

NUR NOCH SPAZIEREN

Für Michael gibt's kein besseres Rollenspiel als Skyrim. Da ist nur ein Problem:

Seit fünf Jahren hat er darin nichts mehr zu tun. Trotzdem spielt er weiter. Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Michael ist Gaming-Journalist, Dozent und Geschichtenjäger. Er hat in seinem Leben bestimmt schon tausend Spiele gespielt, auch mit hunderten von ihnen Spaß gehabt, sich aber nur in GTA Online, Deus Ex: Mankind Divided und Skyrim wirklich zuhause gefühlt. Gaming ist für ihn ein ewiger Roadtrip, mit Rick und Morty auf der Rückbank. Oder so ähnlich. Ihr wisst, was gemeint ist.

Mein Charakter Thaneros ist der größte Held in ganz Skyrim. Der Dunkelelf hat nicht nur den Bürgerkrieg im Alleingang beendet und sämtliche Gilden unter seine Kontrolle gebracht, sondern auch Drache Alduin und Drachenblut Miraak besiegt. Nachdem ich in Thaneros' Rolle die letzte Bedrohung abgewendet hatte, stand ich auf dem Gipfel meines Erfolges. Es spielten die Fanfaren, es jubelten die Leute und Kreaturen Skyrims. Alles war gut – und auch vorbei. Es gab nichts mehr zu tun, es wurde kein Held mehr gebraucht. Mir blieb daher nichts anderes übrig, als meinen Kram zu packen, die Insel Solstheim mit meiner Begleiterin Lydia zu verlassen und nach Hause zu reisen. Home Sweet Home! Als die Türe ins Schloss fiel,

wurde ich von meiner Familie empfangen. Danach ging ich allein ins Schlafzimmer und hing meine Rüstung in den Schrank. Und seufzte. Das war im Herbst 2017.

Heute, fünf Jahre später, spiele ich immer noch Skyrim, aber ganz anders als früher. Ich habe zwischendurch versucht, neue Charaktere zu bauen, habe es aber jedes Mal aufgegeben, weil es im Grunde immer die gleiche Geschichte gewesen wäre. Genauso habe ich mir auch Story-Mods angeschaut, aber nichts davon hätte die Taten von Thaneros noch übertrumpfen können.

Ich fühle mich in Skyrim wie ein Held im Ruhestand, streng genommen wie Obi-Wan Kenobi auf Tatooine, nur halt ohne Imperium, das mich jagt. Hätte ich doch wenigstens

das! Spaß beiseite: Das mag jetzt alles deprimierend klingen, ist es aber nicht.

Mein Skyrim-Gameplay zeigt mir eine Seite an Spielen, die sehr kostbar und selten ist: die Freude daran, nichts zu tun zu haben und alles genießen zu können. Wenn ich Spiele beende, werden sie normalerweise von mir zur Seite gelegt. Skyrim nicht, Skyrim hat ein Leben nach dem Ende.

Kommt mir bloß nicht mit Abenteuern!

Es ist frühmorgens, das Haus Seeblick ruht im Schatten des Waldes, direkt neben einem Fluss. Meine Kinder tolen bereits herum, entweder im Wohnzimmer oder draußen im Garten. Als ich aufstehe, grüßt mich meine Frau Ysolda. Ich stelle mir vor, dass sie mittlerweile ein Handelsnetzwerk zwischen den Städten leitet, so wie sie es sich immer gewünscht hat. Am liebsten bin ich hier, wo ich sonst wegen meiner Abenteuer nur selten war, und verbringe die Zeit mit meiner Familie. An Tagen wie heute steht aber etwas anderes auf dem Programm: Ich ziehe mir ein Gewand mit Kapuze an, auf jeden Fall etwas Bequemes, und packe dazu ein



Die Stadt Einsamkeit gehört zu meinen liebsten Orten und erinnert mich immer etwas an die Playmobil-Burg aus Hype: The Time Quest.



Einfach in Skyrim spazieren, die Welt bewundern und in Erinnerungen schwelgen, schöner kann ich es mir nicht vorstellen.

© 2011 Bethesda Softworks LLC. All Rights Reserved.



Rifton, dieses Juwel von einer Herbststadt, hat etwas Faszinierendes und Verrücktes an sich. Das Las Vegas von Skyrim – oder so ähnlich.



Die Tavernen sind für mich das Herzstück: von Abenteuern erzählen und zu neuen aufbrechen. Aber nicht mehr für mich.

paar Tränke ein. Mein Schwert, meine Rüstung und das Geld bleiben hier. Diesen Kram brauche ich nicht mehr. Ich breche allein auf und verspreche, dass ich höchstens ein, zwei Tage weg sein werde.

Ich wandere los. Es gibt verschiedene Routen, die ich einschlagen könnte. Entweder gehe ich nach Helgen und schaue mir die verbrannten Ruinen an, um in Erinnerungen zu schwelgen. Oder nach Weißblauf, um mit dem Jarl zu schwatzen. Oder ich habe wirklich gut gefrühstückt, um den langen Weg ins Bergkloster auf dem Hals der Welt anzutreten. Oder Einsamkeit. Oder Rifton. Ich wandere über die Wege oder querfeld ein, aber ich werde nichts Anstrengendes tun, nichts von dem, was ich früher meinem Pferd zugemutet habe. Ich lasse die Grabkammern und Räuberlager links liegen. Wenn ich etwas am Wegesrand sehe, einen Pilz oder einen Strauch, sammle ich es ein.

Gegen Mittag treffe ich eine Diebesbande. Auch wenn ich ihnen wiederholt versichere, dass ich nicht von Interesse für sie bin, wollen sie nicht ablassen – woraufhin ich sie mit einem einzigen Drachenschrei in den nächsten Abgrund befördere. Sie wollten schließlich nicht hören. Später entdeckt mich ein Drache. Dieses edle Geschöpf greift mich an, und seine Flamme prallt gegen meinen Schildzauber. Danach schreie

ich ihn mit einem Fesselungsschrei zu Boden und sprinte fort. Das ist kein Tag für einen Kampf zwischen zwei epischen Wesen wie uns. Er wird garantiert einen anderen Herausforderer finden, wenn er will. Ich aber bin nur ein Beobachter, ich nehme an keinen Abenteuern mehr teil.

In der Stadt angekommen verkaufe ich erstmal alles Eingesammelte, bestelle mir dafür ein Bier im Wirtshaus und lausche den Liedern des Barden. Würde mich jemand um eine Geschichte bitten, würde ich eine erzählen. Wie ich den mächtigen Schneeeelfen Vyrthur mit einem einzigen Schrei besiegt habe. Wie ich Kaiser Titus Mede den Zweiten auf seinem Schiff ermordet habe. Wie ich mit dem Daedra Sanguine zu heftig gefeiert und anschließend extrem viele Leute genervt habe. Und ja, ich würde auch jede dumme Frage darüber beantworten, wen ich alles in Sovngarde getroffen habe. »Ja, das ist alles wahr. Und alles vorbei.«

Eine Spielwelt, die nur voller wird

In Winterfeste blicke ich in die eisige Einöde und erinnere mich daran, wie viel Angst und Respekt ich damals als junger Held vor den Naturgewalten Himmelsrands hatte. Heute bin ich selbst eine, aber der Respekt ist geblieben, vor allem die Bewunderung, die ich für diese Welt empfinde. Im Gegensatz zu

vielen Open Worlds hat diese Welt eine Persönlichkeit, eine überwältigende Natur, etwas Heimatliches, das zum Verweilen einlädt. Noch heute muss ich beim Spazieren in Skyrim immer an meine Kindheit zurückdenken, als mein Vater damals mit mir durch den Wald ging, sich Geschichten ausdachte und sie mir erzählte.

Skyrim ist malerisch schön, bunt und endet zum Glück auch niemals. Erreiche ich das Ende einer Route, gehe ich einfach in eine andere Richtung. Mit jedem Spaziergang komponiere ich quasi ein anderes Stück, bestehend aus anderen Orten mit anderen Erinnerungen. Wie ich Hund Meeko in dieser modrigen Waldhütte kennenlernte. Wie ich damals einem Drachen entkam, indem ich von diesem Wasserfall dort heruntersprang. Und jetzt, wo ich Morthal sehe, muss ich an die Nacht zurückdenken, als mich dieser Gelehrte vom Vampirismus heilte. Meine Vampir-Phase, was hat mich da nur gebissen? Aus irgendeinem Grund muss ich gerade an die nervige Jagd nach den Steinen von Barenziah denken und sehe sie vor meinem geistigen Auge, auf einer Krone sitzend, in den Kellern der Diebesgilde. Und gleich darauf möchte ich nach Rifton wandern. Ihr seht, jede Erinnerung treibt mich weiter an. Es ist immer wieder unfassbar, wie viel ich hier schon erlebt habe. ★