[Transcript] GameStar Podcast / Die Bethesda-Magie: Dafür lieben wir Starfield trotz allem - mit RBTV

Was haben ein Trinkspiel, ein Pfeil im Knie und eine Stadt, die eine Atombombe anbetet gemeinsam?

Nun zum einen sind das alles drei Erlebnisse aus unseren drei Wochenenden und ihr müsst gleich alle erraten, welches davon zu wem gehört, zum anderen sind das aber auch alles ikonische Momente aus Bethesda Rollenspielen.

Und damit herzlich willkommen zu Tag 2 unseres Starfield-Spieltagebuchs.

Wir beantworten heute drängende Fragen wie, was haben meine Eltern heute wieder veranstaltet, wie geht es dem Adoring Fan und hat Micha endlich den Kaffee für seinen neuen Arbeitgeber besorgt.

Außerdem wollen wir heute darüber sprechen, wie Starfield sich bei aller Kritik als Bethesda Rollenspiel schlägt und dafür habe ich mir heute einen absoluten Bethesda-Experten eingeladen, den ich schon ewig mal hier im Talk haben wollte.

Die Frage lautet, habe ich eventuell vor acht Jahren Bethesda bestochen, damit sie Starfield entwickeln, damit wir heute diesen Talk machen können, damit ich einen Grund habe, ihn einzuladen?

Ja vielleicht, aber ihr könnt mir nichts nachweisen.

Herzlich willkommen, Valentin von den Rocket Beans, schön, dass du hier bist.

Hallo, schön, dass ich da sein darf und das war ja mal die beste Einführung, die ich glaube ich jemals irgendwo bekommen habe.

Dankeschön, Dankeschön, du hast nicht weniger verdient.

Außerdem darf ich begrüßen den Mann, der zur Standardbesetzung unserer Speletagebücher und natürlich guter Talks gehört, aber deswegen auch nicht weniger aufregend ist.

Herzlich willkommen, Micha, schön, dass du da bist.

Ah, schön da zu sein, hallo.

Kettengräulich mein Name, ich habe ein Herz aus Gold, aber Gold kostet, das ist mein Motto in Starfield.

Perfekt.

Dieser Talk heute wird euch übrigens präsentiert von der Starfield-Edition unserer GameStarPCs powered by AMD.

Und wenn ihr euch dafür interessiert, dann schaut doch gerne mal vorbei bei GameStar.de slash space.

Für das optimale Weltraum-Abenteuer haben wir vier limitierte GameStarPC Leckerbissen für euch zusammengestellt.

Von Full HD bis 4K ist alles dabei.

Sagt Ruckel Nadieu und erobert das Weltall mit maximaler Grafik dank der Performanten, Radiengrafik-Karten und Reisen-CPUs.

Die GameStarPCs kommen fertig bei euch an, zusammengebaut von den Hardware-Experten von Boostbox aus Hannover.

Hinzu kommen 36 Monate Garantie mit Pickup und Return-Service.

Und das Beste, beim Kauf dieser vier GameStarPCs erhaltet ihr die Premium-Vollversion von Starfield dazu, bringt euer Gameplay auf das nächste Level und holt euch jetzt euren neuen GameStarPC unter GameStar.de slash Space.

Damit können wir vielleicht einfach direkt mal mit einem kleinen, was bisher geschah,

**[Transcript] GameStar Podcast / Die Bethesda-Magie: Dafür lieben wir Starfield trotz allem
- mit RBTV**

einsteigen, was die letzte Folge passiert ist, wer wir spielen und womit es weitergeht.

Zum einen für euch da draußen, aber auch für Valentin, der heute neu dabei ist.

Das heißt, fangen wir doch gerne mal mit dir an.

Wen spielst du überhaupt?

Wer ist dein Charakter?

Ja, ich spiele tatsächlich dieses Spiel nicht alleine, sondern aktuell mit meiner Partnerin zusammen.

Und das macht doch besonders viel Spaß, wenn man sich die ganze Zeit beraten kann, welche Option nehmen wir.

Wer wollen wir überhaupt sein?

Wie sieht der Charakter in uns drin aus?

Und wir spielen eine Frau, und zwar Lin, und jetzt muss ich es richtig aussprechen, Lin Stadumbianski.

Und zwar haben wir uns für eine Frau entschieden, die quasi Sowjetwurzeln hat, von vor 300 Jahren oder noch mehr eher, die irgendeinen Vater oder so hatte, der ein krasser Astrophysiker war.

Es ist mir gefallen, dass in, das wird geschrieben, Star, also wie der Stern, und am Ende ist noch mal Sky, sind die letzten drei Worte.

Das ergibt auch einfach ein super schönes Wortspiel.

Normalerweise bin ich nicht gut da drin, aber als wir das hatten, war ich unheimlich stolz.

Und ja, wir sind aber eher so der Labertaschencharakter und haben anfangs den Diplomatie-Trade genommen,

um so ein bisschen so ein Bonus in der ganzen Überredungskunst zu haben, weil ich habe mich schon immer in Bethesda und spielen gerne mit Charisma irgendwie durchgepuscht.

Es ist ja dann doch so, dass man irgendwie ab und zu nicht ums Kämpfen drumherum kommt, finde ich aber auch gar nicht schlimm, das als Kleintaser, weil ich das Gunplay sehr mag.

Ich merke schon, wir werden uns hervorragend verstehen.

Also du bist jemand, der auch voll of roleplay geht.

Ja.

Das ist fantastisch, weil ich weiß nicht, ob du es weißt, aber ich bin unter anderem bekannt dafür und werde immer wieder dafür damit aufgezoogen auch, von dir Micha zum Beispiel.

Was?

Dass ich in Skyrim mal einen kompletten Spieldurchlauf gespielt habe, in dem ich nur einen friedlichen

Herr Kohlbauer war und Betrachen gar nichts am Hut hatte.

Ja, sehr schön.

Ungefähr so ist mein Starfield-Durchlauf gerade, na ja nicht ganz, aber ich habe mir ja gesagt, ich bin ein nach Geldstriebender Entdecker, der aber nichts zu tun haben möchte, weil auch introvertiert ist als Trade, mit der Constellation, also mit der ganzen Hauptgeschichte.

Ich war seit der Einführung, als man dort zum ersten Mal ist und dann vorgestellt wird hey, hier ist die Constellation, du hast einen Alien-Artifakt oder irgendein seltsames Artifakt

gefunden und wir wollen jetzt wissen, was es damit auf sich hat, bin ich direkt rausgerannt wieder, weil mich meine Eltern kontaktiert hatten und ich habe gesagt auf Wiedersehen und ich war seitdem nicht mehr dort.

Ich würde auch sagen bis zum Ende unseres Tagebuchs werde ich da auch nicht mehr hingehen, also

das heißt für die Story sind dann andere verantwortlich an dieser Stelle.

Ich gehe einfach nur durch diese Welt, springe von System zu System und nehme alles an Quests mit, was ich bekomme.

Alles.

Also ich versuche jeden Job anzunehmen, einfach nur um Geld zu verdienen.

Ich bin inzwischen Praktikant bei einem Industriekonzern und soll Kaffee holen, was ich full Disclosure

bis heute nicht gemacht habe, weil so viel dazwischen gekommen ist, unter anderem Ärger mit dem Gesetz dann und sehr viel Ärger mit dem Gesetz, leider muss man an der Stelle sagen und verschiedene andere Sachen, aber ich muss tatsächlich, Staffel hat seine Schwächen, wir haben den Talks auch schon ein paar Mal drüber gesprochen, aber ich hatte jetzt in den letzten Tagen sehr viel Spaß damit, einfach mir so meine eigene kleine Geschichte zu schreiben und einfach nur da vor mich hinzu, zu werkeln in diesem Universum.

Sehr gut, dann nochmal mein kleines, wer bin ich, was bisher geschah, ich spiele Ronny, eine rechtschaffende und Gesetzestreue Frachtfliegerin mit kleinem Fokuhiler und Retro Space Feeling,

die außerdem unglaublich naiv ist und das ist der einzige Grund, weshalb sie regelmäßig ein bisschen dubiose Aufträge annimmt, weil eigentlich würde sie das als Gesetzestreue Bürgerin in den United Colonies geboren, niemals machen, mit sowas hat sie eigentlich nichts am Hut, aber wenn Leute ihr sagen, nein, nein, das ist ein ganz legaler Auftrag, dann glaubt sie das, egal wie unglaubwürdig ihr das erzählt wurde.

Außerdem ist, glaube ich, ihre größte Motivation, dass ihre Eltern stolz auf sie sind und deswegen nimmt sie so ziemlich jeden Job an, den sie finden kann und ich habe zuletzt einen neuen Job angenommen, von dem ich heute später einiges Spannendes erzählen kann und ich kann schon mal verraten, ich bekomme viele Flashbacks an unsere Arbeitsbeziehungen, nicht ja?

Oh, okay, jetzt bin ich doppelt gespannt und auch ein bisschen nervös.

Ja, zuletzt haben wir darüber gesprochen, dass meine Eltern mich bei meinem Arbeitsplatz bei der Constellation besucht haben und mir das unglaublich unangenehm war und dass sie da rumgelaufen sind und meine Kollegen kennenlernen wollten. Ich glaube, die kennen meine Kollegen mittlerweile besser als ich, weil ich habe auch noch nicht so viel mit ihnen gesprochen, sie wollten außerdem Kekse verteilen. Ich habe den Adoring Fan getroffen natürlich als alter Oblivionhase und habe ihn auch mit meinen Eltern bekannt gemacht, das war schön.

Ach cool.

Also indirekt leider nur, ich bin zur Constellation gefahren und ich hatte von Anfang an schon überlegt, ob es denn geht, dass die sich kennenlernen und ob meine Eltern darauf reagieren würden.

Ich habe beide zurückgelassen bei Constellation, weil ich dann Sarah mitgenommen habe und habe gesagt, gut, ihr drei werdet euch bestimmt verstehen, ihr wartet jetzt hier einfach mal

in meinem Büro und ich mache meinen Job, ich komme in ein paar Tagen wieder. Das schon mal vorausschickend, ich bin bisher noch nicht wiedergekommen, weil ich große Angst habe, was passiert, wenn ich wieder komme. Ich habe große Angst, dass der Adoring Fan und meine Eltern beste Freunde sind.

Das wäre gar nicht gut.

Ja, das wäre gar nicht gut. Aber man muss ja sagen, es wird nicht passieren, wahrscheinlich, weil sie so nicht aufeinander reagieren, dann auch die Figuren, glaube ich, im Spiel. Aber man kann es sicher selber zurechtlegen. Das ist ja das Schöne an diesen Bethesda-Spielen, dass man sich seine eigenen Geschichten und Abenteuer erlebt und schreibt und daraus auch so ein bisschen den Kopfkanon entsteht. Auch durch das Rollenspiel, meine Geldgier auf der einen Seite, meine zwielichtigen Verbindungen, die ich pflege auf der anderen Seite als V-Mann bei der Crimson Fleet, der ich ja bin. Ich habe ja die Piraten unterwandert, diese Quest jetzt auch bis fast zum Schluss gespielt. Ich will nicht spoilern, was da genau passiert. Es gibt ein paar coole Quests, schon mit diesem klassischen Bethesda-Quest-Design, das jetzt nicht, das haben wir nicht so ausgefeilt, wie in einem Baldur's Gate, also da gibt es auch zum Beispiel keine Failed States, sondern es gibt halt einfach, du hast die Quest entweder geschafft oder du stirbst und dann machst du sie halt nochmal, aber nicht so, dass es irgendwie ganz viele unterschiedliche Quest-Ausgänge gäbe beispielsweise. Solche Sachen macht ja Bethesda nicht. Aber es gab ein paar coole Dungeons, ich war in einer Gefängnisruine zum Beispiel unterwegs, ich habe eine Basis der United Colonies infiltriert mit einer geklauten Uniform und mich dann darüber bewegt und alle Leute versucht zu überzeugen, dass ich dahin gehöre. Ich bin nämlich fänrich, habe den Nachnamen vergessen, aber wir kennen uns doch du kannst wundervolle Sachen dann zu den Leuten da sagen. Eine, die beste Antwort ist, als mich jemand anspricht auf dieser Militärbasis und sagt, wer bist du? Unterwessenkommando, stehst du? Du darfst ja überhaupt nicht in diesem Bereich und ich kann sagen, ja, hast du vergessen, ich stehe doch unter deinem Kommando und dann sagt er, hör auf mit zu verarschen. Also Kleinigkeit, aber schöne Szene. Aber pass auf, ich konnte die Piraten-Quest-Line nicht bis zum Schluss spielen, denn am Ende gibt es eine große Raumschlacht und die Fettbär ist zu schwach dafür. Die Fettbär ist mein Raumschiff, ich habe es extra so genannt und es ist zu schwach, ich werde abgeschossen am Schluss und deswegen musste ich jetzt andere Sachen machen, um die Fettbär aufrüsten zu können. Aber heißt das so, weil es auch sehr klobig ist? Die Fettbär, nein, der Fettbär. Ja, es ist sehr klobig, das muss man sagen, aber für alle, die es nicht wissen und auch für dich natürlich, der Fettbär ist das Maskottchen unserer Podcast. Das ist eigentlich ein Zauber aus Pathfinder Rath of the Righteous und seitdem wir über den Fettbär mal gesprochen haben bei unserem Jahresrückblick begleitet er uns als Maskottchen und ich dachte mir, wie anders kann ich mein klobiges, langsames, unterbewaffnetes Schiff nennen, wenn nicht die Fettbär? Ja, aber Valentin fragt das völlig zu Recht, weil du darfst nur große und dicke Sachen Fettbär nennen, ansonsten verliert es auch an Scham, weil der Fettbär für dich zur Erklärung ist ein Bär, der sowohl sehr fett ist als auch sehr fettig. Er hat tatsächlich beide Eigenschaften und rutscht gelegentlich auf seine eigenen Fettlache aus. Muss das also auch ein sehr glitschiges Raumschiff

eigentlich sein? Das muss sehr glossy sein. Ja, Valentin versteht das Konzept. Das ist es nicht. Ne, es ist eher, es ist klobig und ja, also man möchte es sich nicht als Modell in den Schrank stellen, sage ich mal. Kann ich daraus schließen, dass du auch schon ein bisschen Zeit mit diesem Raumschiffbilder verbracht hast? Ich liebe ihn. Das war tatsächlich auch eine Frage hier bei uns im Chat, wie wir den Schiffsbilder finden. Ich liebe diesen modularen Schiffsbilder. Also ich finde es ganz fantastisch, dass man da seine Raumschiffe halt wirklich Stück für Stück

auseinandernehmen

und wieder zusammensetzen kann, einzelne Komponenten upgraden, die halt wirklich die unförmigsten Schrottklötze da zusammen puzzlen. Die Dymos flottenwerft auf dem Mars, hat einen wundervollen Besuch von mir gehabt und ich habe mir einen Schiff zusammengebaut in diesem Editor, dass Tippi Topi war, also wirklich von den Komponenten her 1a und dann konnte ich es noch nicht fliegen, weil es Reaktorklasse b und dafür brauche ich irgendwie Fliegenskill 3 und dann habe ich gesagt, okay, wisst ihr was? Ja, dann kommen wir halt nicht ins Geschäft und bin dann mit der Fettbär wieder weggeflogen. Aber dieser Schiffsbild, ich weiß nicht ob du ihn mal ausprobiert hast, Valentin, aber ich finde den Klasse. Ja, ich finde ihn auch super. Also man muss es kurz raffen, aber dann checkt man schon, was wie einander passt und ich finde halt auch cool, dass es diese Fehlerüberprüfung hat. Das erinnert mich an irgendwie ans Programmieren,

wo du am Ende guckst, oh, wo sind meine Sündtagsfehler und dann sagt sie halt irgendwie, ja gut, ist ja ein tolles Raumschiff, aber es kann halt nicht abheben mit dem ganzen Kram, den du darauf gebaut hast. Vielleicht brauchst du noch ein, zwei Antriebe, habe ich die dran gemacht und dann stand

da irgendwie dein Grafantrieb bis jetzt zu schwach. Jetzt kommt es halt nicht mehr von A nach B, weil irgendwie dein Schiff jetzt zu schwer für diese Sprünge ist und so. Aber immerhin wurde mir direkt gefeedbackt, was ich noch ändern muss und so hat mein Schiff dann auch ein bisschen die Form aus funktionellen Gründen verändert. Ja, ja, genau, das musst du viel machen dann. Manchmal finde ich es nicht ganz intuitiv, wo sich was anflanscht. Also ich musste auch für eine Quest, kein Spoiler, eine Sache anflanschen an mein Schiff, wo ich einfach wirklich eine Viertelstunde davor saß. Ich habe das auch als Video aufgenommen, ich habe es gelöscht dann auch, weil ich so sauer

war auf mich selber. Ich habe nicht verstanden, wo ich das hinpacken soll. Ja, man braucht dann eine gewisse Komponente mit einem gewissen Anschluss. Da passt es dann drauf, aber das musste halt erst mal wissen und rausfinden. Das ist aber finde ich generell so ein Ding an Starfield. Manche Sachen erklärt es dir einfach nicht. Sehr viel sogar. Ja, also auch bei dem Basenbau hatte ich ähnliche Sachen. Da habe ich die ganze Zeit, wurde das rot markiert, dass ich dieses Modul nicht an das andere Modul machen kann. Aber warum wurde mir nie gesagt? Dann habe ich so oft woanders

hingestellt, bis ich irgendwann selber rausgefunden habe. Ach, es lag wirklich nur an so einer Höhenverschiebung, aber das hätte man mir auch mal sagen können. Ja, der Basisbau ist was, was ich erst ganz frisch ausprobiert habe. Darüber spreche ich heute aber nicht, denn ich habe einen

Plan. Und der Plan, für alle, die Rick and Morty kennen, vielleicht können sie sich schon denken, was mein Plan ist. Ich suche mir, ich habe schon einen Planeten im Auge dafür, einen idyllischen

Planeten mit einem wunderschönen Ausblick auf unberührte Natur. Und da baue ich eine Basis mit einer Panorama Toilette. Die Toilette am Ende des Universums mit einem entspannenden, menschenleeren

Ausblick ins Weite dieses Planeten. Ich weiß schon welcher Planet, ich werde dann zu gegebenen Zeitpunkt diesem Tagebuch enthüllen, ob das geklappt hat. Aber das ist mein Plan, was den Basenbau angeht. Wer würde nicht gerne auf diesem Klo sitzen? Ja, die Zahl befindet sich maximal im achtstelligen Bereich der Leute, die nicht gern sitzen finden. Mein Traum für so eine Basis ist leider nicht umsetzbar, basiert aber auch auf einer Zeichentrickserie. Ich kann mich ums Verrecken nicht erinnern, welche. Aber ich weiß, dass ich mal eine gesehen habe, die einen Gag hatte, wo ich tagelang drüber gelacht habe. Und ich habe trotzdem vergessen, welche Serie das war, weil so bin ich. Und zwar hatte eine Gruppe von Abenteurern eine unsichtbare Basis. Und der Gag war,

dass diese Basis nicht wirklich unsichtbar war, sondern nur die Außenmauer war unsichtbar. Das heißt, du hast die ganze Zeit gesehen, wie sie in dieser Basis sitzen. Und dann haben sie immer gesagt, naja, es ist ja keine versteckte Basis, es ist nur eine unsichtbare Basis. Und das fand ich fantastisch, das hätte ich auch gern. Das ist ja herrlich. Ja, das ist wie im Lego Movie der Invisible Tread von Wonder Woman, wo sie dann einfach den Chat nicht finden, weil er ja unsichtbar ist. Also, wenn sich irgendwer erinnert, welche Serie das ist, bitte schreibt es mir, ich drehe durch. Ich kann mich daran nicht erinnern. Kenne ich nicht, weiß ich nicht. Aber es klingt einem guten Plan. Ich

kann an dieser Stelle, vielleicht für alle, die das hinterher nur als Podcast hören, enthüllen, dass auf meinem Mikrofon hier ein ganz kleiner Hut sitzt, ein wirklich sehr kleiner Hut, Durchmesser

vielleicht zwei Zentimeter oder sowas. Und das hat einen Grund. Denn ich habe in Starfield beim überreden, also wir sind irgendwie alle drei so überredes Kill-Fans, habe ich schon gemerkt. Und ich hatte beim überreden die allerbeste Dialogoption aller Zeiten, nämlich was? Ich habe mir nur gerade

dich mit einem winzigen Hut auf den Kopf vorgestellt. Das war meine überreden Dialogoption. Und dann

sagt man gegenüber so, aha, ja, es ist ja witzig. Und ich habe dann plus eins Überredefortschritt. Und

ich saß da und dachte mir, was ist denn das für ein, also was ist das denn für eine Überrededkunst, zu sagen, ich habe mich dich gerade mit einem winzigen Hut vorgestellt. Das mache ich bei meiner nächsten Gehaltsverhandlung hier bei GameStar auch. Sag ich zu meinem Chef David,

hey, ich habe nur gerade gedacht, du hast einen winzigen Hut auf und er sagt, okay, hier hast du das Geld. Das ist ja der Hammer, Micha. Das probiere ich auch. Also ich bin jetzt schon überzeugt von, keine Ahnung was, aber du hast mich überzeugt mit diesem Hut. Mit diesem Hut. Ja, Wahnsinn. Also das ist halt immer wieder, solche Sachen sind ja jetzt nicht, das ist ja nicht so programmiert, um einfach auf das zu reagieren, was gerade die Situation ist. Es ging überhaupt nicht

um Hüte oder sonst was. Ich wollte einen Shopkeeper, einen Besitzer von einem Rüstungsladen, von einem Waffen- und Kleidungsladen auf Nihon, auf diesem Cyberpunk-Planeten dazu überreden,

einer Gang Rüstungen zu verkaufen für weniger Geld, einer Gang, der ich angehöre, deswegen auch ein bisschen Probleme mit dem Gesetz. Und da kam dann diese Option. Und ich muss sofort ein Screenshot davon machen, weil sie halt so absurd ist in der Sekunde. Aber schauen, ist eine Geschichte

draus geworden. Und das ist für mich so die Charakteristik dieser Bethesda-Spiele. Einfach sich auch selber das eigene Geschichten entstehen, einfach aus der völlig zufälligen Kombination von solchen Faktoren. Ja, da sind wir auch tatsächlich total passend schon im Thema, wie gut ist es eigentlich als Bethesda-Rollenspiel. Weil wir werden heute, glaube ich, noch auf einige Kritikpunkte eingehen. Wir haben auch schon in den vergangenen Talks ein paar Kritikpunkte genannt, in denen es da viel schlechter ist als vorangegangene Einträge der Bethesda-Rollenspiele. Aber es gibt Punkte, in denen es tatsächlich auch besser ist. Und die Dialoge gehören für mich eindeutig dazu. Du hast es vorhin auch schon erwähnt, Valentin, dass du überhaupt die Möglichkeit hast, mit deiner Partnerin darüber zu fachsimpeln, wer ihr seid und was ihr machen und sagen würdet. Das ist

eine Option, die gab es vorher in der Form nicht. Also in den ganzen alten Elder Scrolls-Spielen war es

in der Regel so, dass du höchstens Themen ansprechen konntest. Und konntest du sagen, Kaiserstadt,

Gerüchte. Und dann konntest du sagen, ja, nein. Und das waren die Optionen, die du hattest. In Fallout, jetzt in Fallout 4, hattest du zwar mehr die Möglichkeit, den Charakter auszuspielen. Da hattest du aber wieder nicht die Option überhaupt zu sehen, was du sagst, sondern nur, was die generelle Richtung ist, was du sagst. Und jetzt haben sie tatsächlich die für mich liebste Variante geschafft. Nämlich ganz normal unvertonte Rollenspiel-Dialoge mit Varianz drin, wo du teilweise unterschiedliche Sachen mit Mainz, teilweise aber auch die gleichen Sachen Mainz, aber sie unterschiedlich ausdrückst. Mega, das hat mir wirklich, wirklich gefehlt vor allem in Elder Scrolls. Ja, definitiv. Und halt dann auch, wie gesagt, ich frage alle nach Geld. Ich habe ein Herz, was gold, ich helfe, ich bin nicht böse, aber ich will halt Kohle damit machen, einfach um reich zu werden. Das ist das eine, das kann man ja in vielen Rollen spielen. Und das andere ist, ich nutze keine Gelegenheit aus für einen dummen Witz. Also irgendwie immer, wenn eine total ernste Situation ist, sage ich immer so, ja, aber Hauptsache der Kuchen schmeckt oder so. Und dann sagen alle immer, das ist jetzt nicht angemessen. Es ist, Entschuldige bitte, wir wären hier beschossen

von sonstwas. Es ist nicht okay. Und ich sage, doch. Ja, das kommt ja ganz auf den Charakter an. Ich meine, der Barrett, den man ganz am Anfang trifft, der einem einfach mal seinen Schiff überlässt, da war ich auch irritiert, die Piraten greifen an, da geht totale Action. Und dann Zoom auf Barrett zurück und er völlig cool, ja, das waren so ein paar Piraten und so, als wäre nichts passiert. Also, ich muss sagen, ich finde, es wird ja oft der Vorwurf laut, dass das auch gar nicht so gut geschrieben sei. Und sicherlich stimmt das bei den einen oder anderen Dialogen und Quests auch absolut. Und ich muss aber sagen, wenn ich ernste Welten, die gut geschrieben sind, haben möchte, dann, dann habe ich ein Witcher oder jetzt ein Baldur's Gate, aber ich mag auch an den Bethesda Rollen spielen, dass die, ich formuliere das gerne so, dass die Charaktere alle so ein bisschen rat abhaben. Vielleicht nicht jeder und jeder, aber viele und auch manchmal wirklich etwas ungläubwürdigen Krams reden. Und das holt mich aber komplett ab. Ich hatte am Anfang von

Starfield

so ein bisschen die Sorge, weil es ja dieses Hard Sense Fiction Setting hat und sich ein bisschen ernster nimmt, dass sie genau dieses Element, das Klamaukigen, was ich daran so mag, viel zu sehr rausgenommen haben. Und am Anfang, im Tutorial und Anfangsbereich, so fühlte sich das auch noch

kurz so an. Aber ja, spätestens beim Barrett und bei den Leuten danach ist mir aufgefallen, ja, nee, so richtig, so richtig ernst sind die dann doch nicht. Es ist zwar ein ärztes Setting und ich bin auch froh, dass es mal keine Science Fantasy ist, aber trotzdem nehmen die sich nicht alle super ernst und das hilft mir auch dabei, selber einen quatschigeren Charakter zu spielen. Und das ist ein Humor, den schaffen, den schaffen viele gar nicht so. Also du hast eben schon die Bewerbung bei dem Unternehmen, wo du Kaffee als Praktikant holen musst, angesprochen. Und das war so ein Punkt, zum Beispiel, da habe ich auch gedacht, oh, jetzt haben wir ihn den Fallout Humor. So was hatte ich davor noch ein bisschen vermisst, aber das war genau diese Nummer, die eigentlich nur Bethesda

auf der Ebene für mich erzählen kann. Ja, schon. Ja, es geht zumindest in die Richtung. Es ist ja kein satirisch-schwarzhumoriges Universum, wie es Fallout ist, wie mit dieser 50er Jahre Antikommunismus-Satire,

die halt sehr präsent ist in einem Fallout. Aber es ist trotzdem einfach, diese rotzigen Antworten geben zu können. Das hilft schon sehr viel. Also auch bei dem Bewerbungsgespräch. Und du sagst, du kannst in fünf Jahren für ich dieses Unternehmen und dann sagt ein Gehen überall so, ja gut, das wollen wir erst mal sehen, aber schön, dass du motiviert bist. Und ja, das ist halt einfach, das ist auch so diese Prise. Sie können das ja bei Bethesda. Ich meine, die haben auch Fallout gemacht. Das ist ja eigentlich in ihrem Blut auch so was zu schalten. Und schön, schön, dass es das gibt. Ich freue mich da immer wieder darüber. Ich wähle diese Optionen auch immer natürlich, weil das bin halt ich. Ja, ich muss auch sagen, ich bin sehr zufrieden mit der Möglichkeit, die ich habe, mich als sehr recht schaffen, aber auch sehr dumm zu spielen. Ich habe neuerdings ein Fable für sehr dumme Charaktere in Baldur's Gate ja auch schon.

Da bin ich aber als Ausgleich sehr stark. Im Moment habe ich keinen Ausgleich. Im Moment bin ich einfach nur recht schaffen und ein bisschen dumm. Ist aber auch schön. Und ich bin sehr zufrieden damit, was für Möglichkeiten ich habe, das auszuspielen, weil ich sehr oft, wenn Leute mir sagen, hey, ich habe hier einen richtig dubiosen Auftrag für dich, sagen kann, ist das irgendwas dubioses? Und dann sagen sie, nein, nein, mach dir keine Sorgen, zwinga, zwinga. Und dann kann ich sagen, okay, cool. Und wenn ich dann merke, ist es doch irgendwas dubioses, kann ich zurückgehen und sagen,

meine Güte, das war ja mega dubios. Ich will damit eigentlich gar nichts zu tun haben. Und dann bin ich immer ganz schockiert am Ende. Ich habe mir für solche Fälle eine eigene Philosophie zu Recht gelegt mit meinem Charakter. Und die ist immer, wenn ich weiß, dass ich jemandem schade, dann nehme

ich von dem auch gleich wieder Aufträge an, weil dann helfe ich ihm ja auch wieder. Also ein Beispiel

ist, ich bin bei Galbank eingebrochen in diese galaktische Bank. Und gleichzeitig habe ich aber von ihren Mitarbeitern vorne am Dresen Aufträge angenommen, Schulden einzutreiben. Und damit

ist
mein Gewissen rein. Weil damit ist ja für die quasi für die wieder null. Also damit sind die ja wieder, ich schade ihnen auf der einen Seite, auf der anderen Seite helfe ich ihnen, damit sind wir wieder neutral. Die beste Szene, was muss ich erzählen an der Stelle, die beste Szene ist, als ich verhaftet wurde, auf Neon. Neon ist eben diese Cyberpunk-Welt und auf der wird mir ein Mord angehängt. Die nicht begangen habe, wird mir angehängt und dann musst du halt, wirst du von der
Polizei verfolgt? Ich wurde auch tatsächlich verfolgt durch Neon von der Polizei, weil es gab dann eine Polizistin, die mir nachgerannt ist durch diese ganze Stadt. Und bis auf die Dächer hoch, ich bin dann irgendwie auf die Dächer hoch gesprungen mit einem Chatpack, ist sie mir immer noch über die Treppen nachgerannt und hat die ganze Zeit gerufen, stopp, Neon Security, bleiben sie stehen, du machst es alles nur noch schwerer für dich, Junge. Und ich renne und renne und renne
dann noch in andere Gangster rein, die dann auch noch auf dem Dach waren, die dann angefangen auf mich zu schießen. Fantastische Verfolgungsjagd, aber darauf folge ich gar nicht hinaus.
Irgendwann
haben sie mich erwischt. Irgendwann haben sie mich verhaftet bei Neon und du bist dann, also du kannst dann zwei Sachen wählen, entweder du kommst ins Gefängnis, dann verlierst du Erfahrungspunkte,
das ist indiskutabel, das macht keiner, oder du zahlst eine Strafe und es gibt zwei Möglichkeiten, die Strafe zu zahlen, entweder du zahlst eine niedrigere Strafe, dann werden aber auch alle Gegenstände dir weggenommen, die du gestohlen hast und da hatte ich einige im Inventar, die nicht ganz legal erworben waren, oder du zahlst eine höhere Strafe, dann sagt also quasi Bestechung noch zusätzlich, dann sagt halt der Polizist, die Polizistin, die dich da verhaften, ah, okay, da drücke ich doch mal ein Auge zu, wenn ich irgendwie noch 2500 Credits umdrauf bekomme. Aber ich bin ja ein sparsamer Charakter und habe gesagt, ich bestechel niemanden. Gleichzeitig ist es aber
enorm sinnlos, ein Feuergefecht mit der Polizei anzufangen, weil dann ist die ganze Stadt mit dir verfeindet und auch Quest NPCs sind mit dir verfeindet, die können zwar nicht sterben, was typisch befeister ist, ist halt einfach, dass man die nicht umbringen kann, aber dann fangen sie halt an auf dich zu schießen, du kannst nicht mehr mit ihnen reden, du kannst sie dann auch auf sie schießen, dann gehen sie irgendwie in die Knie und kriechen auf dem Boden rum, aber es ist mit dieser Stadt da nichts mehr anzufangen, wenn du halt eine Schießerei anfängst, weil sie ein bisschen schade finde, weil ich hätte schon auch gern die Option, mich daraus zu kämpfen, habe ich dann in dem Fall nicht gemacht, sondern habe gesagt, okay, ich zahl meine Strafe, aber die niedrigere, nehmt mir halt meine gestohlenen Gegenstände ab, komme ins Gefängnis bzw. aufs Polizeirevier, kann dann da wieder rausgehen und ich denke mir, hm, ich komme komischerweise
aus Polizeirevier und stehe direkt vor dem Raum, in dem die konfigierten Gegenstände sind, gehe in den Schleichmodus, die anderen Polizisten gucken weg, schleich mich in diesen Raum, knacke
dort die Truhe mit meinen konfigierten Gegenständen und klau sie einfach wieder zurück, gehe dann raus aus diesem Raum, verlasse fröhlich pfeifend das Polizeirevier, steht vor der Tür eine

Wache und sagt, hey, du da und ich schon so, oh oh, du hast doch diesen Spacerabschaum erledigt, hier ist ein kleines Extra für dich und drückt mir Credits in die Hand, mir dem Typen, den sie gerade verhaftet haben, wegen Mordes, wofür ich auch meine gerechte Strafe bezahlt habe, 10.000 Credits und dann komme ich daraus und zu mir sagt, völlig zusammenhanglos, ein zufälliges Aufeinandertreffen dieser Ereignisse, weil ich irgendwo im Weltraum halt mal Spacerraumschiffe

zerstört habe und Spacer sind der Abschauung dieses Universums, das sind halt irgendwie Weltraum fahrende Piratenmörderbanden und weil ich die halt irgendwie ein paar von denen halt besiegt habe, sagt dann die Nihon Security, hier ist ein kleines Extra für dich, verurteilter Mörder, der gerade unsere Aserbatenkammer ausgeräumt hat.

Das wissen Sie ja nicht.

Stimmt, das wussten Sie nicht. Aber toll und ich war gleich so, die Nihon Security, so hat auch eigentlich feine Kerle, gut, dass wir uns hier nicht alle gegenseitig erschossen haben. Ist ja fabelhaft, das Timing ist auch manchmal sehr relevant und das war da ziemlich gut.

Ja, genau.

Ich habe das unglaubliche Bedürfnis auch im Kontext dazu, jetzt mein Erlebnis vom Wochenende zu erzählen, das mich so an uns erinnert hat. Weil anhand dessen kann ich sehr gut, glaube ich, die positiven Punkte erläutern, die ich mittlerweile an Staffield finde, trotz aller Kritik, die ich am Ende auch noch mal loswerden muss. Aber als Bethesda-Fan und als Fan von Bethesda Quests und Bethesda-Momenten habe ich eine Sache erlebt, die eigentlich gar nicht groß der Rede wert war, aber trotzdem sehr viel von diesen Sachen hatte, die ich an Bethesda liebe. Und zwar habe ich erlebt, ich war auf dem Mars und habe da einen meiner angesprochen und er meinte, ach, er ärgert sich so, er wünschte, sie hätten bessere Ausrüstung, weil sie schaffen irgendwie so wenig mit der schlechten Ausrüstung und ob ich da vielleicht irgendwie helfen könnte. Habt ihr die Quest auch erlebt, bevor ich weiter erzähle?

Nee. Ich glaube nicht, nehm.

Okay, sehr gut, dann kann ich euch noch was Neues erzählen. Und habe ich gesagt, ja okay, ich hatte

auch wieder die Option zu sagen, wow, das klingt dubios, habe ich natürlich nicht gesagt, weil das habe ich nicht erkannt, dass das dubios klingt. Hat er gesagt, ja, also erst mal müsstest du uns so helfen, indem du einfach bei uns quasi schwarz mitarbeitest, damit wir unsere Quote überfüllen, ohne dass sie wissen, dass wir einen Mitarbeiter mehr hatten. Hab ich gesagt, okay, ja klingt gut, habe nicht gesagt, das klingt dubios, hab das gemacht. Dann haben sie gesagt, okay, jetzt Schritt zwei des Plans wäre, dass wir es schaffen müssen, dass diese Ausrüstung, die ich vor Monaten beantragt habe, dass die durchgewunken wird beim Chef. Pass auf, folgender Plan.

Ja, ich sehe parallelen zu unserer Arbeit.

Richtig, ja, es fängt jetzt schon an. Folgender Plan. Die Chefetage sucht gerade eine Assistenz der Geschäftsleitung und du könntest dich darauf bewerben und könntest als Assistenz der Geschäftsleitung

natürlich an sein PC gehen und kannst Anträge bestätigen und könntest diesen Antrag durchwinken. Habe gesagt, okay, ich such immer Jobs, klingt gut. Und dann sollte ich an diesen Bewerbungsautomaten

gehen und mich bewerben und habe dann ein Vorstellungsgespräch, ein Digitales gehabt und habe

so ein kleines Bewerbungsquiz machen müssen und habe mich totgelacht. Ich wusste zum Glück komplett, was ich antworten muss, weil ich ja Erfahrung mit dir als Chef habe und wusste, was du wollen würdest, was ich antworte. Ich habe dann Fragen bekommen, was ich machen würde, wenn mein Chef von mir einen Whiskey-Need haben möchte. Eine Option wäre gewesen, Ha, Ha, Ha, Fangfrage. Alkohol ist nicht erlaubt auf der Arbeit. Das habe ich nicht genommen natürlich. Die andere Frage war dann auch, was ich machen würde, wenn mein Chef mich außerhalb meiner Arbeitszeit betrunken anruft und will, dass ich im Büro noch etwas erledige. Habe ich gesagt, ich würde ihn betreuen, bis er wieder nüchtern ist. Ich dachte auch, Fangfrage, also außerhalb der Arbeitszeit. Richtig. Ich wurde gefragt, was ich machen würde, wenn mir jemand eine Nachricht schickt, in der belastende Beweise für meinen Chef drinstehen. Habe ich gesagt, ich würde meinen Chef für eine Gehaltserhöhung erpressen. Ja, das kann ich bestätigen. Das besprechen wir natürlich nicht öffentlich, aber du weißt, wovon ich rede. Und solche Fragen. Und dann habe ich das alles beantwortet. Er musste auch noch etwas über meine Vergangenheit erzählen, was ich total cool fand, weil ich mag so Momente, in denen ich subtil quasi noch meine Vergangenheit mitformen kann durch Dialoge, konnte dann sagen, ich habe einen Abschluss und ob ich schon Erfahrung in solchen Jobs habe und so. Und dann bin ich wieder zurück zu dem Typen, der meinte, okay cool, jetzt habe ich einen Plan, wie du diesen Job auf jeden Fall kriegst. Du lockst dich jetzt in den Computer von unserer Personalerin ein und löscht alle anderen Bewerbungen. Ich sagte, okay, klingt gut. Bin zu dem PC von dieser Personalerin gegangen, habe festgestellt, oh mein Gott, das ist eine Frau, mit der ich vorhin in einer anderen Bar gesessen und getrunken habe und die mir vorhin noch andere Sachen aus ihrem Leben erzählt hat. Das ist nämlich so eine Gruppe von drei Kolleginnen gewesen, die ich in der Bar getroffen habe, mit denen ich kurz gesprochen habe, habe gehört, ah ja, eine von denen ist Personalerin, die andere hat erzählt, dass sie gerade eine Scheidung durchmacht und haben die drei so gesagt, ja, lass doch mal am Wochenende wieder was machen, um dich abzulenken und so. Die hatten schon voll das eigene Leben und plötzlich stehe ich an ihrem Schreibtisch und sehe so, oh, sie ist das, okay. Also schon mal mega cool diese Connection zu haben. Ja, schon. Und dann musste ich aber warten, weil sie hat ja noch gearbeitet. Ich wusste ja aber, weil ich sie in der Bar getroffen habe, um wie viel Uhr sie in der Regel in der Bar ist, habe also bis dahin gewartet, bin zurück, dann war ihr Schreibtisch leer, habe mich in ihren Schreibtisch eingeloggt und konnte mir dann die Bewerbung, die ich gelöscht habe, auch alle noch durchlesen. Ah, cool. So toll. Ich habe dann die Bewertungen davon gesehen und da standen dann so Sachen wie, ja, hat beim Test richtig gut abgeschnitten, aber hat sehr wenig Erfahrung, vielleicht eher so zweite Wahl und bei mir stand dann auch so, ja, ganz interessante Bewerbung, aber die anderen wären vorzuziehen. Und dann habe ich alle gelöscht und bin wieder zurückgegangen, habe gesagt, ich habe ein bisschen schlechtes gewissen, machen wir hier irgendwie was Verkehrtes? Also ist das irgendwie, ist das was Typisches, in was du mich hier reinziehst? Er gesagt, nein, nein, mach dir keine Sorgen. Und dann habe ich den Job bekommen, bin zu meinem neuen

Chef gegangen, der dachte erst mal, ich bin noch sein alter Assistent, weil er Leute nicht auseinanderhalten kann, auch da starke Erinnerungen an dich. Natalie, alles ist gut. Hat gesagt, Mensch, du warst ja ewig in der Mittagspause, ich habe dich echt gebraucht gerade, konnte ich sagen, Entschuldigung, ich glaube, du verwechselst mich mit deinem letzten Assistenten, ich bin neu. Er gesagt, na ja, macht ja nichts, sehen alle gleich aus für mich. Dann wollte ich an seinen PC, aber dann meinte er, nein, nein, ich habe erst mal eine ganz andere Aufgabe für dich. Ich erzähle das gerade in epischer Breite alles, ne? Dann hat er mich geschickt, ein Paket für ihn zu suchen, aber dieses Paket wurde zurückgehalten vom Gouverneur vom Mars, mit dem du auch schon gesprochen hast. Mein Freund der Gouverneur des Mars, bei dem ich nochmal warm zu gucken, um ihn jetzt endlich bestechen kann, geht immer noch nicht. Aber ja, fantastisch, cooler Typ. Mega cooler Typ, zudem bin ich dann gegangen und habe gesagt, hey, ich wollte dieses Paket abholen für meinen Chef, dann hat er aber gesagt, ich habe schon von dir gehört, ich habe mitbekommen, dass du hier Aufträge für Leute erledigst, weil ich hatte ja schon mehr Sachen auf dem Mars gemacht. Hat er gesagt, pass auf, eventuell gebe ich dir das Paket, ich halte das übrigens zurück, weil er einen Chef Steuerschulden hat. Das weiß er eigentlich auch, ich habe ihm das vor Monaten geschickt. Aber ich gebe dir das Paket, wenn du jetzt was für mich erledigst. Ich habe mitbekommen, dass du so ein bisschen Sachen für Leute erledigen kannst. Mein Schiff wurde entführt von Piraten, ich möchte, dass du es findest und zerstörst. Ganz klassischer Job für eine Assistenz der Gefechtsleitung. Es ist immer mehr ausgeartet. So, dann habe ich dieses Schiff gesucht, habe den Piraten darauf, der hat mich angefunkelt und meint, oh Mann, voll schön, endlich mal jemanden zu treffen. Ich bin seit Tagen allein hier im All. Das tut mir jetzt verleiht, aber ich habe tatsächlich den Auftrag euch umzubringen. Er hat gesagt, ach Mann, naja gut, kommt doch kurz an Bord und wir reden darüber. Ich als naive Person habe gesagt, ja klingt gut, bin an Bord gegangen. Dann hat er natürlich gesagt, so pass auf, wir erschießen dich jetzt. Dann habe ich gesagt, nee, und dann habe ich sie erschossen. Dann habe ich Beweise auf dem Schiff gefunden. Warum? Der Gouverneur wollte, dass dieses Schiff zerstört wird, weil da belastende Beweise über ihn auf diesem Schiff zu finden waren. Ich wusste es, ich wusste, dass der Drakam schlecken hat. Richtig, das verrate ich jetzt einfach mal nicht. Okay. Ich habe das Schiff zerstört, bin wieder zurück, habe gesagt, okay, ich habe das Schiff zerstört, aber gebe mir Geld, damit ich nichts verrate. Dann hat er mir Geld gegeben, dann hat er mir das Paket gegeben, dann bin ich zurück, durfte endlich an den PC von meinem Chef, habe seine ganzen Nachrichten gelesen, habe gelesen, dass er eine Nachricht hatte von irgendwie der Büropsychologin, die psychologische Betreuerin, die gesagt hat, hey Nado, wir müssen vielleicht mal reden. Ich habe deinen Test ausgewertet und ich habe das Gefühl, du hast da ein paar Fragen ganz falsch verstanden. Also bei Frage 4 hast du von der Person gesprochen, die arbeitet hier nicht, die lebt auch nicht auf dem Mars. Ich glaube, du verwechselst häufiger mal Kollegen. Ich glaube, wir müssen uns mal unterhalten, was das angeht. Irgendwie wütende Mails von Leuten, die gesagt

haben, du antwortest nie auf deine Mails, bitte, hol dir mal einen besseren Assistenten. Es war ganz wild. Dann konnte ich die Anträge durchgehen, habe endlich diesen Antrag bewilligt, habe aber auch noch andere Anträge bewilligt, zum Beispiel für eine größere Getränkeauswahl in der Cafeteria und für mehr Urlaubstage. Und dann bin ich zurück und da bin ich jetzt. Und diese Quest geht immer noch weiter. Das klingt ja super. Das hatte so viel mit quer verweisen, mit einer Quest, die immer weiter ausartet, mit Leuten, die ich vorher schon getroffen hatte und die dann relevant werden. Das sind halt alles diese Sachen, die ich an Bethesda liebe und die da echt sehr, sehr stark gewesen sind. In dieser Nebenquest muss man sagen. Meinst du, dass es anders gelaufen wäre, wenn du bei dieser Nummer, wo du das Schiff angedockt hast und die irgendwie besucht hast, da hättest du doch irgendwas sagen könntest, die vielleicht das Schiff direkt abschießen. Du hättest ja nicht draufgehen müssen. Ja, auf jeden Fall. Da musst du ja nur ballern. Genau, das finde ich aber cool, dass wenn man sich für einen anderen Weg entscheidet, der aber auch irgendwie

noch ausgestaltet ist. Das ist dann da irgendwie entweder über Environmental Storytelling oder eben dadurch, dass du wirklich irgendwelche Beweise findest. Nur deswegen kannst du uns jetzt ja mitteilen, dass dieser Gouverneur von Mars irgendwie gar nicht so ein feiner Kerl zu sein scheint. Und du kannst aber halt an sowas auch vorbeilaufen und das mag ich so, dass dann belohnt wird, wenn du mal ein bisschen tiefer greppst und eigentlich selber entscheidest, ich mache mir die Quest jetzt noch ein bisschen länger. Ich will ein bisschen genauer wissen, was hier los ist. Ja, auf jeden Fall. Also du sagst, es völlig richtig gab mehrere Optionen, wie ich das hätte machen können. Ich hätte es direkt abschießen können. Ich hätte, als ich auf das Schiff gegangen bin, noch besser mit ihnen verhandeln können. Ich bin leider gescheitert an der überzeugenden Probe. Aber ich hätte besser mit ihnen verhandeln können, dass sie mir verraten, warum das Schiff zerstört werden soll. Oder sie haben mir noch angeboten, weil ich bin nicht komplett gescheitert bei überzeugen, sondern nur knapp. Deswegen haben sie mir noch angeboten, dass sie mich nicht umbringen, wenn ich ihnen meinen Schiff gebe. Das hätte ich auch machen können.

Aber das wollte ich natürlich nicht. Tolle Geschichte. Herrlich. Ja.

Valentin, du bist dran. Jetzt nicht du. Ja, ich will noch eine Frage, weil das ist doch, aber trotzdem jetzt ein anderes Unternehmen, als das, was auf Neon sitzt hier, Reusion Industries, war es nicht. Das ist ein anderes. Ja, das ist dieses Mining-Unternehmen, was auf dem Mars-Eisen abbaut. Ich habe gerade den Namen nicht parat. Ich bin eine ganz schlechte

Arbeitnehmerin. Ich habe so viele Jobs. Hallo, ja, hier ist dieses Mining-Unternehmen. Sie wissen schon, dass auf dem Mars-Eisen abbaut. Sie haben ja gewählt, Sie wissen schon, wie Sie rausgekommen sind. Das ist fantastisch. In welchem Stream sind wir hier, Geraldine? Du stellst Fragen wirklich, keine Ahnung. Du bist hier dieses Unternehmen, was so Streams macht. Dieses Gaming-Magazin. Boah, ich habe so viele Jobs.

Das Gaming-Magazin. Ja. Ach, sehr schön. Ja, aber ich habe deswegen gefragt, weil ich finde es einfach auch schon unglaublich, dass es allein zwei Bewerbungsverfahren gibt in diesem Spiel. Und vielleicht gibt es ja noch mehr, von dem wir nichts wissen. Allein, dass Sie das mehrmals benutzen und anders aufziehen, finde ich ganz, ganz fabelhaft. Es macht diese Welt dann doch auch ein Stückchen tiefer, dass du dich bei vielen Firmen und nicht nur bei

der einen bewerben kannst. Gefällt mir sehr, sehr gut. Ja, diese Reogen-Quest, wo die Bewerbung gerade bei mir noch läuft. Ich habe den Kaffee tatsächlich schon geholt, aber weiter bin ich auch noch nicht. Ich bin sehr gespannt, wie das weitergeht, weil dieses Unternehmen, das wirkt tatsächlich auch hoch dubios. Weil irgendwie haben die ja diese ganze Stadt unter Kontrolle und so, weil die da irgendwie viel mit aufgebaut haben. Aber mehr weiß ich noch nicht, das ist noch ziemliches gefährliches Halbwissen. Ich weiß nicht, ob Ihr schon, also mein Charakter ist Wissenschaftlerin und die möchte auch eben alles für die Forschung tun, ist deswegen überwiegend

ernst daran interessiert, hat aber auch so ein leichtes Badass-Genie gehen. Also ich würde jetzt, glaube ich, keine Leute töten, aber sie würde schon auch mal was ethisch nicht ganz Korrektes tun, um vielleicht die Forschung voranzutreiben. Und ich weiß ja, ob ich schon darüber gesprochen habe, aber es gibt in der Hauptstadt oder in New Atlantis, ich weiß noch nicht, ob das die ultimative Hauptstadt ist, aber ich habe das Gefühl, da habe ich einen Wissenschaftler getroffen, der ein Problem mit einem Baum hat. Kennt ihr den? Oh ja, der Baumann, ja, ja. Aber ich bin noch nicht,

also ich habe schon ein paar Aufträge für ihn gemacht, aber noch nicht bis zum Ende. Ah ja, okay, dann will ich auch gar nicht das Ende jetzt irgendwie durchspoilern oder so, aber die Quest hat mir insofern großen Spaß gemacht, als es da witzige kleine Momente gab. Und zwar kommt irgendwann so ein Punkt, also ich hole die Zuschauerinnen und Zuschauer trotzdem noch mal von vorne ab, man latscht da halt so rum und sieht ein Wissenschaftler ein Baum anstarren und kann dann auch so Sachen irgendwie fragen, warum starst du ein Baum an? Das habe ich natürlich nicht gefragt,

so würde sich eine Forscherin niemals verhalten, sondern die weiß natürlich ganz genau, was der da macht. Jedenfalls erkennt der irgendwie, dass irgendwas mit der Natur auf dem Planeten, ich glaube Jameson heißt da, da im Alpha Centauri System irgendwas ist damit nicht ganz richtig, und zwar misst er das an diesem Baum, weil der hat sich irgendwie innerlich verflüssigt und er braucht aber noch ein paar Daten. Dann wird es auch wieder so ein bisschen quatschig erst mal, weil da muss man so ein paar Sensoren in New Atlantis einsammeln, wo man denkt so, meine Güte, also selbst in unserer Zeit können diese Daten schon Wireless übertragen werden, warum muss ich jetzt so wilde Eier einsammeln, die dann auch noch von einem Kind geklaut werden, das hat es weiterverkauft, da muss man das erst mal noch zurück erlarbern oder erkaufen.

Jedenfalls

hat er dann seine Daten, man kommt irgendwie eine kurze Zeit später wieder und er hat die ausgewertet und sagt, oh das ist noch alles viel schlimmer als ich dachte, es wird ein riesiger Gefahr für den Planeten in dieser Baum, der möchte sich gerne paaren mit einem anderen Baum und sendet quasi so Schwingungen. Ich habe das so verstanden, der hat auch ein bisschen confused geredet, dass wenn kein anderer paarungswilliger Baum in der Nähe ist, dann werden diese

Schwingungen immer stärker, damit er vielleicht irgendwann einen anderen Baum erreicht. Die Schwingungen werden dann aber so stark, dass sie halt die Gebäude in der Umgebung hier der Stadt zerstören könnten und auch irgendwie den Menschen schaden könnten. Und dann checkt man natürlich, ja das ist ein riesen Problem, da müssen wir natürlich was machen und dann hat er aber auch erst mal noch so ein menschliches Problem und braucht die Hilfe von einem verfeindeten

Wissenschaftler, der auch mit ihm zusammen beim MEST arbeitet und da hat man dann die Möglichkeit, ihn entweder zu überzeugen oder für ihn tatsächlich was ähnliches wie in deinem Bewerbungsverfahren zu machen und zwar einzubrechen und irgendwas an seiner Akte zu ändern, damit er höhere Beförderungschancen hat. Und eigentlich war ich gewillt, das zu tun, weil ich dachte, ey, anders komme ich nicht in die Daten der Markt, den Wissenschaftler, mit dem ich da zusammen arbeite, überhaupt nicht und würde diese Daten also niemals freiwillig rausrücken. Und war kurz davor, das zu drücken und dann, und das finde ich so toll in Starfield, da schalten sich ja immer mal die Begleiterin oder Begleiter eben ein und ich war gerade mit der Sarah vom, na wie heißt die nun mal jetzt hier, ich habe auch nicht so viel diese Hauptkürze gemacht, von der Hauptkürze, danke, von der Constellation, die war dabei und eigentlich mochten wir uns ganz gern und so, aber sie hat mir dann auch ganz klar das Statement rausgehauen, du, das fände ich nicht so geil, wenn wir da jetzt einbrechen und dann habe ich gedacht, ja ist ja irgendwie doof, was mache ich denn jetzt und ich habe auch rausgefunden, man kann auch einfach mit denen um die Ecke gehen, die kurz da abstellen und warten, die hören das Gespräch nicht, du kannst dich komplett daneben benehmen und wieder zurückkommen und nichts ist passiert, das habe ich versucht, aber trotzdem hat mein Überzeugungsversuch dann tatsächlich funktioniert und ich habe diese Daten bekommen und erst ab jetzt wird die Quest eigentlich absurd, weil bis dahin war es eine typische Quest, die sich auch einigermaßen ernst genommen hat, so und dann kam aber erst dann wurde quasi aufgedrösel, dass dieser Baum einen anderen Baum braucht und aber den gibt es irgendwie nicht mehr auf dem Planeten und aber als ich das Free Star Collective zudem ich später auch noch komme und die UC irgendwann mal geeinigt haben, wurde ein Ast übergeben von diesem dieser Baumart als Zeichen des guten Willens für den Frieden und diesen Ast den brauchen wir jetzt, damit quasi ja es ein anderes Stück Baum für diesen Baum eben gibt und der liegt aber im Museum in dieser Stadt, wo das Free Star Collective sein Hauptsitz hat, also in dieser kleinen Western Stadt, ja und da ging es dann für mich als nächstes hin, habe ich gesagt, klar, ich hole dir deinen Ast und so, aber ganz kurz das Schöne ist, es gab auch immer, es gab immer die Optionen in diesen Dialogen, dass man immer auch sagen konnte, ja aber wann fällen wir diesen Baum denn nun, also das war immer Option B, also es hat dich zu meinem Charakter gepasst, aber ich muss sagen, wenn ich ja irgendein anderen gespielt hätte, hätte ich tatsächlich am liebsten glaube ich die gewählt, weil wahrscheinlich kommt dann immer so eine ungeduldige Antwort von ihm zurück, irgendwie so nein, so funktioniert die Wissenschaft und nicht, wir können das Problem doch nicht einfach lösen, indem wir es ignorieren oder so, aber ich fand es schön, dass mir diese Optionen so konsequent gegeben wurde, ja und dann komme ich an in der schönen Western Stadt und besuche das Museum und natürlich hat das Gespräch mit der Empfangsdame ergeben, natürlich können sie nicht einfach hier so ein Museumsast mitnehmen, der geschichtlich unfassbar wichtig für die umliegenden Systeme sind, aber erzählt mir dann nach ein bisschen Druck machen, dass ich den auch bei so einem Rammschändler um die Ecke bekommen könne und dann dachte ich schon so okay, warum hat der ein Stück Ast, ich weiß gar nicht mehr, ob das genau erklärt wurde, da war ich auch ein bisschen raus, vor Lachen glaube ich höre ich

auch manchmal ein, zwei Sätze, dann wieder nicht diese Reden, ich hätte natürlich auch noch die optionale Möglichkeit gehabt diesen Ast zu klauen natürlich, wie immer kann man sich dann auch reinschleichen, aber hat wieder nicht zu meinem Charakter gepasst, ich gehe also zu dem Rammschändler

und der betreibt wohl so einen kleinen Alien Viecher so in dieser Stadt und redet auch wie so ein, wie heißen die denn eigentlich Betrüger, also wie jemand so ein Marktschreier, der dich eigentlich so ein bisschen übers Ohr hauen will und textet grad so einen anderen NPC zu, ich höre da auch zu, der kriegt mich auch ein bisschen und dann sage ich ja okay, koste ja nur zehn Credits, lass mich erst mal rein, frag erst gar nicht nach dem Ast, sondern denk was geht denn hier überhaupt ab, geh rein und guck in das Gehege und da ist so ein kleines Alien Vieh, wo was ich echt süß fand, da habe ich mich drin verloren und dachte ich Moment mal, hier sind aber ja auch noch andere Passat, wir sind in die hinter mir, drehe mich um, zack und wer steht da, meine Eltern und dann treffe ich schon wieder meine Eltern, die treffe ich immer wieder

in den seltsamsten Orten, du hast ja eben auch schon erzählt, du hast sie bei der Concealation schon getroffen, da habe ich sie auch schon getroffen und die stehen da einfach rum und dann kannst du ja auch immer so banales Waltergespräche mit denen führen so, ja Mama, ich hätte ja niemals gedacht, dass du in so einen schäbigen Zoo gehst oder so und dann sagt sie auch sowas so, ja ich weiß auch nicht, wir müssen ja irgendwas erleben und so und dann der Vater findet immer alles super toll und so, aber das hat mich, also wir haben uns nicht beeingekriegt vor Lachen, weil wir vorher schon drüber geredet haben, was ist denn das für ein Quatsch, das die immer überall auftauchen und dann haben wir die im schäbigsten Western so am Rand der Galaxis gefühlt getroffen, wie sie einen kleinen Ausflug machen und das war für mich das absolute Highlight der Quest und dann habe ich aber noch mal versucht zusammenzufassen im Kopf, okay wie ist das jetzt dadurch dazu gekommen, ach ja, weil ich einen Ast holen sollte und den habe ich dann dem Typen auch abgeluxt, bin mit dem Ast zurück, habe das Problem gelöst und Sarah

war auch zufrieden, also am Ende habe ich quasi glaube ich das bestmögliche Ergebnis erzielt und sogar noch meine Eltern an dem weirdesten Ort in der Galaxis getroffen.

Fantastisch, fantastisch, ich wusste nicht, dass man die Eltern woanders noch treffen kann. Ich bin ja die meiste Zeit über auf Neon und dort wühle im Dreck in dieser Cyberpunk-Stadt, jetzt will ich wissen ob die da auch irgendwo sind, da gibt es halt so, ich sag mal zwielfichtige Clubs, wo ich jetzt nochmal genauer nachschauen werde, wer da so abhängt, nicht dass da auch irgendwo Papa und Mama abdänzen. Ja, vor allem weil deine Mutter ja auch noch sagt, sie will unbedingt ein Tanzkurs belegen, jetzt wo ja beide in Rente sind, also ich habe da ein ganz ungutes Gefühl. Ich musste leider sehr schnell aus diesem Tanzlokal, dort aber aus dem größten, dass es dort gibt auf Neon Flüchten aus Gründen, die ich nicht weiter darlegen möchte an dieser Stelle und habe mir nicht weiter angeguckt wer da ist, aber ey, das muss ich noch schauen, jetzt hast du mich auf eine Pferde gebracht Valentin, wenn da meine Eltern abgammeln, das war ja genial. Ich meine ich will, dass sie fordern. Ja, mein Vater hätte mir mit seinem Leben anfangen können, das habe ich mir auch gesagt, aber es ist ja schön, wenn er jetzt in der Rente wenigstens was macht. Ich glaube fast, dass meine Mutter mehr Spaß daran hätte als mein Vater, ich glaube fast, sie würde ihn da eher mitschleppen in so ein erotisches Tanzlokal, weil sie wirkt

halt sehr vergnügungsfreudig im Moment, also ich glaube, sie ist gerade in so einer Phase in ihrem Leben, die ich ihr total gönne, dass sie gerne einfach was erleben möchte, jetzt wo sie nicht mehr arbeitet, Kinder sind aus dem Haus und so, das möchte sie einfach jetzt gern auch genießen und die Male, die ich bei ihnen auch zu Hause bei uns besucht habe, hat sie halt immer versucht, meinen Vater zu überreden, jetzt irgendwas Tolles zu machen, den Tanzkurs zu belegen oder irgendwie denen nur den Kurs zu gehen oder mal wieder zu verreisen und so und mein Vater ist immer so, ja, aber ich lese doch so gern, also ich bleibe auch gerne zu Hause und lese ein bisschen. Ja, und auf Neon bekommt es ja Aurora, das ist ja dieses Space Cokes quasi, was dort frei verkauft werden darf, aber auch nicht überall, sondern da gibt es natürlich ein Syndikat in dieser Stadt, den der Bürgermeister vorsteht, der dann ganz schmieriger Typ ist, das daran mitverdient und, naja, das wäre doch was für Mama, vielleicht mal, einfach mal ausprobieren, mal mal gucken, was dann passiert. Ich habe schon mal was Neues wagen. Ich habe schon mal Aurora

geklaut in der Bar, weil ich auf Neon irgendwie im Untergeschoss unterwegs war, sie hat mehrere Stockwerke diese Stadt und das Untergeschoss, also wird immer schäbiger, je weiter man nach unten

kommt, typisch Cyberpunk und im untersten Untergeschoss gibt es irgendwie so eine Fressbude, die überhaupt keinerlei Belang hat für irgendwas, aber wenn du dran vorbeigehst, sagt halt der Typ so gelangweilt, schau dir mal unsere, hier gibt es irgendwie, es hat einen ganz bizarren Namen, irgendwie Schlontz quasi, also hier gibt es Flomp, irgendwie weiß nicht, total komisches Wort und dann habe ich mich umgedreht, auf dem Absatz wollte ich eigentlich nur vorbeirennen zu meiner eigentlichen Mission und bin dahin. Ich habe gesagt, Moment, das will ich jetzt wissen und habe mit dem geredet und der ist halt völlig demotiviert und sagt so, ja, willst du was essen? Ja, komm, schau dir halt die Karte an. Ach, ist sowieso ein Tag heute. Und dann kannst du sagen, willst du Drogen? Willst du Aurora? Soll ich dir Aurora bringen und er so, ja, wird helfen, ja, wird mein Tag ein bisschen besser machen und ich so, hey, da weiß ich genau, wo ich es klauen kann. Ich war vorhin in einer anderen Bar, da stand welches auf dem Tisch und bin dann in die andere

Bar und wollte es vom Tisch holen und es fanden die Leute da gar nicht so lustig. Einer der Gründe, dass ich dann Ärger mit dem Gesetz hatte, weil da war dann der Barkeeper etwas sauer und dann war ich sauer auf dem Barkeeper, weil er es mir weggenommen hat, als ich es geklaut habe, dann wollte ich sie per Taschendiebstahl wieder aus der Tasche nehmen, dann haben die mein Taschendiebstahl

bemerkt, dann kommt wieder so ein United Colony, sondern nie ein Security-Typ durch die Tür gerannt

und will mich verhaften und dann geht die Diskussion wieder los, hier mit Kopfgeld und Co. Nur weil ich

dem einen Typen an einer Fressbar zu der ich ohnehin nicht wollte und auch niemals da etwas essen möchte, weil sie nur in die Fische in der Reihen verkaufen, glaube ich, weil Neon ist ja eine Bohrrinsel

und da wird gefischt, geangelt, so riesige komische widerliche Alienfische und das, was da rauskommt,

verkaufen die da wohl zum Essen und das will ich nicht, aber ich wollte dem Typen halt einfach

Drogen bringen, weil ich ein netter Mensch bin und dachte, er zahlt vielleicht dafür. Ja, das erklärt auch, warum du mich heute Nachmittag, als ich schlecht drauf war, gefragt hast, möchtest du Drogen

würde das helfen? Möchtest du Aurora? Ja, ein bisschen Aurora vielleicht. Und ich habe gesagt, ja, würde schon, würde helfen auf jeden Fall. Ich habe einer, ich auf der Daimos-Flattenwerft über dem Mars, der Daimos-Flattenwerft, die normalerweise Schiffe nur ins Militär verkauft, aber auch immer froh ist, wenn Zivilisten kommen und auch was kaufen wollen, also sie sind offen für alle, da habe ich eine Frau getroffen, die da Verkäuferin ist und eigentlich, der kann man ein bisschen reden, aber im Endeffekt läuft es darauf hinaus, dass sie einfach ein Bier will aus New Atlantis. Und dann habe ich später mal wieder in New Atlantis, habe ich ein Bier gekauft in der Bar, bin zurückgefliegen, dann wieder um mein neues Schifter auszurüsten, dass ich haben wollte,

dass es dann zu teuer war und habe dieses Bier gebracht. Und es ist absolut belanglos, es führt zu nichts, es ist nur eine Fetch-Quest, es ist nicht mal gut geschrieben, sie sagt dann, hey, danke für das Bier, aber trotzdem hatte ich ein gutes Gefühl dabei, irgendwie dieses Bier hier zu bringen, weil sie hat mich ja drum gebeten. Ja, also diese Art von Quests haben sie wirklich besser, ich will nicht sagen grundsätzlich besser gemacht, weil die sind schon auch teilweise charmant in vergangenen Elder Scrolls oder Fallout gewesen, die sind nicht nur schlecht, wenn du solche bloßen Sammel oder Bringe irgendwo was hin Aufgaben hast, die sind schon manchmal sehr charmant verpackt,

aber sie sind es eben auch wieder ins Starfield. Du musst es halt auf eine bestimmte Art und Weise spielen, weil es wäre jetzt an der Stelle zum Beispiel nicht sinnvoll oder auch kein Spaß, zu sagen, okay, dann mache ich halt von der Flottenwerft aus, schnell reise nach Jameson, nach New Atlantis, hol das Bier aus der Bar, mach schnellweise Reise wieder zurück, gebt das Bier ab, dann krieg ich halt 20 Erfahrungspunkte und 500 Credits oder was auch immer und dann habe ich die Quest abgehakt. Wenn man so spielt, ist es nicht gut, weil es gibt ja auch viele Quests, viele Fetch-Quests, die dann einfach nur wirklich sind, das Ziel ist 50 Meter weiter oder 100 Meter weiter, hol irgendwas und dann komm wieder zurück. Wenn du das auch nur machst,

um die Quest abzuhaken, ist es nicht cool, aber wenn du es halt machst im Zuge von anderen Dingen und das Quest-Lock in Cyberpunk sage ich schon, in Starfield füllt sich so schnell mit so vielen Dingen in Neon, habe ich irgendwann gedacht, ich werde wahnsinnig, weil jeder Olm hat eine Quest, wenn ich eine Neon Security-Typen, der nur wache steht anspreche, sagt er, hey, kennst du schon, Marisa, die sucht irgendwie Typen für den Job und ich so, nein, nein, sagt doch einfach guten Tag. Irgendwann habe ich mal ein Laser ins Knie bekommen, ich war auch mal in Abenteuerer wie ich, aber wie

nein, was sagt er, hier ist noch eine Quest, ich laufe an irgendjemand vorbei, der sagt, hey, Conrad plant irgendwas und dann ist schon hier oben das Pop-Up, sprich mit Conrad, nein, ja bitte, noch eine Quest, aber wenn du das für dich halt irgendwie verkettest, ich hole das Bier nur, wenn ich natürlich auf Jameson E schon bin und was anderes vorhabe, dann sehe ich auch im Lock, okay, ich habe hier noch eine Sache, fliege dann wieder zurück auf die Flottenwerft, nicht um das Bier zu bringen, sondern weil ich da mein Schiff aufrüsten möchte und im Zuge dessen halt dann auch das Bier zurückbringe, dann funktioniert es für mich. Ja, auf jeden Fall, aber ich muss

trotzdem sagen, dass gerade dieses, das Questlock ist immer voll und man hat immer irgendwas zu tun

und immer irgendwen, der mit einem sprechen möchte, wird für mich noch schlimmer, dadurch, dass es keine richtige Karte gibt. Ja, die Karte, ey. Also, das fehlt mir sehr, weil ich muss sagen, ich fühle mich permanent reizüberflutet und überfordert, das wäre natürlich nicht komplett anders, wenn es eine Karte gäbe, aber es würde, glaube ich, ein bisschen es verbessern, weil ich dann einfach einen Überblick darüber hätte, wo tatsächlich Leute stehen, mit denen ich aktuell reden kann. Wenn ich jetzt hier links reingehe, geht es dann auch ewig weiter oder ist da nur ein Raum,

dann könnte ich immer kurz einschätzen, ob ich da überhaupt lang will oder nicht. Mittlerweile laufe ich echt mit Scheu-Klappen durch irgendwelche Stationen, weil ich keinen Bock mehr habe, irgendwo abzudriften, weil ich nicht weiß, wenn ich da jetzt abdrifte, laufe ich dann zehn Minuten noch weiter und habe noch einen Gang mit zehn Abzweigungen, wo ich gerade überhaupt nicht die Zeit für habe oder ist das nur ein Raum, wo irgendwas Lustiges passiert. So, und ich bräuchte echt entweder eine Minimap oder eine richtige Map, die mir ein bisschen Orientierungshilfe gibt, sodass ich dann nicht ständig durchlaufen und reizüberflutet bin und Angst davor habe, weitere Quests zu bekommen. Ja, mir ist heute das, das unterschreibe ich so 110 Prozent, eine Location Map zumindest hätte es geben müssen. Also auch, wie oft ich schon in Nihon rumgerannt bin, um in bestimmten Laden zu suchen, in dem ich schon mal war, aber ja, mir nicht gemerkt habe, okay, der sonstwas Outfitters ist gegenüber von, was weiß ich, was, sondern ich muss halt diese ganze, dieses ganze Boulevard nochmal entlanglaufen, um diesen Laden wieder zu finden. Also das nervt schon und heute war ich, ich muss ja immer noch die Soße holen, die Chancenspezialsoße, das war ja die Quest überhaupt erst all den Wahnsinn ausgelöst hat, den ich erlebt habe im letzten, im letzten, in der letzten Tagebuchfolge und full disclosure, ich habe sie noch nicht geholt, immer noch nicht. Ganz zum Schluss jetzt meines Playthroughs, in dem wir jetzt mit dieser Tagebuchfolge sind, bin ich endlich mal dahin geflogen zu dem Planeten, wo ich sie holen soll. Dann ist im Orbit dieses Planeten ein Raumschiff und das ist ein Generationenschiff

von der Erde, das vor 200 Jahren schon losgeflogen ist, um den Weltraum zu besiedeln, also noch vor der Katastrophe, die dann die Menschheit ohnehin dazu gezwungen hat, ins All zu gehen. Die sind

vorher schon los und haben gesagt, hey, dieser eine Planet, den wir durchs Fernrohr sehen können von der Erde aus, der sieht doch lauschig aus, lasst da mal ansiedeln. In der Zwischenzeit hat die Menschheit aber den Graphdrive, diesen Graftsprungantrieb da erfunden und ist schon vor ihnen dort angekommen, weil sie sind halt noch normal sublichtmäßig dahin geflogen, halt auf so einem Generationenschiff, wo eine Generation auf die nächste lebt und halt auch stirbt, damit sie irgendwie in ferner Zukunft ihr Ziel erreichen. Jetzt ist dieser Planet schon besiedelt und das ist scheinbar dann eine Queste, wo man irgendwie aushandeln muss, ob die sich da ansiedeln dürfen oder nicht, was auch viel damit zu tun hat, dass man irgendwie auf dem Planet mit Leuten redet, dann wieder auf dem Schiff mit Leuten redet, dann auf dem Planet mit Leuten redet, also viel so hin und her gesprunge, weiß ich, das ist manchmal ein bisschen nervig teilweise, weil so Diplomatie-Quests in Bethesda spielen, was aber, worauf ich eigentlich in Auswahl dieses Generationenschiff,

ich wollte mir das, eigentlich wollte ich es mir gar nicht anschauen. Man geht dann auf die Brücke, spricht dort mit der Captain und geht dann wieder zurück zur Landebucht, um da wieder in sein Raumschiff einzusteigen und woanders hinzufliegen. Und dieses Schiff ist so verwirrend. Also dieses Schiff ist wirklich, ich wusste nicht mehr, wie ich zu dieser Landebucht komme, weil ich auch nicht groß drauf geachtet habe, wo wir lang gelaufen sind auf dem Weg zur Brücke, weil dir währenddessen

halt die Geschichte dieses Generationenschiffs erzählt wird, dann irgendwie, okay, da hinten die Treppe runter, momentan hier ist die Mad Bay, hier ist irgendwie die Krankenstation, was ist da, nee, hier ist irgendwie ein Atrium mit Pflanzen, da drüben ist ein Klassenzimmer, also ich bin auf diesem Generationenschiff rumgelaufen wie ein Depp, weil ich meinen Schiff nicht mehr gefunden,

ich hatte sogar den, der Questmarker, ist ja im Level zu sehen und das stand dann irgendwie 80 Meter zur Andaukschleuse, aber irgendwie hinter der Wand, wie komme ich da hin? Oh mein Gott, wenn

es da eine Map, das ist ein Problem, es hätte, also ich hätte mir so eine Map gewünscht, natürlich haben sie Schwierigkeiten, Maps einzubauen, weil die Levels so dreidimensional sind, also war ja schon bei Skyrim ein bisschen so, wenn es in eine Höhle geht, dann hast du auch nie verstanden, okay, was ist welche Höhe jetzt auf dieser Karte? Und ich glaube, wenn sie jetzt versucht hätten, eine Schauplatzmap zu bauen, dann hätte die ja irgendwie vielleicht auch noch drehen, zoombar sein müssen, so wie in Fallen Order oder so was, Fallen Order und dann wird man völlig wahnsinnig, aber ich habe schon gedacht, war da kurz noch das Generationenschiff, ich habe schon gedacht, ich werde wahnsinnig auf diesem Generationenschiff, der positive Nebeneffekt war, dass ich mir dann dieses Schiff komplett anschauen konnte und wie detailliert es gemacht ist. Also da musst du wieder sagen, da ist in Gegensatz zu vielem von dem, was du auf den Planeten findest, was da prozedural hingeschmissen wird, da ist wieder Handarbeit im Spiel von Bethesda, weil sie sogar nicht nur daran gedacht haben, dass es da ein Klassenzimmer gibt, wo man sogar dem Unterricht zuhören kann und mit den Kindern reden, also wie die Lehrerin irgendwie was erklärt,

sondern es gibt auch einen Friedhof an Bord, also ein Mausoleum mit so Gräbern an der Wand quasi,

wie eine Leichenhalle, wo auch jemand irgendwie um den Toten trauert oder um eine Leiche trauert, wo du natürlich denkst, okay, ja klar, es gibt vollkommen Sinn, es ist ja ein Generationenschiff, da sterben ja Menschen, also müssen die ja irgendwo sich verabschieden können und die halt besuchen können und die Gräber pflegen und so was, selbst das ist da mit drin, plus halt irgendwie dieses Atrium mit den Pflanzen, wo auch neue Pflanzen gezüchtet werden, weil die ja irgendwas essen müssen und Sauerstoff brauchen auf ihrer Reise und das haben die alles gebaut für diese Location, die eigentlich nur wäre, ich schnell reise vom Captain auf dem Planeten und wieder zurück zum Captain, um halt dann diese Quest zu lösen, aber sie haben trotzdem diesen ganzen Schauplatz gebaut und ich war für einen Moment lang durchaus

dann versöhnt, damit das es die Karte nicht gibt, weil sonst hätte ich keinen Grund gehabt, mir dieses Schiff so anzuschauen. So, das war meine Generationenschriftgeschichte.

Das ist ein guter Punkt, weil dadurch, dass man keine Karte hat, verbringt man eigentlich eher

länger in den Set Pieces, weil man sich halt so da durchsuchen muss. Aber was ich eben sagen wollte, ich meine, es gibt ja auch einfache Lösungen, sie müssen ja nicht direkt eine perfekte Karte bauen, sondern Rockstar kriegt es ja auch so hin, dass auf der Minimap die kleinen Punkte, die irgendwie eine Relevanz haben, ein Fall nach oben oder ein Fall nach unten haben, wenn sie zumindest eine Ebene über oder unter dir sind und gerade mit diesem Vertikalen mit den Ebenen, das stresst mich eigentlich am meisten, dass ich halt irgendwie über den kleinen Punkt auf der Minimap laufe und dann zappelt er so hinter mich und dann denke ich, ja stimmt, wahrscheinlich ist das über mir oder unter mir, aber ich weiß jetzt auch nicht, wie ich da hinkomme. Und dann sucht man sich wieder ewig in Wolf, aber direkt zum Generationenschiff.

Das klingt ja ganz fantastisch, ich räume mich jetzt schon auf die Quest und ich habe parallel ein bisschen das Videofotage auch mir hier angeguckt, was du mitgebracht hast und das erinnerte mich direkt an eine Fallout Vault, wo man sich ja auch ganz gern mal verlaufen hat, weil die Gänge dann doch recht ähnlich aussahen und so. Also auch da gab es eigentlich dieses Ebenenproblem schon

so ein bisschen und ist auch manchmal Teil der Experience, weil gerade in der Vault hatte ich es dann, dass ich ganz irgendwie ganz hinten war und da war schon alles rostig und ganz viel Wasser

und so und dann will man dann nur wieder weg, aber stellt halt auch fest, oh was für eine Beklemmung,

ich weiß nicht mehr, wie ich hier weg komme, weil ich weiß nicht mehr, wie ich hingekommen bin und ja, deswegen hast du auch auf diesem Schiff diese ganzen netten Details erkannt und entdeckt und da muss ich auch wirklich sagen, das hat mich positiv überrascht, wie ausgestaltet wirklich einige Umgebungen sind bei all der prozeduralen Nummer auch, aber also es gibt so viel Kleinigkeiten

und du kannst ja schon immer jeden Scheiß mitnehmen, ob es ein Bleistift oder ein Bilderrahmen ist, aber es gibt ja so dermaßen witzige Quatschobjekte, die du auch einpacken kannst, wie irgendwelche Stofftiere,

die ganzen Ressourcen, die du benutzen kannst, liegen ja auch immer alle rum,

du kannst Leuten an, Gebissniss, Handwitsch andrehen und so, jeder Bumms ist dabei

und das habe ich mir zum Anlass genommen, weil ich einige Dinge echt schön fand, es gab nämlich so viele Sachen, die ja kein Zweck haben, sondern nur Dekogegenstände sind, wie eben eine Planetenskultur

und die gibt es aber auch nicht nur von der Erde, die gibt es auch vom Jupiter und eigentlich von jedem unserer Sonnensystems und von weiteren, die packe ich mir mal alles schön ein und die Constellation hat uns ja so eine Art Hotelzimmer zur Verfügung gestellt, so nämlich ist ganz gern und das ist bei mir mittlerweile gerammelt voll mit ganz vielen Gegenständen aus der Welt, weil man kann ja wie bei Skyrim und Co. auch die Sachen so in die Hand nehmen und so die 3D Assets

eben drehen und irgendwo positionieren und hinstellen und diesmal spielt auch die Physik ein bisschen mehr mit, weil bei Skyrim war es dann doch häufig so, du betritt das Haus und alles fliegt erst mal durch die Gegend, das muss ich sagen passiert zwar auch manchmal, wenn du Dinge

irgendwie ein bisschen zu sehr in die Ecke quetscht, aber funktioniert tatsächlich wir sind nicht besser und jetzt hat das so was persönlich jetzt, jetzt habe ich so ein Zimmer, was ich mir eingerichtet habe, wie wir unsere Wohnungen auch zu Hause einrichten mit den schönsten Erinnerungsgegenständen des Universums und ich sage dir von dem Generationsschiff, hätte

ich auch irgendwas Exklusives, was es nur da gibt, auf jeden Fall geklaut, nur um es mit zu Hause hinzustellen. Ich wüsste sogar was, ich wüsste was und du wüsst es, find nicht, Spoiler ist nicht, aber es ist wundervoll, es ist ein Artefakt von der Erde. Du musst die Crewquartiere durchsuchen, ich wollte sofort mitnehmen, aber es wäre diebstahl gewesen und ich dachte mir noch nicht, ich meine ist die Quest fertig, dann beklau ich sie. Smart, fabelhaft, das werde ich mitnehmen. Ich wusste gar nicht, dass man, also ich habe auch, ich habe jetzt, das ist ja das Ding wieder, das Spiel erklärt zu wenig, ich wusste tatsächlich nicht, dass man Sachen auch wieder in die Hand nehmen und irgendwo platzieren kann. Ich kenne es aus Skyrim, ich habe es irgendwie versucht, aber

mich scheinbar zu doof angestellt, ich habe es nicht hingekriegt, weil ich habe eine Quest bekommen

und die fand ich sehr enttäuscht, muss man dazu sagen, einen Gegenstand zu holen von der Erde. Und die Erde, wissen wir ja, ist nicht mehr von Menschen bewohnt und was dort zu finden, sollte eigentlich sehr, sehr cool sein, du wirst auch eine bestimmte Location geschickt auf der Erde, die eine Stadt, die man kennt und das war schwach. Also da muss ich sagen, das sind dann so die Dinge,

wo man findet dann dort schon einen Gegenstand und den kann man sich auch ins Regal stellen und dann kannst du ihn angucken und sagen, oh, da war ich schon, wie schön, aber da hätte ich mir mehr versprochen gehabt. Und die Quest kam auch irgendwie aus dem Nichts, also irgendwann stand

plötzlich in meinem Questlock, vielleicht bin ich an einem Plakat vorbeigelaufen oder sowas in der Spielwelt, irgendwann stand plötzlich Besucheort XY auf der Erde, dann lande ich da, dann ist es ein zerstörtes Gebäude und daneben liegt Gegenstand XY. Also das sind dann wieder die Momente, wo ich denke, ja, es hat so viel Geschichten und sie haben so viel schon reingebaut, aber gerade das hätte besonderer sein müssen eigentlich, finde ich.

Eine Sache muss ich noch loswerden zum Thema Dinge, die das Spiel nicht erklärt und frustrierende Wegfindungen mit Questmarkern. Für alle, die das noch nicht entdeckt haben, man hat ja die Option,

wenn man einen Questmarker aktiv hat, mit F den Scanner zu aktivieren und dann auf den Boden zu gucken und dann hat man eine Wegmarkierung zu diesem Questmarker hin. Wenn man ständig mit Luftlinien struggled oder nicht weiß, ob irgendwas hinter der Wand ist, dann hast du zumindest diese

Wegfindung zum Questmarker hin. Stimmt, stimmt, die benutze ich nie. Ja, sie ist halt auch nicht besonders elegant. Ich mag es auch nicht, den Scanner die ganze Zeit aktiv zu haben, aber wenn ich wirklich für Zweifel, dann benutze ich es manchmal. Stimmt, die habe ich neulich. Ich wollte nur meine

Maskengeschichte schnell erzählen, wo ich tatsächlich die Marker benutze. Wenn du schon anfängst mit,

ich wollte nur schnell meine Maskgeschichte erzählen. Und dann ist ne halbe Stunde rum und ich habe

noch nicht mal den Mask besucht. Genau, so ist es meistens. So ist es ja ein Starfield. Ich will mal kurz zum Mars fliegen. Moment, was ist das für ein Schiff dahinten im Weltraum, was ich als Navigationspunkt ansteuern kann? Moment, das gibt mir eine Quest. Moment, jetzt muss ich in ein ganz anderes Ende des Universums. Wollte ich nicht mal zum Mars. Nee, ich war auf Mars und auf

Mars ist eine zerstörte Mac-Fabrik, also von Kampfmax, Battlemax. Und die habe ich irgendwie, die ist auf der Karte von Anfang an angezeigt. Und ich dachte mir, da muss ich unbedingt hin, weil es

gibt Macs in diesem Universum, sowie Macwarrior. Und dann sind die aber alle zerstört. Dann sind da nur halt irgendwie Space Piraten, die man besiegen muss. Und diese Macs sind nur riesige Wrax, die da halt da in dieser Basis noch stehen. Und weil man da aber irgendwie durch die Wrax durch manövrieren muss, habe ich tatsächlich diesen Navigationsmarker auch mal benutzt, weil ich ums Verrecken nicht wusste, wie ich in diese Basis überhaupt reinkomme. Also, da muss man halt irgendwie einen bestimmten Weg gehen dann und kann da reinlaufen. Und da habe

ich es dann mal eingesetzt. Das Lustige, was da passiert ist, diese Piraten haben Verstärkung bekommen mit einem Raumschiff, was da gelandet ist, in dieser Basis. Und wo dann Piraten unten ist, die Landeklappe aufgegangen, stand eine Gruppe Piraten drin. Ich habe sie schon von weit weg landen sehen, bin dann einfach zu diesem Raumschiff hingernannt, habe eine Granate reingeschmissen,

als die Landeklappe aufging. Ja, und das war die Geschichte. Ich habe dann auch versucht, das Raumschiff zu enttern. Also, ich bin dann tatsächlich auch reingerannt in diesen Laderaum mit den Piratenleichen drin und habe versucht, in das Raumschiff einzusteigen. Aber das ging dann leider nicht mehr. Das ist dann unzugänglich. Hashtag schade, ne? Das ist aber Hashtag richtig

schade. Weil das ist ja auch, wir haben alle die Geschichte von Todd Howard gehört, vorab im Interview, dass er in dieses Raumschiff eingestiegen ist, das gelandet war, Verstärkung abzusetzen und dann ins Weltall abgehoben. Könnte sein, dass, wenn man in diesem Laderaum unten bleibt, es trotzdem abhebt, aber du kannst halt nicht in das Raumschiff rein. Es bringt dir gar nichts dann in dem Moment. Und das ist halt ein bisschen schade. Ja. Ich möchte ein Thema ansprechen, was ein bisschen in die kritische Richtung geht oder sehr in die kritische Richtung und möchte da gerne eure Meinung zu hören als Bethesda-Fans. Und dann habe ich aber auch schon einen Plan, wie ich das Ganze wieder eine positive Richtung hochziehe und vielleicht sind wir dann auch schon beim Fazit. Mal gucken. Aber mein größter Kritikpunkt im Moment als Bethesda-Fan, da sprechen wir jetzt,

wie gesagt, noch nicht von den Kritikpunkten, die man als Weltraumfan haben wird. Das wird dann ein Thema des nächsten Talks. Aber als Bethesda-Fan ist mein größter Kritikpunkt, dass da fehlt eine wirklich schlechte Reiseerfahrung, bietet die ganze Zeit. Also nicht nur, was den Weltraum angeht, nicht nur, dass du ständig ins Menü springen musst, um dann wieder Schnellreise zu machen und dann bist du wieder im Weltraum und dann machst du wieder Menü und dann bist du

wieder Schnellreise und so weiter und so fort. Man dreht durch. Aber ich meine wirklich auch die Reiseerfahrung, die du zu Fuß hast. Weil es ist angelegt wie ein Spiel, das einen sehr großen Fokus auf Fortbewegung hat, weil es soweitläufig ist, weil du teilweise durch sehr leere Landschaften

läufst. Aber dann hat es eine total miese Reiseerfahrung. Also ich fände es zum Beispiel überhaupt nicht schlimm, dass viele der Planeten relativ leer sind zwischendurch und du relativ viel durch Landschaften läufst, weil es ja grundsätzlich erst mal nicht schlimm ist. Grundsätzlich sind die Landschaften trotzdem atmosphärisch, du hast eine tolle Beleuchtung, du hast eine tolle Stimmung. Ich finde das auch schön, ein bisschen für mich zu sein in Bethesda-Spielen. Deswegen mache

ich auch echt nicht gerne Schnellreise in allen Bethesda-Rollenspielen. Ich reise gern zu Pferd oder zu Fuß oder was auch immer ich parat habe und brauche diese Momente fast schon, um so ein bisschen in mich zu gehen und zu reflektieren, was gerade passiert ist, was ich vielleicht als nächstes machen möchte, um so ein bisschen das Spiel zu genießen und anzukommen im Moment. Und

diese Momente habe ich fast nie, weil ich entweder gezwungen bin, die Schnellreise zu benutzen oder

weil ich wirklich gar keinen Bock habe zu laufen, weil es einfach zu weit ist und man zu langsam läuft, man nicht die Möglichkeit hat zu reiten oder zu fahren, was ich immer noch nicht nachvollziehen

kann, dass sie nicht irgendwelche Space Rover oder Alien-Reittiere oder sowas halt eingebaut haben.

Space Rover werden noch besser gewesen, weil dann hättest du die Möglichkeiten, ein geiles Fallout-Radio noch mit einzubauen. Dellt euch das vor, in so einem Space Rover mit Radio einfach irgendwie über so ein Planeten zu fahren und die Atmosphäre einzusaugen. Wer fantastisch. Aber so läufst du halt einfach zehn Minuten durch die Gegend, hast keinen Spaß oder machst halt die Schnellreise und bist ständig reizüberflutet, weil du immer an Hotspot, irgendwie von Hotspot zu Hotspot springst. Also das ist was, was mein größter Kritikpunkt ist, Valentin, wie siehst du das? Ich kann das komplett unterschreiben und ich verstehe die Entscheidungen auch nicht so richtig. Sie bauen ja immer tolle Sandbox-Welten, wo alles möglich hier auch durch Zufallsfaktoren passieren kann und wodurch wird eine Sandbox-Welt noch cooler durch Fahrzeuge, so dann kann noch mehr Quatsch passieren. Und ja, ich vermute einfach, es ist irgendwie eine Engine-Limitation, weil ich habe tatsächlich noch nie in der Creation-Engine irgendwas

wirklich fahrbares gesehen. Also klar, es gibt die Pferde bei Oblivion und Skyrim, aber das ist dann auch das höchste der Gefühle. Ich dachte damals auch, als ich Fallout 3 durchgespielt habe, oh, vielleicht kann ich ja am Ende so ein Birdie-Bird oder wie die heißen Fliegen-Näh-Fehlernzeige, auch bei Fallout hätte ich es mir manchmal schon gewünscht. Aber da ist es auch Teil der Experience,

dass eben keine Technologie mehr so wirklich existiert, um sich fortzubewegen. Aber das kann mir das Spiel-Starfield ja auch gar nicht mit seinem Universum irgendwie vereinbart erzählen. Also, ich meine, die haben da Raumschiffe. Also wo ist die Einschränkung, dass ich einen kleinen Speeder wie Luke Skywalker irgendwie habe, den ich aus meinem Laderraum auspacken kann und

mich gerade

auf diesen Monden irgendwie was fortbewegen kann. Und ich glaube, dann würde ich auch noch mehr über

diese Monde brettern und mir und hinter jeden Hügel schauen. Weil manchmal überlege ich mir, mach ich das jetzt, ne, dann laufe ich wieder voll lang in eine Richtung, dann travel ich fast zum Schiff zurück und das finde ich dann auch wieder so brechen, weil ich versuche auch so wenig wie möglich davon zu machen. Ich meine, das geht ja mit dem Punkt einher, den wir bestimmt auch noch gleich besprechen, das oder den du auch schon angerissen hast, dass es eben für so ein Space-Spiel eh schon weird ist, dass du alles in der Schnellreise machen kannst, weil dadurch das Gefühl flöten geht, dass Entfernungen nun mal sehr weit sind, dass der Scale vom Space einfach sehr, sehr krass ist, kommt ja in dem Spiel gar nicht rüber und das kannst du ja durch so Fahrzeuge und weniger Schnellreiseoptionen im Prinzip fast schon verhindern oder eben provozieren, dass du das mehr merkst und ich verstehe halt, dass irgendwie auch mehr Casual-Spieler angesprochen werden, die vielleicht nicht ständig jede Landung und jeden Start immer komplett detailliert sehen wollen, aber dann macht doch so ein Kompromiss, dass du halt sagst irgendwie ab Level 15 oder so gibt's halt ein Scale oder was auch immer, dass man dann mehr schnell reisen kann, aber das ab Sekunde 1

fand ich von Anfang an eine strange Entscheidung. Ja, also ich sehe es genauso, das sind wahrscheinlich

doch auch irgendwo technische Limitierungen, was Geschwindigkeit angeht, weil das Pferd bei Oblivion oder Skyrim war jetzt ja nicht das Allerschnellste und was bei den Pferden manchmal passiert ist mit der Physik, wo wir auch nicht mehr uns dran erinnern, wie das manchmal durchgedreht

ist und ich glaube durch das Streaming, also das Nachladen der Welt bei der Bewegung haben sie da schon enge Grenzen in der Creation Engine, wahrscheinlich auch noch in der Creation Engine 2,

plus Fahrzeuge in Bethesda Spielen waren schon immer ein Wagnis, es gibt ja die alte Anekdote der U-Bahn in Fallout oder der Monorail oder was es war in Fallout 4, 3, ah man, jetzt habe ich es vergessen, egal, die im Prinzip ein U-Bahn-Waggon war auf einem unsichtbaren NPC, also auf einer Person, die gelaufen ist, so mussten sie das sich damals hinschieten, mag jetzt alles einfacher sein natürlich mit der neuen Engine, aber es wäre einfach schön gewesen, es gibt das Chatpack, okay du kannst mit dem Chatpack dashing, okay, ja, aber es ist kein richtiger Ersatz für, ich will mich wirklich über diese Oberflächen auch schnell bewegen können, das fehlt mir genauso. Es gibt auch die Stimmen natürlich, habe ich auch schon bei uns in den Kommentaren gelesen auf YouTube, die

sagen, na ja, man kann es sich natürlich auch bewusst immersiver gestalten, indem man nicht die Schnellreise für alles nutzt, sondern zum Beispiel auch in der Stadt zum Raumhafen geht in New Atlantis, dann dort ins Raumschiff erst mal einsteigt, nicht direkt zum Cockpit springt, sich dann hinsetzt, dann ziehst du deinen Cockpit-Panel oder wie das heißt zu dir, dann machst du die irgendwie, dann sagst du, okay, starten, dann startest du ins All, dann bist du im All, dann wählst du deinen Zielpunkt, dann siehst du diese Graph Drive Animation, den Hyper Raumsprung, dann ist Saladescreen, dann bist du bei einem anderen Planeten, ja, das kannst du alles machen. Und natürlich ist es auch nicht das Spiel, von dem wir realistische Reisezeiten im Weltall erwarten

würden, ja, ich möchte ja nicht mit meiner Nuckelpinne zum Mond hochschnecken oder so was, ja, es dauert halt ewig, der Mond ist recht weit weg. Aber es wirkt halt trotzdem, ja, dem Setting geschuldet, einfach nicht wie eine fließende Erfahrung, plus auch nicht wie eine Erfahrung, wie man sie halt hat in der bodenständigen Open World, wo man auch immer wieder Ding am

Horizont zieht und sagt, okay, da möchte ich hin, das sieht schon von weitem interessant aus. Hier siehst du auf der Karte, okay, hier ist ein Naffpunkt, der sieht interessant aus. Aber das hält dir das Spiel ja ins Gesicht. Es ist nicht dieses, hey, hier ist ein Panorama, das mich irgendwie anzieht und da weiß ich schon, da hinten in dem Turm wird es spannend in Skyrim und da drüben die Höhle wird spannend und da scheint mir ein Dorf zu sein und da vorne ist ein Holzfellerlager und ich gucke mir alles an, sondern insbesondere im Weltall, das ist halt eher, ich klapper die Hotspots ab, dann lande ich halt mal, ja, wenn ich lande, sehe ich ein Panorama mit irgendwie Gebäuden, die da in der Landschaft verteilt sind, aber leider weiß ich halt schon, okay, vielleicht ist ein Interessantes dabei, vielleicht ist eines dabei, das ein bisschen environmental Storytelling hat, habe ich heute dann eine Location gefunden auf so einem Eisplaneten,

das war tatsächlich, ja, weiß ich nicht, irgendwie so ein Labor, wo man auch E-Mails lesen konnte, was da vorher passiert ist und die wurden dann halt von ihren eigenen Kampfrobotern irgendwie umgebracht und solche Sachen, also da steckte ein bisschen mehr in der Location drin, aber viele sind halt einfach nur langweilig und generisch und wenn ich schon auf einem Planeten lande und ich sehe, hey, es ist langweilig und generisch, weiß ich am Horizont sehe, ja, dann habe ich ja noch mehr Bock zu erkunden. Also, das ist einfach ein konzeptionelles Problem mit diesem Selfie-Setting. Ja, exakt. Ja. Und es ist ja auch nicht nur ein Problem der schlechten Nutzererfahrung, sondern mir fehlt es wirklich insofern, dass aktives, organisches Reisen in Bethesda-Rollenspielen für mich immer ein integraler Bestandteil meiner Erfahrung war. Also, ich habe das wie gesagt gebraucht, um diese Momente der Ruhe zu haben, um diese Momente zu haben, in denen ich einfach nur die

Welt genieße, darüber nachdenke, was gerade passiert und ich habe diese Momente jetzt nicht. Ich bin ständig am einem Hotspot und am nächsten Hotspot, bin ständig gestresst, weil immer alles irgendwie in Action ist und habe selten diesen organischen Fluss, das tatsächlich gesagt wird, naja, du musst jetzt von A nach B reisen und wenn du das einfach selber aktiv machst, dann vergehen

vielleicht zehn Minuten und die zehn Minuten kannst du zum einen benutzen, um einfach mal zu genießen und runterzukommen, aber auch um tolle, zufällige Sachen zu erleben. Und ich erlebe für weniger tolle, zufällige Sachen, weil ich weniger aktiv unterwegs bin in Bereichen zwischen Hotspots. Ja, das ist ja dieses Skyrim-Phänomen. Du hast eine Quest, die dich eigentlich ans andere Ende der Spielwelt lotst. Natürlich kann ich auch dahin schnell reisen, aber wenn ich laufe, weiß ich, es passiert bestimmt irgendwie was Lustiges oder ich werde auf dem Weg nochmal abgelenkt. Und bei Starfield ist es auch so, also es ist ja das selbe Konzept, es kann sein, du springst in ein System, dann ist da irgendwie ein Raumschiff, was um Hilfe ruft, du kannst es verteidigen gegen Piraten oder es funkt dich irgendwie an und sagt, ich brauche Hilfe, dann gehst du an Bord und da sind irgendwie Aliens an Bord und dann erschießt du die und die Crew sagt,

hey, vielen Dank. Also es ist ja trotzdem so, dass du dann Dinge findest und in den Systemen irgendwie,

hey, da drüben auf dem Planeten, auf der Map sind irgendwie drei Punkte, da ist eine Location, gucke ich mir die mal an, aber es ist nicht so ein immersives Erlebnis, wie dich einfach durch eine Welt zu bewegen und dabei in Skyrim auf Dinge zu treffen. Hey, da drüben ist ein Trache, hey, da kommt irgendwie ein Typ auf mich zu, ein Vampir, hey, da hinten ist irgendwie ein Turm, in dem ich noch nicht war, hey, da ist eine Dremel. Das Vampirbeispiel hast du jetzt zufällig gewählt?

Von komplett. Ja, absolut, absolut, komplett. So, und nochmal, das ist jetzt nicht etwas, von dem ich wüsste, wie man es besser oder anders machen kann. Also ich finde, ich will Bethesda an sich kein Vorwurf darüber, deswegen machen, dass sie es so gelöst haben, weil es ist nicht anders lösbar in einem Spiel, wenn man dieses offene Universum so haben möchte. Weil nochmal, niemand will ja irgendwie Stunden mit Reisen verbringen in so einem Spiel. Da gehe ich auch mit, das ist einfach dem Setting geschuldet, aber zu dem YouTube-Kommentar. Ich versuche das ja schon quasi diese Wege immer, die man zu Fuß zurücklegen kann, manuell zu gehen und mich ins Raumschiff

zu setzen und noch vorher durch meinen Crewquartner zu gehen, all das. Aber sobald du in Space bist,

kannst du zwar manchmal mit dem Scanner irgendwie irgendwo hinspringen, wenn deine Quest, das gerade vorsieht, manchmal aber auch nicht, beziehungsweise manchmal willst du gerade nicht die aktiv geschaltete Quest weiterverfolgen, sondern vielleicht erst mal das System links davon springen und dann muss ich immer wieder auf die Karte. Also ich bin schon der Meinung, dass man dieses, wie traveled man aber überhaupt, also gerade, wenn man sich dafür entscheidet, ich benutze möglichst wenig die Schnellreisefunktion, das hätte man irgendwie intuitiver und ja more konvinient gestalten können, dass ich nicht ständig in die Karte muss. Weil die ist zwar gar nicht so schlecht, also die Planetenkarten und so, die sind schlecht, haben wir ja schon besprochen,

aber so die ganze Planetenüberblickkarte und so finde ich zwar cool, aber sie reißt mich jedes Mal irgendwie raus und gibt mir noch mehr das Gefühl, obwohl ich gerade den Weg manuell gegangen bin, dass ich aber irgendwie trotzdem eine Schnellreise mache. Und da kann ich mir vorstellen, dass da wieder natürlich die guten alten Morder irgendwie eine Menge rausreißen werden,

wie sie auch schon mit Sky UI irgendwie das rüdidige Skyrim-Inventar revolutioniert haben.

Oh, das UI da. Ja, genau, also vielleicht ist das einfach am Ende wieder die Lösung, da hoffe ich sehr drauf, aber das verstehe ich einfach auch so ganz initial als Design-Entscheidung schon gar nicht. Also da muss doch irgendwie beim Playtesting ein bisschen aufgefallen sein, die Spielerinnen oder Spieler, die es dann auch so versucht haben, müssen noch mal rückgespielt haben. Hey, aber das ist immer noch nicht so richtig cool. Ich drück jetzt hier F und kann trotzdem nicht direkt springen, sondern muss noch mal auf die Karte. Ich weiß ja nicht. Ja, das ist wirklich die Frage, die ich mich am meisten gestellt habe, was dieses Schnellreisen angeht. Warum man sich nicht einem Planeten oder einem Hotspot annähern kann im All, dann mit Scanner zu sagen, hier möchte ich jetzt bitte landen und dann zu landen, sondern muss es immer aus dem Menü machen, habe ich nie verstanden. Also exakt, der Gedanke ist der

richtige, dass dann niemand von den Testern jemals gesagt hat, dass es keine gute Idee tot und tot dann gesagt hat, stimmt, ist wirklich keine gute Idee. Ja, ich glaube, es war schon so, dass sie gesagt haben, die Leute in Skyrim und Oblivion oder Fallout schnell reisen ja auch und es ist ja nicht verkehrt, auch in Fallout bist du irgendwann an dem Punkt, dass so viel schnell reißt. Ja, das nicht. Aber also, dass du nicht mal die Option hast, dich per annähern an den Planeten, dann zu sagen, jetzt möchte ich die Landesequenz einleiten. Ja, das ist Staffage einfach der Planet. Genau. Also, was man ja machen kann, ist, wenn du einen Zielpunkt hast, im anderen Sonnensystem, kannst du ja aus der Raumschiffperspektive sozusagen diesen Zielpunkt anwählen und dann sagen springen, also auch ohne die Karte öffnen zu müssen. Es gibt schon so ein paar organischere Abkürzungen, aber es ist nicht dasselbe wie einfach, ich weiß nicht in No Man's Sky und Kone, dass ich sage, okay, der Planet ist halt ein Objekt, mit dem ich interagieren kann, okay, dass ich nicht stufenlos landen kann, wie auch in einem Star Citizen oder sowas, absolut fein. Das ist einfach nicht das Spiel dafür oder auch in No Man's Sky. Aber dass man nicht zumindest sagen kann, okay, ich interagiere mit dem Planeten direkt in der Spielansicht. Ja, schade. Du sagst es, ich bin leidenschaftlicher Star Citizen Spieler und ich habe aber nie erwartet, dass das mit dieser Engine genau in diese Richtung geht. Ich brauche diese nahtlosen Landung in dem Genre einfach nicht. Dafür habe ich ja meinen Star Citizen, aber trotzdem gibt es da noch was dazwischen und sie haben so ein ganz extremen Weg in die andere Richtung gewählt, der auch glaube ich ein bisschen mehr noch in Richtung Immersion hätte laufen können.

Mein Mini-Farzieht, was dieses Bethesda-Starfield-Ding, keine Sorge, das ist noch nicht am Ende, aber ich will schon mal so ein Zwischenfazit ziehen, was dieses Bethesda-Rollenspiel-S starfield-Thema

angeht. Ich glaube, es ist in vielen Punkten tatsächlich weniger gut als vergangenen Spiele. Einfach durch das Setting, durch das Konzept, wie du schon richtig gesagt hast, Micha, dass sie da einfach an ihre Grenzen gestoßen sind, weil es ihnen wichtiger war, mehrere Planeten zu haben. Es war ihnen wichtig, dass sie einen unglaublich großen Scale haben. Es war ihnen wichtig, dass sie irgendwie noch mehr auf mehr dimensionales Level-Design setzen. Und dann sind sie einfach auf Grenzen gestoßen, die sich offenbar nicht komplett befriedigend auflösen haben lassen können. Wow, das war ein Satz. Da lacht selbst Axe in der Regie. Ich habe ihn fast noch gerettet.

Klang für mich völlig sinnig. Klang grammatikalisch nicht ganz falsch. Und jetzt habe ich den Faden verloren. Ich wollte jedenfalls sagen, dass das einfach ein Problem ist, was man spürt. Man spürt, dass vielleicht als Bethesda-Rollenspiel, nicht als Weltraumerfahrung, sondern als Rollenspielerfahrungs

da viel mehr davon profitiert hätte zu sagen, wir machen einen kleineren Scale. Wir verzichten auf viele von den leeren Planeten, die am Ende sowieso keine große Bedeutung haben, sondern wir gehen mehr in die Richtung. Und das ist natürlich schwer zu vergleichen, aber mehr in die Richtung von Outer Worlds, wo wir sagen, der Fokus liegt nicht so sehr auf unendlichen Weiten, sondern mehr

auf kleineren, kompakteren Orten, wo man auch angenehmer reisen kann, angenehmer Sachen findet und

irgendwie auch mehr Dichte einfach hat insgesamt. Es hat einige sehr fragwürdige Designentscheidungen

leider. Und wie gesagt, das Setting bringt halt nochmal eigene Probleme mit. Aber und da ziehe ich die Stimmung wieder hoch. Ich finde, dass es doch in einigen Punkten eine deutliche Verbesserung war,

die ich auch sehr, sehr spannend finde in Richtung Elder Scrolls 6. Weil wenn ich mir vorstelle, dass das Dialogsystem, wie es jetzt ist, mit wirklich individuellen Dialogen mit mehr eigener Persönlichkeit, die man ausdrücken kann in Dialogen mit der Interaktivität von der Welt, wie sie auf dich reagiert, die sich enorm gesteigert hat, auch seit Fallout 4. Wenn man so was in die Richtung in Elder Scrolls 6 erleben wird, bin ich in Extase. Ja, wie geht es dir, Valentin? Also ich will noch einmal anknüpfen an den Punkt mit den ganzen Planeten. Hat es die nun gebraucht

oder nicht? Weil es halt fraglich, wenn man das gespart hätte, ob es das andere Problem, was wir davor besprochen haben, aber besser gemacht hätte. Da hätten sie ja trotzdem erst mal eine Lösung finden müssen, weil das es mehrere Planeten gibt, sind jetzt alle handgebaut oder nicht. Das braucht es ja schon für das Space Setting. Also ja, müssten sie das ja so oder so geschickter lösen. Weil ich bin jemand, der argumentiert, ja, okay, vielleicht hätte es nicht so viel gebraucht, aber dass es leere Tote monen gibt, ist mir schon ganz wichtig. Und zwar, gerade bei dem Setting, was sie auch gewählt haben, und zwar, dass alles eher realistischer in 300 Jahren und wissenschaftsnäher spielen zu lassen. Space ist nun mal kalt und leer. Also ich erwarte gar nicht, dass ich auf jedem Planeten eine religiöse Statue oder Städte finde, wie bei No Man's Sky oder anderen Genrevertretern in Space, sondern ich bin auch manchmal froh gewesen,

dass ich irgendwo gelandet bin und gemerkt habe, hier ist es radioaktiv und lebensfeindlicher, können es eigentlich nicht sein. Und hier ist auch nichts. Gut, ich bin wieder weg. Und da kann man sich natürlich darüber streiten, aber ich behaupte zumindest für mich funktioniert das schon sehr immersionsgebend, dass ich das Gefühl habe, ja, aber wenn mich dieser Planet hier irgendwie

anlacht, dann kann ich da theoretisch auch irgendwie hin. Und jetzt könnte man auch noch argumentieren,

ja gut, aber dann hast du ja quasi, es wird ja immer nur so eine Sky-remessige quadratische Karte aufgemacht. Das ist ja immer noch nicht wie bei Star Citizen, der wirklich gekrümmte Planet und so. Ja, schön und gut. Aber ich muss sagen, ich habe so eine Karte aufgrund der Fortbewegungsproblematik

auch noch nie bis zum Rand erkundet. Das heißt, ich hatte noch nie diese Einschränkung gespürt, dass ich dachte, oh, ach, Göttchen, jetzt ist es nur eine Sky-Rem-Karte. Von daher geht das dann doch für mich auf, dass ich sagen kann, da will ich runter an dieses Ufer, wo vielleicht ein Ozean ist, gut, der dann da fairerweise am Ende immer nicht ist, aber trotzdem irgendwie irgendwas gibt mir das. Von daher würde ich sagen, ich bin immer noch Team, ja, es ist ja schon mal schön, dass ihr das ausprobiert habt mit dem Scale. Und jetzt zu dem anderen Punkt, was ist cool an Starfield, wo ich auch irgendwie Hoffnung für weitere Bethesda-Spiele sehe. Das Begleiter-Ding haben sie ja eh, Spiel für Spiel schon immer weiter versucht auszubauen. Auch in Fallout 4 war das jetzt schon komplexer. Aber dass du jetzt wirklich so Situationen hast, dass die gefühlt alle auch immer irgendwie aufeinander reagieren und eigene Voice-Lines dafür haben oder eben sich in den Quest, die du spielst, auch einschalten. Und du hast ja auch immer mal diese Optionen, dass du

ja, entscheiden kannst, der Begleiter, die Begleiterin antwortet jetzt einfach mal, was sie dazu denkt und das treibt das dann wieder in eine andere Richtung. Ich finde, das haben sie schon so hingekriegt, dass sich das so organisch für mich anfühlt, dass diese Begleiter eben nicht nur Packesel sind, die unendlich Munition haben und immer schön dir Deckung geben, sondern sich tatsächlich ein bisschen mehr wie Menschen mit irgendwie einem vielschichtigeren Charakter vielleicht auch anfühlen. Weil was ich eben nicht gesagt habe, das habe ich vergessen. Das muss ich an dieser Stelle perfekt kurz nachreichen. Und zwar hat sich die Seria eben eingeschaltet zu hey, wenn du da jetzt was klaust, dann finde ich das aber nicht so cool. Das würde mir nicht gefallen. Dann hast du ja auch dieses typische Telltale, gamemäßige Charakter, sowieso gefällt das oder gefällt das nicht. Und dann habe ich mich ja eben dagegen entschieden. Für sie war alles fein. Und am Ende, ganz am Ende gibt es nochmal eine Situation in dieser Baumquestline, wo du das quasi wieder machen musst. Und an einem Radiosender musst du einfach da eindringen und deren Frequenz benutzen, um diesen Baum eben anzufunkten. Ist ja auch hoch absurd. Aber dann sagt der Typ ja, dann müsstest du da halt eindringen. Und ich kann auch noch mal so nachfragen. Aber das klingt doch illegal, habe ich dann gefragt. Und in dem Moment schnitt, Sarah ist wieder dabei und sagt, ja, also ich weiß, ich habe ja vor ein paar Quests gesagt, ich bin gegen illegales und so, aber jetzt haben wir so viel erreicht. Und hier steht doch so viel auf dem Spiel. Hier drücke ich mal in Auge zu, lass uns da einbrechen, so nach dem Motto. Und dann dachte ich in dem Moment, ach, aber hey cool. Also das ist nicht einfach nur dieser Charakter, ist so programmiert, dass er immer 100 Prozent gegen irgendetwas ist, sondern das wird auch im Kontext irgendwie bewertet. Und das war so ein Punkt, da ist mir die Kindlade runtergefallen, weil da dachte ich, oh, dass sie überhaupt so viele Voice Lines haben, die die mal so mit rein quatschen, hätte ich eh schon nicht erwartet. Und dass die dann auch noch ganz klug geschrieben sind, hätte ich noch viel weniger erwartet. Und deswegen verspreche ich mir auch gerade für Elder Scrolls 6 und weitere Bethesda-Rollenspiele im Prinzip ein immer lebhafteres Begleitersystem. Ich habe das Gefühl, das sehen Sie auch selber so, dass das eine immer größere Rolle spielen soll. Das gefällt mir sehr, sehr gut. Also mein Fazit wäre in dieser Bethesda-Hinsicht, in Starfield steckt so viel mehr Liebe und Handarbeit, als es dich zum ersten Mal oder überhaupt auf den ersten Blick sehen und spüren lässt, dass es vollkommen absurd ist. Weil die plakativen Features, die sie beworben haben, tausend Planeten, erkunden, unendliche Landschaften, du kannst landen, wo du willst. All das ist eher der Teil von Starfield, wo ich sage, ich mache es vielleicht hin und wieder, aber ich habe jetzt schon gelernt, die meiste Zeit werde ich es ignorieren, weil so toll ist nicht, was man findet. Ja, die Ressourcen braucht man fürs Crafting und es ist sicherlich toll, meine Toilette dann zu bauen, wenn ich mal dazu komme in meiner Basis. Aber es gibt mir nicht viel, es ist eine nette Abwechslung, wenn ich es brauche, die meiste Zeit brauche ich es nicht. Und dann kannst du nämlich wirklich die Zeit nehmen, das dir anzuschauen, was Bethesda von Hand gebaut hat, die Planeten, die Schauplätze, die Quests, das Generationenschiff, die Dialoge und Gideon. Ich bin ja nicht bei der Constellation, ich habe die ganzen Leute da nicht kennengelernt, die sind mir auch ehrlich gesagt

alle egal, ich bin ein introvertierter Charakter. Gideon ist mein allerbesten Freund, denn er arbeitet für mich, weil ich ihn angeheuert habe, er ist Waffenspezialist auf meinem Raumschiff. Ich dachte mir ist es doch sinnvoll, der macht meine Waffen stärker, den heuer ich dann an gegen Geld. Hab ich natürlich vorher überredet sein Gehalt zu senken, weil wo kommt man denn da hin? Und Gideon ist vollkommen absurd, weil du denkst, all diese Charaktere, die man anheuern kann, das sind halt immer so ein paar Leute, die in der Bar abgammeln, die einen sind gut fürs Raumschiff, die anderen kannst du dem Außenposten zuweisen, dass sie da dann Außenposten Sachen machen. Du denkst, das sind halt einfach so Abziehbild-NPCs. Sind sie nicht? Mit Gideon kannst du dich minutenlang unterhalten über sein Background, warum er verschuldet ist, über seine Familie, über seine Kinder, wo er herkommt, wie er sich mit der Trade Authority, mit dieser Handelsbehörde eingelassen hat, bei der er Schulden hat. Wie es dazu gekommen ist, warum man es den nicht einfach heimzahlt, wo doch Waffenexperte ist und so weiter und so fort. Und ich dachte mir, was in so einem Deppen-NPC, den ich einfach nur angeworben habe, damit da meine Laserwaffen um zwei Punkte stärker macht, in so einem Deppen-NPC steckt Storytelling. Der hat keine eigene Queste oder so was, soweit ich bisher weiß. Aber er hat Hintergrund, er hat Dialogzeilen, er hat natürlich vertonte Dialogzeilen. Da spürt man die Liebe und die Liebe spürt man auch an so vielen anderen Ecken, bei so vielen anderen kleinen Gelegenheiten, wenn man mit Leuten redet, wenn man Quests macht, wenn man vielleicht auch nur Dialoge führt, die man nicht führen müsste, die aber trotzdem drin sind, halt einfach als, weiß ich nicht, Flavor oder sonst was. Das ist klasse. Und diese ganze große Vision des Weltalls mit seiner unendlichen Freiheit, das ist der Teil von Starfield, wo ich sage, okay, der kann mal, der kann Kaffee trinken gehen. Den brauche ich eigentlich nicht. Und wenn man das mal für sich so auseinander dividiert hat, dann ist es ein tolles Spiel. Und dann ist es auch ein Spiel, wo man sieht, hey, das klingt jetzt ein bisschen überzogen, aber die können es doch noch, die können doch noch liebevoll sein, die können noch tolle Sachen bauen, die können Geschichten erzählen, sie können NPCs schreiben, sie können es vielleicht nicht so gut und in der Dramaturgie wie in Larian bei Baldur's Gate 3, aber da steckt so viel drin an Erlebnissen und ich meine, wir fühlen hier ganze Tagebuchfolgen damit, also so viel an Dingen, die man sich dann auch gerne an der Kaffeemaschine einfach erzählt am nächsten Morgen, dass es immer noch eine Freude ist. Und wenn ich mir vorstelle, Alice Quals 6 wird halt hoffentlich nicht auf 1000 Planeten spielen, sondern auf einem, also oder höchstens fünf, keine Ahnung, was sie vorhaben. Aber wenn ich mir vorstelle, man nimmt halt diesen Größenwahn in Führungszeichen wieder raus, man schrumpft das wieder auf eine dichtere Erfahrung zusammen, dann ist immer noch alles da, was Bethesda so groß gemacht hat, auch in einem Star fehlt und das wird auch in Zukunft dann da sein. Und das macht mich glücklich einfach. So, jetzt bin ich auch mal glücklich, darf man ja auch mal sein. Ich bin oft kritisch und so, aber jetzt bin ich einfach mal glücklich. Ja, dazu passt eine letzte Geschichte, die ich nur so als Rausschmeißer noch erzähle. Oh, ich hatte auch noch eine. Ist auch eine glücklich, perfekt. Dann sagen wir alle noch eine glückliche Geschichte als Rausschmeißer. Okay, meine glückliche Geschichte als Rausschmeißer ist, ich habe einem kleinen Mädchen geholfen, das gesagt

hat, es hat Bilder gemalt von Weltraumfröschen und es würde sehr gern diese Bilder überall aufhängen und ob ich dabei helfen kann. Also habe ich so ein starpel Kopin von diesen Weltraumfrosch

Zeichnungen genommen, es waren so Bundstiftzeichnungen von einem Frosch und habe sie überall auf dem

Mars aufgehängt und da hängen sie jetzt. Das ist meine Rausschmeißschöne Geschichte. Wundervoll.

Das habe ich auch gemacht und das war wirklich wunderschön. Ja. Ich glaube, das ist auch bisher der glücklichste Moment. Den hätte ich vielleicht auch erzählt, aber ich habe eine Kurzsache und dann kann ich auch direkt perfekt an Micha nämlich eine Frage weitergeben und überleiten. Und zwar, meine Eltern sind natürlich sehr glücklich, weil ich überweise jeden, jede Woche zwei Prozent meiner Credits. Das stört mich nicht so sehr, aber man kann die ja darauf ansprechen, dass man sagt, hey, aber ihr wohnt ja doch recht schick und es mir auch direkt aufgefallen

als reingekommen. Wollt ihr nicht vielleicht umziehen? Und da wäre meine Frage an deinen etwas Geld versichstenden Charakter. Hast du nicht längst den empfohlen, hey, Mama, Papa, zieht doch mal hier aus, um Geld zu sparen, weil ich will wissen, was passiert denn dann? Ziehen die dann wirklich aus und wohnen die dann auf irgendeinem Drecksplaneten? Ich wusste nicht, dass es geht, werde ich sofort machen. Es wird das Nächste sagen, was ich mache, würde zu meinen Eltern fahren und sagen, ihr zieht gefälligst hier aus. Das ist ja wohl ein bisschen, weil Nolllich hat es mich wieder aufgeregt. Pass auf, wollte ich jetzt gar nicht so erzählen, aber es gibt eine Geschichte auf Nihon. Ich habe ja schon gesagt, mir wurde ein Mord angehängt, dieser Mord wurde mir angehängt, weil ich eine Informantin beschützt habe. Ich wollte sie nicht ans Messer liefern und habe mich ans Messer geliefert. Ein Herz aus Gold. Und dann komme

ich zurück zu dieser Informantin und diese Informantin sagt, ja, aber du, jetzt hast du ja hier die ganze

Mission gemacht und sowas. Wie stehe ich denn? Und was ich eigentlich wollte, hat gar nicht geklappt. Jetzt

stehe ich hier total pleite da, kannst du mir Geld geben? Und ich habe gesagt, ich glaube, es hakt. Ich werde jetzt wegen Mordes gesucht, ich habe die Schuld auf mich genommen und du sitzt hier und

willst auch noch Geld von mir und ich sage, nein, du kriegst keinen Cent von mir, geh aus diesem Dialog raus, geh zur Tür, in dem Moment ploppt oben auf, 500 Kreidezwunder an deine Eltern überwiesen. Und ich dachte mir, dieses ganze Universum will nur an meine Kohle. Es ist eine Unverschämtheit. Und das ist jetzt deine Wohlführrausgeschichte? Nein, das ist jetzt die Geschichte, warum ich zu meinen Eltern, deswegen muss ich nicht, aber zu meinen Eltern gehen werde und sagen,

die sollen, die haben gefälligst ausziehen, in die allerletzte Bruchbude auf Nihon irgendwo unter der, in der Fischfabrik. Ich kann einen Teil davon auflösen, weil ich habe sie aus naiven Gründen, denn ich bin ja sehr naiv. Genau das gefragt, ob sie nicht überlegt haben, wo anders zu wohnen, weil New Atlantis so teuer ist. Und daraufhin sagen sie tatsächlich, ja, ja, haben wir schon darüber nachgedacht, aber mit dem Geld, was du uns regelmäßig schickst, funktioniert das

schon.

Und ich möchte jetzt, dass du ihnen das sagst, sie dann sagen, na ja, mit deinem Geld geht das schon

und du ihnen dann sagst, ich kann euch aber kein Geld mehr schicken. Ich möchte wissen, weil wenn

du ihnen sagst, ich kann euch kein Geld mehr schicken, wird ja der Trade entfernt, dass du deine Eltern noch hast. Und ich möchte wissen, wie der entfernt wird. Sagen sie dann, wir sprechen nicht mehr mit dir, Michael, oder? Ich werde es ausprobieren und werde Berichterstaten an dieser Stelle. Meine letzte Wohlfühlgeschichte ist eine ganz kleine Begegnung bei Girlbank. Im Foyer dieser

Bank steht eine Frau, die dort Mitarbeiterin werden möchte. Und der kannst du in Dialog führen, die ist völlig belanglos, die hat keine Quest, die hat nur einen reinen Environmental Dialog, in dem sie aber sagt, na ja, man kann ja hier keine Totenbeschwörerin werden und deswegen ist Bank angestellter, das Nächstbeste, um Leuten ihre Seele auszusaugen. Und dann kann man mit der halt weiterreden. Und es ist so ein absurder, gelangweilter Dialog, den du mit ihr führst. Dann sagt sie, ja, ich behör' mich bei Girlbank. Girlbank ist das Gebäude, auf dem Girlbank steht, in dem du auch gerade bist. Und dann kannst du sagen, das ist das Gebäude, in dem wir gerade sind.

Aber was ich genommen habe, ist die Dialogoption. Ach, sehr komisch, ich dachte, das wäre das andere Gebäude, da drüben auf dem Mast steht. Und solche, so geht's hin und her mit der. Es ist für nichts Nutze. Aber ich liebe es, ich liebe es, dass sie Totenbeschwörerin werden möchte, wie Maurice. Ich liebe es, dass sie einfach so eine völlig seelenlose Person ist, die einfach nur sagt, ich will hier einfach nur einen Job bei dieser Bank. Das bleibt mir sonst übrig in diesem Universum. Es ist eh alles langweilig. Und dann kannst du dich auch noch über sie lustig machen. Aber es ist nicht mal ein über sie lustig machen, weil sie sagt ja dann selber, ja, es ist halt das Gebäude, auf dem Girlbank steht, das ist Girlbank. Toll, ich habe mich sofort verliebt in dem Moment. Ja, das ist meine Wohlfühlgeschichte. Und das war nur zufällig, ich bin nur zu der hingelaufen, weil ich gesehen habe, es ist ein NPC mit Namen. Du hast ja oft so Bürgerinnen oder Colonist oder sowas über den Köpfen stehen, was halt einfach Standard-NPCs sind, die nix zu sagen haben. Aber sie hat den Namen und ich dachte mir, red doch mal mit ihr, ich wurde belohnt. Sehr aussagekräftig, dass das dein Wohlfühlmoment ist. Du thrivest einfach auch von Leuten, die einen schlechten Tag haben. Ja, und ich habe einerseits das Gefühl, ich hätte ihn gerade aktiv schlechter gemacht noch mit meinen dummen Antworten.

Aber

gleichzeitig gab es halt eine wundervolle Gelegenheit, dadurch auch wieder dumme Antworten zu geben.

Ach, ich dachte, Girlbank wäre das andere Gebäude, auf dem Mist steht. Sie freut mich wirklich von Herzen für dich. Ja, dann sind wir so auseinander gegangen. Auch pointless, also du gehst dann halt einfach auseinander und es hat keinem von uns beiden weitergeholfen, diese Begegnung. Aber es

war gut. Ich hoffe, ich treff sie wieder irgendwo, vielleicht will sie noch anders arbeiten. Oh mein Gott, vielleicht kannst du Ihre Bewerbung auch löschen in irgendeiner anderen Quest und dann ist sie total devastated. Vielleicht? Ach, Gottchen. Das wäre toll. Ihr Lieben, vielen, vielen Dank

für diesen wunderschönen Tag 2 unseres Tagebuch. Ich hatte sehr viel Spaß mit euch. Ja, schön war es.

Schön, dass wir dich endlich mal da hatten, Valentin. Es hat ja auch sehr gefreut. Es hat gar nicht viel gekostet. Ich musste nur Bethesda bestechen, dass sie Starfield entwickeln und acht Jahre später

diesen Talk veranstalten. Ja, aber hoffentlich nicht erst spätestens bis wieder zu Elder Scrolls 6. Das dauert ja noch ein bisschen. Richtig. Ich komme hoffentlich noch mal wieder. Also ich würde mich

freuen, mit euch zu reden. Hat mir ganz, ganz viel Spaß gemacht und ich habe euren Talk nämlich vorher auch schon mal gesehen und dachte mir, ja, da könnte ich mich auch drin sehen. Und jetzt war ich da und ihr wird ganz herzlich und ja, danke für die Einladung. Wir haben dich auch schon vorher gesehen. Wir haben uns schon aus der Ferne bewundert, alle. Hey, super, Gerne. Du bist jederzeit wieder eingeladen. Du hast ja noch ein paar andere Themen im Gepäck, zu denen wir super viel erzählen könnten. Also du bist hiermit jetzt schon eingeladen und wir finden noch raus für was. Also ich freue mich schon sehr darauf. Ja, da finden wir was. Dieses Starfield wird ja auch nur eine weile langen Thema bleiben, glaube ich. Ja, mein Gott. Also irgendwann ist auch mal

gut. Also wenn dann, wenn jetzt die ersten 20 DLCs mal draußen sind oder Mods, je nachdem. Ich habe

gesehen, es gibt schon eine Barbie Kleidungsmod für Sarah Morgan. Also richtig so einen Neon Pinker

Anzug mit Barbie Logo. Und es gibt noch viel besser eine Taschenlampe mit dem Kopf von Phil Spencer, dass du alles beleuchten kannst bei Nacht mit dem Kopf von Phil Spencer in Starfield. Also wenn da nicht schon die wichtigsten Mods gemacht sind, dann weiß ich auch nicht. Perfekt. Ich wollte

noch bewerben, dass ihr unbedingt natürlich euch noch mehr von Valentin anschauen solltet. Sowohl

auf seinen privaten Kanälen als auch bei den Rocket Beans, weil er ist immer ganz fantastisch in allen Themen, die er so covered. Oh, danke schön. Also schaut unbedingt vorbei. Das wollte ich noch loswerden. Sehr schön. Klar, sehr gerne. Da freue ich mich natürlich immer drüber. Und jetzt

muss ich aber auch noch kurz sagen, dass ich seit ich zwölf bin, die Gamestar lese. Jetzt geht's halt auf. Wir werden hier ganz ruht. Ich setze mir gleich mal keinen Hut auf. Ja, genau, bitte. Hier, bitte, setz deinen kleinen Hut auf. So. Und für alle, die das gerade als Podcast gehört haben und nicht sehen konnten, jetzt wisst ihr, was ihr verpasst, wenn ihr das nicht auf YouTube schaut. Weil dann könntet ihr sehen, wie Micha gerade einen extrem kleinen Hut trägt.

Und

wenn ich sage, extrem klein, dann machte euch wirklich keine Vorstellung davon, wie klein. So, die Kamera weigert sich aber auch gerade auf, Micha's kleinen Hut zu schalten. Solange sitzen wir das noch aus. Dankeschön. Er ist extrem klein. Damit auch noch... Ich war auch ein sehr großen Kopf. Das ist eigentlich ein normal großer Hut, aber ich habe einen wahnsinnig großen Kopf. Das stimmt. Das stimmt. Dein Kopf ist so groß wie zweimal komplett ich quasi. Ja, genau. Ach ihr lieben. Also, wenn ihr uns gerade als Podcast gehört habt, dann habt ihr zwar den Hut verpasst, aber es war trotzdem schön, wenn ihr uns als VOD auf Gamestar Talk auf unserem YouTube

**[Transcript] GameStar Podcast / Die Bethesda-Magie: Dafür lieben wir Starfield trotz allem
- mit RBTV**

Kanal geschaut habt, dann habt ihr den Hut gesehen und dann freuen wir uns auch über eure Abos und Kommentare. Und von allen VOD und Podcast dann verabschiede ich mich damit schon mal ganz herzlich und sage bis zum nächsten Mal.