

Sujethaftigkeit erst durch die Überschreitung einer Grenze zustande kommt, die einen Raum »in zwei disjunkte Teilräume«¹⁴² aufteilt, welche gemeinsam ein »semantisches Feld«¹⁴³ bilden.

Die Bewegung im Raum bildet demnach die Voraussetzung sowohl für Spiel als auch für Erzählung – vorausgesetzt, man benutzt den Begriff des semantischen Raumes nicht losgelöst von räumlicher Repräsentation als bloße Metapher. Ein solcher Gebrauch kann zwar durchaus fruchtbar sein, wie beispielsweise die Arbeiten Martin Hennigs zeigen, der am Beispiel von *GAME OF THRONES – A TELLTALE GAME SERIES*¹⁴⁴ semantische Räume der Autonomie bzw. Heteronomie beschreibt.¹⁴⁵ Doch gerade in den hier untersuchten Gegenständen ist Lotmans »semantisches Feld, das in zwei sich ergänzende Teilmengen gegliedert ist«¹⁴⁶, häufig sowohl ein semantischer als auch ein konkreter (virtueller) Raum – und dieser Raum ist aufs Engste mit dem Agon verquickt.

4.3 Der Agon als Taktgeber handlungsbasierter Narration

4.3.1 Expansion und Kontraktion des Möglichkeitsraumes

Jene Kämpfe, die auch Teil des Paratextes sind, nehmen in der Regel Schlüsselstellen in der Narration ein und gehen mit einer Kontraktion des Möglichkeitsraumes¹⁴⁷ einher. Julian Kücklich beschreibt die Narration von Computerspielen am Beispiel des Grafik-Adventures als ein Wechselspiel von Expansion und Kontraktion des Möglichkeitsraumes. Dieser Möglichkeitsraum ist sowohl ein metaphorischer als auch ein konkreter Raum. In der Expansionsphase öffnet sich die Spielwelt für den Spieler. Es gibt zahllose Möglichkeiten – viele Richtungen, in die er sich wenden kann, verschiedene Nebenquests, aus denen eine Auswahl getroffen werden kann und die in beliebiger Reihenfolge abgearbeitet werden können. Als

Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018) gesehen worden.

142 J. Lotman. 1993, S. 327.

143 J. Lotman. 1993, S. 341.

144 Telltale Games: *GAME OF THRONES. A Telltale Game Series*. Telltale Games. 2014.

145 Martin Hennig: »This game series adapts to the choices you make.«. Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 145-165, hier S. 148-150; Telltale Games. 2014.

146 J. Lotman. 1993, S. 341.

147 J. Kücklich. 2009, S. 33.

Beispiel mag das Spielareal »Farron Keep« aus DARK SOULS 3¹⁴⁸ dienen: Der Avatar betritt das Areal durch eine Engstelle/Tür. Daraufhin steht ihm das gesamte Areal offen, in dem Items zu finden und Gegner zu besiegen sind. Die Reihenfolge ist dabei beliebig; Vollständigkeit keine Bedingung.

Doch auf jede Expansion des Möglichkeitsraumes folgt zwangsläufig eine erneute Kontraktion, da die Freiheit, die zwischen den Kontraktionen herrscht, wieder auf eine überschaubare Anzahl an Optionen reduziert werden muss, um eine kohärente Narration gewährleisten zu können.¹⁴⁹ Im Extremfall zieht sich der Möglichkeitsraum bis auf einen einzigen Punkt zusammen – die Schlüsselstelle, welche von einer Herausforderung besetzt wird, die gemeistert werden muss, damit das Spiel und seine Narration weitergehen. Im Beispiel Farron Keep sind es die Feuerschalen, die entzündet werden müssen, damit sich die nächste Tür öffnet und den Weg zum zweiten Teil des Areals freigibt. Die Herausforderung besteht in diesem Fall also aus einer Art minimalistischem Rätsel, wobei nicht übersehen werden sollte, dass die Interaktion mit den drei Feuerschalen mehr oder weniger voraussetzt, zuvor die Gegner auf der jeweiligen Sumpfinsel getötet zu haben.

Die agonale Herausforderung bei erweitertem Möglichkeitsraum ist eher von Quantität geprägt: Hier treten jene Gegner, die im Questlog keine Erwähnung finden, in Gruppen auf, um der überlegenen Kampfkraft des Avatars durch Überzahl etwas entgegen zu setzen. Um solche handelt es sich beispielsweise bei den Gegnern auf der Sumpfinsel. In der Kontraktion des Möglichkeitsraumes hingegen herrscht Qualität: Unikale Bossgegner mit einem breiten Repertoire an mächtigen Fähigkeiten versperren dem Avatar, der im Vergleich zu ihnen oft winzig erscheint, den Weg.

Nach der Kontraktion expandiert der (Möglichkeits-)Raum im Beispiel wieder leicht, jedoch nicht mehr so stark wie im ersten Teil des Gebietes. Es gibt erneut mehrere Wege, die der Spieler einschlagen kann, aber trotzdem kontrahiert sich der Möglichkeitsraum schnell erneut. Die Hauptquest verlangt, dass die unwilligen »Lords of Cinder« – wenn nicht aus freiem Willen, dann wenigstens postmortal – auf ihre Throne im »Firelink Shrine« zurückkehren, daher führt an ihnen »kein Weg vorbei«. Im Fall des ersten Lords of Cinder, des Bosskollektivs der »Abyss Watchers« gilt dies buchstäblich, denn nur dann, wenn die Abyss Watchers besiegt werden, kann der Avatar seine Reise durch die Spielwelt fortsetzen und die Hauptquest voranschreiten. Anderenfalls bleiben die dahinterliegenden Spielareale unzugänglich.

Sowohl im Fall der ersten als auch in jenem der zweiten Engstelle ist die Herausforderung (mal schwächer, mal stärker) agonal kodiert. Erstere zeigt überdies, dass auch Rätsel diese Schlüsselstellen einnehmen können. Im Point&Click-Adventure dürfte dies sogar die Regel sein – im Rollenspiel jedoch sind Rätsel dem Bosskampf

148 From Software: DARK SOULS 3. From Software; Bandai Namco Entertainment. 2016.

149 J. Kücklich. 2009, S. 33.

typischerweise eher vorgeschaltet, als dass sie an seine Stelle treten. Im Bosskampf gegen die Abyss Watchers wird die Verquickung von Schlüsselstellen der Narration mit Schlüsselstellen des Gameplays deutlich, denn ohne den Sieg über sie kann weder auf der Story- noch auf der Gameplay-Ebene weiterer Fortschritt erzielt werden.

Es ist charakteristisch für Rollenspiel-Quests, dass in ihrem Zentrum ein ungelöstes Problem, ein Hindernis – abstrakt: eine Herausforderung steht, die unterschiedlicher Natur sein kann, jedoch meist eine agonale ist.

»[I]m Moment der Herausforderung laufen Spiel- und Narrationslogik zusammen. Was aus Perspektive der Game Studies als Spiellogik erscheint – die Überwindung der Herausforderung als Symptom der Interaktivität des Mediums –, gilt der kulturwissenschaftlichen Spieltheorie als etwas, das gerade auch von literarischen Texten geprägt wurde [...]«. ¹⁵⁰

Herausforderungen besetzen Schlüsselstellen von Narration und Gameplay. ¹⁵¹ Engpässe werden von Torhütern bewacht, die überwunden werden müssen. Sowohl die Engpässe als auch die Torhüter können konkret oder abstrakt sein, da Rollenspiele und Artusepen jedoch dominant räumlich organisiert sind – ein neuer Gegner verlangt nach einem neuen Schauplatz – fallen Raum und Möglichkeitsraum häufig zusammen. ¹⁵² Eine Herausforderung ist vor allem eins: eine Aufforderung zum Handeln. Daher habe ich die spezifische Erzählweise meiner Gegenstände sowohl als ›handlungsbasiertes Erzählen‹ als auch ›Erzählen im Imperativ‹ charakterisiert. Es ist hierbei bezeichnend, dass Quests in Computerspielen nicht selten durch Ausrufezeichen auf der Landkarte markiert werden, denn eine Quest kann grundsätzlich als Imperativ formuliert werden.

Dass Herausforderungen im handlungsbasierten Erzählen so gut wie immer bestanden werden, hängt mit der Beschaffenheit seines Möglichkeitsraums zusammen. Wenn sich der Möglichkeitsraum auf einen Punkt zusammenzieht – auf die *eine* Herausforderung, die bestanden werden muss, weil Spiel und/oder Erzählung sonst enden –, greift der »Selbsterhaltungstrieb der Erzählung, die von zwei möglichen Ausgängen einer Handlung stets denjenigen wählt, der die Geschichte vorantreibt« ¹⁵³. In Bezug auf Pen&Paper-Rollenspiel gibt Andreas Mehlhorn zwei Ratschläge, die in diesem Kontext aufschlussreich sind:

150 F. Ascher/T. Müller. 2018.

151 Ein markantes Beispiel hierfür ist der höfische Zweikampf: »Im Handlungsverlauf der Epen nimmt der Zweikampf breiten Raum ein und markiert fast immer Schlüsselstellen wie die Bewältigung von Kontingenz, die Aufrechterhaltung der Ordnung, die Hierarchisierung sozialer Geltung oder die Verteilung von Frauen [...]« (U. Friedrich. 2005, S. 127).

152 Siehe Kapitel 4.3.1.

153 Roland Barthes: Das semiologische Abenteuer (= Edition Suhrkamp, Band 1441), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1988, S. 147.

»Es wird nur dann gewürfelt, wenn auch eine misslungene Probe das Spiel positiv beeinflusst.«¹⁵⁴

»Auch wenn ein Rätsel nicht gelöst wird, muss das Abenteuer weitergehen.«¹⁵⁵

Hierbei ist wichtig, sich zu vergegenwärtigen, dass die Würfel im Pen&Paper-Rollenspiel das Zufallselement sind, das die Möglichkeit des Scheiterns ins Spiel bringt. Wenn also Scheitern eine realistische Option ist, darf ein Scheitern der Protagonisten trotzdem nicht zum Scheitern der Erzählung führen. Das Computerspiel PYRE¹⁵⁶ befolgt diese Regeln auf mustergültige Weise, denn in PYRE kann ein Scheitern auf der Gameplay-Ebene reizvolle narrative Folgen haben, die teilweise sogar emotional befriedigend sein können.¹⁵⁷ Im obigen DARK SOULS 3-Beispiel hingegen wäre eine Niederlage gegen die Abyss Watchers handlungsbeendend – wäre sie nicht reversibel. Zwar geht das Spiel das Risiko ein, dass der Spieler nach der ersten (oder auch erst der fünfzigsten) Niederlage das Spiel frustriert abbricht. In der Regel aber wird er es so oft versuchen, bis er Erfolg hat und das vorherige Scheitern somit keinen handlungsbeendenden, sondern lediglich einen retardierenden Effekt hat.

Gattungskonventionen spielen eine große Rolle dafür, was dem Selbsterhaltungstrieb einer Erzählung zuwiderläuft und was nicht, denn es geht hierbei nicht darum, was möglich ist, sondern darum, was für möglich gehalten wird. In der Artusepik ist ein Scheitern des Protagonisten ein Ereignis, das eher selten ist – wenn es aber vorkommt, wirkt es in der Regel handlungsiniszierend. Man denke etwa an Erecs Demütigung zu Beginn des gleichnamigen Romans. Das Ereignis des Scheiterns trägt seine Korrekturbedürftigkeit als Handlungskeim bereits in sich. Die Schande ist ein temporärer Zustand, der überwunden wird. Ein Beispiel wäre etwa auch Parzivals Versagen auf der Gralsburg, das durch Parzivals Berufung zum Gralskönig ›aus der Welt geschafft‹ wird.

Der Tod von der Hand des Gegners hingegen ist als endgültiges Scheitern anzusehen, das nicht mehr korrigiert werden kann. Theoretisch ist hier die Übernahme durch einen neuen Protagonisten denkbar, wie es bei Otnit und Wolf Dietrich¹⁵⁸ der Fall ist. Dieser zweite Protagonist kann allerdings zwar die Aufgabe übernehmen, die Wiederherstellung der *êre* eines anderen ist jedoch zumindest problembehaftet. Daher ist der Tod des Protagonisten im Rahmen der Gattungskonventionen der Artusepik tendenziell als handlungsbeendend anzusehen, während zugleich

154 Andreas Mehlhorn: Abenteuer gestalten. Deine Ideen, Deine Abenteuer, Gelsenkirchen: System Matters. 2019, S. 20.

155 A. Mehlhorn. 2019, S. 21.

156 Supergiant Games. 2017.

157 Letzteres ist ›unverdient‹ und damit einer Logik des Agonalen diametral entgegengesetzt.

158 Stephan Fuchs-Jolie/Victor Millet/Dietmar Peschel: Otnit – Wolf Dietrich (= Reclams Universal-Bibliothek, Band 19139), Stuttgart. Reclam Verlag. 2013.

die Gegenwartsromanreihe *A SONG OF ICE AND FIRE*¹⁵⁹ gezielt das narrative Potenzial des Protagonisten- und Avatar-Todes exploriert. Sie orientiert sich dabei am klassischen Artusroman als Kontrastfolie, ist jedoch nicht handlungsbasiert, sondern subjektorientiert erzählt¹⁶⁰ und folgt daher anderen Gesetzmäßigkeiten, obwohl sie auch auf den Motivpool der Artusepik zugreift.

4.3.2 Die Quest-Struktur des ›Wigalois‹

4.3.2.1 Geweiteter Möglichkeitsraum: Bewährungsaventuren

Dem beschriebenen Schema einer Reihe von Bosskämpfen, die den Protagonisten durch verschiedene Gebiete führen und schließlich im Kampf mit einem Endboss gipfeln, dessen Tod im Regelfall das Happy End für die erzählte Welt garantiert, folgt *A SONG OF ICE AND FIRE* als subjektorientierte Erzählung nicht – wohl aber der *WIGALOIS* Wirnts von Grafenberg. Cum grano salis gilt für alle mir bekannten Artusromane, dass sich in ihrer narrativen Organisation Parallelen zu Rollenspielen finden lassen; im *WIGALOIS* indes sind diese Parallelen so evident, dass Jutta Eming und Ralf Schlechtweg-Jahn in ihrer Einleitung zu *AVENTURE UND ESKAPE* schreiben: »Wirnts von Grafenberg *WIGALOIS* in ein solches Computerspiel umzusetzen wäre tatsächlich sehr einfach.«¹⁶¹

Dieser Umstand hat Thomas Müller und mich 2018 dazu veranlasst, dem *WIGALOIS* einen prominenten Platz in Titel und Überblicksartikel unserer gemeinsamen Sonderausgabe¹⁶² einzuräumen; eine ausführliche strukturelle Analyse sind wir damals jedoch schuldig geblieben. Das möchte ich jetzt nachholen.

Der *WIGALOIS* beginnt mit einer Elternvorgeschichte, in der Wigalois' Vater Gawein der Protagonist ist. Dann wechselt der Held und die Erzählung folgt fortan Wigalois.¹⁶³ Wigalois' Kindheit und Jugend werden knapp abgehandelt, und so

159 George R.R. Martin: *A Song of Ice and Fire. A Game of Thrones* (= Band 1), New York: Bantam Books. 2019.

160 Welche Folgen dieser Umstand für eine Adaptation des Erzählkosmos' der *GAME OF THRONES*-Reihe für das Medium Computerspiel hat, ist nachzulesen in: Franziska Ascher: »Der Drache hat drei Köpfe. Das GOT-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel«, in: Markus May/Michael Baumann/Robert Baumgartner et al. (Hg.), *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«, Bielefeld: transcript. 2016, S. 339-353.

161 J. Eming/R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 20.

162 Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.): *Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹*. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. 2018.

163 Eine solche Übertragung des Protagonistenstatus' gibt es etwa auch in *RED DEAD REDEMPTION* (Rockstar San Diego: *RED DEAD REDEMPTION*. Rockstar Games. 2010), das Ralf Schlechtweg-Jahn unter anderem deswegen zum jiddischen *WIDUWILT* in Bezug setzt (Ralf Schlechtweg-Jahn: »Familien in Gefahr. Abenteuerkonzepte im Videospiel ›Red Dead Redemption‹ und im Artusroman ›Widuwilt‹«, in: Jutta Eming/Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.),

kommt Wigalois bald am Artushof an, wo er quasi ›nebenbei‹ die Prüfung des Tugendsteins besteht und daher vom Hof überaus freundlich aufgenommen wird. Die Tugendprobe mutet durchaus agonal an, denn man kann sich ein Ranking vorstellen hinsichtlich der Frage, welcher Ritter sich ihm wie weit nähern kann: Die relevante Vergleichskategorie wäre hierbei jedoch keine Fähigkeit, sondern allein seine Tugend, die mehr mit dem zu tun zu haben scheint, was man unterlassen, als mit dem, was man getan hat. Wigalois' Vater Gawein disqualifiziert die Tatsache, dass er eine Frau gegen ihren Willen berührt hat,¹⁶⁴ also etwas, das er *getan* hat. Wigalois' Tugend konstituiert sich im Gegensatz dazu darin, dass er eben *nichts getan* hat, was es schwierig macht, die Tugendprobe mit einer Kategorie des Spiels, also des Handelns zu erfassen.

Als eine Botin an den Hof kommt und im Namen ihrer Herrin Larie um Hilfe bittet, gelingt es Wigalois trotz vermeintlich geeigneterer Kandidaten wie Gawein, Artus die Erlaubnis abzuluchsen, sich des Problems von Larie anzunehmen, indem er an Artus' *milte* appelliert und ihn zu einem (halben) Blankoversprechen¹⁶⁵ verleitet. Dies stellt von Seiten Wigalois' durchaus eine (rhetorische) Leistung dar; da aber niemand sonst die Stimme erhebt, bleibt der angedeutete Rede-Agon an dieser Stelle ein blindes Motiv.

Man kann sagen, dass sich der Möglichkeitsraum nach Wigalois' Aufbruch vom Artushof für den Protagonisten weitet, denn Wigalois weiß zwar, dass er sich an die Botin Nereja halten muss, aber noch nicht, welchen Auftrag Nerejas Herrin eigentlich für ihn hat. Da Nereja darüber erbost ist, mit einem unerfahrenen Jüngling als Streiter vorlieb nehmen zu müssen, stehen die folgenden Kämpfe im Zeichen der Bewährung. Im Grunde haben sie nichts mit Wigalois' ›Hauptquest‹ zu tun – sie sind austauschbar und damit episodisch im Sinne Haferlands¹⁶⁶; ›Nebenquests‹ mit anderen Worten.

Nereja wirkt in diesem Abschnitt wie ein Katalysator. Sie bewirkt zunächst ungewollt, dass Wigalois vom Artushof aufbricht und dieser Aufbruch ist die Voraussetzung für die weiteren Aventiuren, die im gefährlichen Außerhalb jenseits der Sicherheit des Hofes angesiedelt sind. Wigalois wird also in Bewegung gesetzt und diese Bewegung durch den Raum ermöglicht Begegnungen, die sich schnell als

Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne, Göttingen: V&R unipress. 2017, S. 235-258).

164 Man darf wohl von einer Vergewaltigung ausgehen: *eine maget wol getân, / die greifer über ir willen an, / sô daz sie weinde unde schrê* (Wigalois, V. 1511-1513).

165 Artus verspricht Wigalois, ihm alles zu gewähren, was er wolle, solange es nicht seine Ehre beschädige (Wigalois, V. 1791-1794). Wigalois die Aufgabe zu übertragen, beschädigt die Ehre des Königs jedoch nicht, sodass er ihn schließlich ziehen lassen muss, obwohl er um den jungen Ritter besorgt ist (Wigalois, V. 1800-1804).

166 H. Haferland. 2018.

Herausforderungen entpuppen. Zu Beginn ist Nereja noch Auslöser – zum Katalysator wird sie, weil sie sich Wigalois als Questgeberin verweigert. Sie gibt Wigalois keine Anhaltspunkte, was er tun kann, um sie von seiner Qualifikation zu überzeugen, also ergreift Wigalois selbst aktiv Chancen, um sich vor Nereja zu beweisen – und eben daraus ergeben sich gewisse Handlungsspielräume. Nereja gibt keine ›richtige‹ Lösung vor, deswegen muss Wigalois nicht nur selbst die Initiative ergreifen, sondern auch abwägen, welchen Umgang mit der Situation Nereja am ehesten überzeugen könnte.

Ob Wigalois' Vorgehen tatsächlich so planvoll und intentional ist, bleibt aufgrund der fehlenden Innenperspektive offen, doch Wigalois ist sichtlich bemüht, Nerejas Gunst zu gewinnen: Er schenkt ihr erst das Hündchen und lässt ihr später den von Königin Elamie verschmähten Schönheitspreis zukommen. Man könnte das als Bestechung deuten, allerdings sind die Geschenke eben nicht nur das, sondern auch sichtbare Zeichen seiner agonalen Überlegenheit, die ihn tatsächlich für die späteren Erlösungs-Aventuren qualifiziert.

Die Kämpfe gegen Schaffilun und den Truchsess stehen bereits in Zusammenhang mit der ›Hauptquest‹, die Wigalois nach dem gewonnen Vorrechtskampf gegen seinen Mitbewerber Schaffilun von Nereja offenbart wird: Er soll das Königreich Korntin der jungen Königin Larie von dem Heiden Roaz zurückerobern, der ihren Vater ermordet und sie ins Exil getrieben hat, womit Roaz als »Endgegner«¹⁶⁷ ausgewiesen ist. Es folgt noch der Kampf gegen den Truchsess, der eher eine Formsache ist und nach einem Lanzengang friedlich beigelegt wird, ehe Nereja Wigalois ihrer Herrin Larie als geeigneten Kandidaten – für eine Ehe und die Rückeroberung ihres Landes – vorstellt.

Die größte ›spielerische‹ Freiheit, wenn man so will, äußert sich in diesem Abschnitt im episodischen Charakter der Aventuren. Die Bewährungsaventureuren haben überwiegend keinen direkten Bezug zu Erlösungsaventureuren und sind darum austauschbar. Außerdem scheinen hier eher alternative Vorgehensweisen denkbar oder angedacht als in den späteren Erlösungs-Aventuren, weil Nereja, obwohl sie als eine Art Questgeberin fungiert, keinen Lösungsweg vorschreibt. Nachdem Wigalois Larie begegnet ist und sich in ihren Dienst gestellt hat, ist es keine Frage mehr, ob er gegen Roaz und seine Schergen kämpft. Die Frage ist lediglich, ob er sie besiegen kann. Hier geht es also um Wigalois' *Leistung*. Etwas völlig anderes ist es, wenn in den Bewährungsaventureuren beispielsweise ein Ritter das Hündchen zurückfordert, das Wigalois gerade Nereja geschenkt hat. Hier ist es Wigalois' *Entscheidung*, ob er das Tier zurückgeben oder mit dem mutmaßlichen Besitzer darum kämpfen will. Denn wie sich der Protagonist hier verhalten soll, ist nicht durch sein Hauptziel determiniert und auch durch kontextuelles Normwissen nicht von vornherein festgelegt.

167 R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 253.

4.3.2.2 ›Railroading‹: Erlösungsaventuren und Ruel-Begegnung

Der erfolgreiche Kampf gegen den Drachen Pfetan bestätigt Wigalois offiziell als Heilsbringer¹⁶⁸ und zeigt, dass er Roaz wirklich besiegen kann, denn der habe sich laut Laries Vater nie an den Drachen herangewagt¹⁶⁹. Zwar ist der Drache kein Verbündeter von Roaz; trotzdem ist der Drachenkampf klar Teil der Hauptquest, denn Laries Vater spricht erst über Pfetan und fügt dann hinzu:

*dâ mit erwirbestu den solt
des du immer vrô maht sîn:
Lârien, die tochter mîn,
dar zuo ditz lant ze Korntîn.*¹⁷⁰

Auf den Kampf mit dem Drachen folgt die bizarre Begegnung mit dem Waldweib Ruel, die unter der Prämisse, dass man es beim WIGALOIS mit handlungsbasierendem Erzählen zu tun hat, schwer einzuordnen ist, weil Wigalois darin völlig passiv bleibt. Dieses Aufeinandertreffen kann nicht eindeutig als Kampf beschrieben werden; daher bezeichne ich es vorsichtig als ›Begegnung‹.¹⁷¹ Zwar handelt es sich um eine Bedrohungssituation, denn die starke Ruel, wie sie genannt wird, hat die Absicht, den Tod ihres Mannes durch einen anderen Ritter an Wigalois zu rächen.¹⁷² Doch es kommt nie zum Kampf. Wigalois versäumt es, rechtzeitig das Schwert zu ziehen, *wan si endûhte in des niht wert*¹⁷³: Er kann sich nicht vorstellen, dass von ihr tatsächlich eine Gefahr ausgeht. Außerdem verbietet es seine *grôziu tugent*¹⁷⁴, gegen eine unbewaffnete Frau mit Waffengewalt vorzugehen. Nachdem Ruel ihn erst einmal mit ihren Armen gepackt hat, ist es zu spät, um noch etwas zu tun. Wigalois ist bewegungsunfähig¹⁷⁵ und kann nur noch laut seine Ohnmacht beklagen, wird jedoch bald von Ruel zum Schweigen gebracht¹⁷⁶, was seinen Agency-Verlust komplettiert.

Man kann darin ein Scheitern sehen – eine Herausforderung, die eben nicht bestanden wurde. Doch ist fraglich, ob die Alternative, das Töten einer unbewaffneten Frau, als Bestehen der Herausforderung oder nicht vielmehr als moralisches Versagen zu werten wäre. Als lähmend erweist sich somit nicht nur der Klammergriff von Ruels Armen, sondern auch die gesellschaftlichen Konventionen, die es

168 *nu hât dich got her gesant / daz du uns erledigen solt* (Wigalois, V. 4701-4702).

169 Wigalois, V. 4730-4735.

170 Wigalois, V. 4703-4706.

171 Siehe Grafik in Kapitel 4.2.4.

172 Wigalois, V. 6353-6364.

173 Wigalois, V. 6373.

174 Wigalois, V. 6376.

175 *als er wære gebunden* (Wigalois, V. 6378).

176 Wigalois, V. 6394-6395.

Wigalois unmöglich machen, auf Ruel als ernstzunehmenden Gegner adäquat zu reagieren.

Gerettet wird Wigalois durch das Wiehern seines Pferdes, das Ruel fälschlicherweise dem bereits besieigten Drachen zuschreibt, weswegen sie die Flucht ergreift. Die textuelle Nähe zwischen dem Denken an Larie¹⁷⁷ und dem Wiehern des Pferdes¹⁷⁸ suggeriert einen Kausalzusammenhang, der parodistisch wirkt. Da sich jedoch weder Kausalzusammenhang noch Parodie verifizieren lassen, bleibt festzuhalten, dass es jedenfalls nicht Wigalois' eigene Leistung ist, welcher er sein Leben zu verdanken hat. Dieses Muster zieht sich durch den größten Teil des WIGALOIS, normalerweise aber durchmischen sich dort heroische Eigenleistung und göttliche Hilfe. Ohne göttliches Eingreifen kann Wigalois nicht gewinnen, aber er hat davor in der Regel bereits heldenhaft gekämpft und ›verdient‹ damit die göttliche Hilfestellung.

Die Hauptquest setzt sich im Kampf gegen den Zwerg Karrioz und der Überwindung des Nebelmoores und der Schwertradbücke fort, gefolgt von den Kämpfen gegen die Höllenkreatur Marrien sowie gegen die beiden greisen, aber kampfstarken Torwächter Garel von Mirmidon und Adan von Alarie und gipfelt schließlich im Kampf gegen Roaz selbst.

4.3.2.3 ›Wargaming‹: Der Epilog

Im letzten Teil ändert sich die Erzählweise des WIGALOIS: Während des Feldzugs gegen Namur steht nämlich nicht mehr der einzelne Protagonist im Fokus, sondern ein ganzes Personenkollektiv unter der Führung von Wigalois, deswegen kann dieser Abschnitt nicht mehr adäquat mit Rollenspielvokabular beschrieben werden. Derartige ist jedoch beispielsweise auch von dem Action-Rollenspiel FABLE 3¹⁷⁹ bekannt, das wie der WIGALOIS mit der Thronbesteigung des Protagonisten gewissermaßen das Genre wechselt, um seiner neuen Macht und Verantwortung Rechnung zu tragen. In der Namur-Episode tötet Wigalois den Antagonisten nicht mehr selbst, denn als König ist es lediglich seine Pflicht, zu den Waffen zu rufen und den Feldzug anzuführen. Somit kann der gesamte WIGALOIS als computerspielartig bezeichnet werden, doch nur der Hauptteil als rollenspielartig. Der letzte Teil erinnert eher an ein Strategiespiel, bei dem nicht mehr der einzelne Protagonist im Fokus steht, sondern Truppenbewegungen aus der Vogelperspektive gezeigt werden und nur punktuell auf einzelne Akteure hingezoomt wird¹⁸⁰.

In den modular eingebundenen Kämpfen gegen bedeutende Gegner werden die Parallelen zum Rollenspiel sehr deutlich, es fällt jedoch auf, dass die narrativ unin-

177 Wigalois, V. 6423-6424.

178 Wigalois, V. 6425-6426.

179 Lionhead Studios: FABLE 3. Microsoft Game Studios. 2011.

180 Wie beispielsweise in Creative Assembly: MEDIEVAL 2. Total War. Sega. 2006.

interessanten Kämpfe, die für den expandierten Möglichkeitsraum typisch sind, in den höfischen Epen kaum eine Rolle spielen. Im Computerspiel wird hier Qualität mit Quantität aufgewogen: Statt des einzelnen, nahezu übermächtig erscheinenden Bossgegners kommen bei geweitetem Möglichkeitsraum eher Gegnergruppen zum Einsatz, die erst durch ihre Anzahl gefährlich werden. Im Ansatz könnte man ein solches Muster in den Räuber-Episoden des EREC sehen, da die Räuber keine Eigennamen tragen und als Kollektiv auftreten. Sie sind dem Ritter Erec eindeutig unterlegen, versuchen dies aber durch Quantität und Hinterlist auszugleichen und scheitern damit. Insgesamt sind solche Beispiele jedoch dünn gesät.

Ich würde die Weite oder Enge des Möglichkeitsraumes in der Epik daher vor allem daran festmachen, ob der Protagonist bereits ein konkretes Ziel vor Augen hat. Maximal geweitet wäre der Möglichkeitsraum demnach bei der ergebnisoffenen Suche nach Aventure, die im WIGALOIS in dieser Reinform nicht vorkommt, während man in den Vorkämpfen in Roaz' Reich ein trichterförmiges Zulaufen auf den Roaz-Kampf sehen kann, bei dem es ab einem gewissen Punkt auch kein Zurück mehr gibt, wenn der tödliche Nebel hinter Wigalois den Dammweg flutet. Im Roaz-Kampf selbst schließlich kontrahiert sich der Möglichkeitsraum in einem Punkt.

Rollenspieltypische Bosskämpfe sind letztlich an ihrer spezifischen Inszenierung erkennbar. Ob ein Gegner als Boss oder nur als Zwischenboss wahrgenommen wird, entscheidet nicht allein seine Gefährlichkeit oder Einzigartigkeit, sondern vor allem seine Inszenierung: Seine Positionierung, seine narrative Vorbereitung, paratextuelle Elemente wie die Einblendung eines Eigennamens etc. In der DARK SOULS-Reihe beispielsweise zeichnen sich Bossgegner durch eine einleitende Cutscene, ein individuelles Musikthema und eine von Nebel verschlossene Bossarena aus, die (technisch betrachtet) eine stabile Framerate während des Kampfes gewährleisten soll. Zwischenbossen, wie beispielsweise dem gepanzerten Eber im Gebiet »Undead Parish«¹⁸¹ fehlt diese Markierung.

Gegner wie Askalon, Mabonagrín oder Roaz tauchen nicht einfach aus dem Nichts auf, sondern die Kämpfe gegen sie sind von langer Hand vorbereitet. Vorbereitung hat dabei zwei Aspekte: Einerseits bereiten sich die Protagonisten auf den Kampf vor, andererseits wird der Kampf durch den Erzähler vorbereitet. Die Protagonisten lauschen dabei häufig passiv den Ausführungen anderer Figuren. Wenn sie sich zu Wort melden, dann meist, um ihrer Begierde auf den Kampf Ausdruck zu verleihen und Details nachzufragen. Der Erzähler liefert nötige Hintergrundinformationen oder macht Andeutungen über den Ausgang des Kampfes. Figuren sprechen über besondere Gegner, ehe sie selbst in Erscheinung treten, und um gegen sie zu kämpfen, muss ein spezieller Raum aufgesucht werden, der ihnen semantisch zugeordnet ist.

181 From Software. 2011.

Der Kampf gegen den Drachen Pftan beispielsweise ist selbst völlig unspektakulär – der Drache bemerkt nicht einmal, dass Wigalois gegen ihn anreitet, und Wigalois trifft sofort das Herz.¹⁸² Erst durch die Rahmung wird Pftan zu einem bedeutenden Gegner aufgebaut: Man spricht über ihn, lange bevor man seiner ansichtig wird, es muss eine besondere Waffe akquiriert werden, um ihn zu töten, es gibt eine ›Nebenquest‹¹⁸³, die den Drachenkampf noch zusätzlich motiviert, Spuren der Verwüstung weisen den Weg zu ihm und so weiter. Unmittelbar vor dem Kampf steht eine ausführliche Schilderung des Ungeheuers von großem Schauwert¹⁸⁴ analog zum sogenannten ›Boss-Intro‹ im Computerspiel, der Cutscene, die den Bossgegner vorstellt. Nachdem der tödliche Treffer bereits gesetzt worden ist, reißt der Drache Wigalois fast noch mit in den Tod und zeigt damit gewissermaßen noch ›postum‹ seine Gefährlichkeit. Doch auch diese Szene hat die Qualität einer Cutscene, denn Wigalois ist darin nur noch passiv Erleidender; seine Heldentat ist bereits getan.

Cutscenes nach einem Bosskampf sind ebenso typisch wie vor ihm. Sie setzen den Tod des Gegners spektakulär in Szene, aber, noch wichtiger: Sie treiben die Story voran. Es ist in der Forschung umstritten, wie dieser Entzug der Agency von Spielern aufgenommen wird – ob als Belohnung für die gemeisterte Herausforderung und wohlverdiente Verschnaufpause oder als Gängelung und Autonomieverlust¹⁸⁵ – daher ist davon auszugehen, dass beides valide Optionen sind und abhängig vom Spielertypus und der Qualität der Cutscenes vorkommt.

4.4 Rekapitulation

Vor diesem Hintergrund sind auch viele kampflose Passagen in Artusepen zu sehen: Als Nachtrag zum letzten (oft in Form einer Belohnung) beziehungsweise Vorbereitung auf den nächsten Kampf. Es mag einseitig erscheinen, eine Erzählung nur anhand ihrer Herausforderungen zu beschreiben, doch gerade darüber bekommt man die gefühlte Computerspielartigkeit des WIGALOIS, die selbst Nichtspielern auffällt, in den Blick. Computerspiele sind ohne Herausforderungen – gleich welcher Art – nicht denkbar, denn Interaktivität ohne Herausforderung ist Beliebigkeit. Den Protagonisten des Computerspiels (und mit ihm seinen Spieler) und den Helden in der Artusepik verbindet, dass sie beide Problemlöser sind. Sie

182 Wigalois, V. 5090-5099.

183 Wigalois, V. 4867-4987.

184 Wigalois, V. 5020-5076.

185 Siehe etwa Rune Klevjer: »In Defense of Cutscenes«, in: Frans Mäyrä (Hg.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press. 2002, S. 191-202.