

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



WoW! Ich bin eine Nachtelfe!

Daniel Jurgeleit am Samstag, dem 11. März 2023

Nichts aus der Gamingwelt hat mich jemals dermaßen gepackt und über viele Jahre hinweg begleitet wie World of Warcraft. Es schlug bei mir ein wie eine Bombe, nein, es war eine Supernova, ein Urknall, wie ich es bei keinem anderen Spiel erlebt habe.

Es war einmal in England...

Ich war damals im September 2004 für zwei Auslandssemester nach England gegangen, um an Schulen als Assistant Teacher zu arbeiten. Leider nicht der schöne, kulturell ansprechende Süden, sondern der äußerste Nordosten. De-industrialisiert, Arbeitslosenquote jenseits von Gut und Böse und 25% der Teenager unter 18 waren schon Eltern. Natürlich war ich mit anderen, internationalen Austausch-Studenten dort, aber das waren nicht unbedingt Leute, bei denen ich andocken wollte: Party machen, Komasaufen, aus dem Koma aufwachen und repeat. Shit. Nicht meine Welt.

Meine Welt, genauer gesagt, meine Fantasy-Welt hatte ich in Deutschland zurückgelassen: 1996 hatten mein kleiner Bruder und ich zusammen mit sehr engen Freunden das Pen-and-Paper-Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ (DSA) für uns entdeckt. Mein Kopf erweckte diese Welt zum Leben: Abenteuer, die mit Freunden bestanden

werden wollten, Charaktere, die sich gegenseitig ergänzten und einander aushalfen.

Wow! DAS war meine Welt! Und es war völlig okay, dass sie „nur“ in meinem Kopf existierte. Ebenso wie all die Fantasybücher, deren Handlung und Helden ich mir so gerne so lebhaft in meiner Vorstellung ausmalte.



Die Box von 2005. In der Anleitung (ja, das gab es damals bei Spielen) wurde man noch gesiezt. (Bild: Jurgeleit)

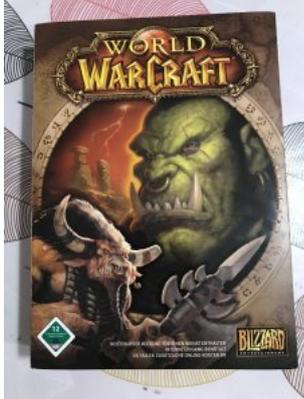
Natürlich spielte ich auch digital. Der ZX81, der C64, das NES und so ging es dann weiter und weiter. Später, auf dem PC, spielte ich sehr gerne Rollenspiele. Das war für mich besonders entspannend, da ich bei den Rollenspielabenden IMMER der Spielleiter war. Aber hach, die Computerspiele! Damals™, ohne Internet, gegen Ende der 90er.

Irgendwann kam DSL, aber mit minütlicher Abrechnung. Mann, war das Internet teuer! Anfang der 2000er, glaube ich, kamen dann endlich die Flatrates, aber auch die waren preislich recht happig. Es waren die Jahre der „Herr der Ringe“-Filme, die ich absolut liebte. Die Ur-Geschichte, die in jedem Rollenspiel steckt! Mein Bruder und ich sahen uns auch die ersten MMORPGs an, aber bei keinem sprang der Funke über und wir ließen es auch bald wieder sein.

Und nun? Da saß ich also ab September 2004 in England in einer heruntergekommenen Stadt in einer Wohnung, durch deren Fenster und Türen der Wind pfiiff. Manchmal fiel die Heizung aus, aber egal, Hauptsache, das LAN-Kabel glühte. Ich hatte nämlich fettes Flatrate-Internet! Und die Geschwindigkeit war für damalige Verhältnisse verdammt gut. Für den Auslandsaufenthalt hatte ich eine ordentliche Stange Geld in einen Laptop gesteckt, damit ich arbeiten konnte. Tatsächlich waren da keine Spiele drauf. Vorerst.

Warum schreibe ich das alles, das mit DSA, von meinem kleinen Bruder, von PC-Rollenspielen, vom Herrn der Ringe und meinem Aufenthalt in England? Weil das, retrospektiv betrachtet, alles zusammen wie ein Puzzle meines Lebens war, und ein großes Teil fehlte noch. Das fiel dann wie von selbst an seinen Platz. In England.

Der Schicksalstag



Die deutsche Box meiner Frau. Sie hatte damals sogar in der Beta gespielt. Meine englische Box aus England lagert auf dem Dachboden meiner Eltern.

(Bild: Jurgeleit)

Es war Samstagmorgen in Stockton on Tees, der 19.02.2005. Mein Bruder rief aus Deutschland über Skype an und sagte sowas wie: „Dani, World of Warcraft ist ja seit dem 11. raus und das muss echt verdammt gut sein! Schau dir mal die Webseite an!“

Während mein Bruder diese Worte sprach, surfte ich mit meinem kleinen Laptop auf die Homepage und nach nicht mal 10 Sekunden der Betrachtung – kein Witz – erahnte ich, was da auf uns zugerollt kam.

Da war es, das letzte Puzzlestück, das mir fehlte!

„Ich steig' SOFORT in den Bus zum Games Shop in der Stadt!“, sagte ich, ließ alles stehen und liegen und rannte einfach los. Der nächste Bus würde ja schon kommen.

Im Games Shop hatten sie noch Exemplare übrig, aber der Verkäufer redete etwas davon, dass gerade eben noch 'n Kid da gewesen sei, das hatte alle Game Time Cards aufgekauft, alles völlig verrückt, seitdem das Spiel raus war.

Ich wusste da noch nicht, was das war, eine Game Time Card, nickte einfach und rannte durch den Regen wieder zum Bus.

Es konnte dann gar nicht schnell genug gehen. Daheim angekommen flog die Regenjacke in die Ecke, die nassen Schuhe hinterher. Ich baute meinen Laptop in der Küche auf, weil der Raum am wärmsten war und da auch der Router an der Wand hing. Hingesetzt, ausgepackt, CDs eingeschoben und installiert, alles bereit gemacht, den Account erstellt und das Spiel gestartet.

Da war er, der Urknall! Und ich war von Anfang an dabei!

Das Spiel startete mit dem epischsten Intro aller Zeiten! Nach dem Monolog, als ich den Zwergenjäger im Close-Up sah, da traf mich der Blitz! Mir fiel die Kinnlade herunter!

DAS IST FANTASY!

DAS sah so unglaublich genial aus, so lebendig, so organisch, wie sie diesem Zwerg Leben eingehaucht hatten.

DAS war das, was ich mir immer im Kopf vorgestellt hatte, wenn wir DSA oder Earthdawn gespielt haben. Es fing genau mein Verständnis und mein Gefühl von Fantasy ein.

UND ES WAR JETZT AUF MEINEM BILDSCHIRM!



Links: Der Zwerg... / Rechts: ... und die Nachtelfe aus dem Cinematic Intro von 2005. (© Blizzard Entertainment)

Der Zwerg hatte einen Bären als Begleiter dabei, dann der Schwenk, Ironforge im Hintergrund, eine Weißblende zur Nachtelfe, die durch den Wald rennt und sich in eine Großkatze verwandelt, dann der untote Hexenmeister, der Taure, der den Staub in den Wind streut, um die Zukunft vorherzusagen und der Ork der dich direkt mit seiner Keule bedroht und dann der Magier, der Feuerbälle von der Burg auf dich wirft...

Ein schneller Cut, es wird still, es wird schwarz, zwei Herzschläge Pause, was zur Hölle macht ihr mit mir, dann hörst du nur noch ein Klicken und BÄMM!, der Zwerg ist wieder da, hatte den Hahn gespannt, die Flinte feuert fast direkt in dein Gesicht, sein Bär rennt auf einen Tauren zu und dann brach nur noch die Hölle los! Nach knapp 2 Minuten war

alles vorbei.

Ich bewegte mich nicht. Ich saß da und mir liefen die Tränen herunter.

Ein Intro, wie ich es nur aus dem Kino kannte! All diese Fantasy-Figuren! Lebendig in einem absolut mindblowing Zwei-Minuten-Clip! Da hatte es jemand geschafft, nicht nur all die Bilder auf meinen Bildschirm zu bannen, sondern auch das Gefühl, das ich zu dem Zeitpunkt seit 10 Jahren nur aus Pen-and-Paper-Rollenspielen kannte: Das Eintauchen in eine schier grenzenlose Fantasywelt voller Gefahren, Geheimnisse und epischer Kämpfe. Und diese Welt wartete nur darauf, von mir und meinen Mitstreitern erkundet zu werden.

Am 19.02.2005 änderte sich einfach alles

Ich rief meinen kleinen Bruder per Skype an. Ich sagte ihm, dass mich die Nachtelfe aus dem Intro total gepackt hatte. Ein Mix aus Anmut und Gefahr, diese fantastische Waldkulisse! Wir einigten uns: wir beide wollten Nachtelfen spielen. Er erschuf einen Jäger, ich eine Kriegerin. Als wir uns dann gleichzeitig einloggten, dann war sie da: Die Offenbarung.

Das Startgebiet der Elfen, Shadowglen, war riesig und wunderschön.

Dann kamen wir aus Shadowglen heraus nach Dolanaar. Es war riesig und wunderschön. Dann kamen wir aus Dolanaar nach Darnassus. Es war noch riesiger und noch wunderschöner.

Von Darnassus aus kamen wir nach Darkshore. Es war noch riesiger. Schön war es nicht, aber es war riesig.



Das Startgebiet der Nachelfen. Oben rechts Shadowglenn, wo all die kleinen Nachtefchen herkommen. Ganz im Westen die wunderschöne Hauptstadt Darnassus. (© by Blizzard Entertainment)

Und da, spätestens an dem Tag, als wir nach Darkshore kamen, dämmerte es uns, wie verdammt groß diese Welt war! Es gab sogar zwei Kontinente, die es zu entdecken galt!

Das war einer der Aspekte, die meinen Bruder und mich total ansprachen: diese für damalige Verhältnisse gigantische, in sich stimmige Spielwelt. Es war pure Epicness: Die Größe von Teldrassil, zum Beispiel, oder die riesigen Distanzen, wenn man von einem zum anderen Ort wollte. Es fühlte sich einfach absolut nach „Herr der Ringe“ an: Eine weite Welt, die man durch Reisen erkunden musste.

Aber wir WOLLTEN das so spielen! Wir WOLLTEN uns beim Entdecken der Welt Zeit lassen. Wir wollten erst ein Gebiet in Ruhe leerspielen, alle Quests lösen, jeden Winkel entdecken, jeden Stein umdrehen. Man musste sich anhand der Questbeschreibung herleiten, wo ein Mob oder das Questziel sein konnte. Es wurde nur eine grobe Himmelsrichtung angegeben und man musste dann suchen. Zur Not fragte man hilfbereite Mitspieler, die einem entweder Tipps gaben oder einfach nochmal mitkamen.

„Früherwar alles besser“™



Auf zwischenzeitlich über 17 Jahre WoW sind die 135 Tage nicht so viel. Die meiste Spielzeit kam von 2005-2009 zusammen. (Screenshot: Jurgeleit)

Und das ist etwas, was heute an WoW fehlt:

Früher hatte man MITspieler, heute sind es nur noch NEBENSpieler. Ich könnte heute auch mit 4 NPCs in einen Dungeon gehen und würde keinen Unterschied zu menschlichen Spielern merken, weil keiner mit dem anderen redet. Aber dich beim kleinsten Fehler anschauen, da kriegen sie die Klappe dann doch auf.

Das Leveln und die Quests waren damals eine Herausforderung: Es war einfach bockschwer, es dauerte ewig, die nächste Stufe zu erreichen, aber verdammt noch mal!, wenn es dann DING gemacht hatte, dann war es sauer verdient! Jubelschreie auf Skype!

Hinzu kam noch, dass es besser war, mindestens zu zweit zu spielen. Die Mobs waren gefährlich, man zog sehr leicht die Aggro und war als Einzelner verloren. Man spielte also besser zusammen. Häufig MUSSTE man mit anderen Spielern zusammen spielen, und diese Leute WOLLTEN auch gerne mit dir zusammen spielen. Das war etwas, das man heute in WoW nicht mehr erlebt:

Rollenspiel rund um die Uhr

Auf unserem Rollenspiel-Server waren tatsächlich ALLE Rollenspieler! Jeder blieb in character, egal wann, egal wo. Selbst bei Instanzen mit unbekanntem Mitspielern blieben alle in ihrer Rolle. Für mich als langjährigen Rollenspieler das absolute Schlaraffenland!

Ich kann mich noch lebhaft daran erinnern, wie wir zwei junge Elfen irgendwann nach Ironforge wollten oder mussten. Wir hatten noch keine Reittiere, die gab es ja erst bei Level 40 und sie waren sauteuer. Jedenfalls liefen wir zu Fuß in der Gegend herum und ich glaube, wir hatten bis zu dem Zeitpunkt noch nie einen Zwerg gesehen, als uns nach über fünf Tagen Spielzeit endlich einer begegnete, ich glaube, das war noch in Darkshore in Kalimdor. Wir alle blieben in character und fragten den Herrn Zwerg nach dem Weg in seine Hauptstadt. Er sagte, er würde sich sehr geehrt fühlen, wenn er uns persönlich nach Ironforge bringen dürfte, also lief dieser Spieler tatsächlich etwa eine Stunde lang mit uns nach Ironforge!

Genau das machte die Anfangszeit von WoW aus: Da begann etwas Magisches, man traf nur auf Gleichgesinnte, alle waren Rollenspieler, es waren Leute, die in dem Spiel einfach nur Spaß haben wollten. Alle erlebten dieses Wunder mit.

Kein Geresche, keine Lootgeilheit, kein mimimi, dass das Spiel zu schwer sei. Die Charakterklassen waren noch das, was sie waren: Oh, ein Krieger! Oh, eine Magierin! Oh, eine Hexenmeisterin. Oh, ein Priester. Heute sind sie reduziert auf Tanks, Damage Dealers und Healers.

Meh.

Das war zu Beginn völlig anders: Es gab Rollenspiel rund um die Uhr, eine fantastische Welt, hunderte von Leuten, alles in character und immer war die Spielzeit gesprenkelt von wundervollen RPG-Momenten. Ich fand also all das, was ich bisher in Fantasybüchern, Rollenspielen und Filmen kannte und liebte, in diesem Spiel wieder.

Ein Traum wurde wahr.

Ich führte als Priesterin eine Hochzeit zwischen einem fraktionsübergreifenden Pärchen durch. Mein Bruder und ich organisierten den allerersten PvP-„Raid“ mit 80 Männern und Frauen auf die „Crossroads“, als es noch nicht mal ein ordentliches PvP-System gab. Das Gemetzel dauerte über 4 Stunden.

Ich bekam im Rollenspiel einen Heiratsantrag.



2007 bekam ich als Nachtelte einen Heiratsantrag. Von einem Zwerg. Glorein, ich werde dich immer lieben! <3

(Screenshot: Jurgeleit)

Wir unternahmen mit anderen random Spielern Wandertage durch Dun Morogh und Loch Modan.

Mein Bruder gründete 2006 eine Gilde, die bis 2008 auf unserem Server die berühmtest-berüchtigtste PvP-Gilde werden sollte: Fearless. Verdammt noch mal, wir waren so berüchtigt, dass die Horde in Warsong Gulch schon direkt wieder ausloggte, als sie nur unseren Gildennamen sahen! In den Straßen von Stormwind redete man von uns! Wir konnten uns vor Beitrittsanfragen nicht retten. Als der Vorwurf im Forum laut wurde, wir seien nur gut ausgerüstete Twinks, traten wir die nächsten 10 Matches komplett nackt an und haben alle gewonnen!

Die Gilde gibt es heute immer noch, aber da ist nur noch meine Nachtelte drin, um die Stellung zu halten.



Meine Nachtelfe Rakmaerin: Der erste Charakter, den ich in WoW erschaffen habe und ich spiele fast ausschließlich mit ihr. Ja, es ist was Persönliches. (© by Blizzard Entertainment)

Heute ist alles anders

Irgendwann geschieht das, was immer geschieht: Einerseits das Real Life, andererseits wurde das Spiel so verändert, dass es einer noch breiteren Masse zugänglich gemacht wurde. Da kamen dann die ROFLCOPTER-Kiddies auf unseren ehrenwerten Rollenspiel-Server, und spätestens, wenn der Nachtelf neben dir „Ballack“ heißt, dann weißt du, dass das nicht mehr das Spiel ist, das es mal war.

Aber dennoch hole ich mir der alten Liebe wegen immer jede Erweiterung, ich schaue immer mal wieder ins Spiel, hole mir ab und zu mal Spielzeit. Meistens um Weihnachten

herum. Und dieses Weihnachten war ganz besonders, weil meine Tochter nämlich mit WoW angefangen hat.

Wer von euch war auch noch damals beim Start von WoW Vanilla dabei? Was verbindet ihr mit WoW? Welche Erinnerungen kommen euch in den Sinn? Schreibt mir gerne in die Kommentare! Ich freue mich, von euch zu lesen!

Titelbild und WoW-Logo © by Blizzard Entertainment

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 11. März 2023 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>