

## Kid Icarus: Uprising

Welche Vergangenheitskonzepte und Aspekte von Vergangenheit werden fokussiert?

Während der Fokus des Spiels auf Mythologie liegt, werden aber auch andere Aspekte, wie Kleidung und sowohl antike als auch mittelalterliche Architektur berücksichtigt. Da wir im vorherigen Artikel viel über die Mythologie im Spiel geschrieben haben, werden wir uns nun eher auf einen der anderen Punkte konzentrieren.

Bei näherer Betrachtung von Palutenas Tempel fällt auf, dass dort einige Aspekte antiker (Heiligtums-)Architektur verwendet wurden. Da dies im Spiel selbst nicht so gut zu erkennen ist, haben wir uns hier auf eine Stage in Super Smash Bros., welches von denselben Entwicklern ist, für eine Beschreibung ausgesucht, wo das Spiel repräsentiert wird.

Im Hintergrund der Stage sind verschiedene Gebäude, wie Tempel, ein Amphitheater und etwas, das ein griechisches Theater sein könnte, und Säulen zu erkennen. Einer der besser zu erkennenden Tempel weist starke Ähnlichkeiten zu griechischen dorischen Tempeln auf. Dieser steht auf einer Krepis. Die Säulen dieses Gebäudes sehen aus wie dorische Säulen. Darüber sind ein Metopen-Triglyphen-Fries und ein Giebel, der ebenfalls einen Fries hat, wo man bei etwas genauerer Beobachtung florale Motive erkennen kann.



**Stage „Palutenas Tempel“ aus Super Smash Bros. Ultimate:** 1: Tempel mit Säulen ähnlich der dorischen Ordnung, 2 Statuen, 3 Karyatiden, 4 Amphitheater, 5 Theater(?)



*Stage „Nullbombenwald“ aus Super Smash Bros. Ultimate: mittelalterliche Burg mit Göttin Viridi im Hintergrund*