

5.2 Die Logik des Steigerungsspiels⁸⁸

5.2.1 Die Ökonomie von Ehrerwerb und Aufleveln

Der Kampf gegen Mabonagrín ist jedoch auch noch aus anderen Gründen interessant, denn nur selten erläutert ein Protagonist der höfischen Epik selbst mit solcher Klarheit, was es mit Ehre und Ruhmerwerb auf sich hat, wie Erec, als es auf seine finale Aventure JOIE DE LA CURT zugeht. Keine Warnung kann Erec von seinem Plan abbringen, gegen Mabonagrín anzutreten, der über einen Zeitraum von circa zwölf Jahren⁸⁹ hinweg bereits 80 Ritter⁹⁰ oder mehr besiegt und geköpft hat. Ganz im Gegenteil – je mehr Erec von Mabonagríns Taten erfährt, desto euphorischer wird er. Er bezeichnet die Aventure als *wunschspiel*⁹¹ und preist Gott dafür, dass er ihn an diesen Ort geführt habe⁹², während alle anderen um sein Leben bangen: angefangen bei seiner Frau Enite, über seinen Waffengefährten Guivreiz bis hin zu Fremden wie dem Burgherrn oder der Stadtbevölkerung.

Der Wunsch, Mabonagríns Treiben ein Ende zu setzen, scheint bei Erecs Kampfbegier indessen nur eine untergeordnete Rolle zu spielen. Zumindest wird sie an den fraglichen Stellen nicht thematisiert. Im Vordergrund steht eher eine ökonomische Abwägung der Chancen und Risiken, bei der nicht Erecs Leben, sondern nur seine Ehre eine relevante Größe darstellt. Bedroht ist beides – Erecs *lîp und êre*⁹³ –, wie in den vorherigen Versen immer wieder betont wird; doch beides achtet Erec gering. So sagt er etwa: *sleht er mich, sô bin ich tôt: / daz ist der werlde ein ringiu nôt*.⁹⁴ Sein eigener Tod wäre also Erecs Meinung nach global gesehen nur ein geringer Verlust und um seine Ehre ist es offenbar auch nicht besser bestellt. Über Mabonagrín sagt Erec, dass er *wunder getân*⁹⁵ habe, und neben dieser unglaublichen Leistung nähme sich seine eigene Ehre gering aus:

*dâ wider ich leider niht enhân
begangen selher dinge,
mîn êre enwege ringe.
dâ von ein ritter wirt erkant,*

88 Diese Kapitelüberschrift ist angelehnt an L. Zumbansen. 2008, S. 129-145.

89 Erec, V. 8416.

90 Die Zahl der Gefallenen lässt sich aus der Zahl ihrer trauernden Witwen (Erec, V. 8227) ableiten: *sî wâren der ritter wîp, / die dâ hie sint erslagen* (Erec, V. 8327-8328).

91 Erec, V. 8530.

92 Erec, V. 8527-8528; 8534.

93 Erec, V. 8473.

94 Erec, V. 8046-8047.

95 Erec, V. 8546.

*des hât mir noch mîn hant
vil lützel erworben*⁹⁶

Eben weil seine Ehre so gering ist, hat Erec vergleichsweise wenig zu verlieren, aber viel zu gewinnen, während Mabonagrins Ehre durch einen Sieg über Erec kaum noch weiter gesteigert werden kann:

*und merket, wie ungeliche
uns giltet daz selbe spil.
ez giltet im unnâch so vil
ze der zwelften mâze, als ez mir tuot.
er setzet wider valsche guot,
sîn golt wider êre.
ez enprîset in borsêre,
wirt im des siges an mir verjehen,
wan sô ist im dicke baz geschehen.*⁹⁷

Andrew Baerg sieht in der neo-liberalen, alles quantifizierenden Spielmechanik von Rollenspielen einen Widerspruch zu ihren pseudo-mittelalterlichen Settings.⁹⁸ Doch so wie Erec hier die Funktionsmechanismen des Erwerbs von Ehre beschreibt, ist Ehre klar als etwas Quantifizierbares gedacht, das den Gesetzen der Ökonomie folgt und zunächst einmal ohne Moral auskommt. Wie auch bei Kalogrenants Aventure-Definition⁹⁹ aus Hartmanns IWEIN kann man sich fragen, ob dieses relativ schlichte Verständnis eines höfischen Konzeptes auf einen wie auch immer gearteten Mangel hinweist. Allerdings hat Erec – anders als Kalogrenant – den Erfolg auf seiner Seite. Denn Erec hat zu diesem Zeitpunkt bereits seine eigene Ehre wiederhergestellt und – soweit man das von einem mittelalterlichen Protagonisten sagen kann – aus seinen Fehlern gelernt. Seine Vorstellung von Ehre hat sich als tragfähig erwiesen und wird im Folgenden auch nicht mehr korrigiert, da der Kampf gegen Mabonagrins der letzte Kampf im Roman ist. Sie scheint folglich einfach nicht korrekturbedürftig zu sein.¹⁰⁰ Wie man dem Religionskonzept im PARZIVAL mangelnde Innerlichkeit vorwerfen kann, kann

96 Erec, V. 8547-8552.

97 Erec, V. 8563-8571.

98 Andrew Baerg: »Risky Business. Neo-liberal Rationality and the Computer RPG«, in: Gerald Voorhees/Josh Call/Katie Whitlock (Hg.), Dungeons, Dragons, and Digital Denizens. The Digital Role-Playing Game, New York: Continuum. 2012, S. 153-173, hier S. 161.

99 Iwein, V. 524-542.

100 Dafür, Kalogrenants Aventure-Definition nicht leichtfertig als defizitär abzustempeln, hat sich insbesondere Carolin Struwe-Rohr ausgesprochen: Carolin Struwe-Rohr: »Aventure und Kontingenz. Erzählen als Wagnis im ›Iwein‹ Hartmanns von Aue«, in: Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur (2019), S. 9-27.

man auch Erecs Definition von Ehre für defizitär halten, doch stehen hinter einer solchen Kritik offenbar in beiden Fällen anachronistische Erwartungen an nur vermeintlich vertraute Konzepte. Nicht erst das Rollenspiel wartet also mit einem System auf, das den Status des Protagonisten in Zahlen repräsentiert – diese Vorstellung scheint bereits im Artusroman angelegt zu sein.

In Rollenspielen erwerben Spielercharaktere Erfahrungspunkte, indem sie Gegner besiegen. Überschreiten diese akkumulierten Erfahrungspunkte eine gewisse Schwelle, steigt der Avatar ein Level auf und seine Werte verbessern sich und/oder können vom Spieler aktiv verbessert werden, sodass am Avatar-Level in etwa die Kampfstärke des Avatars ablesbar ist. Häufig können zusätzlich Spezialfähigkeiten und -attacken freigeschaltet werden. Das Besiegen von Bossgegnern bringt neben der Erfüllung von Quests die meisten Erfahrungspunkte ein. Die Ehre, die Erec dazu verlockt, sich trotz aller Risiken Mabonagrín zu stellen, lässt sich daher zu den Erfahrungspunkten in Beziehung setzen, die Spieler und Avatar für besiegte Gegner winken. Vor dieser Folie erscheint Mabonagrín als die mittelalterliche Entsprechung eines solchen Bossgegners, ja sogar eines Endbosses, denn er ist nicht nur Erecs letzter Gegner im Roman, sondern ist auch als die größte Herausforderung gerahmt, da so viele Figuren wiederholt und mit absoluter Gewissheit äußern, dass Erec dem Tode geweiht sei, wenn er gegen Mabonagrín antrete.¹⁰¹

Hier ist eine umgekehrte Psychologie am Werk, von der auch Rollenspiele Gebrauch machen. So warnen die Stadtwachen in SKYRIM beispielsweise vor der sogenannten Wolfshädelhöhle und machen den Spieler dadurch erst darauf aufmerksam, dass dort eine Quest wartet. Der Protagonist, der zuvor gar nicht die Absicht hatte, den besagten Ort aufzusuchen, erhält dadurch ein neues Ziel – teilweise wird durch solche Warnungen sogar direkt eine Quest im Questlog aktiviert, sodass wirklich kein Zweifel mehr daran bestehen kann, wie sie tatsächlich zu verstehen sind.

Wo die anderen Figuren eine tödliche Gefahr sehen, sieht der Held in dem Bewusstsein, dass für ihn andere Regeln gelten, die Herausforderung. Mit Jurij Lotman lässt sich zeigen, wieso: Die Norm der erzählten Welt besagt, dass alle sterben, die sich der Gefahr stellen; deswegen geht man ihr aus dem Weg. Aber »gerade das, was die sujetlose Struktur als unmöglich behauptet, macht den Inhalt des Sujets aus«¹⁰². Daher besteht das Ereignis darin, dass der Held mit dieser Norm bricht, indem er erstens sich der Herausforderung stellt und dann die Herausforderung auch noch besteht, weil er als bewegliche Figur zur Grenzüberschreitung

101 So zum Beispiel der Burgherr von Brandigan: *dir enmac eht niemen des gewegen, / ez sî ein ende umbe dinen lîp* (Erec, V. 8815-8816).

102 J. Lotman. 1993, S. 339.

fähig ist¹⁰³ und das Muster sprengen kann. Dabei ist nicht unbedingt Siegesgewissheit der entscheidende Faktor. Erec ist sich durchaus nicht sicher, dass er den Kampf überleben wird, doch er vertraut erstens auf Gott¹⁰⁴ und konzentriert sich zweitens auf das, was er zu gewinnen, und nicht auf das, was er zu verlieren hat.

Erfahrungspunkte legen, ähnlich wie die Erec so wichtige Ehre, Zeugnis von einer vollbrachten Leistung ab und lassen auf die Kampfkraft des Avatars schließen. Wo die Ehre allerdings nur den Status quo beschreibt, verändern die Erfahrungspunkte den Status quo, indem sie die Kampfkraft des Avatars weiter steigern. Parallelen bestehen ebenfalls zu sogenannten Karma-Systemen, wie sie zum Beispiel charakteristisch für FABLE oder MASS EFFECT sind¹⁰⁵. Karma-Systeme jedoch registrieren »gute« und »böse« Entscheidungen des Spielers, die vor allem über die Auswahl von Dialogoptionen transportiert werden, und lassen die NPCs entsprechend anders reagieren, je nachdem, ob nun ein »Held« oder ein »Bösewicht« vor ihnen steht. Sie haben jedoch nichts mit der Kampfkraft beziehungsweise dem Level des Avatars zu tun. Wo moralische Erwägungen bei der Zuschreibung von Ehre in der mittelhochdeutschen Epik eine Rolle spielen können, es jedoch weit seltener tun, als man annehmen könnte, drehen sich Karma-Systeme ausschließlich um Moral. Von daher bietet sich dieser Vergleich weit weniger an.

Das Level des Avatars und die Ehre des mittelalterlichen Protagonisten fungieren in ihrer Quantifizierbarkeit analog. Allerdings kann das Avatar-Level jederzeit paratextuell eingesehen werden, während die Ehre beziehungsweise der Status eines Artusritters im aktuellen »Ritter-Ranking« im Text allenfalls erschlossen, innerhalb der Diegese möglicherweise am Artushof, wo alle Informationen über vollbrachte Taten zusammenlaufen, erfragt werden kann. Dies ist also erneut einer der Fälle, wo Rollenspiele etwas explizit machen, was man sich in der Literatur erst erschließen muss.¹⁰⁶ Die Medialität des Computerspiels, das auch von nicht-spielerischen Computerprozessen geprägt ist,¹⁰⁷ begünstigt Statistiken und Highscore-Listen; trotzdem gibt es auch in der höfischen Epik eine Affinität zu solchen Denkmustern.

Wenn etwa Parzival und Feirefiz sich (und der Hofgesellschaft) wechselseitig ihre besieigten Gegner aufzählen¹⁰⁸, so kann man durchaus an eine protomoderner

103 J. Lotman. 1993, S. 338.

104 *ob mir got der êren gan, / daz ich gesige an disem man, / sô wurde ich êren rîche* (Erec, V. 8560-8562).

105 Siehe hierzu etwa: Kirsten Pohl: »Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable«, in: Rafael Capurro/Petra Grimm (Hg.), Computerspiele – neue Herausforderungen für die Ethik?, Stuttgart: Steiner Verlag. 2010, S. 109-126.

106 F. Degler. 2009, S. 545.

107 Carl Heinze beschreibt im Kapitel GESCHICHTE IM BÜRO beispielsweise wie Truppenbewegungen in verschiedenen Strategiespielen dem Verschieben von Dateien in Ordner gleicht (C. Heinze. 2012, S. 289-295).

108 Parzival, V. 770-772.

Highscore-Liste denken, auch wenn es dieser an der Präzision einer solchen mangelt: Parzival weist darauf hin, dass er möglicherweise Namen vergessen und auch nicht alle Namen erfahren habe¹⁰⁹, sodass sein Ruhm eigentlich noch viel größer sein dürfte – wie groß genau, wird mit dieser Angabe jedoch verschleiert, sodass Parzival nur schwer zu übertrumpfen ist: Kein anderer Protagonist und auch kein Erzähler kann über einen anderen Helden sagen, er habe mehr Gegner besiegt als Parzival, da niemand sagen kann, wie viele Parzival wirklich besiegt hat.

Mehr Interesse an Genauigkeit zeigt sich in der Pluris-Episode aus dem LANZELET, die eine Reihenkampfaventure ist, aus der sich mühelos eine Prozentwertung ableiten lässt, wie sie auch in der Gaming-Kultur üblich sind, da zu ihrem Bestehen genau hundert Ritter besiegt werden müssen. Verschiedene Artusritter versuchen sich an der Herausforderung. Erec schafft *sibenzic und drî*¹¹⁰, Tristrant hält *under niunzigen enkein* [...] *wan ir ein*¹¹¹ stand und Walwein sticht bemerkenswerte *niun und niunzic*¹¹² vom Pferd; doch nur Lanzelet besiegt alle hundert Ritter¹¹³ und ist somit ein ›hundertprozentiger‹ Held.

Die Pluris-Episode zeigt damit exemplarisch erstens die Sonderstellung Walweins / Gawans / Gawains / Gaweins, zweitens die des Protagonisten, auf die im folgenden Kapitel eingegangen werden wird. Gawein – so die im Neuhochdeutschen wohl gängigste Schreibweise – gilt textübergreifend als der beste Ritter des Artushofes, als Vorbild und »Inbegriff höfischer Vollkommenheit«¹¹⁴. Deswegen kommt es in vielen Romanen irgendwann zum Kampf gegen Gawein, in dem sich der von außen kommende Protagonist implizit oder explizit als würdig erweisen muss, dem Artushof anzugehören.¹¹⁵

Dies führt zu einem erzähllogischen Dilemma: Wenn nämlich Gawein tatsächlich der »Beste der Besten«¹¹⁶ ist, darf ihn der Protagonist nicht besiegen. Wenn er ihn aber nicht besiegen kann, kann er seinen Wert nicht unter Beweis stellen. Aus diesem Grund werden Kämpfe zwischen Gawein und dem Protagonisten häufig nicht entschieden (so z. B. im IWEIN, LANZELET oder PARZIVAL). Meist zeichnet sich aber bereits ab, dass der Protagonist gewonnen hätte, wäre der Kampf fortgesetzt worden – das eine Prozent, das Lanzelet Walwein in der Pluris-Aventure voraus hat und das hier explizit gemacht werden kann, weil der Vergleich ein indirekter ist. Denn Gawein und der Protagonist kämpfen hier nicht gegeneinander, sie

109 Parzival, V. 772, 26–30.

110 Lanzelet, V. 6380.

111 Lanzelet, V. 6399–6400.

112 Lanzelet, V. 6425.

113 Lanzelet, V. 5512–5515.

114 M. Wennerhold. 2005, S. 163.

115 C. Schu. 1999, S. 351.

116 Felicitas Hoppe: Iwein Löwenritter. Nach einem Roman von Hartmann von Aue, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch. 2008, S. 61.

versuchen sich nur an derselben Aventure. An der Stelle, als Walwein und Lanzelet tatsächlich gegeneinander kämpfen, heißt es weniger eindeutig:

*Wâlwein, der tugende rîche,
der gevorhte nie sô sêre
sîner weltlichen êre*¹¹⁷

Beim Kampf zwischen Parzival und Gawan berichtet der Erzähler relativ eindeutig von Parzivals Überlegenheit; doch auch hier bleibt es bei einem konjunktivischen »hätte«:

*ez was vil nâch alsô komn
daz den sig hete aldâ genomn
Gâwânes kampfgênôz.*¹¹⁸

Im IWEIN, wo die Reziprozität der Kämpfer bereits im Gleichklang ihrer Namen mitschwingt, ist das Kräfteverhältnis vielleicht am ausgeglichensten, und so überschütten sich Iwein und Gawein am Ende gegenseitig mit Beteuerungen, dass der andere jeden Moment gewonnen hätte. Zuerst sagt Iwein zu Gawein:

*und wærer langer drîer slege,
die heten iu den sige gegeben
unde mir benomen daz leben*¹¹⁹

Darauf antwortet Gawein genau 440 Verse später analog:

*und möhtet ir vor der naht
ze zwein slegen hân gesehen,
sô müese ich iu des siges jehen.*¹²⁰

Der Abstand zwischen den Textstellen macht es leicht, das Detail zu übersehen, aber, auf diese Weise nebeneinandergestellt, wird klar: Iwein hätte noch einen Schlag mehr überstanden, wenn man den Worten der Beiden Glauben schenkt – das unscheinbare, aber entscheidende eine Prozent. Die Protagonisten mögen also variieren, doch wer auch immer gerade der Protagonist ist, er ist immer noch ein Quäntchen besser selbst als Gawein, die »Messlatte« aller Rittertugend.

117 Lanzelet, V. 2582-2584.

118 Parzival, V. 688, 11-13.

119 Iwein, V. 7406-7408.

120 Iwein, V. 7446-7448.

5.2.2 Die Symbiose von Held und Ausrüstung

Wie aber soll ein solcher Held noch besser werden? Und warum muss er das überhaupt? Wenn der Protagonist bereits von Anfang an als perfekt präsentiert wird, erzeugt jede weitere Verbesserung Dissonanz und lässt seine Idealität nachträglich defizitär erscheinen – schlimmer noch: Auch die aktuelle Idealität leidet, da sie ja jederzeit einer weiteren Optimierung zum Opfer fallen könnte. Gleichzeitig gibt es aber geradezu einen Zwang zur ständigen Verbesserung: Der Ruhmerwerb ist ein Hauptgrund für die Protagonisten der mittelhochdeutschen Literatur, um auf Aventiure auszuziehen – das Aufleveln ist eine zentrale Mechanik von Rollenspielen, die selbst dann noch zum Weiterspielen animieren kann, wenn andere Motivatoren versagen.

Hier ist etwas wirksam, wofür Lars Zumbansen den Begriff der »Steigerungslogik« des Soziologen Gerhard Schulze übernimmt,¹²¹ der damit das wirtschaftliche Phantasma von grenzenlosem Wachstum – auch auf Kosten der Umwelt – kritisiert. In Rollenspielen sieht Zumbansen dieses Phantasma geradezu in Reinform verwirklicht, was mit dem umstrittenen Narrativ vom Computerspiel als Medium der Postmoderne korrespondiert,¹²² denn – so Schulze – die Steigerungslogik sei zwar kein exklusives Phänomen der (Post-)Moderne, hier jedoch ins Extrem getrieben.¹²³ Der Begriff kann also auch für die höfische Literatur des Mittelalters produktiv gemacht werden – zumindest für Teilbereiche wie die Akkumulation von *êre* in einer adeligen Kriegergesellschaft.

Steigerungslogisches Handeln neigt zur Verselbstständigung und kann daher eine – manchmal zerstörerische – Eigendynamik entwickeln¹²⁴, die an den Selbstzweck des Agonalen erinnert. Sie zeigt sich ebenso im quest-fernen »Grinden« von Erfahrungspunkten wie im unüberlegten Angriff mittelalterlicher Protagonisten auf jeden unbekannten Ritter. Kondensiert sieht Zumbansen dieses Denkschema im Avatar, den er als die »Inkorporation des Steigerungsspiels«¹²⁵ bezeichnet, denn Charakterentwicklung meint im Computerrollenspiel in der Regel keine Entwicklung von narrativer Qualität, sondern die »steigerungslogische Optimierung des Charakters«¹²⁶ durch die Erhöhung numerischer Werte (z.B. den Stärke-Wert). Ähnlich wenig psychische Entwicklung gesteht Sandra Linden Wigalois in einem

121 Insbesondere Gerhard Schulze: *Die Beste aller Welten. Wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert?*, München: Hanser. 2003 und Gerhard Schulze: »Das Drama der Freiheit«, in: Ulrike Ackermann (Hg.), *Welche Freiheit. Plädoyers für eine offene Gesellschaft*, Berlin: Matthes & Seitz. 2007, S. 62-106.

122 Siehe Kapitel 2.3.2.

123 G. Schulze. 2003, S. 83.

124 L. Zumbansen. 2008, S. 29.

125 L. Zumbansen. 2008, S. 134.

126 L. Zumbansen. 2008, S. 137.

Aufsatz zu den »magisch-religiösen Hilfsgütern im WIGALOIS« zu, kommt dabei aber zu einem verblüffenden Ergebnis:

»Im Roman wird keine Änderung der inneren Einstellung gezeigt, sondern Wigalois entwickelt sich vielmehr, indem er Dinge akkumuliert. [...] Nicht eine innere Entwicklung des Protagonisten wird erzählt, sondern Wigalois kann durch die Akkumulation von Besitz seinen persönlichen Handlungsrahmen modifizieren und erweitern.«¹²⁷

Ähnlich wie beim Avatar findet also eine steigerungslogische »Charakterentwicklung« statt, die von Linden als Alternative zur Darstellung einer inneren Entwicklung gerahmt wird, und diese ist von der Akkumulation von Gegenständen getrieben. Es gibt also offenbar eine Alternative zu Aufleveln und Ehrerwerb, die diese zwar nicht ersetzen, aber ergänzen können. Gegenstände – im Computerspiel »Items« – bieten eine »Darstellungsmöglichkeit für die Vervollkommenung eines Helden, der eigentlich von Anfang an als ideal ausgewiesen ist«¹²⁸, denn nicht der Held selbst erscheint auf diese Weise als verbesserungsbedürftig, sondern nur seine Ausrüstung. Items lösen also ein darstellerisches Problem, erzeugen in Folge dessen aber ein neues, weil ihr Einsatz »impliziert [...], dass er [der Held] die Aventure aus eigener Kraft und ohne Hilfsmittel nicht geschafft hätte«¹²⁹.

Dieses Folgeproblem wird in den seltensten Fällen behoben – stattdessen wird es verschleiert, indem Gegenstände und Held eine Symbiose eingehen. Wigalois »integriert die magischen Dinge einfach in seinen Besitz und folgt dabei einer Strategie der Akkumulation«¹³⁰. Darüber gerät über weite Strecken des Textes völlig in Vergessenheit, dass er diese Dinge bei sich hat – was vor allem bei Dingen wie dem unbesiegbaren machenden Gürtel Jorams durchaus eine gewisse Brisanz in Bezug auf Wigalois' Ehre besitzt.¹³¹

»Im Sammeln und Akkumulieren von Hilfsgütern bekommt der Dinge-Diskurs im WIGALOIS fast schon kapitalistische Züge, denn die Requisiten werden als eine Art Kapital zur Figur und ihren Fähigkeiten hinzu addiert [...]«¹³²

127 Sandra Linden: »Ein Ritter mit Gepäck. Zu den magisch-religiösen Hilfsgütern im Wigalois«, in: Anna Mühlherr/Heike Sahm/Monika Schausten et al. (Hg.), *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne*, Berlin, New York: de Gruyter. 2016, S. 208-231, hier S. 224.

128 S. Linden. 2016, S. 224.

129 S. Linden. 2016, S. 209.

130 S. Linden. 2016, S. 217.

131 S. Linden. 2016, S. 221.

132 S. Linden. 2016, S. 224.

Dass Linden dies »fast schon kapitalistisch«¹³³ erscheint, ist kein Zufall, denn hier ist jene Steigerungslogik am Werk, die Schulze der (Post-)Moderne zuschreibt und, wie Zumbansen richtig bemerkt hat, aus eben diesem Grund auch ein basaler Mechanismus von Rollenspielen ist.

Erweitert der Avatar das Handlungsspektrum des Spielers (in den virtuellen Raum hinein), so erweitern Items das Handlungsspektrum des Avatars (und damit in zweiter Linie wiederum des Spielers). Gegenstände werden akkumuliert und die besten von ihnen verwendet. Gesteigert wird dabei insbesondere die Kampfkraft. Von daher geht es vor allem um Waffen, doch auch Schilde, Rüstungen und spielspezifische Wunderdinge verschiedenster Art kommen vor. »Außergewöhnliche Requisiten können [...] exorbitante Körperlichkeit ersetzen oder ergänzen [...]«¹³⁴ Daher besteht eine weitere Möglichkeit für den Helden, stärker zu werden, darin, sich besondere Gegenstände anzueignen. Hat der Avatar eine Waffe, Rüstung oder ähnliches angelegt, geht der Gegenstand zumindest zeitweilig in der Figur auf; ihre Fähigkeiten werden ununterscheidbar.¹³⁵ Solange das Item, welches dem Avatar den Effekt verleiht, nicht abgelegt wird, besteht in der Spielpraxis kein beobachtbarer Unterschied – brisant wird es erst, wenn die Items abgelegt werden (müssen) wie im Falle der bereits erwähnten Degradierung des Protagonisten Altaïr in *ASSASSINS CREED*^{136, 137}.

Analog dazu beschreibt Linden, wie Wigalois sich Dinge aneignet, indem er sie in seiner Tasche verstaut und sie dadurch zugleich vor den Blicken verbirgt.¹³⁸ Die Dinge werden unsichtbar insofern, als sie von der Textoberfläche verschwinden und nicht mehr die Rede von ihnen ist.

»Das Sammeln als Form der Subordination, bei der die Dinge in einem sehr elementaren Sinn dem Subjekt angeeignet und zu den Eigenschaften der Person hinzuzaddiert werden, wird im WIGALOIS als narratives Verfahren der Figurencharakteristik produktiv gemacht.«¹³⁹

Zwar kann dieses »Sammeln von Dingen als zentralen Darstellungsmodus in der Figurencharakteristik«¹⁴⁰ nicht als repräsentativ für den gesamten Artusroman gel-

133 S. Linden. 2016, S. 224.

134 E. Lienert. 2018, S. 49.

135 Teilweise kann sogar der gleiche Effekt (z.B. eine Erhöhung des Stärke-Wertes) wahlweise dauerhaft durch das Aufleveln des Charakters oder temporär durch Anlegen einer Rüstung o.ä. erzielt werden.

136 Ubisoft Montreal. 2007.

137 Siehe Kapitel 5.1.1.

138 S. Linden. 2016, S. 221, 226.

139 S. Linden. 2016, S. 228.

140 S. Linden. 2016, S. 228.

ten, sondern ist hauptsächlich ein Spezifikum des WIGALOIS,¹⁴¹ wo es allerdings Teil der vormodernen Erzählungen ist – so zum Beispiel auch im DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL des Strickers – sind die Parallelen zum Computerspiel frappierend.

Anhand des WIGALOIS' wurde festgestellt, dass magische oder wundersame Gegenstände vor allem in solchen Epen vorkommen, in denen auch die Gegner ins Übermenschliche gesteigert sind.¹⁴² Gegen einen vielleicht nicht unbedingt höfischen, aber zumindest menschlichen Gegner übernatürliche Objekte in Anschlag zu bringen, wäre der Ehre eines höfischen Helden nicht zuträglich, da das Agonale Chancengleichheit fordert. Wenn sich aber der Gegner bereits finsterer Zauberkraft und schrecklicher Monster bedient, so erscheint das Aufrüsten des Protagonisten mit Segensformeln und magischen Hilfsmitteln nur als die angemessene Reaktion darauf.

Dass Daniel eine solche übernatürliche Unterstützung nötig haben könnte, wird zum ersten Mal deutlich, als er einem feindseligen Riesen gegenübersteht, *dem nieman niht entæte / mit keinem gesmîde*¹⁴³, dessen Hornhaut also – ähnlich wie bei Siegfried im NIBELUNGENLIED – von keiner profanen Waffe durchdrungen werden kann. Daniel ist klar, dass er unter diesen Voraussetzungen unterliegen wird:

*wil in daz swert niht snîden,
sô muoz ich von im lîden
beidiu laster und den tût*¹⁴⁴

Doch seine Ehre lässt nicht zu, dem Riesen einfach aus dem Weg zu gehen:

*ich würde gerner gesehen
an dem schaden und in êren
ê ich hinnen welle kêren
sunder strît und âne schaden,
darzuo mit schanden dâ beladen.*¹⁴⁵

Gerade ist Daniel zu dem Schluss gekommen, dass der Heldentod im Kampf gegen den unbesiegbaren Riesen für ihn die einzig akzeptable Option ist¹⁴⁶, als eine verzweifelte Dame an ihn herantritt und ihn um Hilfe anfleht. Das bringt Daniel in

141 S. Linden. 2016, S. 228.

142 »Wenn die Herausforderungen zu übernatürlichen Aventiuren gesteigert werden, muss der ritterliche Held ebenfalls entsprechend aufrüsten, und so wird Wigalois mit auffällig vielen Hilfsmitteln für den Kampf gegen die dämonischen Gegner ausgestattet [...]« (S. Linden. 2016, S. 209).

143 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1054-1055.

144 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1069-1071.

145 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1092-1096.

146 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1075-1110.

einen Gewissenskonflikt, rettet ihm aber zugleich das Leben. Sowohl dem Kampf mit dem Riesen auszuweichen bringt Schande, so Daniels Überzeugung, als auch einer Dame in Nöten die Hilfe zu versagen.¹⁴⁷ Daher kommt Daniel zu dem logischen Schluss, dass er zuerst der Dame helfen muss, da hierbei zumindest die Möglichkeit besteht, dass er überlebt und danach immer noch den Heldentod gegen den Riesen sterben kann.

*sît ich mit dem risen strîten sol,
wirt mir dâ der lîp genomen,
sôn kunde ich ir niht ze trôste komen.*¹⁴⁸

Nachdem Daniel das erkannt hat, lässt er sich von der Dame ihre Situation schildern und es stellt sich heraus, dass der Zwerg, der die Dame bedrängt, ihn zu heiraten, ein Schwert besitzt, das praktisch alles durchschneidet (selbst durch zwölf Halsbergen)¹⁴⁹ und, wie die Dame explizit ausführt, daher auch bestens geeignet wäre, um den Riesen zu erschlagen, um genau zu sein: ihn wie ein Holzstück in zwei Teile zu hauen¹⁵⁰. Alles fügt sich ebenso bruchlos wie unwahrscheinlich ineinander. Schon das Auftauchen der Dame genau im richtigen, nämlich im letzten Moment ist ein Deus ex Machina erster Güte; dass der Zwerg, welcher ihr zu schaffen macht, aber auch noch genau die Waffe besitzt, die Daniel benötigt, um gegen den Riesen eine Chance zu haben, sprengt den Rahmen jeder Wahrscheinlichkeit, bewegt sich aber völlig im Rahmen dessen, was in Computerspielen als Normalität gilt. Das Schwert des Zwerges versetzt Daniel in die Lage, gegen den Riesen zu bestehen. Es macht ihn dem Riesen nicht überlegen, sondern hebt Daniel auf sein Niveau, sodass dann wiederum ein Agon, ein Wettstreit zu fairen Bedingungen, möglich ist.

Wie austauschbar die Verbesserung durch einen Zuwachs an Erfahrung und die Akkumulation von Items ist, lässt sich anhand einer Besonderheit von DARK SOULS zeigen. Den Spielen der DARK SOULS-Reihe fehlt nämlich eine vermeintlich selbstverständliche Differenzierung, und zwar jene zwischen Erfahrungspunkten und Geld. Beides erhält man in Rollenspielen gewöhnlich für die Erfüllung von Quests und oft auch schon für das Besiegen von Gegnern, doch man verwendet es unterschiedlich: Für Geld erwirbt oder verbessert man Items, für Erfahrungspunkte verbessert man den Avatar. Die Universalwährung von DARK SOULS sind Seelen. Mit ihnen kann der Avatar aufgelevelt werden, doch sie können auch bei Händler-NPCs gegen Items getauscht werden. Beides kann direkt oder indirekt die Kampfstärke erhöhen, daher wird hier ungewöhnlich deutlich, was sich in den vorherigen

147 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1144-1149.

148 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1156-1158.

149 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1286-1289.

150 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 1301-1309.

Kapiteln bereits abgezeichnet hat: dass nämlich das Wie der (Selbst-)Optimierung vor dem Dass zurückweicht. Ob nun durch Erfahrung oder Gegenstände – beides kommt dem Protagonisten zugute, denn jede Art der Verbesserung wird ihm zugerechnet und ein Teil von ihm. Ober- und Unterfläche werden ununterscheidbar bis zu dem Moment, wo der Protagonist sich entkleidet (z.B. Iweins Wahnsinn), beziehungsweise Ausrüstung abgelegt wird.

5.3 Rekapitulation

Es bleibt festzuhalten, dass Helden im handlungsbasierten Erzählen trotz ihrer meist von vornherein gesetzten Exorbitanz noch steigerungsfähig sind – oder vielmehr: gemacht werden. Da Exorbitanz Vergleichbarkeit – und damit auch Steigerbarkeit – eigentlich ausschließt, bedarf es verschiedener (narrativer) Strategien, um das Ideal der grenzenlosen Steigerung zu verwirklichen. Gewollt ist dies, weil die Steigerungslogik narrationsintern wie -extern als starker Motivator dient und damit die Erzählung und/oder das Spiel in Gang hält.

Dieses Modell neigt zur Produktion von Brüchen. Handeln die Protagonisten von höfischen Romanen strikt steigerungslogisch, geraten sie potenziell in Konflikt mit ethischen Idealen. Hilfeleistung gegenüber Schwächeren etwa wird dann auf ein Mittel oder gar einen Nebeneffekt des Ruhmerwerbs reduziert. Häufig bleibt dieses Motiv aber blind, da die Gründe, die einen Protagonist der höfischen Epik zum Handeln bewegen, meist im Dunkeln bleiben, und somit nur die moralisch einwandfreie Wirkung zum Tragen kommt. Am deutlichsten tritt das Problem daher im aus Ruhmbegier oder Furcht vor Ehrverlust initiierten Kampf gegen Verwandte und Freunde zutage, der hinterher zu Reue führt.

Ist die Steigerungslogik hingegen auf Rezipienten- beziehungsweise Spielerseite verortet, kann es leicht zu einem Konflikt zwischen der Narration, die den Protagonisten als strahlenden Helden zeichnet, und den steigerungslogisch auf Gewinnmaximierung ausgerichteten Spielerhandlungen kommen und dadurch ludonarrative Dissonanz entstehen. Am häufigsten äußert sich dies, wenn eigentlich als menschenfreundlich charakterisierte Protagonisten in den Gameplay-Passagen regelrecht zu Massenmördern werden, ohne dass dies in den narrativen Passagen dazwischen reflektiert werden würde. Andere Beispiele sind vom Spiel als moralisch gerahmte Entscheidungen, die vom Spieler dann aber aus strategischen Gründen getroffen werden, oder optionale Gegner, deren Tötung narrativ und moralisch nicht gerechtfertigt, aber unter dem Kriterium der Steigerungslogik zweckmäßig ist.

Beides verweist auf den Selbstzweck des Agonalen und damit auch auf den Spielcharakter, welcher mit der Steigerungslogik einhergeht. Steigerungspotenzial wird vor allem durch zwei Strategien freigesetzt. Zum einen werden Protagonisten