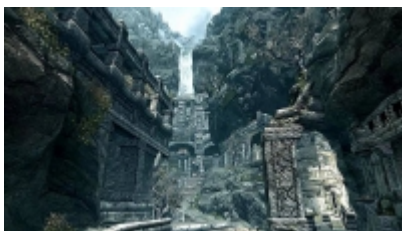


Digitales | Games: Die ›Skyrim‹-Tagebücher: Teil 3

Überwältigt und überfordert von Möglichkeiten versucht sich **DENNIS KOGEL** gar nicht erst an einer Rezension, sondern erzählt viel lieber Geschichten aus ›Skyrim‹. Hier ist Teil 3 der Skyrim-Tagebücher. Zur Erinnerung: [Teil 1](#) und [Teil 2](#).

Schon letzte Woche ist mir klargeworden, dass *Skyrim* es meisterhaft versteht, Spielern verlockende Fallen zu stellen, um von selbst gesetzten Zielen abzulenken. Tatsächlich waren die Vampirhöhlen, Zaubererburgen und Mammutwilderer-Verstecke, die mir *Skyrim* bisher entgegenschmiss noch recht sanfte Methoden. Nach einer durchzechten Nacht mit einem Pilger im Dorf Ivarstead ist unsere Heldin Knives gestrandet in Markarth, einer auf Ruinen der untergegangenen Zwergenzivilisation gebauten Stadt, in der die »Forsworn«, eine Rebellengruppe, Mordanschläge auf die Mitglieder des mafiösen Silver-Blood-Clans verüben. Wie konnte ich auch anders als mich einzumischen?

Vergiss es, Knives, das ist Markarth



Knives taumelt aus dem im Suff verwüsteten Tempel auf Markarths Straßen. Ich bin mir inzwischen sehr gut über die Fallen *Skyrims* bewusst. Ich gehe nicht in die Taverne, ich blicke geradeaus und ignoriere merkwürdig gekleidete Reisende in den Straßen, ich frage nicht nach, was die Bewohner der Stadt plagt. Mein Ziel sind die Stadttore und einer der gemütlichen Händlerkarren, die mich zurück zu meinem Pferd bringen könnten.

Knives muss sich nur noch an den Gemüsehändlern am Marktplatz vorbeidrängeln als *Skyrim* die Trumpfkarte spielt: ein dynamisches Ereignis. Eine Frau wird von einem Minenarbeiter angegriffen. Ich bin zu langsam, um sie zu retten, aber schnell genug, um den Angreifer auszuschalten bevor er entkommen kann. Ein nervös aussehender Mann bemerkt den Einsatz und steckt mir einen Zettel zu. Ich soll ihn im Tempel des Talos treffen.

Über die nächsten Stunden entfaltet sich eine Verschwörung, um die vertriebenen und unterdrückten Ureinwohner Markarths, die angefangen haben, sich an den herrschenden Familien der Stadt durch Terroranschläge zu rächen. Es folgen Einbrüche in die Herrenhäuser der Mächtigen, Nachforschungen in der lokalen Taverne, Kämpfe gegen Schläger, denen die Fragen einer Fremden in der Stadt nicht passen. Als meine Detektivarbeit dem herrschenden Silver-Blood-Clan zu auffällig wird, lauert mir die Stadtwache auf. Ich könnte kämpfen und sterben oder mich ergeben und in das angeblich sicherste Gefängnis des Landes verbannt werden: Die Cidhna-Minen, in denen der Anführer der Terrorzelle die nächsten Schritte plant. Die Wahl ist klar: Ich ergebe mich sofort. In gewisser Weise hätte mir *Skyrim* nicht einmal die Stadtwache schicken müssen, ich hätte mich auch freiwillig in das Gefängnis einliefern lassen. Der Plot hatte mich schon längst gefangen.

Kurzgeschichtensammlung

In seiner Rezension für [Game Informer](#) nennt Andrew Reiner *Skyrim* eine »Sammlung an Kurzgeschichten« und ich muss zu meiner Überraschung zustimmen. Die Elder-Scrolls-Spiele waren für mich immer eher Geschichtenmaschinen, also Spiele, die es mir erlauben, für mich selbst aus unterschiedlich motivierten Handlungen, Geschichten zu konstruieren. Ich hätte eher erwartet, [Brad Gallaway](#) zuzustimmen, der in *Skyrim* ein Spiel sieht, das uns von einer Höhle in die nächste schickt, um Banditen und Monster zu bekämpfen.

Tatsächlich ist *Skyrim* aber voll von erzählenswerten Geschichten. Und zumindest der um die »Forsworn« in Markarth kann ich meine persönliche Note aufdrücken. Knives schließt sich scheinbar der Terrorzelle an und beteiligt sich am Gefängnisausbruch. Während die Soldaten der Forsworn die Stadt stürmen und sich einen Straßenkampf mit der Stadtwache liefern, schleiche ich mich in einem günstigen Moment an den Anführer der Rebellen an und verpasse ihm den Todesstoß. Draußen sehe ich, wie die Meute über den Anführer der Silver-Bloods herfällt. Als die Sonne über Markarth aufgeht, steht niemand mehr. Die korrupte Stadtwache, der Silver-Blood-Clan und die »Forsworn«, sie alle haben verloren. Und ich ziehe weiter.

| [DENNIS KOGEL](#)

Titelangaben

The Elder Scrolls V: Skyrim

Entwickler: Bethesda

Publisher Bethesda

Plattform: PC, Xbox 360, PS3