Gaming Virgin: Skyrim

WENN MUSIK ZUM SPIEL WIRD

Zehn Jahre nach Release nimmt der Sohn unserer Autorin ihr die Scheuklappen ab. Die Skyrim-Welt ist anders als alles, was sie zuvor gespielt hat. Von Adriane Tränkler

Adriane Tränkler
Adriane ist ein Kind der frühen 90er. Die erste Generation, die mit Videospielen aufgewachsen ist. Ihre ersten Erfahrungen hat sie zusammen mit ihrem Bruder gesammelt. Die beiden freuten sich wie Bolle, als sie damals ihre erste Konsole bekamen, eine von Atari. Der Ausdruck »ergonomisch« war noch nicht erfunden. Zumindest nicht für die Steuerknüppel, die dennoch den lieben langen Tag gut in den Händen lagen. Somit war Adriane bei den ersten grafischen Wunderwerken dabei. Ihre erste Spielfigur war ein Balken, die damalige Darstellung eines Tischtennisschlägers. Der Ball dazu wurde optisch optimal angepasst – quadratisch! Wenn sie heute ihrem Sohn davon erzählt, erntet sie nicht mehr als ein verhaltenes Schmunzeln und ausweichende Blicke, weil man Mamas Gefühle nicht verletzen will.

»Skyrim. Hast du bestimmt schon mal gespielt, oder?« Meine Mundwinkel zucken, und in mir verkrampft sich etwas bis runter zu den Zehen. Ich fühle mich ertappt. Peter Bathge von der GameStar und ich sprechen über meinen ersten Artikel. Ich schildere ihm kurz mein beschränktes Wissen über Skyrim. Mein Gegenüber hebt eine Braue und grinst. Sein »Ach, tatsächlich? Das ist ja lustig.« verschärft meine anfängliche Theorie, dass man mir einen Streich spielen will. Es ist 2021, und ich soll zum ersten Mal Skyrim spielen. Es ist ein Selbstversuch, der mir persönlich sehr nahe geht. Als taffe Mutter würde ich bald mitreden können, wenn Sohnemann von Daedra-Rüstungen und Morrowind spricht. Bald, ein dehnbarer Begriff. Ich nehme mir vor, dieses unbekannte Terrain Schritt für Schritt, mit höchster Konzentration zu erkunden. Zunächst brauche ich eine Heldin, eine, die zu mir passt.

Lydia sieht sauer aus, dabei war ich nur zwei Tage weg!

Ich bin nicht so gern im Getümmel, allein schon deshalb, weil ich darin oft den Überblick und die Orientierung verliere. Gesunde Distanz, die mag ich. Schaden möchte ich auch gern austeilen, nur das Zaubern lasse ich lieber bleiben. Gerade in einem neuen Spiel weiß man nie, wie komplex und irreführend Magie sein kann. Ich entscheide mich also für eine Waldelfin, die laut Beschreibung einen ordentlichen Bonus auf das Bogenschießen erhält. Durch die Fähigkeit, Tiere für mich kämpfen zu lassen, fühle ich mich gleich etwas sicherer. Was ich hier mache, kennt ihr wahrscheinlich schon auswendig, immerhin feiert Skyrim gerade seinen zehnten Geburtstag.

Mein Lebensretter entpuppt sich als Drache.

»Kennst du sowieso nicht.«

Mein Sohn ist inzwischen 17 Jahre alt, und vermutlich habe ich den auf ihn einwirkenden Einfluss von Videospielen genauso geprägt wie seine Freunde in der Schule. Schon als Kleinkind fühlte er sich von meiner Spielbegeisterung angezogen wie die Motte vom Licht. Was übrigens nicht immer lustig war, wenn ich nachts um zwei Uhr nichtsahnend am PC saß und plötzlich zwei kleine Augen bemerkte, die wie Glühwürmchen neben mir funkelten.

Mittlerweile schleicht er sich nicht mehr an. Er ist laut und direkt, wenn er auf dem Weg zum Kühlschrank oder in sein Zimmer (die Lieblingsstrecken eines Teenagers) immer eine Extrakurve um meinen Schreibtisch zieht. Wenn er mich nicht fragt, was ich gerade mache, dann steht die Frage zumindest in seinen Augen, wenn er mit vollem Mund über meine Schulter sieht und seine Knuspergeräusche meine Gedanken und Blicke von meinem Bildschirm reißen.

Tasten, die mag er genauso wie ich. Im letzten Lockdown besonders die seines Pianos. Jeder, der ein musikalisches Kind hat, kennt die ersten Versuche einer neuen Melodie, die unaufhörlichen Wiederholungen und die zunehmende Lautstärke dabei. Denn wenn es richtig laut ist, lernt man es schneller. So war zumindest meine Theorie, als die beiden einzigen Lieder, die er spielte, jeden Tag stärker durch seine Tür in mein Arbeitszimmer schallten.

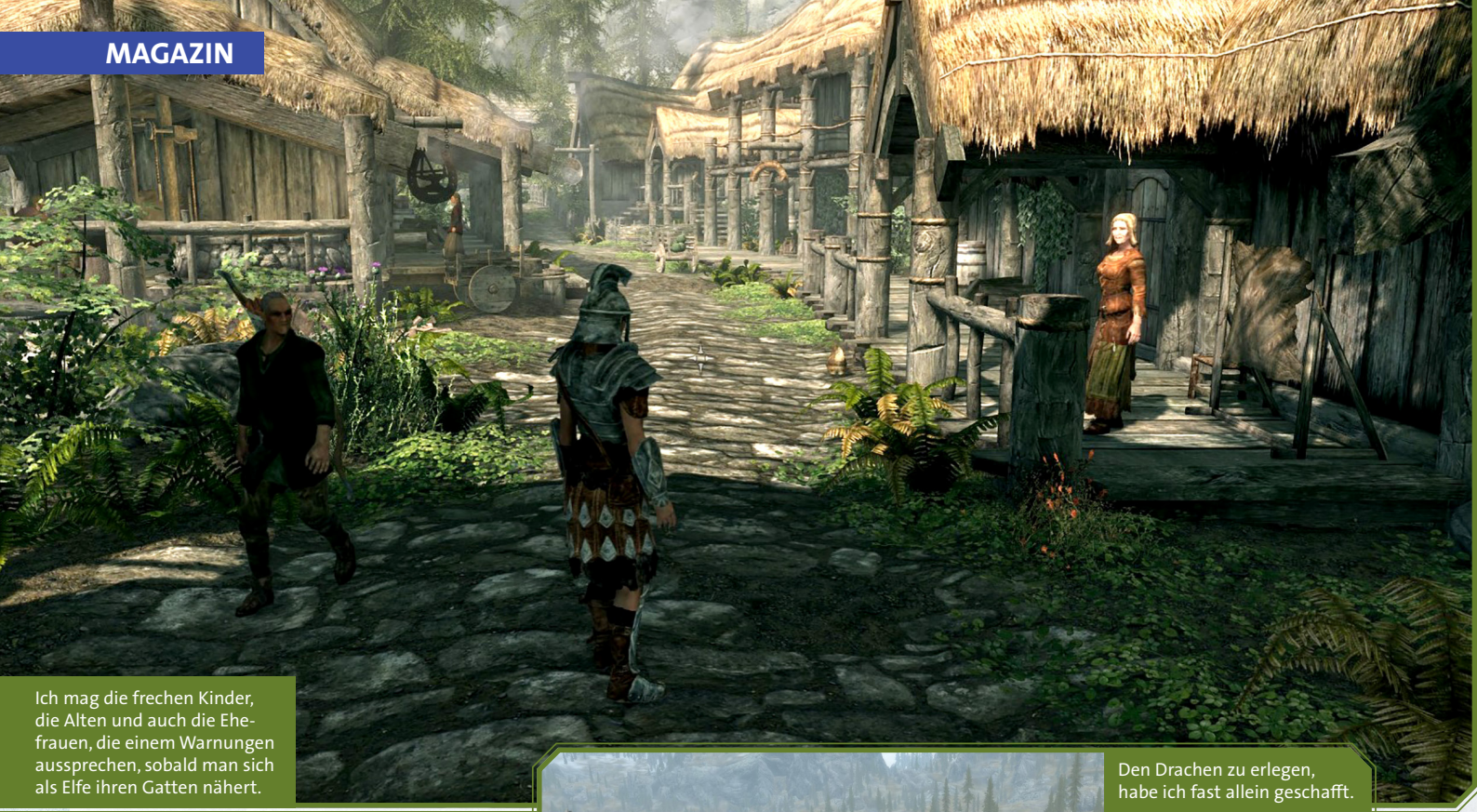
Ich konnte bald die Melodien mitsummen, obwohl sie mir vorher total unbekannt waren. Sie bohrten sich von Woche zu Woche immer tiefer in mein Hirn. Irgendwann fragte ich mich, oder besser den Sohn, was er da überhaupt spiele. Am besten gelingt sowas übrigens, indem man die Tür ohne Vorwarnung mit einem heroischen Schrei und der klassischen Sonntagsfrisur, dem zerzaustem Dutt, aufreißt. »Was zum Teufel ist das? Kannst du nichts anderes spielen?« Die Musik war aus, schlagartig. Und da waren sie dann wieder, die Glühwürmchenaugen von damals, wenn auch nur für einen kurzen Moment, bevor sie genervt gerollt wurden. »Das ist Skyrim, Mama. Kennst du sowieso nicht.« Er hatte Recht.

Gelegenheit macht Spiele

Solang ich zurückdenken kann, habe ich meine Freizeit gern mit Spielen verbracht. Doch bei genauer Betrachtung habe ich über Jahre hinweg nicht viel Neues ausprobiert. Wenn mir etwas gefallen hat, hielt es mich lang fest. Bestes Beispiel: World of Warcraft.

Doch Dinge ändern sich. Andere Leute in meinem Alter steigen mit Beginn der Midlife-Crisis aufs Motorradfahren um. Ich habe allerdings nicht einsehen wollen, dass ich zu alt bin, um mit anderen tolle Videospiele zu spielen. Schließlich macht es mir nach wie vor Spaß. Ich wollte offener werden für Neues – oder eher altes Neues. Wie es der Zufall so wollte, gab es vor kurzem ein Angebot auf Steam: The Elder Scrolls Online für acht Euro. Ich erinnerte mich grob daran, dass ich es mir immer mal ansehen wollte. Zum Erscheinungsdatum damals war leider nur ich dazu bereit, mein Rechner jedoch nicht.

Die wundervoll gestalteten Höhlen erkunde ich gern. Nicht ganz ungefährlich.



Ich mag die frechen Kinder, die Alten und auch die Ehefrauen, die einem Warnungen aussprechen, sobald man sich als Elfe ihren Gatten nähert.

Den Drachen zu erlegen, habe ich fast allein geschafft.

Jetzt bot sich die Gelegenheit, ich war aufgeregt wie ein kleines Kind. Es dauerte auch nur drei Stunden, bis ich meinen Helden erstellt, das Tutorial durchgespielt und den Weg aus dem Startgebiet in das erste Dorf gefunden hatte. Die Türen sahen aber auch einfach alle gleich aus – so viel zu meinem ausgeprägten Orientierungssinn.

Ich war bereit, neue Welten zu entdecken. Oder besser gesagt erst einmal das Gasthaus. Warum auch immer, die Taverne ist immer meine erste Anlaufstelle. Dort kann man eine Unterkunft bekommen und Neuigkeiten erfahren, am besten beim Wirt. Diesen wollte ich in gewohnter WoW-Manier ansprechen. Mit einem Rechtsklick. Doch er konnte nicht mehr antworten; ich hatte ihm einen Kopfschuss verpasst.

Das ganze Dorf brüllte alarmiert, die Wachen wollten mich gefangen nehmen. Mein Herz rutschte mir in die Hose, und ich rannte einfach weg, schwamm abgehetzt bis zu einer Insel, auf der ich erst mal nachdenken konnte. Ich spürte, das reicht nicht aus, und ich entschied mich dazu, das Spiel erst einmal wieder auszuschalten. Hinter mir knisterte eine Chipstüte, ich drehte mich um. »Das ist auch Skyrim, Mama.«

»Kann ich euch etwas Gutes tun?«

Ich muss gestehen, dass ich mit keiner großen Erwartungshaltung in das Experiment Skyrim eingestiegen bin. Das Spiel hat immerhin schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Aber ich wollte mich ohne Vorurteile und mit offenen Augen in das Abenteuer stürzen. Die ersten Videosequenzen überwältigten mich. Die erdrückende Atmosphäre auf dem Weg zur Hinrichtung war Spannung pur. Tatsächlich fühlte ich mich wie ein armer Pferdedieb, der nun zu Unrecht geköpft werden sollte. Ob ich weitaus Schlimmeres angestellt hatte … weiß der Henker. Ich hätte es am liebsten ausdiskutieren, aber der Scharfrichter stemmte in ausgeprägtem Pflichtbewusstsein seine Axt empor, mit der Absicht mir ein für alle Mal das Licht auszuknipsen. »Das kann nicht das Ende sein«, sagte ich mir, das Spiel hatte gerade erst angefangen.

Ich dachte an die vielen Filmszenen, die ähnlich verlaufen. Doch anstelle von Robin Hood oder eines ähnlichen Heldens war es dann kein Freund, keine verbündete Fraktion, die mich aus dieser Situation retteten. Ein Drache griff an, der erste von vielen, wie ich später erfuhr. Es war die erste Szene, in der ich mich selbst tatkräftig einbrachte, in Panik ausbrach und im Eifer des Gefechts unbeabsichtigte Entscheidungen treffen konnte.

Ich schloss mich nicht den kaiserlichen Truppen, sondern einem dahergelaufenen Halunken an, der genauso wie ich hingerichtet werden sollte. Genau dieser Aspekt gefiel mir sehr. Ich fühlte mich zurückversetzt in meine Kinderzeit, in der ich die Heftchen von »Das schwarze Auge« verschlungen hatte. Im Grunde waren das Pen&Paper-Abenteuer für Einzelspieler. Auch darin musste man Entscheidungen treffen und dementsprechend dann das Heftchen an anderer Stelle weiterlesen.

Doch zurück zum Spiel: Ich erkannte irgendwann, dass die munkelnden Stimmen um mich herum nicht nur untermalende Geräusche für die Atmosphäre waren. Die Leute redeten tatsächlich über mich oder gaben mir versteckte Hinweise. Ich sprach mit ihnen und ertappte mich dabei, wie ich heiße Wangen bekam, wann immer ich mich für die Option »Lügen« entschied.

Manchmal zogen sie mir auch einfach Geld aus der Tasche, worüber ich mich maßlos ärgerte. »Kann ich euch etwas Gutes tun?« Diese Entscheidung luchste mir satte zwanzig Goldstücke ab. Denn alles, was ich als Gegenleistung bekam, war ein Lied des Barden, der mich an meinen Sohn erinnerte.

Genug geredet

Ich brach auf, um erste Aufträge vom Jarl der Drachenfeste zu erfüllen. Das Erkunden der Karte mochte ich. Die kleinen Details in der grafischen Darstellung ließen mich dieses Spiel wirklich »erleben«. Es war alles so authentisch, greif- und spürbar. Die ersten zar-

ten Schneeverwehungen und frostigen Gipfel faszinierten mich ebenso wie der lebendig dargestellte Flussverlauf.

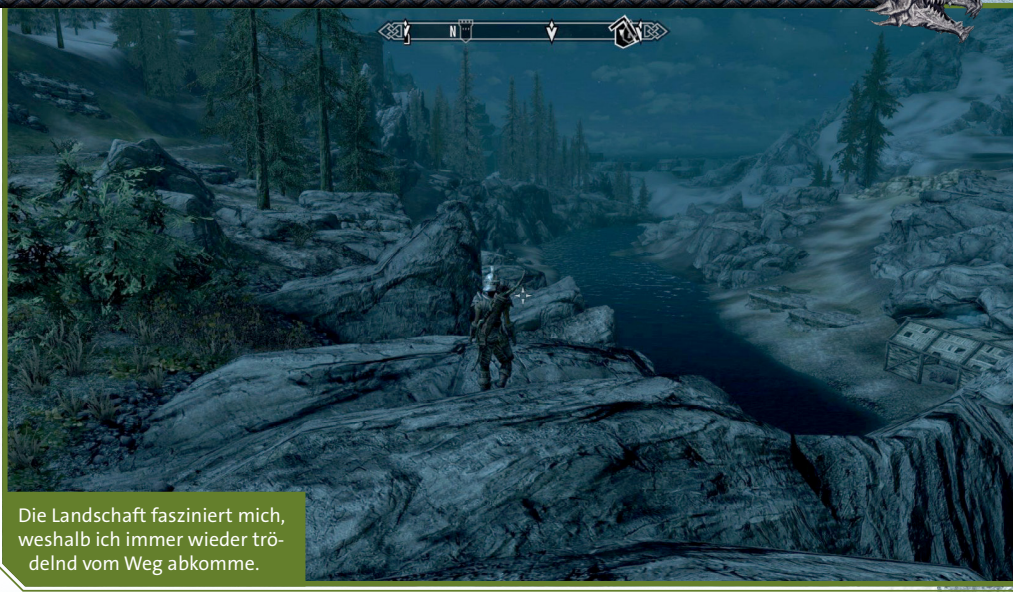
Besonders spannend war es, wenn ich plötzlich in der Wildnis auf andere Personen traf. Denn ganz im Gegensatz zu anderen Spielen, die ich kenne, kann man sich in Skyrim nie sicher sein, ob man Freund oder Feind gegenübersteht. Es steht einem nicht buchstäblich in grünen oder roten Lettern auf der Stirn oder über dem Kopf geschrieben. Die ersten Angriffe aus dem Hinterhalt belehrten mich und ließen mich vorsichtiger werden auf meinen Wanderungen.

Mir gefiel die Dynamik, das ständige Mitdenken und Wachsamsein, genau wie die Steuerung an sich, auch wenn sie mich anfangs zugegeben etwas überforderte. Das merkte ich besonders beim zweiten Drachenangriff. Zweimal grillte die Riesenechse mich, wiederholt starb ich. Ich merkte, meine Erfahrungen aus World of Warcraft brachten mich nicht weiter. Ich konnte das Vieh nicht einfach anvisieren und drauflosschießen, weil irgendjemand anderes die Aggression des Drachens auf sich zog.

Ich kam auch zunächst nicht auf die Idee, unter einem Dach Schutz zu suchen. Von meinen Bogen-Skills will ich erst gar nicht anfangen! Zahllose Pfeile schoss ich sinnlos in den Nachthimmel. Ich brauchte einiges an Übung, bis ich endlich Treffer landete und schließlich den glorreichen Einfall hatte, den Drachen nach seiner Landung auch mit meiner Streitaxt zu bearbeiten.

Dann war es aber endlich so weit: Ich hatte gesiegt und war danach selbst mehr als geschafft. Der Schweiß stand mir auf der Stirn, mein Puls dröhnte mir jenseits von Gut und Böse durch die Ohren. Ein Schrei der Verzückung ließ mich wieder zu mir selbst finden: »Mama! Du spielst ja Skyrim! Darf ich auch mal?«

Ich erlaubte es ihm, nach knapp drei Stunden hatte ich Stufe zwei erreicht und einen Drachen erlegt. Das ist für meine Verhältnisse schon echt gut, ich konnte stolz auf mich sein. Ich musste in den Supermarkt und überließ meinem Sohn in dieser Zeit den Rechner. Er durfte sich einen eigenen Charakter erstellen, sollte bloß nicht meinen spielen. Nicht dass da etwas durcheinanderkam! Eine Stunde verging, ich kam heim und schielte mit Einkaufstüten beladen auf den Bildschirm. » Was ist?«, fragte mich mein Sohn, der binnen einer lächerlichen Stunde die Stufe 34 erreicht hatte und ein Pferd mit magisch flammenden Augen besaß. Auch wenn ich die Frage nicht aussprach, so antwortete er: »Ach Mama, denk dir nix. Ich spiele das schon zehn Jahren.«



Die Landschaft fasziniert mich, weshalb ich immer wieder trödelnd vom Weg abkomme.

Lydia?

Mein Kampfgeist und meine Neugier wurden durch dieses Ereignis weiter bestärkt. Ich wollte mehr von dieser Welt sehen, in der mich so mancher Fauxpas zum Schmunzeln, aber auch zum Verzweifeln brachte. Ein vermaledeites Rätsel in Ustengrav blieb mir besonders im Gedächtnis. Rätsel waren nie meine Stärke. Für den Wassertempel in Zelda habe ich wochenlang ein Lösungsheft gesucht. Hier in Ustengrav gab es nun drei Steine mit Drachengravuren. Sie leuchteten, wenn ich in ihrer Nähe stand, und im gleichen Moment hob sich mit jedem Leuchten eines von drei Fallgittern, die den Ausgang blockierten. Meine Theorie, die Steine mit Lydia, meinem Huscarl, und angeschleppten Leichen zum Leuchten zu bringen, schlug fehl. Ich hatte alle drei Personen ordentlich positioniert, Lydia wartete an einem der drei Steine. Ich merkte, dass die Steine nur auf mich reagierten. Es dauerte etwa zwanzig Minuten und zehn unsanfte Zusammenstöße mit Mauern, bis ich mit dem Einsatz meines Drachenschreies diese Hürde genommen hatte. Ich war so erleichtert und glücklich, dass ich erst beim Jarl in der Feste wieder angekommen bemerkte, dass etwas fehlte – Lydia.

Eine großartige Herausforderung

Skyrim fesselt mich, seine Welt ist atemberaubend. Ich fühle mich wie eine wirkliche Abenteurerin, eine Heldin, die echte Leistungen erbringen und ihr Hirn einsetzen muss. Nichts wirkt vorhersehbar, und stupides Geklicke führt, wenn überhaupt, nur auf Holzwege und nicht zum Erfolg.

The Elder Scrolls: Skyrim ist wider Erwarten eine großartige Herausforderung, es ist nicht einfach. Man muss sich die Zeit und die Ruhe nehmen, um sich gänzlich in diese einzigartige Welt fallen lassen zu können. Die eindrucksvolle Vielfältigkeit von Skyrim ist, was meine Nerven kitzelt und meine hohen Ansprüche weit übertroffen hat. Es gibt haufenweise Parallelen zu anderen Spielen und Büchern, die ich über viele Jahre hinweg kennen und lieben gelernt habe, doch gebündelt in einem einzigen Universum ist Skyrim für mich unschlagbar. Aus dieser Offenbarung ergibt sich eine simple Erkenntnis: »Liedern sollte man lauschen, wann immer sie zu einem finden.« ★

Ich lerne meine Waffen sinnvoll einzusetzen und feiere erste Erfolge.

Durch den ganzen Wald ist er mir gefolgt, nachdem er die arme Lydia und fast mich umgebracht hat. Bauern mit bloßen Fäusten bedeuteten sein Ende!