

4 Die Struktur des Handelns: Quest, Queste, Aventure

Einen strukturellen Rahmen für das Handeln von Protagonisten und Spielern bietet im Computerrollenspiel die Quest. Spielhandeln, das im Rahmen einer Quest stattfindet, ist in einen narrativen Sinnzusammenhang eingebunden; es ist Ludus und nicht Paidia und damit narrativ bedeutungsvoller als zufallsgenerierte Kämpfe am Straßenrand.

Nach Hans-Joachim Backes Strukturmodell des Computerspiels¹ sind Quests Mikrostrukturen, die in eine narrative Makrostruktur eingebunden sind – sie ähneln also sehr dem, was Harald Haferland als Module bezeichnet. Sie beziehen ihre Bestandteile aus der Substruktur², die alles umfasst, was in einem Computerspiel potenziell möglich ist, und in der das Prinzip Paidia herrscht.³ Die Mikroebene selbst ist dem Ludus zugeordnet, denn auch wenn Quests nicht nur ein ludisches, sondern auch ein narratives Strukturelement sind, formulieren sie Ziele und Siegebbedingungen. Diese bieten narrativ begründete Motivationen kurzer bis mittlerer Reichweite (»begrenzte Ereignisse«⁴) im Stil von »Hilf diesem NPC, damit er dir sagt, wo die Hauptquest weitergeht«. Der Fluchtpunkt der Narration ist auf der Makroebene zu suchen – eine das ganze Spiel überspannende Motivation wie etwa

1 H.-J. Backe. 2008, S. 353-375.

2 Es mag irritieren, dass es in diesem Modell neben Mikro- und Makroebene noch ein Drittes gibt, allerdings ist das primär ein Problem der Benennung. Möglicherweise wäre es geschickter gewesen, die Ebenen schlicht durchzunummerieren; jedoch hat Backes Ansatz gegenüber den Alternativen den entscheidenden Vorteil, dass er sowohl ludische als auch narrative Strukturen erfassen kann.

3 H.-J. Backe. 2008, S. 354.

4 H.-J. Backe. 2008, S. 354.

5 Das Schema ist sehr verbreitet. Ein konkretes Beispiel ist die Quest PRINZESSIN IN NOT, wo dem fraglichen NPC zuerst seine Ziege (die titelgebende »Prinzessin«) zurückgebracht werden muss, bevor er bereit ist zu helfen (CD Projekt RED. 2015. Prinzessin in Not).

›Rette die Welt‹⁶ (»unbegrenzte Ereignisse«⁷). Dass die Motivation auf der Makroebene eine narrative ist, ist ein Spezifikum von Rollen- oder allgemeiner: questbasierten Spielen. Im E-Sport-Bereich beispielsweise wird die gleiche Systemstelle von Turnierligen, also einem Spiel zweiter Ordnung, eingenommen.

Ich möchte im Folgenden die Computerspiel-Quest als Ausgangspunkt nutzen, um die Handlungen, welche die Protagonisten in Artusepen und Rollenspielen vollführen, besser in den Blick zu bekommen. Während im vorangegangenen Kapitel die Blickrichtung von der Epik auf das Spiel ging, wird in diesem Abschnitt umgekehrt vorgegangen, weil Handeln im Computerspiel hoch formalisiert und daher der Schritt zu einer wissenschaftlichen Systematisierung hin nur klein ist. Die Formalisierung entsteht dadurch, dass die Handlungsoptionen von Spieler und Avatar spielmechanisch klar begrenzt sind, während die Handlungen von Protagonisten⁸ abgesehen von intradiegetischen Limitationen wie Weltregeln und gesellschaftlichen Konventionen, die es beide auch im Computerspiel gibt, potenziell unendlich sind.

Hierfür nutze ich einen Paratext des Computerrollenspiels: das sogenannte ›Questlog‹, das im Spiel als eine Art Log- oder Tagebuch fungiert, wobei es automatisch aktualisiert wird und nicht von Hand geführt werden muss. Das Questlog dient nicht nur als Erinnerungsstütze für den Spieler, sondern stellt eine nicht zu unterschätzende Ordnungsinstant dar. Es teilt Quests unterschiedlichen Kategorien zu; es bewertet und stellt Bezüge her. Die Unterteilung in Haupt- und Nebenquests durch das Questlog macht unmissverständlich klar, was Priorität hat, und die Einordnung von Ereignissen zu bestimmten Quests oder Questlines lässt keinen Zweifel daran, was womit in Zusammenhang steht. Letztlich wird im Rollenspiel die Struktur der Narration offengelegt, indem die Quest paratextuell in einem Questlog dokumentiert wird.

4.1 Zur Semantik von Quest und Aventure

4.1.1 Zwischen ›Geschehen‹ und ›Wiedergabe eines Geschehens‹

Zunächst gilt es, einige Begrifflichkeiten zu klären und das Verhältnis von Quest und Aventure (auch medial) zu bestimmen.

6 Auch diese Motivation findet sich in THE WITCHER 3 kaum variiert in Form der Rettung der Welt vor der sogenannten »Weißten Kälte« durch Geralts Ziehtochter Ciri, welche erst einmal durch den Hexer gefunden werden muss.

7 H.-J. Backe. 2008, S. 354.

8 Dies gilt ausdrücklich auch für die Protagonisten von Rollenspielen, wie sie in Cutscenes inszeniert werden. Diese Form von Protagonistenhandeln wird jedoch nicht in Form von Quests erfasst und kann deswegen zunächst außen vor bleiben.