

TINQM - There Is No Quest Model

Quest

Eine **Quest** ist eine herausfordernde, erfüllbare Spielaufgabe für eine*n oder mehrere Spieler*innen. Diese Aufgabe kann ganz oder teilweise in der Erfüllung von Unteraufgaben (**Subquests**) bestehen. Folgen **Subquests** logisch aufeinander, bilden sie einen so genannten **Trail**. Dieser kann sich je nach Aufbau und Komplexität der Spielaufgaben verzweigen und an anderer Stelle wieder zusammenführen. Es lassen sich prinzipiell alle denkbaren **Quest**-Strukturen als **Trail** darstellen.

Objective

Das **Objective** ist eine definierte Zielsetzung, bei deren Erreichen eine gestellte Spielaufgabe als erfüllt gilt. Das **Objective** sollte den Spieler*innen möglichst klar und unmissverständlich kommuniziert werden. Jede **Quest** muss über ein ersichtliches **Objective** verfügen, da dies eine notwendige Bedingung für deren Erfüllbarkeit ist. Ein **Objective** kann z. Bsp. auch darin bestehen, herauszufinden, was das Ziel ist.

Im Falle einer **Quest**, deren Zielsetzung einzig in der Erfüllung von **Subquests** besteht, ist eben dies das **Objective**: Erfülle alle Subquests. Oder, für die Spielenden ausformuliert, etwa: "Finde und löse alle Rätsel in diesem Raum."

Entry Point

Der **Entry Point** einer **Quest** ist der Punkt an welchem der/dem/den Spielenden die Spielaufgabe gestellt wird. Das Stellen der Spielaufgabe kann explizit, etwa durch konkrete Aufforderung bzw. Anleitung, oder implizit, etwa durch das Überreichen oder Auftauchen eines rätselhaften Gegenstands geschehen. Jede **Quest** muss mindestens einen **Entry Point** haben.

Der **Entry Point** muss für die in Frage kommenden Spieler*innen auffindbar und zugänglich sein. Im **Trail** führt etwa eine erfüllte **Subquest** zum **Entry Point** der nächsten. Ein "Quereinstieg" kann hierbei theoretisch möglich sein, sollte aber strukturell verhindert werden, falls er die/den Spieler*in aufgrund fehlender Gegenstände oder Vorwissens in eine Sackgasse führen würde.

Reward

Der **Reward** ist der gegenständliche oder informationelle "Lohn" für eine erfüllte Quest. Innerhalb des **Trails** handelt es sich meist um einen Hinweis oder Gegenstand, welcher zur nächsten **Subquest** führt bzw. den Zutritt hierzu ermöglicht. Es sind aber auch kleine "Gimmicks" oder auch vollkommen nutzlose Gegenstände (Red Herring) möglich. Wichtig ist lediglich, dass nicht sämtliche Verästelungen des **Trails** in eine Sackgasse führen dürfen.

Owner

Die/der **Owner** einer **Quest** ist die Person oder Gruppe, welche die **Quest** bereit stellt, logistisch umsetzt, beaufsichtigt und deren Erfüllbarkeit gewährleistet. Die/der **Owner** muss für die REISELEITUNG ansprechbar sein. Insbesondere **Entry Point** und **Reward** der bereit gestellten **Quest** müssen zwischen **Owner** und REISELEITUNG koordiniert werden, um die **Quest** sinnvoll in das Spiel einzugliedern.

Story

Stories sind die Hauptspielstränge, welche unmittelbar von der REISELEITUNG organisiert werden. Es ist Aufgabe der REISELEITUNG sowie der **Owner**, bereitgestellte **Quests** sinnvoll mit den **Stories** zu verbinden bzw. darin einzugliedern.

Availability

Grundsätzlich sollte jede **Quest**, allen Spieler*innen offen stehen. Es kann jedoch technische oder logistische Gründe geben, welche die tatsächliche Verfügbarkeit beschränken.

- **Quests** in einem **Trail** lassen sich in der Regel nicht einfach überspringen. Ein Quereinstieg ist oft nicht sinnvoll möglich, weil dann Vorwissen oder Gegenstände fehlen würden. In diesem Fall kann es sinnvoll sein, den Quereinstieg durch strukturelle Maßnahmen zu verhindern.
- Die Verfügbarkeit von **Quests** kann zeitlich begrenzt sein, etwa wenn sie persönlich betreut werden müssen. In solchen Fällen sind die Zeitfenster unbedingt zwischen **Owner** und REISELEITUNG zu klären, damit im **Trail** keine Sackgassen entstehen.
- Die Anzahl der gleichzeitigen oder gesamten "Spieler*innenplätze" in einer **Quest** kann aufgrund begrenzter Ressourcen/Spielmaterialien beschränkt sein. Auch solche Beschränkungen müssen unbedingt vorab

zwischen **Owner** und REISELEITUNG geklärt werden, außerdem ist hier eine laufende Kommunikation über die tatsächliche Auslastung sinnvoll.

- Weitere Beschränkungen können absichtlich Teil der Spielmechanik einer bestimmten **Quest** sein, etwa wenn diese bspw. nur Gruppen von mindestens drei Personen zugänglich sein sollen.

Beispiele für Quest-Einreichungen

Quest: Draw a Horse

Owner: Der Pferdeflüsterer

Objective: Zeichne ein Pferd, welches die Bilderkennungsmaschine als solches erkennt

Reward: Die Bilderkennungsmaschine gibt bei positiver Identifikation der Zeichnung einen Grundriss mit rotem X aus. Dort befindet sich der Entry Point zur nächsten Quest.

Availability: Es passen max. 5 Personen in den Raum mit der Bilderkennungsmaschine. Quest muss im Trail auf "finde Papier und Stift" folgen. Wir können sie an zwei Tagen zwischen 12:00 und 22:00 Uhr betreuen.

oder auch:

Quest: Kreuzworträtselspaß

Owner: Meine Oma

Objective: Löse das Kreuzworträtsel in der aktuellen Fernsehzeitschrift.

Reward: Das Lösungswort ist das Kennwort zum WLAN "Kreuzworträtsel". Dies ist der Entry Point zur nächsten Quest.

Availability: Es gibt nur 20 Ausgaben der Fernsehzeitschrift, dann muss das Quest geschlossen werden. Außerdem geht meine Oma früh ins Bett, so dass die Quest täglich nur bis 18:00 Uhr stattfinden kann.

quest@thereisnogame.de

