

Unsere Skyrim-Erinnerungen

VON LYDIA, SCHLAMMKRABBen UND KOHL

Skyrim feiert Jubiläum, und wir blicken zurück auf unsere schönsten, verrücktesten und besten Erinnerungen in Himmelsrand.

Erinnert ihr euch noch daran, was ihr damals am 11. November 2011 gemacht habt? Wenn die Antwort nicht »Ich habe natürlich Skyrim gespielt!« lautet, seid ihr durchgefallen. Zumindest in unserem völlig subjektiven Rollenspielerstest. Zehn Jahre ist es jetzt her,

dass wir das erste Mal Himmelsrand betreten konnten. Und seit zehn Jahren ist Skyrim einfach nicht kleinzukriegen.

Deswegen möchten wir uns heute gemeinsam mit euch an die letzten Jahre mit dem Kult-Rollenspiel erinnern und zurückblicken

auf unsere schönsten, beklopptesten und witzigsten Momente. Macht es euch bequem, stellt einen gestohlenen Süßkuchen parat und legt eure pfeildurchbohrten Beine ein Weilchen hoch – viel Spaß mit unseren besten Skyrim-Erinnerungen! ★



Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite

MEIN LEBEN ALS KOHlBAUER

Ich habe wirklich viele Erinnerungen an das Spiel – angefangen damit, wie ich an jenem geschichtsträchtigen Freitag im Jahre 2011 die Mathestunde schwänzte, um mir mein vorbestelltes Skyrim im Einkaufszentrum abzuholen. Aber die eine Geschichte, die ich immer erzählen muss, wenn es um Himmelsrand geht, ist, wie ich irgendwann alles zurückließ – um ein bescheidener, einfacher Kohlbauer zu werden.

Ich habe in Skyrim viele Leben gelebt. Also wirklich viele! Ich war Magier, Dieb, Mörder, Drachenblut, Krieger, Vampir, Werwolf, Diplomat und so vieles mehr. Und ich hatte für jede Geschichte einen eigenen Charakter, ganz speziell für diesen Zweck. Irgendwann kam wie für viele der Zeitpunkt, an dem es in Himmelsrand für mich einfach nichts mehr zu tun gab. Und der Pfeil in meinem Knie machte mir seit längerem zu schaffen. Also beschloss ich, alles an den Nagel zu hängen. Ich erstellte einen neuen Charakter. Einen einfachen Menschen. Nichts Besonderes. Ich überlebte den Drachenangriff, entkam aus meiner Gefangenschaft und wurde in die Zivilisation entlassen.

Klar, irgendjemand erzählte mir, dass ich mit dem Jarl über den Drachenangriff reden müsste, und dann war da noch irgendwas mit Drachenblut und Bürgerkrieg, aber wer war ich denn, mir darüber Gedanken zu machen? Nur ein einfacher Mensch, der gerade seiner Enthauptung entgangen war und nun ein friedliches Leben suchte. Ich ver-

Kohl, Kohl, Kohl! Dank Mods auf Skyrim Nexus kann man Wasser in Kohl verwandeln.



ließ nie die erste Stadt, ließ mich in Weißlauf nieder und begann, tagsüber auf den Kohlfeldern zu arbeiten. Ich erntete Gemüse, verkaufte es im örtlichen Laden und besserte mir so mein Taschengeld auf.

Mein Traum: mir irgendwann mein erstes Pferd leisten zu können. Der Drachenangriff geriet mit der Zeit in den Hintergrund – war wohl doch nur falscher Alarm. Und am besten kann man Probleme lösen, indem man sie ignoriert. Ich ließ mich komplett auf das tatsächliche Rollenspiel ein: Ich machte mir abends am Feuer mein schönes Abendessen (natürlich mit Kohl), ab und zu gönnte ich mir einen Ausflug in die große Stadt und stöberte durch die Waren, die ich mir eines Tages würde leisten können. Das mag langweilig klingen. Aber wenn ich ehrlich bin, habe ich viele meiner Skyrim-Durchläufe über die Jahre vergessen, an diesen werde ich mich aber immer erinnern.



Michael Graf
@Greu_Lich

DAS IST JA SO ANDERS HIER!

Ich mag Fahrstühle, da habe ich schon viele interessante Leute kennengelernt. Zum Beispiel vor einigen Jahren in einem Hotel in Los Angeles die Töchter einer Touristenfamilie, die

mich wild ankreischten, als sich die Fahrstuhlüren öffneten und sie mich in der Kabine erblickten. Ich weiß bis heute nicht, mit wem sie mich verwechselt haben, weil sich direkt nach dem Kreischkonzert die Türen wieder schlossen und der Fahrstuhl weiter nach unten fuhr, aber ich gehe davon aus, dass sie dachten, ich sei Maurice Weber.

Auch Skyrim bereitete mir bei einem Abstieg nach unten das bis heute denkwürdigste Erlebnis. Ich habe Bethesdas Rollenspiel damals getestet – auf der Xbox 360, weil es vor Release keine PC-Version gab. So watschelte ich mit dem Gamepad durch verschneite Wälder und düstere Dungeons, wobei vor allem letztere oft gleich aussahen. Nicht so schlimm wie in Oblivion zwar, dessen Untergrundtempel offensichtlich von denselben Elfen entworfen wurden wie die Münchner U-Bahnhöfe,

aber auch in Himmelsrand setzte nach einiger Zeit ein gewisser Gewöhnungseffekt ein. Die Dungeon-Bauteile wiederholten sich eben. Draugr-Gräber, ich rede mit euch!

Doch dann. In der unterirdischen Dwemer-Ruine Alftand fand ich einen – okay, es war gar kein Fahrstuhl, ich fand einen Schalter, der eine versteckte Treppe enthüllte. Ertappt. Ich wollte einfach die Geschichte erzählen, wie ich mich einmal so berühmt fühlte wie Maurice.

Besagte Treppe führte zu einer Tür, und besagte Tür führte – in die Schwarzweite. Und die war so anders als alle andere, was ich bis dahin in Himmelsrand erblickt hatte. Eine riesige Höhle, an deren Gesteinsdecke blaue »Sterne« funkelten, leuchtende Riesenpilze wölbten sich über verwitterte Ruinen, und mittendrin erstrahlte eine goldene Kugel, eine künstliche Sonne, erbaut von den Dwemer, den vor Äonen verschollenen Steampunk-»Zwergen« der Elder-Scrolls-Welt.

Die Schwarzweite brachte zusammen, was ich an Spielen im Allgemeinen und an der Elder-Scrolls-Reihe im Besonderen liebe. Einerseits die Kunst der Überraschung – immer ein Qualitätsmerkmal für ein Spiel – und mein seltsames Faible für Archäologie. Ich mag es einfach, in Ruinen herumzustochern und herauszufinden, was mit den ehemaligen Bewohnern geschehen ist (auch in Fallout natürlich). Andererseits das Dwemer-Mysterium, das den Ruinenspürhund in mir noch weiter kitzelt: Was geschah mit den Sykrim-Zwergen? Warum sind sie verschwunden? Was haben sie zurückgelassen?

Diese Schwarzweite war der Moment, als ich im Test wusste: Dieses Spiel ist gut, wirklich gut. Nicht etwa wegen der Drachen oder Lydia oder Astrids Hütte: Bethesda hatte es geschafft, mir etwas zu geben, was ich nicht erwartet hatte. Etwas, das mich wirklich freute – und tatsächlich auch bis heute freut. Wenn ich eine neue Grafik-Mod ausprobieren oder eine neue Version von Skyrim erscheint (zuletzt etwa die Special Edition), besuche ich die Schwarzweite immer als Erstes. Dann natürlich über einen der drei Fahrstühle. Die musste ich zwar erst freischalten, indem ich die langweilige Treppe in Alftand fand, aber wir wollen uns hier ja nicht mit Kleinigkeiten aufhalten.



Die gigantische Schwarzweite, geschaffen, um zu überraschen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

VON DRACHENTÖTERN UND KLEINKRIMINELLEN

Achtung, Geständnis: Ich habe Skyrim erst Ende 2020 nachgeholt. Aber ich habe, dabei

so viel Quatsch erlebt, dass ich es sogar in einem Podcast verarbeiten musste. Na gut, an vielem davon war ich selbst schuld. Zum Beispiel an meiner Karriere als Meuchelmörderin der Dunklen Bruderschaft, nachdem ich schon Diebesgildenboss, Söldnerchefin und (aus Versehen) Vampirin war. Was ich nicht vorhersehen konnte, war aber, wie einschüchternd mein Lebenslauf auf Wachen wirken würde.

In Dawnstar brach ich extra ins Haus eines Opfers ein und stand schon über ihm gebeugt mit dem Dolch, als eine Wache hereinstürmte, um mich des Einbruchs zu bezichtigen. Als sie die Klinge sah, steckte sie aber die eigene weg und verließ das Gebäude fluchtartig, während ich meine grausige Arbeit zu Ende brachte. Entweder wirkte mein Charakter Faye mit ihren blutunterlaufenen Augen wirklich so cool und einschüchternd, wie ich mir das vorstelle, oder der Gute war für Mord einfach nicht zuständig. Vielleicht hatte er auch gerade Mittag, na ja.

Völlig frei von Schuld war ich aber bei der Pferdemisere rund um Drachentöter und Khajiit-Fresser (ich entschuldige mich für diesen seltsam spezifischen Namen, dazu komme ich noch). Ich wollte in Skyrim unbedingt ein Pferd und kaufte nach einigen Diebstählen schließlich zähneknirschend ein treues Reittier. Einen Namen bekam es aber noch nicht, weil ich dafür grundsätzlich ein Zeichen des Himmels erwarte. Das kam

Skyrim ohne Pferd ist wie Heringsstipp ohne Pellkartoffeln.



dann auch, als der Gute ohne zu zögern auf einen Drachen zustürmte, während ich mich vergleichsweise feige mit Pfeil und Bogen hinter eine Hütte kauerte. Drachentöter soll es sein! (Warum Pferde bei mir immer Namen brauchen, habe ich ja schon etabliert.)

Mein edles Ross und ich sollten allerdings nicht gemeinsam in die Geschichte eingehen, denn wenig später setzte ich mich aus Faulheit auf ein anderes Pferd und musste feststellen, dass das von nun an meins war. Du lebst in meinem Herzen (und vermutlich irgendwo in Skyrim) weiter, Drachentöter! Allerdings brauchte das neue Pferd ja nun auch wieder einen Namen. Den verdiente es sich erschreckenderweise, als ich es auf einer schneegepeitschten Ebene über der Leiche eines Khajiit fand, an der es offenbar knabberte. Wie die Attentäterin, so ihr Pferd – oder so? Nun, jetzt wisst ihr, warum es so heißt und dass ich eine viel zu blühende Fantasie für Sandbox-Open-Worlds wie Skyrim habe!





Heiko Klinge
@HeikosKlinge

DER HELD, DER KEINEN KRIEG FÜHREN WOLLTE

Ich habe zwei fundamentale Probleme mit Open-World-Rollenspielen. Erstens: Ich bin

schon im echten Leben dermaßen neugierig, dass ich nicht mal an Bauzaungucklöchern vorbeigehen kann. Entsprechend will jede einzelne Kartenmarkierung aufgedeckt werden, auch wenn ich weiß, dass sich zu 90 Prozent die größten Banalitäten dahinter verbergen. Zweitens: Ich spiele selbst die besten Titel grundsätzlich nur einmal durch. Mein Pile of Shame ist zu groß, als dass ich Zeit darauf verschwenden könnte, etwas zu spielen, das ich schon zu großen Teilen kenne.

In Skyrim führte das logischerweise zu einem enormen Glaubwürdigkeitsproblem: 200 Stunden habe ich in meinen einzigen Spieldurchgang investiert und wirklich alles mitgenommen, was sich mitnehmen ließ. Ich war gleichermaßen Mitglied der Magierakademie wie der Dunklen Bruderschaft, verdingte mich sowohl als Söldner bei den Gefährten wie auch als Barde. Ich konnte schleichen, nahkämpfen, zaubern, bogenschießen



Einfach mal einen Drachen links liegen lassen, um zum Ende zu kommen? Schwierig!

und alles, was mir das Spiel sonst noch leichtsinnigerweise anbot. Es gab allerdings ein gewaltiges Dilemma bei dieser Spielweise: den Krieg um Himmelsrand. Wie soll ich mich denn einer Fraktion anschließen, wenn das potenziell bedeutet, dass mir Questgeber flöten gehen, weil ich sie bekämpfen muss!? Das brachte der pedantische Markierungsabhaker in mir einfach nicht übers Herz. Und so zwang mich Skyrim letzten Endes doch noch zu echtem Rollenspiel: Anfangs verweigerte ich mich zwar noch aus rein mechanischen Gründen. Aber mit zunehmender Spieldauer wuchs in mir auch immer stärker das Gefühl, dass ich diese wunderschöne Welt einfach nicht mit einem Krieg überziehen wollte, selbst nachdem ich alles andere abgehakt hatte. Ja, ich habe Questmarkierungen ignoriert! Ein größeres Kompliment kann ich einem Rollenspiel nicht machen.



Steffi Schlottag
@ThePumpkini

VON UNSTERBLICHEN SCHLAMMKRABBen UND STUREN ATTENTÄTERN

Ich könnte Bücher mit meinen schönsten und schrecklichsten Erlebnissen füllen, beschränke mich hier aber auf zwei meiner liebsten Geschichten aus Himmelsrand. Die erste handelt von einer unsterblichen Schlammkrabbe, die schuld an meinen ersten grauen Haaren ist. Ich marschierte nichtsahnend durch Skyrim, verdrosch Banditen, sammelte Schätze. Die böse Überraschung kam, als ich schnellreisen wollte. Feinde in der Nähe, aha. Das wird wieder so eine lästige Schlammkrabbe sein. Die hatte ich auch schnell gefunden und wollte das Problem mit einem beherzten Schwertstreich lösen. Nur dass die Krabbe davon überhaupt nicht beeindruckt war. Aus irgendeinem Grund konnte ich ihr keinen Schaden zufügen, sie hinderte mich aber hartnäckig am Schnellreisen. Also gepanzerte Beine in die Hand genommen und gesprintet, bis die Krabbe mich aus den Stielaugen verloren hatte. So dachte ich. Denn ich konnte jetzt zwar schnellreisen – aber das anhängliche Viech kam mit. Egal wohin ich ging: Krabbi, wie ich sie tauf-



Schlammkrabben, die wahren Freunde!

te, begleitete mich, ganz friedlich. Egal wohin ich wanderte, irgendwann stand sie neben mir. Und nachdem ich erfolglos auf jede erdenkliche Art versucht hatte, sie loszuwerden – von einer Klippe brüllen, zum Beispiel – lernte ich irgendwann, meinen gepanzerten Begleiter zu lieben. Stellt euch jetzt bitte eine kitschige Montage vor, wie Krabbi und ich am Lagerfeuer sitzen und uns ein Käserad teilen.

Meine zweite Geschichte macht mich heute noch stolz. erinnert ihr euch an die Mission der Dunklen Bruderschaft, bei der man eine Braut bei der Hochzeit umbringen muss? Die endet normalerweise immer damit, dass man bei der Trauungssabotage von den Wachen erwischt wird. Das wollte ich nicht akzeptieren. Und habe die Mission exakt 27 mal wiederholt (habe eine Strichliste geführt!), bis ich endlich einen verdammten coolen Fluchtweg fand, ganz ohne zu cheaten.



Sören Diedrich
@DiedrichSoren

SKYRIM, DER (BEINAHE) BEZIEHUNGSKILLER

Ich habe so viel Zeit in Morrowind verbracht, dass es mir – neben vielen schönen Erinnerungen – eine Ehrenrunde in der Schule eingebracht hat. In Oblivion habe ich zeitweise gelebt, entsprechend heiß war ich auf Skyrim. Die letzten Tage vor dem Release verbrachte ich damit, stundenlang im offiziellen Forum zu lesen und gemeinsam mit Gleichgesinnten dem 11. November entgegenzufiebern. Das behagte jedoch meiner damaligen

Freundin überhaupt nicht. Wir waren zu dem Zeitpunkt frisch in eine gemeinsame Wohnung gezogen. Sie hatte in ihrer Kindheit zwar ab und zu am PC gezockt, aber 2011 war das lange vorbei. Meine fast schon krankhafte Vorfreude konnte sie deshalb nicht nachvollziehen. Der 11. November 2011 kam endlich, und ich setzte Staub vor dem Monitor an. Wie ich mich zu dieser Zeit ernährte, ob durch die Kraft meiner gehaltvollen Gedanken oder von vorbeifliegenden Insekten, ist mir bis heute ein Rätsel. Meine Freundin brachte dieses Verhalten zur Weißglut. Sie bat mich mehrmals, ihr doch auch mal den ein oder anderen Moment Aufmerksamkeit zu schenken, doch ich hatte nur noch Augen für Lydia.

Eines Morgens stand ich auf, setzte mich an den PC – und Skyrim war deinstalliert, mein Savegame gelöscht. Mein Drachenherz schlug für ein paar Momente nicht mehr, ehe ich die Täterin wutentbrannt herberief. Es kam zum Streit, Worte fielen, Tassen flogen, Türen scheppernten. Dann aber lachten wir beide herzlich. Ich sah mein Fehlverhalten ein, und sie fing damit an, selbst das ein oder andere Spiel auszuprobieren. Heute sind wir verheiratet, und meine Frau, mittlerweile Spielerin durch und durch, hat selbst Hunderte von Stunden in Skyrim verbracht. Sogar Lydia ist mittlerweile ihre Freundin geworden.

Viele Lydias sind bei den Riesen gestorben, Sörens Beziehung ist es nicht.





Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

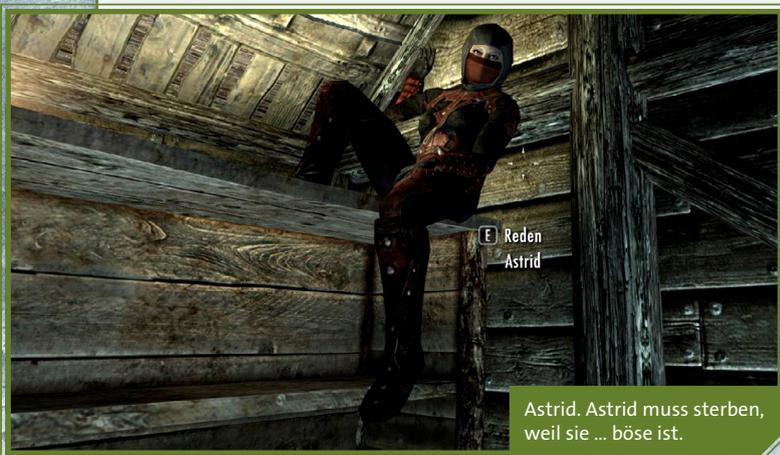
BLUT(D)RACHE

Wer mich kennt, weiß sicherlich: Ich bin gar nicht so leicht auf die Palme zu bringen. Ich habe ein eher ruhiges Gemüt und zucke selbst bei herben Rückschlägen gerne mal die Schultern. Warum ein Fass aufmachen? Wir wollen doch alle nur das Beste! Und trotzdem hat es Skyrim geschafft, mich in einen von Rache getriebenen Vagabunden zu verwandeln, für den es keine andere Option mehr gab, als ein Blutbad unter jenen anzurichten, die mir Unrecht getan hatten. Ja, ganz genau. Das wird so eine Geschichte. Nichts da mit süßen Schlammkrabben oder hoffnungslosen NPC-Romanzen. Ich erzähl euch jetzt die Geschichte meiner scharlachroten Vendetta.

Als Skyrim erschien, bin ich komplett in dieser Welt versunken und habe konsequent meinen Rollenspielcharakter durchgezogen. Ich spielte einen profanen Kaiserlichen aus einfachen Verhältnissen, der nicht mal auf einem lahmen Pferd reiten konnte, dafür aber unheimlich begabt im Umgang mit dem Langschwert war. Er sollte zum größten Helden werden, den dieses verschneite Land jemals gesehen hat.

Er kämpfte sich nach oben, handelte kühn, aber stets aufrichtig. An keinen Moment in meiner Spielegeschichte erinnere ich mich besser als an meine erste zufällige Begegnung mit einem Drachen. Direkt unter einer alten Turmuine im herbstlichen Wald von Riften focht ich tapfer gegen die Bestie – nur mit Schwert und Bogen. Im Hintergrund schmetterte der Männerchor das Drachenblutlied aus voller Kehle. Mein Sieg bestärkte mich in dem Wissen: Du bist ein wahrer Held! Der Held, den dieses Land in dieser dunklen Zeit braucht. Und dann wurde ich plötzlich von Meuchlern angefallen. Einfach so. Auf offener Straße rannten mir zwei Lumpen in schwarzer Ledertracht entgegen und stachen auf mich ein. Pack! Ich erschlug sie, war aber hochgradig verwirrt. Wer ... wer wollte meinen Tod. Bin ich nicht der Held dieses Landes?

Es waren natürlich Handlanger der Dunklen Bruderschaft, die ich aus Oblivion eigentlich besser in Erinnerung hatte. Laut einem Zettel in den Taschen der Meuchler verlangte irgendeine Tante aus Markath mein vorzeitiges Ableben, deren Sohn ich in einer Kneipe mal ins Gesicht gelangt hatte. Das ist der Dank für meine Opfer? Das war zu viel. Diese Leute mussten bestraft werden. Alle. Zuerst die Tante aus Markath. Ihrem dummen Sohn habe ich direkt noch eine mitgegeben und dann ... die verdammte Dunkle Bruderschaft. Doch so leicht sind diese Aale gar nicht zu erwischen. Also rief ich nach ihnen, mit Hilfe des verblendeten Jungen in Windhelm. Wenig später wache ich an der Seite dieser Astrid in einer Hütte auf. Und dann – bekam ich meine Rache. Astrid fragt noch dumm, wen in diesem Raum ich umbringen will. Fünf Sekunden später fehlt ihr der Kopf. Nur wer hätte gedacht, dass ich so eine komplette Questreihe lostrete, die mich bis ins Hauptquartier dieser Assassinen bringt. Es war vielleicht eine kleine Überreaktion, all diese Leute niederzumachen. Aber es hat sich irgendwie richtig angefühlt. Und dass so ein Ablauf überhaupt möglich war, das rechne ich Skyrim bis heute sehr, sehr hoch an. Dunkle Bruderschaft. Pah!



Natalie Schermann
@theycallme_lie

ODE AN LYDIA

Jede Beziehung bedeutet Arbeit. Und ich habe sehr viel Arbeit in die Beziehung mit Lydia gesteckt. Diese kam leider zu einem abrupten und tragischen Ende, aber lässt mich ganz von vorne beginnen: In den ersten Stunden war ich genervt von Lydia. Sie stand mir immer im Weg, griff meine Gegner nicht an und ging außerdem ständig in der Open World verloren. Dann entdeckte ich einen sehr attraktiven Charakterzug an ihr: Sie hatte keine Angst vor Spinnen. Als Arachnophobiker kam mir das sehr gelegen. Denn nun konnte ich sie einfach in den Kampf gegen Frostspinnen schicken, während ich in einer Ecke in einen Dwemer-Becher atmete. Das Eis war gebrochen, und ich entdeckte noch mehr Talente an meiner Begleiterin. Sie half mir nicht nur dabei, meine Ängste zu bewältigen, sondern unterstützte auch meine bibliophile Ader. Ich habe es mir nämlich zur Aufgabe gemacht, in Skyrim jedes einzelne Buch aufzusammeln, das ich finde. Weil in meinen eigenen Hosentaschen nicht so viel Platz dafür war, durfte Lydia meine wertvolle Büchersammlung mit sich herumschleppen. Das brachte hin und wieder Probleme mit sich, da ich nun vermehrt darauf achten musste, dass Lydia nicht stirbt. Die ganzen Bücher konnte ich ja nicht einfach so da liegen lassen!

Die Zukunft sah rosig für uns aus. Bis zu dem schicksalhaften Tag, an dem ich die Entscheidung traf, zum Vampir zu werden. Leider teilte Lydia meine Freude darüber nicht, weil sie ganz andere (nämlich selbst-



verständlich falsche) Weltanschauungen hatte. Die Beziehung drohte, zu zerbrechen. Der einzige Ausweg? Richtig: eine Ehe. So investierte ich also mein hart erklautes Gold in ein spießiges Eigenheim und zerrte Lydia vor den Altar. Nachdem wir uns im Tempel von Mara das Ja-Wort gegeben hatten, verschwand Lydia erstmal für 72 Stunden. Die Flitterwochen hatte ich mir eigentlich anders vorgestellt.

Als sie sich endlich wieder blicken ließ, machten wir uns als frisch vermähltes Pärchen auf ins große Abenteuer. Das tragische Ende begann damit, dass ich jemandem aus Versehen einen Pfeil durch den Kopf jagte und so ein ganzes Dorf auf mich hetzte. Im Eifer des Gefechts nahm ich – ebenfalls aus Versehen – meine furchteinflößende Vampirform an, um gegen die wütende Meute bestehen zu können. Erst nachdem sich wieder die Stille über das kleine Schlachtfeld legte, bemerkte ich, dass auch meine Ehefrau im Kampf ihr Schwert gegen mich erhoben hatte. Dumm. Tragisch. Aber sie konnte mich einfach nicht akzeptieren, so wie ich war, und fiel schließlich meiner entblößten Macht zum Opfer. Das war das Ende einer kurzen Ehe. Aber danke, Lydia, dass du meine Bücher getragen hast. Ich werde dich nie vergessen.

