

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



RPGs und die Liebe

Florian Auer am Freitag, dem 12. Juni 2020

Vor zwei Jahren habe ich das sehr erfolgreiche und beliebte RPG „Octopath Traveler“ gespielt, und auch wenn ich das Spiel an sich sehr mochte, hat mich doch eine Sache besonders gestört: die Geschichte um Cyrus. Sie beinhaltet den Aspekt, dass er sehr beliebt in der Damenwelt ist, aber jegliche Signale falsch interpretiert und so viele Frauen mit gebrochenen Herzen stehen lässt, ohne es überhaupt zu bemerken.

Dieses Element einer Geschichte kommt sehr oft in japanischen Rollenspielen vor, und ich habe ähnliches schon in vielen Hintergrundgeschichten erlebt. Nachdem ich in den letzten Jahren auch viele westliche Spiele gespielt habe, konnte ich einen großen Unterschied zwischen japanischen und westlichen Rollenspielen erkennen, was die Themen Liebe, Beziehungen und sogar Sex angeht.

Ich habe mich über dieses Thema mit einem guten Freund ausgetauscht, der seit langem im Spiele-Business ist. Dabei hatte er mir erzählt, wie erstaunt er ist, dass Spiele Gefühle wie Wut, Hass, Angst und Begeisterung vermitteln können, aber oft daran scheitern, „Liebe“ realistisch darzustellen.

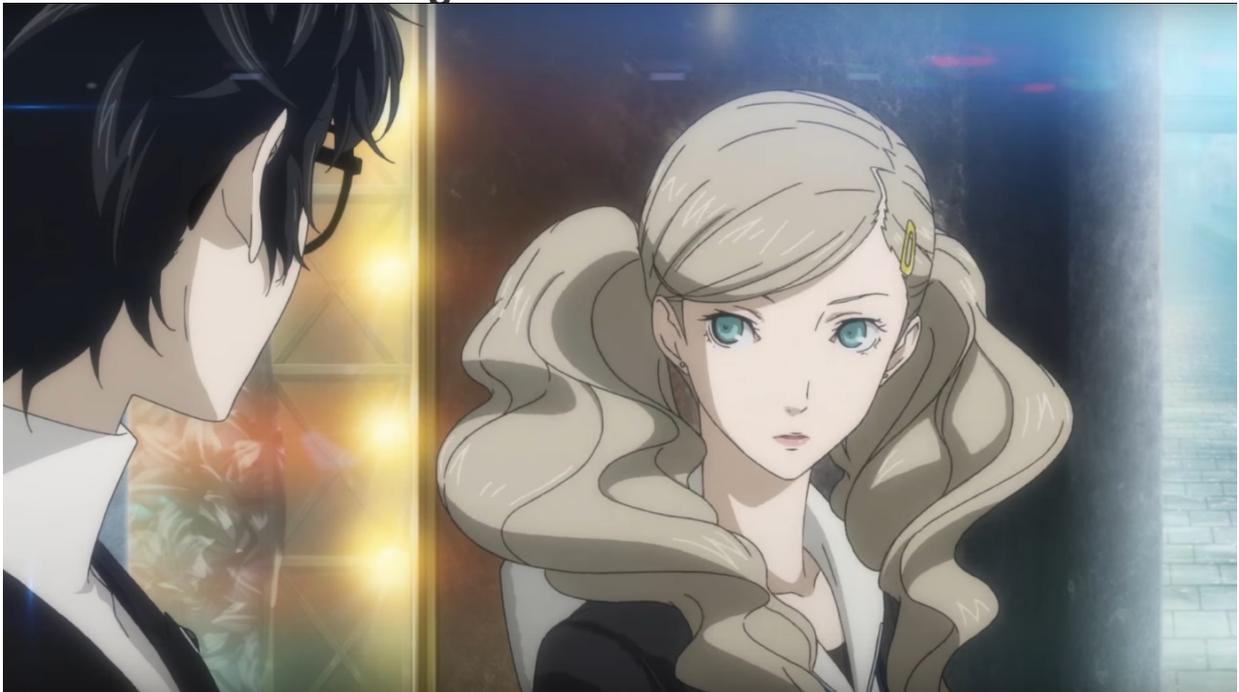
Für diesen Bericht habe ich mir ein paar gute und schlechte Beispiele herausgesucht.

Das Ganze habe ich in verschiedene Bereiche aufgeteilt:

- Spiele, bei denen Charaktere überhaupt keine Liebesbeziehung aufbauen: In diesen Spielen wird angedeutet, dass zwischen bestimmten Charakteren eine gewisse Annäherung stattfinden könnte. Sie wird allerdings nie gezeigt, die Figuren bleiben zueinander Neutral eingestellt oder konzentrieren sich auf die Mission, die sie zu erfüllen haben.
- Romanzen: In diesen Spielen gibt es eine romantische Beziehung zwischen Charakteren, aber es wird nie „mehr“ daraus.
- Vollständige Beziehungen: In diesen Spielen verlieben sich Charaktere nicht nur ineinander, sie beginnen eine Beziehung – dazu gehören Küsse, Heirat und sogar sexuelle Handlungen.

Dieser kleine Bericht enthält Spoiler für folgende Spiele: Grandia, Phantasy Star, Final Fantasy, Dragon Age, Xeno, Star Ocean und die Fallout-Serie genauso wie Octopath Traveler.

Hast du nicht was vergessen?



Beziehungen spielen in der Persona-Reihe eine große Rolle (Quelle: Atlas)

Dieser Bericht enthält nicht alle Spiele, die gewisse Beziehungen abbilden. Viele Spielerinnen und Spieler möchten anmerken, dass hier vor allen Dingen die Persona-Reihe fehlt – hier wird viel im Bezug auf Dating und Romantik geboten. Allerdings habe ich selbst nie ein Persona-Spiel gespielt. Und ohne grundlegende Kenntnisse der Serie wollte ich es mir nicht anmaßen, diese Spiele mit aufzunehmen.

Auch die Spiele der Witcher-Serie enthalten sehr deutlich dargestellte Sexualität, aber auch hier gilt – ich habe die Spiele nicht ausreichend genug gespielt, um mich darüber ausführlich auszulassen, und ich wollte meine Beschreibung nicht allein auf Berichte anderer Personen oder YouTube-Videos basieren lassen.

Liebe, die nie gezeigt wird

Einige Spiele, insbesondere diejenigen von japanischen Entwicklern, deuten nur an, dass es romantische Gefühle zwischen Protagonisten gibt. Diese Gefühle werden einfach nie angesprochen, und gerade am Ende findet dann oft auch eine Trennung der eigentlich Liebenden statt.

Die japanische Kultur, keine Gefühle zu zeigen

Ich habe von einem Freund erfahren, dass es in Japan völlig untypisch ist, in der Öffentlichkeit Gefühle zu zeigen. Das hilft natürlich nicht dabei, romantische Gefühle zu entwickeln oder sich überhaupt kennenzulernen. Es ist ungewöhnlich und auch nicht wirklich akzeptiert, Gefühle zu zeigen – deswegen gibt es in Japan immer noch sogenannte „Liebes-Hotels“, die sich einer gewissen Beliebtheit erfreuen. Dabei geht es nicht einmal ausschließlich um sexuelle Kontakte, sondern oft einfach nur um die Möglichkeit, Zeit als Paar zu verbringen und der geliebten Person die Gefühle zeigen zu können.

Ein Beispiel aus dem echten Leben: Es gab ein Paar in einer Firma in Japan. Jahrelang wusste niemand, dass die beiden verheiratet waren. Das Paar sprach sich mit „Herr X“ und „Frau Y“ an, wie es zwischen Arbeitskollegen üblich war. Es gab keine noch so kleinen Liebesbekundungen, kein Händchenhalten – so ganz anders, wie es beispielsweise in Deutschland gehandhabt wird. Das Paar hat letztendlich sogar geheiratet, doch das Verhalten zueinander hat sich in der Öffentlichkeit nicht geändert.

Shojo und Shonen

Ein weiterer Aspekt, der berücksichtigt werden muss, ist, dass Gefühle in japanischen Manga und der japanischen Jugendkultur oft auf Shojo-Mangas eingeschränkt sind, welche auf junge Mädchen zugeschnitten sind. Shonen Mangas, die sich an Jungen wenden, zeigen ihren Hauptdarsteller oft als unterkühlt und unberührbar.

Beispiele



Pyra kümmert sich um Rex' Wunden. (Quelle: rpg-o-mania)

Xenoblade Chronicles 2: Rex und Pyra

Xenoblade Chronicles 2 hat eigentlich eine sehr intensive Geschichte und enthält einen der intensivsten, emotionalsten Momente, mit denen japanische Rollenspiele aufwarten können. Dennoch ist die Liebesgeschichte, die im Spiel enthalten ist, höchstens angedeutet.

„Sie“ ist Pyra, eine mächtige „Blade“: Wesen die aus einem speziellen Kristall kommen und sich mit Menschen über sogenannte „Resonierung“ verbinden. Sie bleiben mit dem resonierten Menschen ein Leben lang zusammen, entweder als Kampfgefährten, als Lebensbegleiter oder auch als Liebende. Pyra ist eine besonders mächtige Blade, welche Rex einmal das Leben gerettet hatte.

„Er“ ist Rex, ein junges Waisenkind, das sein eigenes Leben mit Azurda, einem kleinen Titanen führt und auf ihm wohnt. Zusammen reisen sie durch die Welt von Alrest. Rex hat sich darauf spezialisiert, in die Tiefen der Welt zu tauchen, unter eine giftige Wolkendecke. Einer seiner Jobs führt ihn in ein spezielles Schiff mit einer Gruppe, kostet ihn fast das Leben und bringt ihn letztendlich mit Pyra zusammen.

Pyra half ihm immer wieder dabei zu überleben, ihr Band wurde immer stärker – auch als Pyras andere Seite, Mythra bekannt wurde. Beide Seiten der Blade schaffen es, eine intensive Beziehung mit Rex aufzubauen – auch, da Pyra sich um Rex kümmert, seine Wunden versorgt, kocht, und als Begleiterin auf seinen Reisen dabei ist. Dennoch, im ganzen Spiel passiert nichts, was einem Bekenntnis zur Liebe gleichen würde. Erst am Ende wird ein kleines Anzeichen dafür gegeben, dass von diesem Moment an die Dinge anders sind. Auch hier wird aber nie angezeigt, ob es wirklich zu einem Liebesbekenntnis gekommen ist. Das Spiel erzählt nichts über die Zukunft seiner Charaktere.



Cyrus, der Gelehrte und „Frauenheld“ (Quelle: Square Enix)

Octopath Traveler: Cyrus

Octopath Traveler ist ein Spiel, bei dem die Geschichten von acht Charakteren verfolgt werden können. Eine dieser Geschichten folgt einem Charakter namens Cyrus, einem Gelehrten, der einer Prinzessin und ihrer persönlichen Entourage Unterricht erteilt.

Schon zu Anfang wird die verdrehte Art dieser Geschichte gezeigt. Cyrus wird als „sehr speziell“ mit den Damen vorgestellt, und sowohl die Prinzessin als auch ihre Freundin/Magd Therese finden ihn sehr ansprechend. Nachdem Therese gehört hat, wie Cyrus mit der Prinzessin flirtete (auch wenn ihm nicht klar war, dass er flirtet), hat sie aufgrund ihres gebrochenen Herzens das Gerücht verbreitet, Cyrus würde eine Affäre mit der Prinzessin unterhalten.

Das hat dazu geführt, dass Cyrus entlassen wurde – auf der Suche nach einem verbotenen Buch verlässt er den Palast und geht seiner eigenen Reise nach. Die Geschichte entwickelt sich weiter und er trifft eine alte „Freundin“ namens Odette, welche ihm schließlich auch bestätigt, dass er ständig Ärger mit den Frauen hatte. Natürlich konzentriert Cyrus sich auf seine Mission und ignoriert all diese Anmerkungen. Während seiner ganzen Geschichte wechselt Cyrus immer das Thema auf seine Mission, sobald jemand auf seine Interaktionen mit Frauen zu sprechen kommt. Natürlich kann es auch sein, dass Cyrus überhaupt nicht an Frauen interessiert ist, es gibt aber keinen Hinweis darauf, dass er sich für Männer interessieren würde. Seine Geschichte dreht sich nur um ihn, um sein gutes Aussehen, und um seine Mission als Gelehrter.

Romanzen

„What is love anyway?“



Dragonmaster Alex und Althena (Quelle: Working Designs / Game Arts)

Der Unterschied zwischen einer „Romanze“ und einer „gelebten Beziehung“ ist fließend. Manche der Beziehungen in „Romantik“ sind eigentlich „gelebt“, und manche gelebten Beziehungen eher noch eine Romanze. Meiner Meinung nach beginnt eine Beziehung dann, wenn ein Mensch einem anderen Menschen die Liebe gesteht, und diese Liebe auf Gegenseitigkeit beruht.

Warum also den Unterschied machen? Ich habe versucht, den Unterschied dahingehend kenntlich zu machen, dass in den einen Beziehungen nur die Liebe bekundet wird, während in anderen Beziehungen das volle Arsenal menschlichen Zusammenlebens zur Geltung kommt: Kinder, Heirat, verliebte Momente nur für die zwei Betroffenen oder sogar Sex.

Es gibt Gründe, warum in einem Spiel eine Liebesbeziehung nicht in den Status der gelebten Beziehung kommt. Meistens ist es so, dass in den Spielen ein größeres Übel droht, und nicht selten die Welt gerettet werden muss – eine Beziehung tritt in solchen Fällen natürlich in den Hintergrund. Es hängt von den Leuten ab, welche die Geschichte schreiben, ob sich diese mehr in Richtung Beziehung oder Romanze entwickelt. Manchmal ist es logischer, die Beziehung hinten anzustellen, zumindest bis das größere Übel erledigt ist.

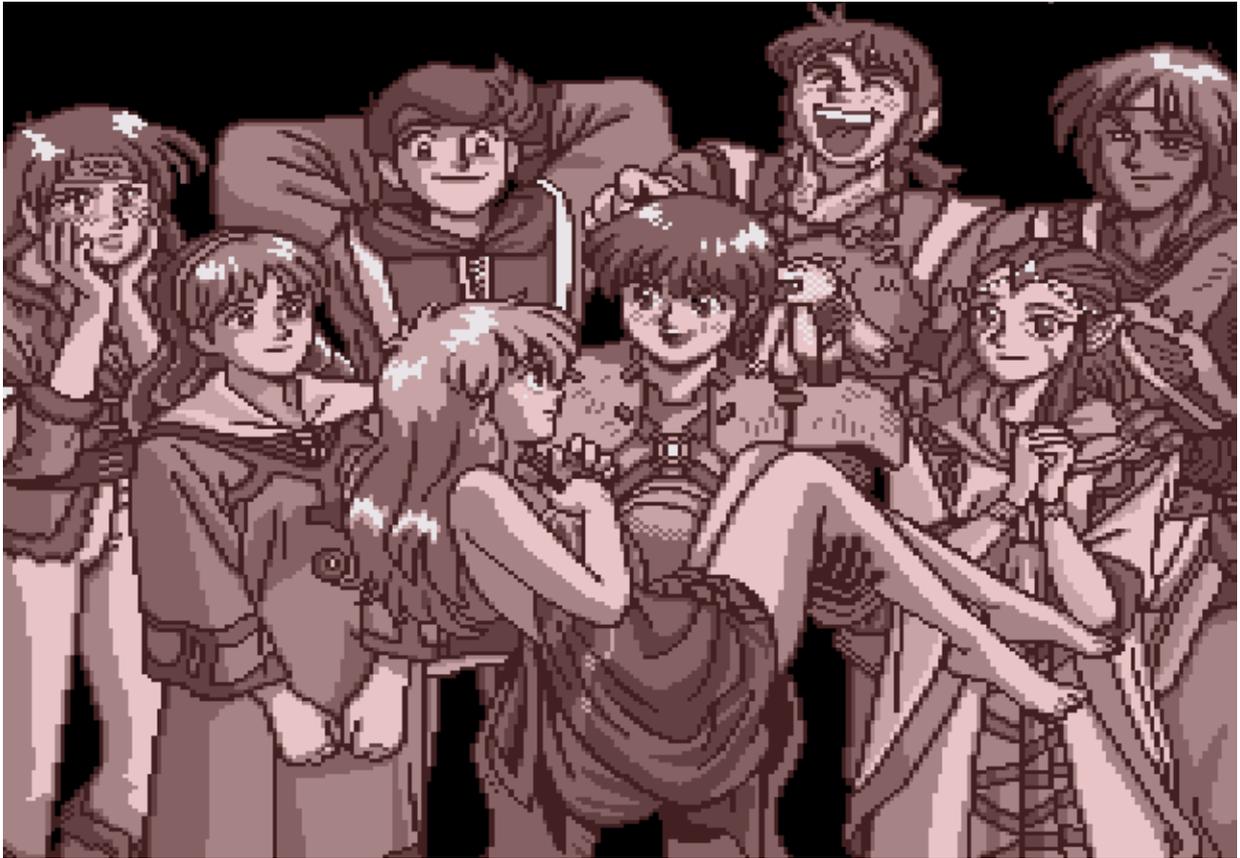
Beispiele

Lunar the Silver Star: Alex und Luna

Disclaimer: Wenn ihr Lunar: Eternal Blue gespielt habt, wisst ihr, dass „Romanze“ etwas untertrieben ist. In den „Silver Star“-Spielen können Alex und Luna ihre Liebe nur bekunden, aber nicht ausleben oder gar eine Beziehung beginnen.

„Er“ ist Alex, ein junger Mann aus dem Dorf Burg, der in die Welt reisen und ein Dragonmaster werden möchte, genau wie sein Idol Dyne. Er träumt davon, ein berühmter Held zu werden, während sein Freund Ramus davon träumt, reich zu werden. Zusammen mit ihren Kindheitsfreunden Luna und Nall finden sie heraus, zu was sie in der Lage sind, alle mit ihren eigenen Zielen und Wünschen.

„Sie“ ist Luna, eine ebenfalls junge Frau, die als Waise aufgewachsen ist, als Stiefschwester von Alex. Anfangs fühlt sie sich ihm gegenüber auch nur als Schwester und entwickelt keine darüber hinausgehenden Gefühle.



Glückliches Wiedersehen in Lunar (Quelle: rpg-o-mania)

Nachdem die Gruppe aufgebrochen ist, um herauszufinden, wie Alex ein Dragonmaster werden kann, wollen die Jungs ein Schiff chartern, um den Kontinent zu erreichen und die Insel rund um Burg zu verlassen. Anfangs will Luna noch zurückbleiben, entscheidet sich aber letztendlich dafür, mitzukommen. Sie fühlt sich unsicher dabei, aber sie merkt, welche Gefühle sie für Alex hat. Alex war sich seiner Gefühle nicht bewusst, zumindest nicht, bis Luna entführt wird.



Rika entscheidet sich gegen eine Zukunft im Weltall. (Quelle: rpg-o-mania)

Am Ende stellt sich heraus, dass Luna eine in Menschengestalt geborene Göttin ist – Althena. Der finstere Vile Tribe hat versucht, sie als seine Marionette zu benutzen, damit sie endlich so in Wohlstand und Frieden leben können, wie es auch die Menschen tun. Luna vergaß im Laufe der Geschichte beinahe, wer sie war, doch Alex konnte ihre Erinnerungen zurückholen.

Alex und Luna kommen sicher nach Hause, sie bekunden ihre Liebe, doch ihr erster Kuss wird im Spiel nie gezeigt – nur Artworks in der offiziellen Anleitung deuten an, dass es zu einem Kuss kommt – im Spiel selbst existiert kein ruhiger Moment, der den beiden ermöglicht, ihre Liebe zu leben.

Im Nachfolgespiel, Eternal Blue, lernen Spieler und Spielerinnen, dass Luna ihr Leben als

Göttin aufgibt, und eine lange, glückliche Zeit mit Alex an ihrer Seite verbringt.

Phantasy Star IV: Chaz und Rika

Dieses Spiel ist ein frühes Beispiel für den Versuch, eine Liebesbeziehung zwischen Protagonisten abzubilden. Phantasy Star IV bietet einige dramatische, bewegende Momente, welche die Geschichte auch für ältere, erwachsenere Spieler interessant machen können. Zum Zeitpunkt des Releases 1994 war man hier seiner Zeit voraus. Und auch eine interessante, wenngleich etwas untergeordnete Liebesgeschichte ist enthalten.

„Sie“ ist Rika, ein Halb Mensch, der nach über tausend Jahren wissenschaftlicher Analysen entwickelt und von einem Computer aufgezogen wurde. Seed, der Computer, hat sich so viel Zeit gelassen, um Fehler aus der Vergangenheit nicht zu wiederholen.

„Er“ ist Chaz, ein junger Söldner, der von Alys, seiner Mentorin, angelernt wird und mit der ihn ein sehr enges Verhältnis verbindet – sie ist wie eine große Schwester für ihn. Zusammen mit Alys analysiert Chaz das häufige Erscheinen von Monstern, einem Überbleibsel aus ferner Vergangenheit, als die Welt von Dark Force heimgesucht wurde. Im Rahmen der Nachforschungen entdecken sie das Biochemie-Labor, in welchem Rika geboren wurde.

Rika schließt sich Chaz und Alys an, um bei der Suche nach den Ursachen der vielen Monster zu helfen. Doch als sie das Labor verlässt, zerstört sich Seed selbst. Nun ganz alleine baut sie schnell eine Freundschaft mit Chaz auf. Am Ende jedoch beschließt sie, ihn zu verlassen, um im Weltall in einer Raumstation dabei zu helfen, dass Chaz' Heimatplanet weiter bewohnt werden kann.

Nachdem Rika und die Roboter das Raumschiff betreten haben und es dabei ist, abzuheben, merkt Rika dass sie bei Chaz bleiben will. Sie verlässt das Schiff, springt Chaz in die Arme – und die beiden entscheiden sich, ein Leben miteinander zu verbringen. Man sieht im Spiel nie ganz, wie es mit der Beziehung weitergegangen ist, oder ob überhaupt eine richtige Liebesbeziehung daraus wurde. Es gibt nur ein kleine Stück Artwork, welches die beiden zusammen in ziviler Kleidung nebeneinander auf einer Wiese liegen zeigt.



Die berühmte Wasser-Szene in Final Fantasy X (Quelle: Square Enix)

Final Fantasy X: Tidus und Yuna

Eine der tragischsten Romanzen in der Welt der Videospiele. Final Fantasy X hat mir den ersten Kuss gezeigt, den ich je in einem japanischen Rollenspiel gesehen habe. Leider endet die ganze Geschichte um Tidus und Yuna in einer Tragödie.

„Er“ ist Tidus, ein junger Mann und berühmter Sportler in seiner technologisch hoch entwickelten Heimat Zarnakand. Die Stadt wurde während eines Spiels von Tidus' Blitzballmannschaft zerstört, tausende Menschen wurden getötet. Tidus hat überlebt, doch wurde von [sin], der bösen Macht der Zerstörung in die Welt von Spira gezogen. Spira ist die Welt tausend Jahre in der Zukunft, nachdem Zarnakand zerstört wurde. Dort schließt er sich einer Gruppe um eine junge Beschwörerin an, welche dem großen Übel [sin] Einhalt gebieten möchte.

„Sie“ ist Yuna, die genannte Beschwörerin und junge Frau, die auf ihrer Reise die aktuelle Inkarnation von [sin] versiegeln möchte. Das ist eine sehr verantwortungsvolle Aufgabe, und eine solch schwere, dass sie die Beschwörer beim Aufruf eines mächtigen Wesens zum Versiegeln von [sin] tötet.



Tidus und Yuna (Quelle: Square Enix)

Schnell wird im Laufe der Geschichte klar, dass etwas zwischen Yuna und Tidus entsteht. Eine lange Zeit allerdings kümmern sich die Leibwächter von Yuna darum, dass es keine weitere Annäherung gibt. Erst als Tidus sich als wertvoller Kompagnon herausstellt und sich die Religion von Yevon als Organisation mit finsternen Geheimnissen herausstellt, können sich die beiden zu ihren Gefühlen bekennen.

Tidus will verhindern, dass Yunas Leben gefährdet wird beim Versiegeln von [sin]. Er versucht immer wieder, sie von ihrem waghalsigen Vorhaben abzubringen. Bei einem dieser Versuche kommt es zum berühmten Kuss. Als [sin] schlussendlich gebannt wird, verlassen auch die Kräfte, die Tidus nach Spira gezogen haben, die Welt. Tidus verschwindet, und Yuna, die überlebt, bleibt alleine zurück. Die Geschichte wird in Final Fantasy X-2 fortgesetzt – Final Fantasy X endet in Einsamkeit.

Gelebte Beziehungen

Eine schrecklich nette Familie



Selan aus dem Lufia-Remake auf dem DS (Quelle: Atlus)

In einem Rollenspiel gibt es in der Regel ein Narrativ, welches die Helden dazu bringt, die Welt zu retten – oder etwas ähnlich Wichtiges. Und wenn Menschen eine Welt zu retten haben, gibt es in der Regel keinen Platz für Beziehungen, Liebe, Sex und Familienplanung.

Dennoch gibt es einige Spiele, in denen Spieler die Möglichkeit haben, Beziehungen oder sogar Ehen einzugehen. Und es gibt Spiele, in welchen die Charaktere sexuelle Aktivitäten durchführen können. Für die Schreiber von Geschichten ist das eine schwierige Aufgabe: Wenn man sich zu sehr auf seine Protagonisten konzentriert, dann kann die eigentliche Geschichte schon mal in den Hintergrund treten.

Außerdem bedient eine Geschichte mit zu viel Liebe leicht das Klischee, eine billige Romanze zu sein. Wenn ein Spiel versucht, nicht nur Romantik in seine Geschichte einzubringen, sondern auch sexuelle Aktivitäten, kann es sogar sein, dass ein Spiel als pornografisch dargestellt wird und es zu Schwierigkeiten mit dem Jugendschutz kommt.

Ein wichtiger Punkt für Entwickler und Geschichtenschreiber ist es, zu wissen, wer das Publikum für ein Spiel ist und was dieses Publikum für die Geschichte wissen möchte und wissen muss. Für Autoren gibt es die Regel, dass man den Protagonisten einer Geschichte auch etwas Privatsphäre zugestehen muss und eine Geschichte als authentischer wahrgenommen wird, wenn eben nicht jedes Detail gezeigt wird.

Die Beispiele hier zeigen einige Fälle, in denen es den Protagonisten gelungen ist, eine Beziehung aufzubauen – mitten in den Geschehnissen des Spiels.

Eine Geschichte erzählen, die Sex enthält

Bei Autoren gibt es das geflügelte Wort, dass eine schlecht geschriebene Sexszene wie ein Typ auf einer Party ist, der zu viel getrunken hat und anfängt auf den Tischen zu tanzen – ein Ärgernis in einer ansonsten angenehmen und schönen Umgebung.

Deswegen ist es wichtig zu wissen, wer eine Geschichte konsumiert, also in diesem Falle ein Spiel spielt und was diese Personen für eine Erwartungshaltung an das Spiel haben.

Bei Büchern ist es so, dass außerhalb von erotischer Literatur auf zu explizite Sex-Szenen verzichtet werden sollte. Und wenn außerhalb einschlägiger Geschichten eine solche Szene enthalten ist, dann sollte sie die Geschichte bei der Entwicklung unterstützen und kein reiner Selbstzweck sein.

Es gilt die Regel, dass Anspielungen oder Andeutungen im nicht-erotischen Umfeld mächtiger wirken als explizit formulierter Sex.

Spiele und Ehe

In den folgenden Beispielen kommen einige Spiele vor, in welchen Protagonisten heiraten. In modernen Gesellschaften ist es nicht mehr so wichtig, ob Personen verheiratet sind, oder nicht – die Lebensgestaltung kann mit oder ohne Trauschein beinahe identisch erfolgen. Viele Gesetze stellen nichtverheiratete Paare mit verheirateten Paaren gleich. In Spielen oder allgemein erzählten Geschichten kann das Werkzeug der Ehe dienen, um eine besondere Bindung zwischen Charakteren herzustellen. Gerade wenn ein Spiel in einem mittelalterlichen Setting spielt, kann es oft nötig sein, dass zwei Personen heiraten, bevor sie eine Familie gründen dürfen.

Eine Auswahl an Paaren



Rena und Claude aus Star Ocean 2 (Quelle: Square Enix)

Star Ocean 2: Rena und Claude

Ein Spiel, das ich nicht im Sinn hatte, als ich darüber zu schreiben begann, welche Paare in Spielen eine Liebesbeziehung eingehen.

In diesem Spiel ist Rena ein Kind von unbekannter Herkunft, welches auf einem Planeten lebt, der unserer Erde nicht unähnlich ist. Die Gesellschaft und Technologie ist allerdings noch nicht so weit entwickelt wie unsere.

Im Verlauf des Spiels kommt eine unbekannte Lebensform aus dem Weltall in Renas Welt und versucht, sie zu entführen, doch sie wird von einem Menschen namens Claude C. Kenni gerettet, dem zweiten Protagonisten des Spiels.

Claude kommt von der Erde aus einer Zeit, in welcher die Technologie schon weit fortgeschritten ist. Die Spieler können sich entscheiden, ob sie Claude oder Rena als Hauptcharakter spielen möchten. Dabei sind nur Details der Geschichte unterschiedlich.



Rena aus Star Ocean 2 (Quelle: Square Enix)

Claude ist der Sohn eines bekannten Weltraumadmirals und Teil des Militärs der von der Erde geleiteten internationalen Föderation. Er landet durch Zufall auf Renas Planet.

Die Story entwickelt sich weiter, und Spieler können die Beziehungen von Charakteren in sogenannten Private Actions vertiefen, was dazu führt, dass sich die Charaktere näherkommen können.

Wenn Spieler es schaffen, dass Rena mehr für Claude empfindet als er für sie, während kein anderer Charakter des Spiels mehr für Claude empfindet als Rena und Claude für niemanden mehr empfindet als für Rena, kommt es zu einem Ende, in dem Claude und Rena ein Paar sind und Rena Claude eröffnet, dass sie von ihm schwanger ist. "By the time you get back, you're going to be a father", sagt sie zu ihm, als er zu einer Mission aufbricht.



Ein berühmter Kuss in Xenogears (Quelle: rpg-o-mania)

Xenogears: Elly und Fei

Als Xenogears 1998 veröffentlicht wurde, war es eines der ersten Spiele, von denen ich gehört hatte, nachdem ich meinen ersten eigenen Zugang zum Internet hatte. Der größte Skandal, der damals in den Messageboards und Chats diskutiert wurde, war die sagenumwobene „Bettszene“, eine offene Darstellung, dass Protagonisten eines Spiels Sex hatten.

Doch auch wenn man diesen Skandal nicht beachtet, ist die Liebesgeschichte der beiden wirklich bemerkenswert.

„Er“ ist Fei, eine Waise, die als Kind in ein Dorf gebracht wurde, welches viele Jahre später von einer Gruppe namens Gebler Force angegriffen wurde. Fei versucht, das Dorf zu retten, aber zerstört es bei diesem Versuch.

„Sie“ ist Elly, ein Offizier der Gebler Force. Sie trifft Fei und die beiden werden in einen Krieg hineingezogen, der schon seit Jahrhunderten tobt.



Diese „Bettscene“ sorgte 1998 für Aufsehen (Quelle: rpg-o-mania)

Fei und Elly wurden getrennt, doch Fei kann sie finden und rettet sie aus einer ausweglosen Situation, in der man versuchte, Elly einer Gehirnwäsche zu unterziehen. Sie hat unglaubliche Kräfte und ist die Wiedergeburt eines göttlichen Wesens aus der Vergangenheit, während auch Fei eine Reinkarnation einer Person von alten Zeiten ist. Schon damals gab es eine Liebesbeziehung zwischen den beiden.

Das ist alles ein wenig konfus und verdreht, doch die Szene in welcher Fei und Elly ihre Annäherung haben, ist sehr elegant und würdevoll präsentiert. Eine Videosequenz zeigt Fei und Elly, wie sie sich immer näherkommen. Die Szene blendet über in einen weißen Bildschirm (um die Privatsphäre der Protagonisten zu schützen) und in der nächsten Szene kann man Elly nackt im Bett neben Fei liegen sehen.

Das Spiel hat in vielerlei Hinsicht viel Licht und Schatten, auch dank der Probleme während der Entwicklung, doch diese Szene ist mir positiv im Gedächtnis geblieben.



Justin und Feena aus Grandia (Quelle: Ubisoft)

Grandia: Justin und Feena

Wer die ersten Stunden in Grandia verbringt, würde wohl nie vermuten dass dieses Spiel eine der ausführlichsten Liebesbeziehungen beinhaltet, die je in Spielen gezeigt wurden. Grandia tut dies in einer sehr warmherzigen, respektvollen Art.

„Er“ ist Justin, ein junger, unschuldiger Junge, beinahe noch ein Kind. Er will die Welt erforschen und Abenteuer erleben, doch in seiner Welt, in der die technologische Entwicklung fortschreitet, gibt es wenig Raum für Abenteuer. Die mächtige Armee, angeführt von General Baal hat verkündet, das Ende der Welt entdeckt zu haben. Dieses Ende soll eine gigantische Wand sein, und Justin hat sich vorgenommen, darüberzuklettern.

„Sie“ ist Feena, eine junge, aber erfahrene Abenteurerin, deren Schwester in der Baal-Armee ihren Dienst verrichtet. Zu dem Zeitpunkt, als sich Justin und Feena das erste Mal treffen, gibt es einen deutlichen Unterschied zwischen der Entwicklung der beiden, auch wenn sie nur ein Jahr trennt. Justin ist abenteuerlich und unerfahren, Feena eine erfahrene Abenteurerin.



Justins und Feenas Kinder (Quelle: rpg-o-mania)

Die Geschichte schreitet fort und Justin wird mehr und mehr zu einem ernstern, erwachsenen Mann. Die Ereignisse entwickeln sich weg von Abenteuer und Entdeckung und mehr in eine ernste Richtung, in welcher das Militär die Welt an den Rand des Untergangs bringt.

Wie in vielen japanischen Spielen ist es die Frau, welche zuerst ihre Gefühle gesteht. In einer romantischen Szene gibt Feena zu, sich in Justin verliebt zu haben, doch zu diesem Zeitpunkt hat er ihre Worte noch nicht verstanden. Ihre Beziehung entwickelt sich dennoch weiter und gegen Ende des Spiels werden ihre Hochzeitspläne verkündet. Nach Ablauf des Endes zeigt das Spiel eine ganze Reihe von Kindern der beiden.



Maxim und Selan aus Lufia (Quelle: Taito)

Lufia II: Maxim und Selan

Dieses Spiel ist ein weiteres frühes Beispiel, in welchem eine Liebesbeziehung mit allem gezeigt wird, was dazu gehört.

„Er“ ist Maxim, eine Art Söldner, der sich auf das Töten von Monstern auf Anfrage spezialisiert hat. Am Anfang des Spiels hatte Maxim bereits eine Freundin, Tia – eine Händlerin.

„Sie“ ist Selan, eine Generalin der Armee einer großen Stadt. Als sie sich Maxim und seiner Truppe anschließt, gibt es zu Anfang einige Unstimmigkeiten. Selan ist Außenseiterin in dieser Gruppe.

Doch Monster werden gejagt und die finisteren Sinistrals werden mächtiger und mächtiger. In dieser Zeit wächst die Gruppe zusammen; Maxim und Selan kommen sich näher. Schließlich trennt sich Maxim von Tia und beginnt eine Beziehung mit Selan.

In der Mitte des Spiels gibt es ein ruhiges Jahr und in dieser Zeit heirateten die beiden und Selan wird Mutter. Doch die Sinistrals kommen zurück und so müssen Maxim und Selan erneut ausrücken, um das Übel zu besiegen.



Curie aus Fallout 4 (Quelle: rpg-o-mania)

Fallout 4

Dieses Spiel besitzt eine interessante Herangehensweise an Beziehungen. Es ist eines derjenigen Spiele, bei denen Spieler und Spielerinnen ihren eigenen Charakter erstellen können. Die Story wird stark beeinflusst von den Entscheidungen, welche die Spielerinnen treffen – also ein typisch westliches RPG. Jeder Satz ist vertont, alle Dialoge gesprochen, so erhält das Spiel eine intensive Atmosphäre, obwohl es so flexibel angelegt ist.

In Fallout 4 können Spieler in Beziehungen mit vielen anderen Charakteren treten – beinahe allen, welche auch in die Party aufgenommen werden können. Um diesen

Beziehungsstatus zu erreichen, müssen bestimmte Dinge getan werden, wenn die anderen Protagonisten in der Nähe sind. So mag es Piper beispielsweise, wenn der Protagonist oder die Protagonistin Schlösser knackt. Wenn man diese Aktionen durchführt, während Piper in der Nähe ist, steigt ihre Affinität und letztendlich ist dadurch eine Beziehung möglich.

Diese Beziehung ist eine vollständig gelebte Beziehung. Wenn die Protagonistin des Spielers ins Bett geht und der jeweilige Partner dabei ist, gibt es einen speziellen Bonus am Morgen – dieser Bonus und dessen Beschreibung deuten an, dass es zu sexuellen Kontakten in der Nacht gekommen ist. Es werden aber keine expliziten Handlungen gezeigt.

Der eigentlich herzerwärmende Teil dieser Beziehungen sind aber die Unterhaltungen zwischen dem Spieler-Avatar und der Partnerin. Spieler können mit ihren Lieben jederzeit sprechen und den Zustand der Beziehung hinterfragen. Dabei kommen dann auch so schöne Sätze heraus wie: „Wenn immer ich an dich denke, schlägt mein Herz schneller und ich werde rot. Da, es ist schon wieder passiert.“ In einer Welt, die so finster und traurig ist wie die in Fallout, zeigen solche Worte aufrichtige Liebe – es gibt Spielern und Spielerinnen das Gefühl, dass sie in dieser Welt wirklich jemanden gefunden haben, den sie lieben können. Und es ist schön zu wissen, dass Liebe zwischen allen Personen geschehen kann.



Wenn die explizite Darstellung zu weit geht. (Quelle: rpg-o-mania)

Dragon Age Inquisition

Dieses Spiel ist der dritte Teil der Dragon-Age-Serie und ebenfalls wie Fallout ein westliches RPG. Das Spiel bietet den Spielern an, einen eigenen Avatar zu erstellen. Und wie in Fallout ist das Spiel vollvertont, jeder Satz, den ein Charakter sagt, wird auch gesprochen.

Bei den Beziehungen geht das Spiel in eine andere Richtung als Fallout. In Dragon Age können die Spieler eine Burg erobern und diese Burg dann zwischen den Missionen erkunden. Dort finden sich auch alle Partymitglieder. In diesen friedlichen Zeiten können

Beziehungen aufgebaut werden.

Allerdings ist nicht jedes Partymitglied offen für jedes Geschlecht. Es gibt bisexuelle Charaktere, homo- und heterosexuelle. Ein interessanter Aspekt, denn so müssen die Vorlieben und die Identität der jeweiligen Personen berücksichtigt und respektiert werden.

Wenn der Protagonist oder die Protagonistin in einer Beziehung mit einem Partymitglied ist, gibt es für die Spielerin verschiedene Optionen, die Zeit mit den Liebsten zu verbringen. Man kann über das Seelenheil sprechen, über Allgemeines oder sich auch einfach küssen.

Und zu einem bestimmten Punkt des Spiels besteht die Möglichkeit, Sex mit seinem oder seiner Liebsten zu haben. Persönlich bin ich mir nicht sicher, ob das eine gute Entscheidung war – die Szene ist sehr direkt und explizit gezeigt. Ich persönlich war von diesem Moment eher abgeschreckt, da ich das Gefühl hatte, die Privatsphäre meines Avatars zu verletzen. Ein diskreterer Ansatz wäre hier schön gewesen – so wie beispielsweise bei Xenogears.

Zusammenfassung



Phantasy Star 3 Cover, japanische Version. (Quelle: SEGA)

Obwohl RPGs die Möglichkeit haben, epische Geschichten zu erzählen, die alle Aspekte des menschlichen Lebens zeigen, so haben sie genau wie andere Videospiele einige Probleme, die Liebe, Dating und Beziehungen darstellen.

Es gibt einige Spiele, die z.B. Heiraten zu einer ihrer wichtigsten Spielmechanismen machen, wie Phantasy Star 3, welches bereits 1990 veröffentlicht wurde, aber solche Spiele sind rar.

Zuallererst werden Videospiele für ein Publikum mit unterschiedlichem Alter vermarktet – Rollenspiele werden von Kindern im frühen Teenageralter bis zu Erwachsenen gespielt, die bereits die erste Final Fantasy genossen haben, als es neu herausgekommen ist.

Die Demografie der Spiele zeigt, dass fast die Hälfte der Spieler Frauen* sind, und oft genug haben Frauen eine andere Erwartung, wie sich eine Geschichte entwickeln soll als junge Männer – siehe das Kapitel zu Shojo und Shonen weiter oben.

Während die Darstellung von Liebe und Beziehungen in Spielen mittlerweile oft implementiert oder angedeutet wird, ist Sexualität eine andere Sache. Diese Darstellung

ist riskant, weil Spielehersteller ihre Spiele auch an Minderjährige verkaufen wollen. Mit zu viel expliziter Sexualität könnte das Spiel nur für Erwachsene bewertet werden, was zu weniger Gewinn für verkaufte Spiele führt – und manchmal werden Spiele in streng religiösen Ländern sogar verboten, weil sie bestimmte Arten von Romantik oder Liebesinteresse zeigen.

Und vergessen wir nicht den Aufruhr in der Spielebranche, als es in einem Grand Theft Auto-Spiel ein geschnittenes Minispiel gab, das Geschlechtsverkehr zeigen konnte.

Auf der anderen Seite zeigen Spiele wie Dragon Age: Inquisition Sex ziemlich explizit und es gibt Spiele wie The Last of Us 2, die versuchen, die Branche für Themen im Zusammenhang mit Erwachsenen zu öffnen.

Alles in allem müssen Videospiele und Rollenspiele als Ganzes noch einen Weg finden, wie sie die ganze Welt der Beziehungen und der Liebe umsetzen können, aber die Dinge ändern sich langsam.“

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 12. Juni 2020 um 18:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>