

Digitales | Games: Die ›Skyrim‹-Tagebücher: Teil 2

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 2 der *Skyrim*-Tagebücher, Teil 1 gibt es [hier](#).



Ich habe [letzte Woche](#) von Plänen geschrieben. Großen Plänen. Die Assassingilde in Windhelm finden, Drachen in Ruhe zu lassen, sich auf den Weg machen. Wie falsch ich lag. *Skyrim* ist ein Spiel, das Zeit will, und sie auch braucht. Nimmt man sich allerdings die Zeit, eigene Pläne in die Tat umzusetzen, dann wehrt sich *Skyrim* so gut es kann. Mit Möglichkeiten, mit Alternativen, mit Ablenkungen, die so gefährlich sind, weil sie nicht glitzern und Spieler mit großen, blinkenden Knöpfen locken, sondern mit abgebrühtem Understatement: »Also, hier drüben, da wär noch was ...«

Ablenkungen in Whiterun

Letztes Mal haben wir unsere Heldin, die Redguard-Söldnerin Knives, auf der Straße nach [Whiterun](#) gesehen. Es sollte ein kurzer Besuch werden in dem Sitz Jarl Balgruufs. Vorräte aufstocken, Schwerter und Messer schärfen, endlich dieses Fieber loswerden, das Knives seit einer Begegnung mit Wikingerzombies geplagt hat und vielleicht ein bisschen Geld verdienen, um sich ein Pferd zu leisten. Großer Fehler!

Der Wunsch nach allem, was nicht der direkten Erfüllung eines selbst gesetzten Ziels dient, führt weiter davon weg. Schon in der Taverne fängt es an. Uthgerd, eine wütende Nord-Frau, fordert zum Faustkampf. Knives siegt (knapp) und wird von Uthgerd zum Dank zur örtlichen Söldnerkompanie geschickt. Gleichzeitig wollen Banditen zur Strecke, Familienzwists geschlichtet und Mammuts gejagt werden. Dagegen wirkt die Aufgabe, das neue Schwert des Jarls für ein paar Goldstücke kurz im Palast vorbeizubringen trivial. Wie ich mich irren sollte.

Der Botengang entpuppt sich als Falle, die mir *Skyrim* gestellt hat. Es weiß, dass ich die Art Spieler bin, die die Kerngeschichte um Drachenangriffe und Separatistenrebellionen ignorieren will, es weiß aber auch genauso, dass ich die Art Spieler bin, die Nebenaufgaben nicht einfach unerledigt lassen kann und Kleidung im Palast des Jarls nicht ungestohlen. Auf einmal geht alles ganz schnell. Plötzlich ist Knives im Dienst des

Jarls, muss mit der Stadtwache einen Drachenangriff abwehren und wird hinterher als die Rettung Skyrim gefeiert. Sogar einen offiziellen Sidekick, die Leibwächterin [Lydia](#), gibt es dazu. Mist, und dabei hat alles so gut angefangen.

In den Fängen des Plots

Drachen fangen an, am Horizont zu erscheinen und Knives ist den Fängen des Plots. Ich seufze still, gebe auf und erledige Aufgabe um Aufgabe in Whiterun, um für den Kampf gegen die Drachen gerüstet zu sein. Die nörgelnde Stimme im Hinterkopf, die sich darüber beklagt, dass Knives nicht schon längst die Unterwelt aufgemischt hat, gibt Ruhe, sobald ich mich auf der Suche nach Mammut-Wilderern befinde, ein Pferd kaufe, das Geheimnis der Söldnerkompanie aufdecke - oder versuche, Assassinen aus Knives Heimatland zu helfen.

Jede Höhle, jede von Banditen überfallene Burg erzählt eine kleine lohnende Geschichte. Die von den Hexen, die eine Nymphe gefangen haben etwa, oder die von den Magiern, die eine Rebellenburg überfallen haben, um an Opfer für dunkle Rituale zu kommen. Der erste richtige Drachenkampf ist kein Punkt auf einer Abenteurer-Checkliste, sondern ein fettes Ausrufezeichen in meinen Notizen (»awesome !!!«). Meine vereitelten Pläne fühlen sich gar nicht so sehr nach einer Niederlage an. *Skyrim* ist ein gönnerhafter Sieger.

Ich setze mir andere Ziele: Die Weisen vom Berg Hrothgar aufzusuchen, um zu lernen, wie man besser gegen Drachen kämpft zum Beispiel. Meine erste lange Reise bleibt mir in Erinnerung. Lydia, das Pferd und Knives ziehen im Morgengrauen Richtung Hrothgar auf und bekämpfen bei den ersten Sonnenstrahlen Banditen auf einer alten zerfallenen Brücke, um zum Dorf [Ivarstead](#) zu reisen, dem letzten Stück Zivilisation vor dem Bergtempel. Stundenlang suche ich nach einem fürs Pferd geeigneten Pfad zum Gipfel Hrothgars. Ich erkunde Pfade, finde Hütten am Wegesrand, Höhlen mit potenziellen Geschichten, werde von Bären und Banditen überfallen.

Tage später schaffe ich es endlich auf den Gipfel und lerne die Geheimnisse der Drachensprache. Zu keinem Zeitpunkt nimmt mich *Skyrim* an die Hand oder weist mich auf den richtigen Weg hin. Es gibt ein Ziel und nicht viel mehr. Als wir wieder vom Berg hinuntersteigen, merke ich, dass der richtige Pfad auf einer Nebenstraße in Ivarstead beginnt. Ich hab ihn bloß nicht gesehen und *Skyrim* mich nie korrigiert. Warum sollte es auch? Verirrte Abenteurer kann man so viel besser ablenken.

Umwege

Meine erste große Reise erfolgreich beendet, die Weisen von Hrothgar getroffen, Drachen, Riesen, Mammut, Trolle getroffen und immer noch alle Körperteile intakt. Ich feiere im kleinen »Vilemyr Inn« in Ivarstead. Knives setzt sich an die Theke, ordert Zuckergebäck und spült mit Met nach. Ein zaghafter Blick ins Tagebuch und auf die Weltkarte zeigt: ich bin näher an [Windhelm](#), meinem ursprünglichen Ziel, als ich gedacht hätte. Und zumindest jetzt ist der Plot Skyrim auf meiner Seite. Windhelm liegt nämlich sogar in der richtigen Richtung für die plotrelevante Schatzsuche. Auf Umwegen bin ich meinem selbst gesetzten Ziel doch noch näher gekommen. Ich genieße einen Moment der Ruhe, in dem die nörgelnde Stimme im Hinterkopf und *Skyrim* sich nicht gegenseitig bekämpfen.

Und dann tritt ein Pilger an die Theke und fragt, ob ich nicht an einem Trinkwettbewerb interessiert sei. »Aber klar doch!«, antwortet Knives, und kippt einen Krug undefinierbares Etwas in sich rein. Alles wird schwarz. Knives öffnet die Augen in einem demolierten Tempel. »Elender Sünder!«, schreit eine Priesterin der Göttin Dibella in Knives Gesicht »Meinen Tempel habt ihr geschändet!« Wo bin ich? Wo verdammt noch mal ist mein

Pferd? Was ist passiert? »Ihr seid in [Markarth!](#)«, am anderen Ende der Welt. Weit, weit weg von meinen sorgfältigen Plänen – und meinem Pferd. Wieder bin ich in *Skyrim's* Falle getappt. Nie wieder Alkohol!

| [DENNIS KOGEL](#)