-Complex Video Games. Undark. <https://undark.org/2021/11/03/the-lure-of-emotionally-complex-video-games/#:~:text=In%20the%20game%20Life%20is,Drama%2C%20and%20Media%20in%20Germany>

Chicago Botanic Garden. (o. D.). The Zen Garden. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.chicagobotanic.org/plant-information/smart-gardener/zen-garden#:~:text=Carefully%20placed%20stones%20and%20boulders,and%20a%20limited%20plant%20palette>

Christopher, B. & Patterson, C. B. (2024). Kapitel 2: The Asiatic and the Anti-Asian Pandemic: On Paradise Killer. In C. Patterson & T. Fickle (Hrsg.) Made in Asia/America: Why Video Games Were Never (Really) about Us. S. 52-66. Duke University Press. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/89736>

Cogswell, J. (2024. July 8). What's Next After A 20-Year-Old RPG Series Ends? Ys And Trails Director Toshihiro Kondo Talks Falcom's Future. GameSpot. <https://www.gamespot.com/articles/whats-next-after-a-20-year-old-rpg-series-ends-ys-and-trails-director-toshihiro-kondo-talks-falcoms-future/1100-6524780/>

Consalvo, M. (2016). Atari to Zelda- Japans Videogames in Global Contexts. MIT Press.

Consalvo, M. (2006). Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture. Vol.8 (1), S.117-137. New Media & Society. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/3611436/ConsoleVideoGames-libre.pdf?1390834428=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DConsole_video_games_and_global_corporati.pdf&Expires=1772735151&Signature=SS0K6oL3ZFVdSB0lfYyJap-KMPxUpkcFUUv7LLp7jZqDaY3IYC9~529zJhZDmQ~dIaZ1KgyLm7oW83zuqJPpgDhs8CC8Fs~aTJs~W6BiGmb9ASNiiNebCfZ~afMyc-yHBH6BxXPB0oGJPf~qhZu5UKMLnX31WZe~73gD0usuexmc3B3Y4hQpcRupgk8V153U8SGKvEfmzywlCBdYhcfMMAaxwaLyKNBwlXLJGwEok-jbQijhWG4cmOVPEP4fH6TsWm9fnX5wrGZNnjCEhXjEDVpN-bkPiJN7akFy7WpExLs0P4vBPh2LC6uaKIjuGcx-mZE5MI2riB~QvYiKbif~A_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

ComputerSpielSchule Stuttgart. (2024). Game Based Staffel 3 Folge 7: Ludonarrative Dissonanz mit Dom Schott [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=X4EmjDoFVMg&t=122s>

Cozyfeji. (2025). The Fall of JRPGs - What Went Wrong in the Late 2000s? [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=yRGJo03FDCk&t=9s>

Crows Crows Crows (o. D.). The Stanley Parable Ultra Deluxe. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.stanleyparable.com/>

Dammes, M. (Kanal: PC Games). (2025). Final Fantasy 7 Rebirth | REVIEW | Groß, abwechslungsreich und sehr emotional [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von https://www.youtube.com/watch?v=qT_m5HhdSKU

Dartigan (2024). GAME SINS | Everything Wrong With Final Fantasy XVI [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=ZASU-S2V41U&t=169s>

Data insights market. (2026, February 20). JRPG Games Charting Growth Trajectories: Analysis and Forecasts 2026-2034. <https://www.datainsightsmarket.com/reports/jrpg-games-1967411>

David. (2025, June 19). The Shift to Digital Gaming: Why Physical Sales are Declining. Twice the bits. <https://twicethebits.com/2025/06/19/the-shift-to-digital-gaming-why-physical-sales-are-declining/#:~:text=PC%20Gaming%20Paved%20the%20Way,which%20console%20manufacturers%20later%20adopted>

Digital Marketing Institute. (2024, July 17). What Is SEO and Why is it Important? <https://digitalmarketinginstitute.com/blog/what-is-seo-and-why-is-it-important>

Diversity Arts Culture (DAC). (o. D.). PoC/ Person of Color. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://diversity-arts-culture.berlin/woerterbuch/poc-person-color>

doady. (2012, November 10). jRPG vs. wRPG (definitions). Unikgamer. [nicht mehr verfügbar]

Doctor Disaster. (2025). Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes is RUINED by activists; Sweet Baby-styled localizers made it WOKE [Video]. YouTube. Abgerufen am 2. April 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=Jf5W0UJuu-A&t=2s>

Dolling, J. (2018, August 16). Attentat 1942 – Die Debatte um das deutsche Hakenkreuzverbot in Videospielen. Recht und Netz. <http://rechtundnetz.com/hakenkreuzverbot-in-videospielen/#:~:text=Computerspiele%20als%20Kunst,von%20verfassungsfeindlichen%20Symbolen%20wie%20Hakenkreuzen.&text=Im%20Folgen-den%20wird%20das%20Verst%C3%A4ndnis%20des%20Computerspiels%20als%20Kunst-form%20zugrundegelegt>

Dreßler, A. (Kanal: PC Games). (2024). Spieleindustrie in der Krise | MEINUNG | Es wird alle treffen [Video]. YouTube. Abgerufen am 16 März 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=4DpMh3igFXo&t=12s>

Dr. McCall, J. (2019, April 22). Playing with the past: history and video games (and why it might matter). Journal of Geek Studies. [https://jgeekstudies.org/2019/04/22/playing-with-the-past-history-and-video-games-and-why-it-might-matter/#:~:text=So%2C%20historical%20video%20games%20certainly,process%20\(McCall%2C%202018\)](https://jgeekstudies.org/2019/04/22/playing-with-the-past-history-and-video-games-and-why-it-might-matter/#:~:text=So%2C%20historical%20video%20games%20certainly,process%20(McCall%2C%202018))

DW Deutsch. (2025). Klima, Geschichte, Glaube oder Extremismus: Wie Games Wissen vermitteln können | DW Shift [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=jAx5hUgvqWM&t=271s>

Eippert, V. (Kanal: PC Games). (2023, June 22). Final Fantasy 16 | REVIEW | Intensives Action-Spektakel [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=Wz17xULVDt0>

Elevenlabs. (2026, March 14). Wie viel kostet es, ein Videospiel zu erstellen?. <https://elevenlabs.io/de/blog/economics-of-video-game-development>

Erek Ladd. (2025). Was Final Fantasy XVI A Failure? [Video]. YouTube. Abgerufen am 16 März 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=sRbn8B0jMU4>

Extra Credits. (2019). The Three Pillars of Game Writing - Plot, Character, Lore - Extra Credits [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=wNNXdoj7cCQ&t=344s>

Extra Credits (Producer). (2012). Western RPGs vs Japanese RPGs - I: What Makes Them Different? - Extra Credits [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von https://www.youtube.com/watch?v=l_rvM6hubs8

Extra Credits (Producer). (2012). Western & Japanese RPGs - II: Narrative vs. Expression - Extra Credits [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=v8aiEsIW9IM>

Extra Credits (Producer). (2012). Western & Japanese RPGs - III: Why Are Western RPGs More Popular? - Extra Credits [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=Cmkdoz5LjdE>

Fine, Gary Alan (1983). Shared fantasy: role-playing games as social worlds. University of Chicago Press

FinFET. (2025). Pseudo 3D techniques - 2.5D Graphics - Fake 3D - Gamedev Pygame Python [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=e-ecvqicCzEU>

Fischer, W. (2020, May 14). Crusader Kings 3 angespielt: Mord, Intrigen und arrangierte Ehen. PC Game. <https://www.pcgames.de/Crusader-Kings-3-Spiel-72294/Specials/Echtzeit-Strategie-Mittelalter-Paradox-1350163/#:~:text=Die%20Crusader%20Kings%2DReihe%20geh%C3%B6rt%20zu%20den%20abso-luten,heute%20ein%20echter%20Liebhabertitel%20f%C3%BCr%20Freunde%20komplexer>

Fundlab Redaktion. (2025). Mehr Umsatz als Film- und Musikbranche zusammen: Gaming als Anlagechance. Fundlab. <https://fundlab.de/mehr-umsatz-als-film-und-musikbranche-zusammen-gaming-als-anlagechance/>

GamersGlobal. (2024). Final Fantasy 16 im Test: Das größte Action-Spektakel des Jahres! (4K, REVIEW, GERMAN) [Video]. YouTube. Abgerufen am 16 März 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=xdhgpuuU950>

Game Star. (2017, August 29). Assassin's Creed: Origins - Was hat Ubisoft aus der zusätzlichen Entwicklungszeit gemacht? [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von https://www.youtube.com/watch?v=ogHqi_73UgE&t=483s

Game Star. (2025, July). Devplay: Schreiben für Spiele - Game Writing & Narrative Design [Video]. Dailymotion. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.dailymotion.com/video/x9nph8o>

Game Star. (2024). Final Fantasy 16 erfindet die Serie nochmal neu, blutiger und schöner als je zuvor! - Test / Review [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=v4lxZLF5aRs&t=8s>

Gaming Broductions. (2023). Length In JRPGs | Quality Vs. Quantity Game Time [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=A79x4j5GYkk>

Gaming Broductions (2021, September 16). Why are there Silent Protagonists in JRPGs? [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von https://www.google.com/search?q=sind+stille+Protagonisten+mehr+in+RPG+oder+JRPG+vertreten&oq=sind+stille+Protagonisten+mehr+in+RPG+oder+JRPG+vertreten&gs_lcrp=EgZ-jaHJvbWUyBggAEEUYOTIJCAEQIRgKGKAB0gEKMTY4NjZqM-GoxNagCCLACAfEFAYCRwy5vzgk&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:9ce6b334,vid:Y46349Q1aFM,st:0

GamingClerks. (2025). Das Problem am AAA-Gaming [Video]. YouTube. Abgerufen am 16 März 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=3AfRruicD64>

Gamix Labs. (2025, February 25). Vorteile der Nutzung von Steam für den Vertrieb von PC-Spielen. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://gamixlabs.com/blog/advantages-of-using-steam-for-pc-game-distribution/#:~:text=For%20game%20developers%2C%20Steam%20is,launching%20and%20selling%20PC%20games>

Germany Trade & Invest (GTAI). (o. D.). Gaming Industry in Time of Corona. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.gtai.de/en/invest/industries/digital-economy/gaming-in-industry-in-time-of-corona-535804#:~:text=According%20to%20mobile%20app%20store,Corona%20struggles>

Glover, S. (2024, April 1). How Rise of the Ronin Wastes its Open World Potential. Gamingbolt. <https://gamingbolt.com/how-rise-of-the-ronin-wastes-its-open-world-potential#:~:text=Ghost%20of%20Tsushima%20is%20a,something%20which%20is%20instantly%20forgettable>

Good Blood. (2025). The Question No One Asks Shigeru Miyamoto | The Zelda Hakoniwa Theory. [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=n3dFAK3Owtg>

Gregory B. Sadler - That Philosophy Guy. (2023). Andrzej Sapkowski's Witcher Series | Worlds Of Speculative Fiction (lecture 67) [Video]. YouTube. Abgerufen am 2. April 2026 von https://www.youtube.com/watch?v=yAsuNrPQZ_g&t=19s

Greg's RPG HeavenN. (2022). Rundenbasiert VS. Echtzeit Was ist die Zukunft der RPG-Kämpfe? [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=hCiPEAJ65Tc&t=32s>

Griffin, A. (2024, January 21). How Cultural Authenticity Powered Japan's Global Gaming Resurgence. Medium. <https://medium.com/kokoro-media/how-cultural-authenticity-powered-japans-global-gaming-resurgence-772b7a6b875d>

Groen et al. (2020). Kapitel: Ethical Questions in Digital Game Cultures—A Multi-Perspective View. In Buch: Games and Ethics: Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. S. 1-13. Springer VS

Grünwald, M. (Kanal: PC Games). (2025). Wie nahe sind Videospiele dem perfekten Fotorealismus? [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=z3kMcBpLb-E&t=6s>

Hagues, A. (2024, July 24). Dragon Quest creator on the challenge of silent protagonists in modern gaming. Nintendolife. <https://www.nintendolife.com/news/2024/07/dragon-quest-creator-on-the-challenge-of-silent-protagonists-in-modern-gaming>

Hashimoto, K. (2023, June 20). The 'JRPG' label has always been othering. Polygon. <https://www.polygon.com/23677598/jrpg-label-history-othering-discrimination-japanese-role-playing-game/#:~:text=How%20the%20term%20%E2%80%9CJRPG%E2%80%9D%20came,metropolis%2C%20unfortunately%20to%20little%20effect>

Heller, L. (2017, August 17). Warum unsere Identität sich ständig wandelt. Deutschlandfunk Kultur. <https://www.deutschlandfunkkultur.de/psychologie-warum-unsere-identitaet-sich-staendig-wandelt-100.html>

Hemraj, S. (2025, August). Investigating Development Crunch in Games and its Impact on Creative Expression. Journal of Games Criticism. <https://gamescriticism.org/2025/08/05/hemraj-6-1/>

Hensel, M. (2021, December 08). Red Dead Redemption 2: Die Freuden des Tabaks. Eurogamer. <https://www.eurogamer.de/red-dead-redemption-2-story-missionen?page=29#:~:text=Red%20Dead%20Redemption%20%2DKomplettl%C3%B6sung,mit%20dem%20schwarzgebrannten%20Schnaps%20abbrennen.&text=Missionsziele:,ohne%20Gesundheits%2DGegenst%C3%A4nde%20zu%20benutzen>

Hicks, G. (Kanal: WhatCulture Gaming). (2021). The Evolution Of The JRPG [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=ymB40NV7ZnI&t=38s>

Hookshot chargebee revive (2024, March 25). Defending Silent Protagonists. Wordpress. <https://hookshotchargebeamrevive.wordpress.com/2024/03/25/in-defense-of-silent-protagonists/#:~:text=Completely%20Silent:%20this%20protagonist%20has,and%20By-leth%20from%20Fire%20Emblem>

Huberts, C. (2016, November 30). Walking-Simulatoren: Schritt für Schritt zur Revolution. Die Zeit. <https://www.zeit.de/digital/games/2016-11/walking-simulatoren-games-gone-home-dear-esther>

Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubeck, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Northwestern University. <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

Humpert, M. (Kanal: ZDFheute Nachrichten). (2026, January). Wie Anbieter von kostenlosen Mobile Games Milliarden verdienen I WISO [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=r7O5ItfJ6Kk&t=1s>

Hutchinson, R. (2024). Kapitel 7: Colonial Moments in Japanese Video Games: A Multidirectional Perspectiv. In C. Patterson & T. Fickle (Hrsg.) Made in Asia/America: Why Video Games Were Never (Really) about Us. S. 159- 176. Duke University Press. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/89736>

Hutchinson, R. (2019). Japanese Culture Through Videogames (1 Aufl.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429025006>

Ihsen, M. (Kanal: GameStar). (2025, May 28). Das Rollenspiel des Jahres geht weiter?! | Gaming News [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=yisS-TrY-G4&t=239s>

Infinite Solutions by J. I. Memphis. (2025, March 19). The DEI Dilemma: How Forced Mandates Are Reshaping Video Game Development for Better or Worse. Medium. <https://medium.com/@IvIeMph/the-dei-dilemma-how-forced-mandates-are-reshaping-video-game-development-for-better-or-worse-92a553d045ec>

Inside PlayStation. (2018). Persona 5 - Alles was ihr wissen müsst! Was ist Persona? Wie ist P5 und was kam davor? [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=JhRyKQcUQ0s&t=319s>

Jahnke, M. (2021). Influencer Marketing Für Unternehmen und Influencer: Strategien, Erfolgsfaktoren, Instrumente, rechtlicher Rahmen. Mit vielen Beispielen. (2. Aufl.). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Janzik, R., Wehden, L. O., Reer, F. & Quandt, T. (2020). Kapitel: Gaming Addiction—Underdefined, Overestimated? In Buch: Games and Ethics: Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. S. 47- 61. Springer VS

Japanische Generalkonsulat. (2004, April). Religionen in Japan. S. 1-2. Japan Forum. https://www.dus.emb-japan.go.jp/profile/deutsch/japan_forum/jf_2004/2004_04_jf109_1-2.pdf

JLF1. (2008). GameSpot Forums – System Wars – JRPG's are not RPG's. Abgerufen am 19. Januar 2026 von <https://www.gamespot.com/forums/system-wars-314159282/jrpgs-are-not-rpgs-26428529/>

Jonas Dirkes. (2023, April 11). Roguelike oder Roguelite: Wo liegt da überhaupt der Unterschied?. Ingame. https://www.ingame.de/news/roguelike-unterschied-roguelite-definition-merkmale-berliner-interpretation-spieler-hamburg-92179537.html#google_vignette

Joynt, Patrick. (2006). The Oblivion of RPGs. PC Magazine Nr. 25 (12):164-165. Kawakami, Nobuo. 2015. Gēmā wa motto keieisha wo mokushi subeki! [Gamers should aim to be business people!]. Tokyo: Kadokawa.

Jumesuke DX. (2025, April). Anime vs Cartoons: The Difference in Art Style [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=hALKh59370U>

Kalata, K. (2008, March 19). A Japanese RPG Primer: The Essential 20. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/a-japanese-rpg-primer-the-essential-20>

Kali-Q Games. (2024). Why Are JRPGS so POPULAR Right now? | RPG sales RECORDS [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=VUEsRRfZR0g&t=32s>

Karthikeyan, K. (o. D.). Games as a Service: How Live Service Games Thrive for Years. Gameopedia. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://gameopedia.com/blogs/games-as-a-service-how-games-thrive-for-years>

Kartsios, G. (2021). Kapitel: RPGs. Das ABC Der Videospiele. (2. Aufl.). S.126-131. Lappan Verlag

Keene. (2016, September 5). What genre are the Final Fantasy games?. Wordpress. <https://fantasyandanime.wordpress.com/2016/09/05/what-genre-are-the-final-fantasy-games/#:~:text=I've%20said%20it%20once,the%20odd%20object%20in%20it>

Koyama Yuhsuke (2022). Kapitel: Evolution of a Genre Dragon Quest and the JRPG. In Japanese Role-Playing Games Genre, Representation, And Liminality in the JRPG. S. 19-38. Lexington Books (Bloomsbury Publishing)

Krabbe, E. (2023, June 12). How Final Fantasy 16's Side Quests Affect the Story, and Vice Versa – IGN First. IGN. <https://www.ign.com/articles/how-final-fantasy-16s-side-quests-affect-the-story-and-vice-versa-ign-first>

Kretzschmar, M. (2023). Kapitel 1: Defining the Visual Novel. The history and allure of interactive visual novels. Bloomsbury Academic

Kruchkov, A. (2024, December 05). Game Setting Design: Laying the Foundation for Immersive Worlds. Kreonit. <https://kreonit.com/idea-generation-and-game-design/game-setting-design/#:~:text=What%20Is%20a%20Game%20Setting,the%20world%20and%20its%20inhabitants>

Kuhls, A. K. & Reinke, E. (2023, June 21). Final Fantasy 16 - Test-Video zum düsteren Action-Rollenspiel. GamePro. <https://www.gamepro.de/videos/final-fantasy-16-test-video-zum-duesteren-action-rollenspiel,125403.html>

Kulturfeder. (2025, October 29). Die Rolle von Videospielen in der Kultur: Mehr als nur seichte Unterhaltung?. <https://www.kulturfeder.de/allgemein/die-rolle-von-videospielen-10015078.html>

Kuridinov, A. (2024, July 02). Shin Megami Tensei V: Vengeance im Test: Ich bestimmte das Schicksal der Welt gerne ein weiteres Mal. Eurogamer. <https://www.eurogamer.de/shin-megami-tensei-v-vengeance-im-test-ich-bestimmte-ich-das-schicksal-der-welt-gerne-weiteres-mal>

Lamers, J. & Filipović, A. (2020). Kapitel: Ethical Dimensions of Digital Games. In Buch: Games and Ethics: Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. S. 29- 47. Springer VS

Latour, J. (2019, July 31). Decline Of The Silent RPG Protagonists. Thegamer. <https://www.thegamer.com/voice-or-not-decline-silent-rpg-protagonists/#:~:text=How-ever%2C%20there%20are%20some%20significant,choices%20can%20go%20from%20this:>

Lee-Ash, J. (2024). Do Silent Video Game Characters Make For Better Immersion? Shift [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=JaZdAIr7UoI&t=17s>

Limitless. (2025). Final Fantasy Storytelling Is EVERYTHING [Video]. YouTube. Abgerufen am 16 März 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=BQqH9iubIyQ&t=26s>

Litvinova, A. (2025, October 17). How Indie Games Thrived Amid AAA Stagnation. Allcorrect. <https://allcorrectgames.com/insights/how-indie-games-thrived-amid-aaa-stagnation/#:~:text=Alexandra%20Litvinova,one%20big%20advantage:%20creative%20freedom>

Magdy. (2026, January 12). What makes a city unique? Exploring Urban Identity. Ierek. <https://www.ierek.com/news/what-makes-a-city-unique-exploring-urban-identity/#:~:text=In%20Vienna%2C%20Bilbao%2C%20or%20Valpara%C3%ADso,remaining%20rooted%20in%20the%20past>

Magrian, M. (2015, January 02). Was ist so toll an ... Sandbox-Spielen?. PC Games. <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Was-ist-so-toll-an-Sandbox-Spielen-1144749/>

Mayor Mori. (2021). Animal Crossing New Horizons Exclusive Japanese Event revealed (Starcrossed Day) More Update Details [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=q2WPiKzpB9g&t=46s>

Menzel, A. (Kanal: PC Games). (2025). JRPG als Stigma | Eine Bürde für Rollenspiele aus Japan [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von https://www.youtube.com/watch?v=UPLvZ_oqwpQ

Menzel, A. & Grünwald, M. (2022, April 16). Typisch JRPG: Diese 15 Klischees begegnen euch in fast jedem japanischen Rollenspiel. PC Games. <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/jrpg-japanische-rollenspiele-tropes-klischees-1392826/#:~:text=Wenn%20ihr%20gerne%20JRPGs%20spielt%2C%20werdet%20ihr,sie%20treten%20dort%20aber%20besonders%20h%C3%A4ufig%20auf>

Merri Kiwi. (2025). A Brief History Of Anime: Bishonen and Bishoujo [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=JDkEZCbErZQ>

Millard, S. (2025). Video Game Publishing.: Inside the Business of Games: The Definitive Guide to Publishing, Digital Distribution, Marketing, and Monetization. (Games Industry Series, Band 1). Independently published.

Neitzel, B. & Nohr, R. F. (2010). Game Studies. Mediarep. S. 416-420. <https://mediarep.org/entities/article/cef9269f-b610-4256-968b-fa94fff2e640>

Nightingale, E. (2023, September 26). Final Fantasy 7 Rebirth developers debate JRPG term with opposing views. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/final-fantasy-7-rebirth-developers-debate-jrpg-term-with-opposing-views#:~:text=%22Personally%2C%20I%20don't,dis-cussed%20with%20various%20opposing%20views>

Otten, R. (2023, May 22). Final Fantasy 16 Developers Talk About JRPG, The Final Fantasy Committee and more. IGN. <https://nordic.ign.com/final-fantasy-xvi/67281/feature/final-fantasy-16-developers-talk-about-jrpg-the-final-fantasy-committee-and-more>

Overly Sarcastic Productions. (2025). Trope Talk: Environmental Storytelling [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=gfk3nYYgU4>

Padhi, R. (2026, January 14). Why Indie Developers Are Taking Bigger Creative Risks Than AAA Studios. Meckkeys. https://meckkeys.com/misc/why-indie-developers-are-taking-bigger-creative-risks-than-aaa-studios/?srsltid=AfmBOorLvFhhdcK-WfU_vy5EBAb_35q20ZxSAqpV-d2t7sM-yqF-T5QwF#:~:text=AAA%20studios%20operate%20under%20enormous,prioritize%20originality%20over%20guaranteed%20sales

PC Games. (2021). Final Fantasy VII | Das macht das Remake anders! [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=5YXMZRQn85Q&t=203s>

Petersen, S. & Beyer, M. (2018, August 12). Square Enix: Die japanischen Rollenspielexperten - Branchenriesen Teil 4. PC Games. <https://www.pcgames.de/Square-Enix-Firma-50440/Specials/Geschichte-Spiele-1262565/>

- Pérez, J. (2025, August 28). Das 3C-Framework: Charakter, Kamera, Steuerung. Gamedev Pills. <https://www.gamedevpills.com/p/the-3cs-framework-character-camera>
- Pichler, L. (2023, January 18). Storytelling Marketing: Mit Geschichten Kunden fesseln. Onpavo. <https://onpavo.at/blog/storytelling-marketing/>
- PlayerEssence. (2024). Persona 3 Reload is a Must Buy JRPG Remake! [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=3zSAaNWURZ0>
- Prof. Dr. Koubek, J. (2018, April 12). Spielegeschichte Computerspielgenres. Universität Bayreuth. <https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/wp-content/uploads/Genres.pdf>
- r/JRPG. (2026). Warum ist der klassische rundenbasierte JRPG-Kampf (oder JRPG-ähnliche) Kampf aus der Mode gekommen? (Diskussion). Reddit. https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/1qcqchd/why_did_the_classic_turnedbased_jrpg_or_jrpges-que/?tl=de#:~:text=In%20letzter%20Zeit%20hat%20Clair%20Obscur:%20Expetiton,erhalten.%20Ich%20spiele%20das%20Spiel%20gerade%20durch%E2%80%A6
- r/FinalFantasy. (2024). Ich spiele Final Fantasy 16 als mein erstes FF-Spiel und ich muss sagen, es ist die beste Erfahrung, die ich jemals in einem Videospiel gemacht habe (Diskussion). Reddit. https://www.reddit.com/r/FinalFantasy/comments/1avmxeg/im_playing_final_fantasy_16_as_my_first_ff_game/?tl=de#:~:text=Die-ses%20Spiel%20ist%20so%20gut%2C%20es%20ist,Geschichte%20ist%20gut%20und%20das%20Gameplay/der%20Kampf
- r/PS5. (2024). What Did Fans REALLY Think About Final Fantasy 16? (Diskussion). Reddit. https://www.reddit.com/r/PS5/comments/17rkeax/what_did_fans_really_think_about_final_fantasy_16/#:~:text=This%20is%20my%20exact%20same%20thinning.&text=It%20was%20okay.,Odin%20is%20just%20completely%20busted
- Reisdorf, Dennis. (2014, February 07). Roguelike-Videogames - Diese Games sind zufallsgeneriert, bockschwer und endgültig tödlich. PC Games. <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Roguelike-Videogames-Diese-Games-sind-zufallsgeneriert-bockschwer-und-endgueltig-toedlich-1108057/>
- Retro Core. (2021). Battle of the Ports - Valis: The Fantasm Soldier (夢幻戦士ヴァリス) Show #351 - 60fps [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von https://www.youtube.com/watch?v=0-P_LsCh24E
- Rhouati, Y. (2025, August 5). Kishōtenketsu Explained: The Story Structure with No Conflict. Author flows. <https://www.authorflows.com/blogs/kishotenketsu-story-structure-no-conflict>
- Rocket Beans Gaming. (2016). Die Geschichte von Final Fantasy (History) | Rocket Beans TV Spezial [Video]. YouTube. Abgerufen am 16 März 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=J22ETnlezas>
- Rosenbloom, D., Meadowcroft, J. & Cashore, B. (2019). Stability and climate policy? Harnessing insights on path dependence, policy feedback, and transition pathways. Journal: Energy Research & Social Science, Volume 50, S. 168- 178. <https://www.sciencedirect.com/journal/energy-research-and-social-science/vol/50/suppl/C>

Ruttkay, S. (o. D.). The Witcher 3 Digital Exhibit: Medievalism. Word Press. <https://golden-hawkkeep.wordpress.com/the-witcher-3-digital-exhibit-medievalism-by-seth-ruttkay/#:~:text=The%20Witcher%20is%20a%20masterful,different%20aspects%20of%20the%20game>

Samuru. (o. D.). Final Fantasy X – A Spiritual Journey Through Spira. Gaming and God Bridging Faith and Gaming Culture. Gaming and Gold. <https://gamingandgod.com/final-fantasy-x-a-spiritual-journey-through-spira/#:~:text=The%20story%20of%20Final%20Fantasy,rampaging%20monster%20known%20as%20Sin>

Schniz, F. (2021). Genre und Videospiel Einführung in eine unmögliche Taxonomie. Springer VS.

Schules, D., Peterson J. & Picard, M. (2018). Kapitel: Single-Player Computer Role-Playing Games. In Role-Playing Game Studies a transmedia approach, S. 107-122. Routledge

Schurr, P. (2025, December 15). Uncanny-Valley-Effekt. Mindsquare. <https://mindsquare.de/knowhow/uncanny-valley-effekt/#:~:text=Was%20ist%20der%20Uncanny%20Valley%20Effekt,%20Der%20Uncanny%20Valley%20Effekt%20beschreibt,aber%20nicht%20ganz%20wie%20echte%20Menschen%20wirken>

Schwarz, L. (2025, September 11). Die Psychologie des Gamings: Spieler verstehen und erfolgreich vermarkten. Game-marketer.

<https://game-marketer.de/psychologie-des-gamings/#:~:text=Durch%20gezielte%20Events%2C%20regelm%C3%A4%C3%9Fige%20Updates%20und%20einen,soziale%20Aspekte%20geht%2C%20sollten%20Entwickler%20nicht%20nur>

Schütz, F. (2021, May 18). Die besten Rogue-likes: 12 Highlights im großen Einkaufsführer-Special - mit Video. PC Games. <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Rogue-like-Rogue-lite-Uebersicht-Hades-Dead-Cells-Returnal-1372029/>

Scullion, C. (2025, May 14). Square Enix reiterates plans for 'quality over quantity' and multiplatform games going forward. VGC. <https://www.videogameschronicle.com/news/square-enix-reiterates-plans-for-quality-over-quantity-and-multiplatform-games-going-forward/#:~:text=Pok%C3%A9mon%20Pokopia%20guides-,Square%20Enix%20reiterates%20plans%20for%20'quality%20over%20quantity'%20and%20multiplatform,incompatible%E2%80%9D%20with%20the%20new%20strategy>

Selimi, A. (2023, June 25). Die Geschichte von Final Fantasy: Von den Nintendo-Anfängen bis in die Gegenwart. ntower. <https://www.ntower.de/bericht/1231-die-geschichte-von-final-fantasy-von-den-nintendo-anf%C3%A4ngen-bis-in-die-gegenwart/>

Sicart, M. (2020). Kapitel: Homo Ludens Reloaded: The Ethics of Play in the Information Age. In Buch: Games and Ethics: Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. S.13 -29. Springer VS

Skill Up. (2023, February 28). I played Final Fantasy XVI (and interviewed Yoshi-P!) - Hands on Impressions [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=8ZTNoV2Iey0>

Sony Interactive Entertainment LLC. (o. D.). New worlds are waiting with PlayStation Plus. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.playstation.com/en-us/ps-plus/#:~:text=Get%20a%20year%20of%20PlayStation,of%20other%20PS%20Plus%20benefits>

Sprouts Deutschland. (2024). Wie sich Gene und Umwelt auf das Leben auswirken. [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von https://www.google.com/search?q=werden+Menschen+von+verschiedenen+Faktoren+beeinflusst&oq=werden+Menschen+von+verschiedenen+Faktoren+beeinflusst&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYO-TIJCAEQIRgKGKAB0gEKMTk1MTZqMGoxNagCCLACAfEF34MCeh-vOsA8&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:11bd659d,vid:CokrImCr3IA,st:14.54

Square Enix. (o. D.). Final Fantasy XV. Abgerufen am 9 Februar 2026 von https://www.square-enix-games.com/de_DE/games/final-fantasy-xv

Square Enix (o. D.). Final Fantasy XVI Das Erbe der Kristalle hat unsere Geschichte lang genug geprägt. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://de.finalfantasyxvi.com/>

Square Enix (2024, April 24). Über Square Enix Limited. https://www.square-enix-games.com/de_DE/documents/ABOUTUS

S.R. (2024, June 01). Die Otaku-Kultur verstehen. Japan-experience. <https://www.japan-experience.com/de/plan-your-trip/tout-savoir-sur-le-japon/comprendre-le-japon/comprendre-la-culture-otaku#:~:text=Die%20Merkmale%20der%20Otaku%2DKultur,Sammeln%20von%20Figuren%20und%20Goodies>

Statista Research Department. (2025, November 27a). Increase in video game sales during the coronavirus (COVID-19) pandemic worldwide as of March 2020. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1109977/video-game-sales-covid/#:~:text=The%20COVID%2D19%20pandemic%20that,them%20entertained%20through%20the%20crisis>

Statista Research Department. (2025, November 27b). Weltweite Verkaufszahlen von Final Fantasy XVI (Stand: März 2025). Statista. <https://www.statista.com/statistics/1400399/final-fantasy-16-lifetime-unit-sales/#:~:text=During%20FF%20XVI's%20opening%20week,on%20PC%20in%20September%202024>

Steam. (o. D.). Browsen Sie Steam auf ihre Weise Steam-Tags, eine neue und effektive Art, Spiele zu entdecken. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://store.steampowered.com/tag/?l=german>

Stevens, C. (2018, January 01). The Evolution of Final Fantasy Battle Systems – Part 1: 8-Bit Beginnings. Hardcore Gamer. <https://hardcoregamer.com/features/the-evolution-of-final-fantasy-battle-systems-part-1-8-bit-beginnings/284977/#:~:text=Traditional%20Turn%2DBased%20Battles:%20Final,agility%20stat%20would%20attack%20last>

Stevens, C. (2018, January 15). The Evolution of Final Fantasy Battle Systems – Part 2: 16-Bit Revolution. Hardcore Gamer. <https://hardcoregamer.com/features/the-evolution-of-final-fantasy-battle-systems-part-2-16-bit-revolution/285180/#:~:text=The%20ATB%20system%20was%20created,character%20speeds%20to%20this%20idea>

Stillman Translations. (o. D.). Game localization: why is it important?. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://stillmantranslations.com/game-localization/#:~:text=Game%20Localization%20is%20growing%2C%20as,aspect%20to%20take%20into%20account>

Tate, D. (2023, June 21). Are the Final Fantasy games connected?. Upcomer. <https://upcomer.com/are-the-final-fantasy-games-connected/#:~:text=Generally%20speaking%2C%20each%20game%20in,a%20new%20set%20of%20characters>

Tereshchuk, A. (2025, May 21). Realistic vs Stylized Art in Video Game Development. N-ix Games. <https://gamestudio.n-ix.com/realistic-vs-stylized-art-in-video-game-development/#:~:text=Stylized%20games%20use%20deliberate%20approaches,paint-erly%20D%20look%20of%20Cuphead>

ThatGuyGlen. (2022). How The Binding of Isaac Was Made and Designed to Fail. [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=FT3m8fGLrKQ>

The Kiseki Nut. (2025). Square Enix In Trouble? / Sky Remake TWICE AS LONG? / Indie RPG Gets Publisher! - JRPG News Aug 2025 [Video]. YouTube. Abgerufen am 16 März 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=YiA6IYwBmfk&t=586s>

The Night Sky Prince (2025, Nov.). The Real Problem With "Modern Final Fantasy" [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=KPz-SPzZ3qhU>

Thöing, S. (2010, May 22). Diablo war die Wiedergeburt des PC-Rollenspiels. PC Games, <https://www.pcgames.de/Diablo-3-Spiel-21367/Specials/Diablo-war-die-Wiedergeburt-des-PC-Rollenspiels-748530/>

Tjark. (2022, November 22). Persona 5 Royal im Test: Ein königliches RPG. TestingBuddies. <https://testingbuddies.de/reviews/persona-5-royal-im-test-ein-koenigliches-rpg>

Tokyo Unveiled. (2023). Basiswissen. <https://www.tokyo-unveiled.com/basiswissen>

TruelyMostWanted. (2023). Partikelsysteme und ihre Eigenschaften The Blender Guide (Blender Tutorial Deutsch) [S1E23] [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=c3BR5WNf36U&t=156s>

Tucker, S. (2024, March 18). Super Mario Nation: how Japan became a pop culture superpower. Mercatornet. https://www.mercatornet.com/super_mario_nation_how_japan_became_a_pop_culture_superpower#:~:text=Many%20of%20these%20come%20in,Japan%20when%20they%20grow%20up

Universidad Europea. (2026, January 22). Was ist Nation Branding und warum ist es in einer globalisierten Welt wichtig?. <https://universidadeuropea.com/en/blog/what-nation-branding/#:~:text=nation%20branding%20matters-,The%20meaning%20of%20nation%20branding,how%20they%20are%20perceived%20abroad>

USK. (o. D.). AAA, Eintrag im Lexikon unter Spielevertrieb und Stores. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/aaa/>

USK. (o. D.). Grinden. Eintrag im Lexikon unter Gaming-Begriffe. Abgerufen am 27 Dezember 2025, von <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/grinden/>

USK. (o. D.). Final Fantasy XVI (Sony-Playstation 5). Abgerufen am 13 März 2026 von <https://usk.de/usktitle/52916/>

Vara Dark - Dark Titan Media. (2025). Japan's AAA Game Industry Is BOOMING And Gamers Are ABANDONING Western Entertainment [Video]. YouTube. Abgerufen am 16 März 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=-6mXZA0E3zs&t=10s>

Verbrugge, K. (2023). Naoki Yoshida really isn't a fan of the term "JRPG" When is a JRPG just an RPG?. Press Start Australia. <https://press-start.com.au/news/playstation/2023/03/01/naoki-yoshida-really-isnt-a-fan-of-the-term-jrpg/#:~:text=%E2%80%9CIt%20wasn't%20a%20compliment,key%20development%20team%20right%20here>

Weßel, G. (2023, August 08). Eines der coolsten Rollenspiele 2023 ist für seinen Publisher trotzdem eine Enttäuschung. GameStar. <https://www.gamestar.de/artikel/coolsten-rollenspiele-2023-publisher-eine-enttaeuschung,3398777.html#:~:text=Trotz%20objektiv%20gu-ter%20Verkaufszahlen%20ist%20Square%20Enix,sei%20die%20notorische%20Knap-heit%20der%20Playstation%205>

Wilhelm, S. (Kanal: PC Games). (2024). Final Fantasy 16 | MEINUNG | Wo sind die echten Rollenspiele hin? [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=FblcWO-T2Sg>

Wiltgren, F. (2016, April 28). Using Melodrama to Create Strong Game Plots. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/business/using-melodrama-to-create-strong-game-plots>

Wimmer, J. (2020). Kapitel: The 'Ultimate Empathy Machine' Revisited. In Buch: Games and Ethics: Theoretical and Empirical Approaches to Ethical Questions in Digital Game Cultures. S. 129–142. Springer VS

Wimmeroth, U. (2023, June 21). Zum Release von Final Fantasy XVI stellen wir euch das Mega-Franchise vor [Video]. PlayStation Blog. Abgerufen am 9 Februar 2026 von <https://blog.de.playstation.com/2023/06/21/die-geschichte-von-final-fantasy/>

Woger, M. (2020, March 14). Langrisser 1 & 2 - Test: Manche Spiele halten länger frisch. Eurogamer. <https://www.eurogamer.de/langrisser-1-and-2-test-manche-spiele-halten-laenger-frisch>

Wolf, M. J. P. (2001). The medium of the video game. University of Texas Press

WoolieVersus. (2024). FF16 Interview: JRPG is a Slur | Castle Super Beast Clips. [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=SZIm-WeR0v8Q>

- Worstell, T. (2026, January 22). How much does SEO cost in 2026. Relevance. [https://www.relevance.com/how-much-does-seo-cost/#:~:text=The%20real%2Dworld%20SEO%20cost,\\$5%2C000%20to%20\\$15%2C000%20per%20month](https://www.relevance.com/how-much-does-seo-cost/#:~:text=The%20real%2Dworld%20SEO%20cost,$5%2C000%20to%20$15%2C000%20per%20month)
- Xiro. (2022, July 08). Advantages of gaming communities for gamers. Medium. <https://medium.com/@Xiroverse/advantages-of-gaming-communities-for-gamers-483cedcd5f3d>
- Yoshida, S. (Kanal: Academy of Interactive Arts & Sciences). (2024). Building Final Fantasy XVI with Producer Naoki Yoshida | AIAS Game Maker's Notebook Podcast [Video]. YouTube. Abgerufen am 9 Februar 2026 von https://www.youtube.com/watch?v=sGh7Ti0b_bY
- Zauner, L. (2021, June 17). Dungeons & Dragons: Wie du es spielst und was dich erwartet. Warda. <https://warda.at/magazin/gaming/wie-spielt-man-dungeons-dragons-was-erwartet-dich-im-game/>
- ZDFheute. (2004, December 03). Japanische Kult-Konsole - Die Playstation wird 30. <https://www.zdfheute.de/panorama/30-jahre-sony-playstation-100.html>
- Zehentmeier, W. (2026, February 21). Games: International Krise – Deutschland mit Wachstumschancen. BR 24. <https://www.br.de/nachrichten/netzwelt/games-international-krise-deutschland-mit-wachstumschancen,VBrEPQw>
- Ziegler, M. (2025, November 7). Japans Kawaii-Kultur erlebt weltweit einen Boom. Sumikai. <https://sumikai.com/nachrichten-aus-japan/japans-kawaii-kultur-erlebt-weltweit-einen-boom-369521/#:~:text=Japans%20Kawaii%2DKultur%20erlebt%20weltweit%20einen%20Boom>
- Zippl, M. & Schmidt, L. (2024, July 20). Stumme Protagonisten in Videospielen: Öffne doch einfach dein Maul!. PC Games. <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Stumme-Protagonisten-in-Videospielen-Mach-doch-einfach-dein-Maul-auf-1452048/3/>
- Zworu's Retro RPG Journal. (2025, December). Wie Die ULTIMATIVE DRAGON QUEST Retrospektive - ALLE Spiele, ALLE Fakten! [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=n-6FMF5myZ4>
- Zworu's Retro RPG Journal. (2025, December). Wie DRAGON QUEST zum PERFEKTEN JRPG wurde! [Video]. YouTube. Abgerufen am 19 Januar 2026 von <https://www.youtube.com/watch?v=K2339M5TNDI&t=42s>