

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Wir ahnten nicht, wie lange ich schon darauf gewartet habe, wieder mal Pionier in einem Bethesda-Rollenspiel zu sein. Wieder das gleiche Gefühl zu haben, dass ich vor 12 Jahren bei Skyrim hatte, als ich zum ersten Mal die Worte hörte, finally you're awake.

Und nun ist der Tag endlich gekommen, wir durften endlich Starfield spielen und wir sind auf eine echte Achterbahnfahrt der Gefühle geschickt worden, denn im einen Moment möchte man sich unglaublich darüber aufregen, was für furchtbare Designentscheidungen manchmal getroffen wurden, aber dann passiert plötzlich wieder etwas ganz Großartiges und die Bethesda-Magie

ist wieder da. Wir hatten es schon angekündigt, Micha und ich gehen als selbst ernannte Bethesda-Rollenspiel-Experten

mit euch gemeinsam auf die Reise und halten jeden unserer Starfield-Tage in einem vierteiligen Videospiele-Tagebuch für euch fest, denn es gibt einiges zu erzählen. Wir werden keine Ereignisse aus der Hauptstory spoilern, allerdings werden wir darüber sprechen, was uns so für kurios, witzige, beängstigende, furchtbare und wundervolle Dinge passiert sind in unseren ersten Stunden. Also wenn ihr darüber wirklich überhaupt gar nichts wissen wollt, dann kommt doch gern einfach später wieder, wenn ihr selbst schon den ersten Tag ins Starfield verbracht habt. Und damit grüße ich dich ausgesprochen herzlich, Commander Micha und sage, finally, you're awake. Wundervoll, es ist wie nach Hause kommen, neues Bethesda-Spiel. Ich habe den Vampir-Witz

vermisst, es wäre noch mal ein bisschen mehr nach Hause kommen gewesen, aber ich bin noch ein bisschen froh, dass du keinen gemacht hast. Ich meine, ich habe halt in unseren letzten Talks wirklich schon es inflationär benutzt. Es gibt auch keine, also zu mir ist habe ich noch keine Vampire getroffen ins Starfield. Ja, stimmt. Außer dich halt. Okay, da war er. Okay, ich kann zumindest an dem Punkt, bevor du weiter machst, sagen, ich kann überhaupt nichts von der

Story spoilern und das hat einen sehr wichtigen Grund, den ich gleich erläutern werde. Ja, perfekt. Ich darf euch, bevor du das erläuterst, noch sagen, dass euch dieser Talk hier präsentiert wird von der Starfield-Edition unserer Gamestar PC ist Powered by AMD. Für das optimale Weltraum

Abenteuer haben wir vier limitierte Gamestar PC Leckerbissen für euch zusammengestellt. Von Full HD

bis 4K ist alles dabei. Sagt Ruckeln Adieu, unterobert das Weltall mit maximaler Grafik dank der Performanten, Radiengrafikarten und Ryzen-CPU's. Die Gamestar PCs 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 Gamestar PCs erhaltet ihr die Premium-Vollversion von Starfield dazu. Bringt euer Gameplay auf das nächste Level und holt euch jetzt euren neuen Gamestar PC unter gamestar.de. Und nun erläutere. Ich habe die Hauptstory so gut wie gar nicht gespielt. Also es gibt ja den Einstieg, den man spielen muss,

der auch der Einstieg in die Story ist. Aber ich habe mir zum Ziel gesetzt, in Starfield so früh ich kann vom Weg abzuweichen. Und so früh ich kann, hieß bereits auf dem allerersten Planeten,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

zu dem man eigentlich nur rüber fliegt, um den Piratenkapitän zu erledigen. Also das ist eigentlich nur eine Tutorialmission, wo es hier ein paar Sachen beibringt. Habe ich sofort gesagt, okay, ich gehe überall ansonsten, außer da, wo dieser Piratenkapitän ist, habe diesen ganzen Planeten erkundet. Danach musst du leider zur Constellation gehen, zu dieser Entdeckergruppe, der du dich dann anschließt. Ich bin zu denen reingegangen. Sie haben mich zugetextet mit der Story, die ich auch noch spielen werde. Also das ist nicht so, dass ich sage, will ich nicht oder so. Dann habe ich sie gefragt, okay, dieser Job hier bei der Constellation gibt es für den auch Kohle. Dann haben sie gesagt, es ist eine Unverschämtheit. Ja, wir sind hier die Entdecker und es ist eine Ehre für uns zu arbeiten und wir stellen dir eine kostenlose Wohnung. Und übrigens, hier ist eine Nachricht von deinem Vater, weil man im Spiel Eltern haben kann, ist einer der Trades, die man wählen kann. Ich habe diese Nachricht genommen, ich habe sie gelesen, darauf steht, mein Vater sagt mir, ich soll doch mal vorbeikommen, es gäbe was zu besprechen, aber keine Angst, nichts Schlimmes. Und wenn wir eines wissen über Eltern ist, wenn sie sagen, es gibt nichts Schlimmes zu besprechen, dann ist es lebensbedrohlich und ich bin sofort rausgerannt aus diesem Constellation-Hauptquartier hin zu meinen Eltern. Also wirklich, und das war der letzte Behörungspunkt, den ich hatte mit der Hauptstory ab da habe ich nur noch dieses Universum erkundet.

Ausgezeichnet. Ja, ich habe es schon angekündigt, unsere Spieldurchläufe könnten sich schon an Tag eins nicht mehr voneinander unterscheiden. Das heißt, ich schlag vor, wir fangen wirklich mal ganz

am Anfang an, was wir gemacht haben. Also der Anfang, den es ja mittlerweile auch schon zu sehen gab auf der Gamescom, muss ich sagen, ist einer der schlechteren Anfänge von Bethesda-Rollenspielen.

Das ist nämlich direkt der erste Moment der Achterbahnfahrt, weil es fängt schwach an und dann geht es wieder steil bergauf. Aber der Anfang ist leider wirklich, wenn man es vergleicht mit, weiß ich nicht, eine Atomkatastrophe, einem Drachenangriff oder zu beobachten, wie der Kaiser von einer Geheimorganisation ermordet wird. Oder Fallout 3. Ja. Man, Fallout 3 hat einen der besten Einstiege der Spielgeschichte, wo du dein eigenes Aufwachen im Bunker ja nachspielst und dann rauskommst und es ist so großartig, wie es dich in diese Welt reinführt und ja bei Starfield ist es halt, ja du bist Miniarbeiter, wir haben hier was Komisches gefunden, schießt mal mit deinem Laser drauf oder war es kurz bewusstlos, jetzt bist du besonders. Also ich bin jetzt arg zynisch. Es ist schon natürlich nett vertont und es ist technisch toll, also vielleicht reden wir ja noch ein bisschen mehr über die Technik in unserem Tagebuchfolgen, aber es ist so unspektakulär irgendwie.

Leider, es hat auch gute Qualitäten, du sagst es richtig, es sieht atmosphärisch aus. Was ich auch sehr mochte, was ich ja auch schon bei der Gamescom-Demo gesagt habe, ich mochte sehr gern

das Voice Acting und die Dialoge, wie sie geschrieben waren, weil sie im Vergleich zu Bethesda spielen, wie man sie vorher kannte, wirklich ausgesprochen hochwertig sind. Also vor allem auch die deutsche Synchro ist unfassbar sympathisch, so viele Charaktere, selbst die banalsten Verkäufer in Läden haben einfach unglaublich sympathische Stimmen, alle sehr individuell. Das einzige Problem ist, wir hatten das gestern im Talk schon angesprochen, die Lippsynchronität ist non-existent im Deutschen, ich weiß tatsächlich nicht wie es im Englischen

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

ist. Bisschen ähnlich, also ich spiele es hauptsächlich auf Englisch mit der englischen Vertonung und manchmal ist es da auch nicht ganz synchron, ich denke es ist besser als im Deutschen

aber auch nicht perfekt. Also im Deutschen ist es wirklich, da darf man echt nicht auf die Münder gucken, weil da hast du wirklich Situationen, in denen sie sekundenlang den Mund geschlossen haben und trotzdem noch was sagen, das wären sie an Englisch. Okay, also das ist wirklich non-existent

leider, das macht es, wenn man da nicht so drauf achtet, ist es eine sehr schöne Synchronisation. Wie gesagt, ich mochte die Dialoge erschreckend, gern direkt am Anfang von der Aufseherin mit der du arbeitest und deinem Kollegen, wie die so ein bisschen hin und her sich streiten und man denkt sich direkt, hey, zwei echt interessante, sympathische Leute, kennt man gar nicht so, wirken gar nicht so wie Abziehbilder. Deswegen, es war auch so gemischte Gefühle für den Anfang. Der schönste Moment, den ich am Anfang hatte, wo ich mich direkt zu Hause gefühlt habe in einem Bethesda-Rollenspiel, war, als ich dann durch die Mine gelaufen bin und selber was abbauen sollte und mich direkt der erste No-Name-Kollege angesprochen hat mit, ich will jetzt nicht mit dir reden. Und ich hatte ihn gar nicht angesprochen. Ich dachte mir so, entschuldigen Sie, Herr Kollege, Sie haben mich angesprochen. To be fair, so lief unser erstes Treffen ab, da hast du mich auch angeschrien, ich möchte nicht mit dir reden.

Leider tatsächlich richtig so ein bisschen. Ja, bei unserem ersten Treffen stand Gerardin an der Kaffeemaschine und ich bin wortlos an ihr vorbeigestürmt, weil ich Videos vertonen musste, hinten in

unseren Tonkabinen ist ein halt in einem anderen Gebäudeteil und dann ist mir aufgefallen, moment mal, du bist gerade an jemandem vorbei, es war so ein typisches, mein Gehirn fängt jetzt an zu arbeiten, im Nachhinein, du bist gerade jemandem vorbeigelaufen, die kennst du überhaupt nicht,

hat mich dann umgedreht und gesagt, hey, bist du neu hier? Ja, das war unser erstes Kennenlernen. Richtig, ich hatte dich eigentlich auch freundlich begrüßt, als du dann vorbeigereilt bist und du hast mir noch einen Blick zugeworfen, der so wirkte wie, ich glaube, wir müssen den Sicherheitsdienst

rufen, ja, hat jemand eingebrochen. Ja, ungefähr, das war mein Gefühl. Ungefähr so geht es den Leuten

am Anfang von Starfield in der Mine, wenn du da unterwegs bist. Genau, also insofern, das war schon mal schön, was wir ja auch in unserem Test schon besprochen haben und was ich auch von anderer Seite viel jetzt schon gehört habe, auch nach diesem Anfang, den es in der Demo zu sehen gab, startet Starfield leider sehr zäh. Also man muss danach, wenn man der Hauptstory folgt, sehr viele Sachen erst mal machen, die ein bisschen dauern. Man wird erst mal auf diese Piratenbasis geschickt und muss da erst mal durchlaufen, hat halt so Dungeon-Charakter, man läuft eben durch und sammelt ein bisschen Zeug ein und schießt auf ein paar Gegner, ist nicht besonders jetzt atmosphärisch für den Beginn erstmal. Und dann kommt man das erste Mal raus und da hatte ich zumindest das erste Mal die Möglichkeit, Leute mit meinem Überzeugungskill zu begeistern, weil man

dann auf die Crimson Fleet Piraten trifft und sie einem sagen, ah, ich bin auf der Suche, ich nach deinem Schiff und ich will dein Schiff ausrauben, weil ich habe gehört, die Schiffe der

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Constellation tragen ganz wertvolle Schätze bei sich, weil die Constellation sind ja alles Schatzjäger, was nicht stimmt. Und dann kann man sagen, stimmt nicht und dann sagen sie, stimmt wohl. Und dann kann man in dieses neue überzeugen Minispiel quasi reingehen, was ja dann so funktioniert, dass du verschiedene Sätze hast, die auch immer lustig und interessant geschrieben sind und jeweils einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben. Zum Beispiel der einfache Schwierigkeitsgrad wäre zu sagen, nee, also wirklich ganz ehrlich, wir haben keine Schätze oder der Schwierigere Schwierigkeitsgrad wäre dann irgendwie zu sagen, denk dran, ich habe gerade deine komplette Basis und deine komplette Crew ermordelt. Das habe ich gesagt. Ja, das hat da eingesehen. War ein gutes Argument für sie. Ich war nur total nett, habe gesagt, nee, also wirklich tut mir total leid, aber ihr seid dann im Traum nachgejagt und dann war er ultra enttäuscht und hat gesagt, oh nein, jetzt sind wir total umsonst hierher gekommen und meine Güte, was machen wir nur mit unserem Leben und so. Das hat mir dann leidgetan. Ich bin ja die arme Crimson-Fleet, in der ich inzwischen bin, aber wir springen nach vorne. Ich bin ein Teil von ihr, aber nicht freiwillig. Es sind wirklich tolle Geschichten, die das Spiel schreibt. Was ich gemacht habe, ist tatsächlich diesen Planeten, auf dem man diesen Piratenanführer eigentlich direkt treffen soll, weil man landet ja auch mit dem Schiff quasi neben seiner Basis, also ein Hügel weiter so, habe ich mir gedacht, okay, nein, ich gehe in die komplett ingegensetzte Richtung, schalte den Scanner an und gucke, welche anderen Hotspots verteilt es auf diesem Planeten, weil wir wissen, die Planeten von Starfield sind prozedural befüllt. Also hit me, zeig mir doch mal, was du kannst. Und hat mir dann dort die Schauplätze angeschaut und das muss man leider sagen, ist tatsächlich nicht ihre Stärke, diese Planeten interessant zu befüllen, weil viele von diesen Schauplätzen waren langweilig. Ja, man merkt schon, dass sie irgendwie handgebaut sind, ich war in so einer Höhle, ja, dann ist halt da ein Blutfleck und dann ist da hinten irgendwie eine Leiche, die man plündern kann und noch eine Kiste mit Munition oder sowas oder mit einer Waffe und ich habe einen coolen Helm gefunden, der mich immer unsichtbar macht, wenn ich in die Hocke gehe und sowas. Aber es gibt keine Geschichten, da ist nicht viel Environmental Storytelling, man findet keine Notizen mit Hintergründen. Ich habe eine komplett verlassene zivile Basis gefunden, einfach nur mit Kisten zum Plündern, ohne wenigstens ein Zettelchen das rumliegt. Was war da früher? Warum ist die verlassen? Wer hat da gewohnt? Was ist mit ihm passiert? Gar nichts. Und das hast du so oft, auch wenn du später Planeten erkundest, das fand ich schade. Und dann plündere ich diese zivile Basis, die raus und sehe ein NPC auf mich zukommen mit einer riesigen Alien-Echse, die ihn begleitet. Und dann gehe ich dahin, spreche mit diesem NPC und es ist nur eine Händlerin, also mit der kann man irgendwie Gegenstände handeln, aber du kannst sie natürlich fragen, was ist denn das für eine Echse, die du dabei hast? Und dann sagt sie, das ist Grönwelt-Hubble-van Houten der Dritte. So heißt ihre Echse. Und mehr gibt es nicht, also mehr Geschichte gibt es da nicht. Aber das war ein kleiner magischer Moment dann wieder. Und man dachte schön, ja da hat jemand von Hand dieses seltsame Paar einfach Design, die Frau und ihre Echse, das Spiel, der Algorithmus hat sie mir auf diesem Planeten geworfen, noch während des Tutorials einfach so als kleine, als kleine Beglückung für mich. Und dann war ich wieder ein bisschen versöhnt,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

dann habe ich diesem Planeten noch weiter erkundet, dann war ich kurz darauf noch versöhnter, weil ich einen Terrormorph getroffen habe, das ist irgendwie so ein mehrbeiniges Monster, was super viel zu stark war, noch für mich, also Level 10, ich war da Level 1 oder 2 dann. Und ich habe aber alles, was ich hatte, in diesen Terrormorph reingeschossen. Also wirklich alle Munition verbraucht, ich habe es dann irgendwann mit dem Bergbaulaser nur noch gemacht, den man am Anfang kriegt, der wirklich kaum Schaden macht. Aber ich habe diesen Terrormorph niedergedrückt, während mir Vasco, meinen Roboterbegleiter, die ganze Zeit im Weg rumstand, weil die Begleiter KI ist halt nach wie vor ein bisschen fragwürdig in Bethesda spielen. Aber ich fand mir so, okay cool, es war wenigstens eine Herausforderung und ich bin ja selber schuld, weil ich erkundet habe. Und dann ist mein absoluter Lieblingsmoment entstanden in dieser ganzen Tutorialzeitspanne und das ist keine Absicht von Bethesda, dass der so passiert ist. Ich habe nämlich einen Landeplatz gefunden mit einem zivilen Raumschiff, was da gelandet war. Und das war nicht abgeschlossen, also oft in Raumschiffe abgeschlossen auf diesen Landeplätzen, das war es nicht. Also da waren ein paar Monster drum herum, die habe ich dann erledigt und dann bin ich reingegangen und in diesem Raumschiff sind NPCs als Crewmitglieder, mit denen man aber keine Gespräche so richtig führen kann, sondern man läuft nur in ihnen vorbei und sie sagen, howdy, hello there, so ungefähr. Also schön, dass du da bist, grüß dich. Ja und ich bin dann einfach in ihnen vorbei gelaufen, da gab es dann den zivilen Captain und den zivilen, was weiß ich, Mechaniker und Sicherheitsmenschen. Ich bin dann in ihnen vorbei gelaufen, ins Cockpit, habe mich auf dem Piloten-Sitz gesetzt, das Raumschiff gestartet, abgehoben ins All und dann kommt die Meldung vom Spiel, cool, du hast ein zweites Raumschiff, das ist jetzt dein Heimatschiff, es gehört dir. Und ich war im All über dem Planeten, bin wieder aus diesem Piloten-Sitz aufgestanden, hinter mir stand der zivile NPC-Captain und sagte, howdy. Also ich habe dieses Raumschiff mit samt seiner Crew vereinnahmt gestohlen, diese Menschen in Besitz genommen und ich habe dann tatsächlich dieses Raumschiff später nach New Atlantis geflogen und dort verkauft mit den Leuten an Bord. Also wo ich mir dann dachte, an sich fantastische Geschichte, ich freue mich drauf, was im Stream zu erzählen, aber ich dachte mir, wenn man das als Weltsimulation begreift, was wir hier gerade spielen, als glaubwürdige Weltsimulation, dann hat das damit nicht viel zu tun, weil eigentlich hätte mal jemand zumindest sagen müssen, bitte Stiel unser Raumschiff nicht oder ich schieße oder so was. Ja, indeed, aber vielleicht sind das auch einfach nur so Mitläufer gewesen, vielleicht war das so eine Crew, die einfach ohnehin ihren Job jetzt nicht so super gerne hat und die sich denken, ist mir wirklich komplett egal, wer mein Chef ist, ich mache hier einfach weiter mein Ding, Hauptsache, ich werde bezahlt. Der Captain hat eh irgendwie gerade überlegt zu retiren und dachte sich, man, das passt ja wirklich gut und ist dann einfach irgendwie mitgeflogen. Also, ja, manche Leute haben einfach keine Agenda. Das ist richtig, ja. Ja, vielleicht

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

so, ich mein 40 Jahre Finanzamt, dann machst du einfach weiter, egal wer der Chef ist. Richtig. Ja, das stimmt. Insofern, aber ich habe sie ja dann auch verkauft quasi mit ihrem Schiff zusammen, die sind jetzt leider, ich könnte das Schiff wieder zurückkaufen in New-Earth, das könnte ich mal machen, in New-Earthland ist es jetzt im Inventar des Schiffshändlers, vielleicht kaufe ich es irgendwann

zurück, einfach nochmal Howdy zu sagen zur Crew und dann fliege ich so eine Sonne. Geht leider nicht,

glaube ich. Aber da war so der Moment, wo ich mir dachte, ja, also oft sind sie abgeschlossen, es war jetzt vielleicht auch ein bisschen ein Sonderfall oder ein Back, keine Ahnung, dass es nicht verschlossen war, dann könnte man es aber trotzdem knacken mit so einem Digi, die trücht schwieriges Wort und dem Schlösserknack-Mini-Spiel, was drin ist, aber ich dachte mir schon so, also irgendwie sollten sie sich wehren, wenn ich das mache, in irgendeiner Form.

Ja. Um kurz zu erklären, warum du so handelst, wie du handelst, würde ich gerne noch den Sprung machen zu der Character Creation und darüber sprechen, wen wir überhaupt spielen. Wen spielst du, Micha? Wer bist du? Also ich bin Entdecker, das ist mein Beruf, mein Hintergrund, man kann ja diese, du kannst ja sagen, ich war mal Koch oder ich war mal Gangster, ich bin Entdecker, ich liebe es, das Weltall zu erkunden und niemals zum Questmarker zu gehen, weil es eh falsch ist im Bethesda-Spiel, man muss wie ein koffiniertes Eichhörnchen allem nachrennen, was man sieht und nicht das, was das Spiel dir sagt, machen und so handel ich ungefähr auch. Gleichzeitig bin ich geldgierig, also ich sage, ich bin Entdecker, aber nur wenn die Kohle stimmt, die Trades, die ich gewählt habe, sind, das mussten wir beide machen, wir haben Eltern, ich habe Eltern, die möchte ich besuchen können, weil das, da kann ich mich einfach reinfinden, ich habe auch im echten Leben Eltern, das ist ein guter Anker für mich in so einem Safer-Universum,

ich habe Alien-DNA in mir, wo ich mir dachte, vielleicht passiert mal was Cooles, bisher nicht, also es verändert dann, ich glaube, man hat mehr Sauerstoff oder mehr Lebenspunkte, auf jeden Fall, also du hast schon irgendwelche Bruni damit, aber ich dachte, vielleicht wird noch eine Quest raus an irgendeinem Punkt, bisher nicht, ich habe nur einen Wissenschaftler oder einen Arzt gefunden, der sie mir entfernen kann, du kannst alle Trades entfernen lassen, das geht im Spiel dann später, habe ich aber nicht gemacht, natürlich bin ja nicht doof, ich will sehen, ob da noch was passiert und ich bin introvertiert, weil man dann Bruni kriegt auf Sauerstoff, also auf Ausdauer, wenn man keine Begleiter dabei hat und für mich stand von Anfang an fest, ich nehme keine von diesen Pappnasen von der Constellation auf meine Abenteuer mit, weil ich teile doch nicht mein Geld, also eigentlich, ich bin so ein bisschen Malcolm Reynolds aus Firefly, so ein bisschen so ein aufsässiger, rebellischer Typ, der auch immer Leuten den dümmst möglichen Spruch ins Gesicht knallt, ich habe neulich, bin ich auf so Siedler getroffen im Weltall, die bedroht wurden von Spacern, von diesen, ja sind ja auch so was wie Weltraum Piraten, so Weltraum Banditen

und dann haben die gesagt, wir müssen die Familien hier vereinigen, müssen ein Verteidigungsbündnis

gründen, mit unseren Siedlerfamilien, die sich aber alle nicht gegenseitig ausstehen können und dann komme ich halt zum einen von denen hin und er sagt so, hey du bist doch sicher hier, weil du mich zu einem Verteidigungsbündnis überreden willst, kannst du halt sagen, nee, wir wollten einen

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Kuchenbasar veranstalten, du Trottel, also du Trottel sagst du nicht, aber so, und dann sie sagen dann immer so schön, haha, ja, es ist nicht die Zeit für Scherze hier und es ist jetzt nicht die Zeit für Scherze, höre ich ständig in Dialogen, in Starfield, ich liebe es, also ich nehme immer diese Antwort, die halt so zynisch bärbeißig ist, so ein bisschen und ich mache es halt alles nur für Geld, weil Geld ist wichtig. Ich verstehe, ja. Gut, dann komme ich jetzt, ich spiele Ronnie, eine gesenztetes Treue, rechtschaffende Frachtfliegerin, die stolze Trägerin eines Fokuhilas ist, um damit ein bisschen Retro-Space-Stimmung zu verbreiten und die gern jeden Sonntag auch bei ihren Eltern zum Nachmittagstee kommt und ich spiele sehr oft, vor allem in Missester-Spielen, sehr rebellische oder wilde oder nahezu böse Charaktere, deswegen wollte ich mal was Neues versuchen und wollte mal einen sehr, sehr rechtschaffenden, fast schon streberischen Charakter spielen, also sie ist wirklich die beste Frachtfliegerin, die ihr jemals erlebt habt, sie macht ihren Job ausgesprochen gewissenhaft, so und dann habe ich aber festgestellt, ich komme damit nicht weit, weil direkt die ersten Aufträge, die ich kriege, sind alle hochillegal und mir wird halt nie deutlich gesagt, dass das ein illegaler Auftrag ist, natürlich nicht, natürlich sind das immer so Momente, wo die Leute sagen, oh, nehmen wir mal an, Folgendes würde geschehen, ich würde dann nichts sagen. Der Aufnäher würde verschwinden aus der Constellation Edition, der wir gerade noch hier hatten. Der Aufnäher aus der Starfield Constellation Edition, den Geraldine so gern haben wollte, stellt euch vor, der würde auf mysteriöse Weise verschwinden, es könnte ja passieren. Und er dachte ich mir, okay, pass auf, eine weitere Sache gebe ich meinem Charakter, Ronnie ist einfach unglaublich naiv, sie glaubt das, sie glaubt, dass wenn Leute ihr sagen, das ist nichts Böses oder so, was du da machst. Und das hat wundervoll funktioniert, als ich direkt mein ersten Nebenquestauftrag bekommen habe, da bin ich auf einen Typen getroffen, der gesagt hat, er ist Kunsthändler, ich war so total interessant, erzähle mir mehr davon, man wusste direkt, das ist ein ultra Shady-Typ, aber ich habe mir nichts anmerken lassen und er hat dann gesagt, ja, er verkauft ja heute noch an den ganz besonderen Kunden, verkauft er heute noch ein Gemälde, das Problem ist nur, das Gemälde ist noch nicht in seinem Besitz. Ja, ja, passiert manchmal, ne? Und dann dachte ich mir so, ja, klingt überhaupt nicht merkwürdig, ist ja komisch, warum hast du das denn noch nicht? Und er so, ja, ja, ich muss das noch abholen aus dem Lager, weißt du, würdest du das vielleicht machen? Ich fragte, okay, warum machst du es nicht? Und er so, ich bin, ich kenne mich nicht gut aus in der Stadt, ich weiß nicht, wo das Lager ist. So und ich bin ja in den United Colonies geboren, das habe ich mir auch als Trade gegeben, so kann ich übrigens auch gleich noch was Lustiges erzählen. Das heißt, Ronny hat natürlich sich als Hometown-Girl angesprochen gefühlt und hat gesagt, ja, okay, klar, dann, dann, ich weiß, wo das ist, ich hol dir das ab und ist dann losgestieft und kam dann in diesen Untergrund von New Atlantis und ist da irgendwie so ein bisschen rumgelaufen, ist da hingegangen, wo ihr das beschrieben wurde und war dann plötzlich an der Rezeption, wo eine Frau sie sehr merkwürdig begrüßt hat und direkt so Sachen meinte, wie, wenn du von denen und den Leuten kommst, dann kann ich dir überhaupt nicht helfen und wenn dich der und der geschickt hat, ich war nicht hier. Okay.

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Und Ronny so, ich wollte das Gemälde abholen, tut mir leid, finde ich störe und sie so, ach so, ja, hier ist das Gemälde und die Besitzurkunde ist auch schon angepasst, Zwinker.

Und Ronny so, okay, was ist denn das hier für eine, also was ist das hier, wo bin ich denn hier gelandet und sie so, naja, wir sind doch hier die Handelsgesellschaft, Zwinker, die Handelsgesellschaft,

sie wissen schon, wir beobachten den internationalen Handel und kümmern uns darum, weiteres Zwinkern.

Und Ronny dann so, ja, und dann hatte ich die Möglichkeit zu sagen, okay, danke oder bitte nimm das Paket zurück, ich möchte damit nichts zu tun haben. Und Ronny als gesetzestreuerechtschaffende

Person hat natürlich gesagt, ihr geht, oh Gott, nimm das bloß zurück, ich möchte das nicht. Aber die Frau hat nur gesagt, nee, keine Rücknahme, können wir nichts machen. Und wenn ich mit dem Paket wieder zurück zu dem Kunsthändler, dann habe ich gesagt, hier, oh Gott, nimm dein Paket, ich will damit nichts zu tun haben. Ronny war völlig aus dem Häuschen, dass sie an so einer illegalen Aktivität beteiligt war. Und der Typ meinte dann, mein Gott, schreit das doch noch lauter. Ja, okay, ich nehme das Paket. Aber jetzt reden wir beide nie wieder. Und dann bin ich aus dem Dialog rausgegangen und dieser Kunsthändler ist rückwärts von mir weggeschafft. Und ich weiß nicht, ob das ein lustiger Back war oder so gedacht war. Aber ich, also es für mich war es perfekt, wie er gesagt hat, wir reden nie wieder darüber und dann rückwärts weggeschlichen ist.

Das klingt nach der berühmten und auch geliebten Befesterformel. Man weiß nicht, ob es ein Back ist, aber es ist cool. Richtig, im Zweifel ist ein Feature. Das hatte ich auch. Ich habe ganz am Anfang direkt im Tutorial wird ja dann diese Basis, wo du bist, diese Minenbasis angegriffen auch von Piraten von der Crimson fleet. Und dann wurde jemand erschossen, eine andere Minenarbeiterin, die da mit geholfen hat bei der Verteidigung. Und dann bin ich da hingegangen, wollte die Leiche plündern, steht da ansprechen. Also sie liegt mit dem Gesicht im Dreck auf dem Landefeld und ich gehe hin und sie sagt, oh jo jo, es ist aber ein ganz schön harte Tag heute in der Mine oder so, irgendwas. Aber sie ist eindeutig tot. Und dann schweige ich sie nochmal an, dann gleitet sie über den Boden so weg. Also man muss dazu sagen, was ich wirklich befester zu Gute halten muss, ist, dass dieses Spiel super rund läuft. Also Spielers im UHD in 3840 mal 2160, ich habe keinen schlechten Rechner, aber trotzdem läuft es da superflüssig, selbst wenn ich nebenher Videoaufnahmen mache, selbst wenn im Hintergrund noch andere

Programme laufen. Es ist echt gut optimiert, das merkst du, also sie haben die Zeit genutzt auch mit der Verschiebung, es sieht trotzdem toll aus, ich spiel sie in ultra Details, alles voll aufgedreht. Und es gibt noch Bugs, aber es ist jetzt nicht irgendwie die Bug-Hölle oder so, weil ich auch schon Bugfield auch bei uns im Chat gelesen habe, ist es definitiv nicht.

Ich habe einen lustigen Bug, den ich nachher erzählen kann, oder soll ich gleich erzählen?

Erzählen gleich, da sind wir hier. Ich habe jemanden ins Gefängnis gebracht. Ich habe im Auftrag The United Colonies einen Gangster zur Strecke gebracht oder nicht mal zur Strecke, ich habe überredet, ins Gefängnis zu gehen. Und dann komme ich ins Gefängnis oder auf dieses Gefängnis-Raumschiff

und der Gefängniswerter sagt, du kannst ihn besuchen und kannst mit ihm reden. Er hat sicher interessante Dinge zu erzählen. Ich laufe durch dieses ganze Gefängnis, alles gucke, alle zählen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

er ist nicht da. Und dann ist er mir, okay, weil ich direkt dahin geflogen bin nach seiner Verhaftung, vielleicht ist er noch nicht da. Ich gehe mal wieder raus und gehe neu rein oder ich lasse Zeit vergehen und schlafen mal eine Runde im Raumschiff in die 24 Stunden. Geh neu rein, dann gehe ich neu rein in dieses Gefängnis, gucke in die erste Zelle, dann steht in dem Gefängnis eine Gefängniswache in der Zelle, die Zelle ist verriegelt, die Wache steht da drin, ich spreche die Wache an und sie sagt, hau die, alter. Ja, dann hat das Spiel irgendwie eine Wache in die Zelle gespawn, als Gefangene, statt halt außerhalb und die stand dann da drin und war eingesperrt. Und solche Sachen und der Gefangene ist nie aufgetaucht. Also vielleicht ist er jetzt inzwischen da, wenn ich jetzt noch mal wieder komme, aber solche Sachen merkst du einfach, das ist auch so typisch bisschen wackelig manchmal. Zum Glück immerhin nicht und spielbar. Ich meine,

vielleicht war es auch nur ein Stand in Gefangen, vielleicht hat auch nur jemand zu dem neuesten Angestellten im Gefängnis gesagt, du, wir brauchen kurz, brauchen kurz ein Stand in, weil da kommt heute Nachmittag noch ein Gefangener, wir müssen einmal kurz jemanden in die Zelle packen, um zu gucken, ob alles funktioniert. Ja, oder so weißt du, erster Arbeitstag, geh doch du mal kurz in die Zelle und schau da, das ist in Ordnung, ist beim Tür zu. Genau, so wie du mich an meinem ersten Tag auch in der Telefonkabine eingesperrt hast. Ja, das macht man einfach so, das ist einfach lustig, drei Tage lang. Richtig. Ja, herrlich, das heißt du bist auch Mitglied der UC Security. Ich bin Mitglied, nicht nur der UC Security, sondern sogar einer Undercover-Einheit des United Colonies Militärs. Und das sind wirklich diese Dinge bei allem, was man im Spiel vorwerfen kann, wie es seine Planeten befüllt, wie langatmig auch Erkundung ist, wie lang man läuft auf diesen Planeten. Oh, ich hasse Laufen. Und wie viel man schnell reißt, da sie sagen, Starfield ist schnellreise das Spiel, weil das ist ja immer, immer schnellreise. Hey, ich muss jetzt zu dem anderen Planeten, oh, ist mir aber zu blöd, jetzt ins Raumschiff zu steigen und hoch, dann irgendwie und dann mit dem Graph Drive irgendwie noch den Sprung zu machen. Ich wähle den Planeten einfach

aus, wenn ich da eh schon mal war, auf der Sternenkarte und mache einfach schnellreise direkt dahin und so. Also all das sind Dinge, die man einfach, die den Rhythmus auch ein bisschen kaputt machen von Starfield manchmal. Bisschen ist gut, also. Ja, bisschen sehr manchmal, ja. Nur es hat halt so tolle Momente dann auch wieder. Ja. Und warum ich jetzt in dieser Undercover-Einheit, ich will

gar nicht zu sehr ins Detail gehen, was ich da mache, das sollt ihr gefälligst selber rausfinden. Aber ich habe ein eigentlich sehr harmloses Verbrechen begangen, weil ich musste einen Quest gegenstand holen und den, der war ein Besitz von einer Frau, von einer Händlerin, die gesagt hat, naja, aber ich hab den halt irgendwie für dich aufbewahrt und gib mir 100 Credits dafür. Und ich so, nee, sorry, also ich hab, ich hab zwar 15.000 Credits im Inventar, aber das ist nicht der Charakter,

den ich spiele, der dir jetzt Geld gibt, nur weil du das Ding hier gefunden hast und hab es dann gestohlen und dummerweise hat mich dabei eine Wache gesehen und dann sagt diese Wache zu mir, nicht etwa, hey du bist jetzt irgendwie, du hast einen Verbrechen begangen, bitte bezahl eine Strafe oder sowas, sondern sie haben einen Verbrechen begangen, lassen sie sofort alles stehen und liegen und folgen sie mir auf die UC Vigilance, auf unseren Schlachtkreuzer zum Verhör. Und ich so, und das kannst du auch wirklich sagen an dem Dialog, was ist? Ja, also wie

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

bitte?

Und dann wirst du dahin gebracht und dir wird dort eine Mission gegeben, etwas zu tun, was dann wieder mit der Crimson Fleet zu tun hat. Und es ist ein bisschen zu einfach, weil sie sagen dann auch

auf diesem Schiff, ja, der Commander dieser Mission hat alles auf eine Karte gesetzt und nur du bist derjenige, der uns helfen kann, nachdem du dieses Verbrechen begangen hast, wissen wir, dass du

irgendwie, dass du bei der Crimson Fleet halt dann, was auch immer du da tun musst, gut aufgehoben bist

und so, ich habe nur einen Gegenstand geklaut, für den ich eigentlich hätte 100 Credits bezahlen sollen, also eigentlich super harmlos. Also es war zu leicht, dass ich deren Hoffnung geworden bin.

Aber was für eine tolle Szene, ist ein bisschen halt wie früher bei der dunklen Bruderschaft, wenn jemand reinkam und gesagt hat, du hast gerade einen Mord begangen, willst du nicht bei uns mitmachen? Ungefähr so war das. Und toll, also deswegen bin ich jetzt nicht nur bei der UC

Security, also bei den Grunts am Boden, für die ich auch schon gearbeitet habe, sondern auch offizielles Undercover, inoffizielles Mitglied der von CIS DEF, genau dieser United

Colonies Militär-Leuten da. Ja, du grad sagst, es ist eigentlich zu leicht, also to be fair,

als ich das erste Mal von der dunklen Bruderschaft abgeworben wurde in Oblivion, da basierte das

auch nur auf einem furchtbaren Missverständnis. Da hatte ich niemanden umgebracht, sondern mein

adoring Fan hatte jemanden umgebracht und oft sichtlich ging das auf meinen Konto. Der adoring Fan legt sich ja gerne mal mit Leuten an, der ist ja, der hat wirklich ein kleines

Wutproblem auch und er hat sich mit irgendeiner Wache oder so angelegt, fragt mich nicht, hat die umgebracht und ich war so, kann jetzt auch nicht viel machen und dann ging das mechanisch

auf meinen Konto, es stand auch in meinem Menü Morde einer, ich bin Entschuldige und dann kam halt am nächsten Tag die dunkle Bruderschaft und hat mich aufgeweckt, Rüde und ich hab das nie

aufgeklärt. Also es passiert. Ja, ungefähr so war es bei mir auch, das war ja nur ein ganz ehrlicher Diebstahl, den ich begehen wollte und schon bin ich irgendwie der Schwerverbrecher,

der jetzt als V-Mann eingesetzt wird. Wahnsinn. Ich stehe genau auf der gegenüberliegenden Seite, ich bin quasi die Person, die dich wahrscheinlich schnappen sollte, wenn du mal wieder 100 Credits stielst, weil ich gehöre ja auch zur UC Security, das war natürlich das erste, was ich gemacht habe

als rechtschaffende Retro-Astronautin, geboren in den United Colonies, sehr stolzes Mitglied der United Colonies, habe ich direkt mir einen Job bei der UC Security geangelt und war sehr stolz

darauf und habe direkt meinen ersten Auftrag ausgeführt und so weiter. Das Vorstellungsgespräch war übrigens auch fantastisch, weil ich muss sagen, dadurch dass es ein neues Universum ist,

stieh ich wieder vor einem altbekanntem Rollenspielproblem, dass man nicht immer weiß, was der eigene

Charakter wissen sollte. Ja, es stimmt ja. Das ist leider wirklich sehr ärgerlich, wenn man gerne Roleplay macht, weil ich halt wie gesagt angegeben habe, ich bin geboren in den

United Colonies, ich erzielt das auch bei jeder Gelegenheit, die Leute können es nicht mehr hören, wann immer ich danach gefragt werde oder auch nur irgendwelche Worte mit U fallen, sage ich

direkt so

United Colonies, hatte ich mit United Colonies gesagt, ich wurde geboren übrigens. Ich bin da

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

sehr stolz drauf, aber dann weiß ich halt viele Sachen plötzlich nicht, die ich eigentlich wissen sollte und das ist leider sehr unangenehm, weil ich habe mich dann bei der UC Security beworben und meinte hier, das habe ich vorher gemacht, ich würde gerne bei euch arbeiten und der Typ meinte,

ja cool, passt gut bei uns rein und macht das ruhig und dein erster Auftrag, da musst du zu Mast gehen und dann konnte ich fragen, was ist Mast? Ja, und das hätte ich wissen müssen als Mitglieder United Colonies und der Typ guckt mich nur so dad an und sagt, okay, vielleicht war das Vorstellungsgespräch doch ein bisschen kurz. Echt? Okay, das ist aber cool, weil was ihr dir dann erklärt, wenn du ihn fragst, was Mast ist, da merkst du auch so, wer hat das bitte übersetzt, weil Mast ist ja irgendwie der, ich weiß nicht, administrative scientific triumvirate oder wie auch immer die englische Version ist, aber auf Deutsch ist es dann das administrative zientifische triumvirat und zientifisch ist ein deutsches Wort, es steht im Duden, aber wer zur Hölle hat das jemals benutzt, also es bedeutet wissenschaftlich natürlich wie scientific, aber also das hätte man irgendwie elegant, also fand ich auch irgendwie komisch dann das dazu verwenden, es hätte man auch eleganter machen können. Kleinigkeit natürlich. Ja, aber ich habe mich ein bisschen gefreut, dass ich outgelled wurde, das war mir unglaublich unangenehm. Das war cool, ja. Ich war länger nicht hier. Aber die größte Wissenslücke sind immer auf die Religionen. Ja, leider.

Leider,

es ist wirklich auch so, mir ging es auch, als ich meinen Charakter erstellt habe so, du hast ja die Möglichkeit bei den Traits, es ist kein Muss, aber du kannst bei den Traits dir sowohl eine vorgegebene Religion schon geben, als auch eben sagen, in welcher Fraktion du geboren wurdest.

Und

beides wird leider nicht erklärt im Charaktereditor, sie sagen einfach nur, ja, du kannst Mitglied sein

von Sanctum Universum. Und das macht dann, dass du Mitglied bist von Sanctum Universum. Und ich

meine, okay, danke. Ja, und du kannst halt so diesem Kult aus Hausbarun, dem Kult der großen Schlange beitreten und du weißt am Anfang, also gut, natürlich kann ich Reddit angucken oder so was oder mal googeln und schauen, wer das ist. Aber das Spiel sagt dir nicht, das sind Massenmörder,

das sind Leute, die im Namen ihrer großen Schlange Raumstationen und Blündern und Zivilisten niederschießen. Und wenn du das halt wählst und sagst, oh, große Schlange klingt ja lustig, ja, dann gehörst du da dazu. Also bist du einer von denen. Das ist leider was, was ich auch wo ich kein Fan von bin, ich hoffe irgendwie, dass ich da einfach noch so simple Beschreibungen ergänze. Ein Satzbeschreibung, was die Religion oder die Fraktion ausmacht, würde ja schon völlig reichen, dass man das nicht immer separat googeln muss. Aber ansonsten übrigens auch noch kurz zum

Charaktereditor, wir schwenken viel hin und her, ich mochte den Charaktereditor gern, ist nicht mein absoluter Lieblingscharaktereditor jemals, aber er ist, er macht Spaß darin zu arbeiten, er macht Spaß Sachen auszuprobieren, man hat auch recht viele Möglichkeiten. Er hat halt wieder so typische merkwürdige Bethesda Entscheidungen, die aber auch zum Feeling dazugehören. Also du

weißt, ich habe viele Stunden im Oblivion Charaktereditor verbracht, mich kann nichts mehr

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

schocken. Also wenn du einmal den Oblivion Charaktereditor überlebt hast, dann ist alles danach easy, entspannt, spaziergang, alles gut. Also im Oblivion Charaktereditor versuchst du dir größere Nasenflügel zu geben und hast plötzlich grüne Augen, weil alles sich ein miteinander beeinflusst, ist es ganz furchtbar. Die einzige lustige Entscheidung, wo ich noch gar nicht sicher bin, wie ich die finde, in dem Starfield-Editor ist, du hast keinen klassischen Altersregler, du kannst dich nicht klassisch altern, wie man es normalerweise kennt, sondern du hast alte Gesichtsparts, also ganz wild. Du kannst alte Augen wählen oder einen alten Hals, aber du hast nur irgendwie ein oder zwei alte Gesichtsparts und dann hast du halt ganz am Ende noch die Möglichkeit, dir so ein bisschen Crenfältchen oder so was zu geben und hast halt so ein bisschen Fältchen im Gesicht. Aber du kannst nicht das Gesicht, das du machen möchtest, organisch altern lassen. Das finde ich sehr wild, weil einerseits ist es cool, dadurch siehst du tatsächlich, wenn du jemand Altes spielen möchtest, realistisch älter aus, weil du wirklich auch die Gesichtsformen

sich verändern und so weiter und du wirklich auch nicht nur so ein Falten, so eine Textur drüber liegen hast, sondern wirklich sich die Form auch verändert, deine Wangen so ein bisschen einfallen oder dein Hals, wie eben komplett anders aussieht. Aber so wild habe ich Ihnen noch kein Editor gesehen. Ja, ich habe nur die Fältchen gemacht, aber ich versuche immer mich nachzubauen in Charaktereditoren, was meistens gut funktioniert, ich habe irgendwie so ein Editor Gesicht, glaube

ich, im echten Leben, das einfach gut nachbaubar ist in jedem Spiel und dann habe ich mir nur die bisschen hier die Lachfalten gegeben, weil mehr habe ich nicht, was irgendwie alt aussieht, das dachte ich mir. Zu gefährd, die hast du dir im echten Leben halt auch nur angemalt.

Richtig, genau, habe ich mir auch im echten Leben im Editor ausgesucht, aber ja, es gab ein paar komische Sachen im Charaktereditor, wo ich mir dachte, warum kann ich jetzt das nicht so einstellen

oder noch freier einstellen auf, wie ich möchte auch, dass die Augentypen sind schon ein bisschen konfigurierbar natürlich, aber auch nicht so sehr wie jetzt in noch ausgefuchsteren Editorien, aber ich mochte ihn trotzdem, also ich kam gut klar damit. Es gab auf jeden Fall, also er ist einer der Besseren von Bethesda Spielen, abgesehen natürlich von dem Fallout 4 Editor, der total overkill war. Stimmt, wo man sich das Gesicht so formen konnte. Stimmt, dass sie das wieder verändert haben. Auch interessant. Ja, also er ist halt, er ist leichter zu bedienen, sag ich mal. Im Fallout 4 Editor musst du schon sehr viel Zeit verbringen, um was es gescheites bei rumzukriegen.

Der von Starfield ist leicht zu bedienen, du hast relativ viele Möglichkeiten, die aber jetzt auch nicht unbedingt erfordern, dass du dich da eine Stunde ran setzt, ohne dass, also es sieht trotzdem vernünftig aus. Also sie hatten ein paar wieder komische Entscheidungen drin, wie gesagt, über den alten Hals bin ich immer noch nicht hinweg, man kann sich theoretisch nur in den alten Hals machen und am Ende, wenn man dann wirklich schon alles Mögliche eingestellt hat und durch irgendwie

50 Einstellungen durch ist und sogar schon Haarfarbe und Make-up und so weiter alles eingestellt hat,

kommst du ganz am Ende noch auf zwei Regler, die heißen Gesichtsform 1 und Gesichtsform 2. Und ich dachte, was passiert jetzt? Also ich habe doch schon alles eingestellt, warum komme ich jetzt auf

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Gesichtsform 1 und 2? Ich habe mich nicht getraut, das zu bedienen, weil es gibt auch keinen Rückgängig-

Button und ich hatte richtig Angst, dass ich jetzt alles zunichte mache, was ich eingestellt habe. Und dann habe ich es angeklickt und habe festgestellt, okay, sie haben das nur komisch übersetzt, Gesichtsform 1 und 2 sind einfach nur so Unreinheiten, also so Hauttexturen. Ja, stimmt, ja, stimmt. Also, ja. Es sind paar komische Übersetzungen drin. Das sagt ja auch bei der Constellation jemand, hier ist ein Backpack, also ein Rucksack mit Boost Capability, also mit Chatpack. Und was sie aber daraus machen in der deutschen Übersetzung ist, hier ist ein Rucksack mit Extras. Ja, stimmt aber nicht. Also es ist ein Rucksack mit Chatpack. An der anderen Stelle sagt jemand, hey, du musst unbedingt diese Piraten aufhalten und sie haben Fighter Groups im Orbit, also Raumjägerstaffeln eigentlich oder Raumjägergruppen irgendwie und sie machen daraus Kämpfergruppen,

also in Kämpfergruppen im Orbit. Also alles nicht weltbewegend schlimm und bei wie viel 2 Millionen

Textzeilen oder wie viel auch immer, ist es natürlich vollkommen verschmerzbar und vollkommen menschlich, dass da mal Fehlerchen passieren. Aber es fällt dann halt auch immer wieder auf, so kleine Ungereimtheiten. Ja, auf jeden Fall. Also ich hatte auch einen Moment, wo ich in der Bar war und es war ganz merkwürdig, weil da hatte ich eine Quest erledigt für die Bardame und die hatte daraufhin gesagt, du kannst gern ab und zu herkommen und ein gerades Getränk

kriegen als Dank. Und dann konnte ich irgendwie reingehen und hatte die Dialogoption, kann ich dich auf einen Drink einladen? Ja, genau. Und das meinte aber wahrscheinlich im Original heißt das wahrscheinlich so was wie how about a free drink oder so und meint ich hätte gern ein. Aber in der Dialogoption kann ich sagen, kann ich dich auf einen Getränk einladen? Das ist einfach irgendwie

wahrscheinlich nicht, da hattest du den Kontext oder hatten die Übersetzer den Kontext nicht richtig oder so, dann passiert so was einfach. Was ich bei der Bardame sehr toll finde, ist, sie erzählte ja, sie will einen Cocktail erfinden, der die Galaxie verändert und du kannst halt original antworten, Bullshit. Und das habe ich gemacht und sie dann auch so, ja, danke für deine Unterstützung. Also es ist ja wirklich nett jetzt von dir, dass du mich so, dann hast du natürlich einen Auftrag und so was, aber dass du mir hier so hilfst und dass du mich hier so unterstützt und ja, geil, das ist mein Charakter. Ja. Insofern, wenn mir jemand sagt, ich will was richtig Tolles machen, sage ich mal, quatsch. Der einzige, der hier tolle Sachen macht, bin ich. Du kannst auch Journalisten ein Interview geben in New Atlantis und erzählen, was passiert ist im Einstieg des Spiels und das kann man halt völlig übertreiben und sagen, also habe ich auch gemacht dann und dann, ja, da haben Piraten angegriffen, aber ich habe sie eigenhändig zurückgeschlagen. Ja, nur ich war der Held mit meinem Bergbau Laser und dann sagt diese Bergbau Laser kann man auch als Waffen benutzen, das wusste ich gar nicht. Lauter solche Sachen. Ich liebe es. Also das sind halt wirklich, weil auch jemand meinte gerade im Chat, die Tester sind irgendwie enttäuscht und so was. Ich bin nicht enttäuscht. Ich bin nicht enttäuscht schon Starfield. Ich sage, ich bin nur sauer. Ich würde mich wütend, richtig wütend. Nein, es hat Schwächen, die ich nicht erwartet hätte oder die ich auch von einem Befester nicht erwartet hätte, insbesondere, was Environmental Storytelling angeht. Weil auch wenn ich in einem Fallout zum

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Beispiel liebe es ja, durch Fallout zu laufen, selbst durch Fallout 4 in den Schauplatz rein zu gehen, selbst in Fallout 76, wo sie es echt gut gemacht haben in der Hinsicht, irgendwo rein zu gehen und dann rauszufinden, was ist da passiert. Und wenn du das machst in Starfield, über die Planeten laufen in den Schauplatz rein zu gehen, manchmal gibt es ein bisschen Hintergründe. Also manchmal findest du ein paar Sachen, wo du rausfinden kannst, was ist hier passiert. In den allermeisten Fällen kriegst du gar nichts. Also ich war gestern irgendwie auch, bin ich auf irgendeinem Mond gelandet und da war so ein Kryolabor, so ein Eislabor, wo das von Piraten überrannt wurde, offenbar, die mir nix getan haben, weil wir müssen fliehen und ich, wir sind so. Und dann kannst du da reingehen und dann sind da so gefrorene Wissenschaftlerinnen, die dann irgendwie da am Boden liegen und irgendwie siehst du, die haben da irgendwie Experimente gemacht, aber du hast gar nichts, es gibt keine Computer, wo du dann gucken kannst, was für Experimente, es gibt keine Forschungsnotizen. Und das ist dann der Moment, wo ich merke, okay, das ist keine Liebe. Also da steckt keine Liebe drin. Sie haben diese Schauplätze gebaut irgendwie, natürlich auch aus Versatzteilen, die sich wiederholen, auch in Höhlen wiederholen sich so die Versatzteile ein bisschen. Sie haben es gemacht, um die Planeten zu befüllen, beziehungsweise der Algorithmus hat es mir dahin gelegt, der die Planeten befüllt. Aber das ist nicht die Tiefe, die ich von einem Bethesda-Schauplatz erwarten würde, wo jeder scheiß Necromant in einem Skyrim-Dunge noch einen zenten Zettel in der Tasche hat, auf dem irgendwie seine Sozialversicherungsnummer und seine fünf nächsten Verwandten stehen und das Arache üben will an allem oder sowas. Also da merkst du halt irgendwie diese über 1000-Planetensache hätte nicht sein müssen. Sie hätten, sie wären, finde ich jetzt, soweit ich bin, vielleicht, ich wandelt sich das auch nochmal, sie wären glaube ich besser bedient gewesen, wenn sie ein kompakteres Spiel gemacht hätten mit mehr Handarbeit. Schon klassische Bethesda-Tugenden, viel Freiheit, aber weniger in diese Riesigkeit gehend. Ja, auf jeden Fall. Ich glaube nicht, dass es notwendig gewesen wäre. Ich fand es ein heyeses Ziel, was sie da hatten, aber es hat Starfield leider geschadet. Also, das ist auch das, was glaube ich jetzt ein bisschen der Konsens langsam wird, wo die Bewertungen langsam alle eingetrudelt sind, ist der Konsens. Starfield macht so viele Sachen fantastisch, aber du merkst, wie sie daran gescheitert sind, dass sie so groß sein wollten. Und das war ja nun wirklich nichts, was die Leute unbedingt gebraucht hätten. Ich weiß nicht, ob es irgendwem gab, der gesagt hat, mein Gott, ich wünschte Skyrim wäre 100-mal so groß. Keine Ahnung, ich weiß nicht, ob es jemanden gab, stimmt. Aber es war jetzt nicht die allgemeine Meinung und ich wünschte auch, dass die Sachen, die wirklich toll sind in Starfield, runter wären einfach. Das ist das ganze Spieldesign, was das zusammenhält, der ganze Kleister, der die tollen Momente zusammenhält, runder und seniger wäre. Wir haben zum Beispiel gestern, wo wir bei dem Thema grad sind jetzt mit Enttäuschung, es ist wirklich schwer zu erklären, weil Starfield ist 100 Prozent nachterbaren Fahrt. Du hast einen fantastischen Moment und dann eine furchtbare Designentscheidung und dann wieder einen fantastischen Moment und dann eine Enttäuschung. Und das geht die ganze

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Zeit so leider. Und das ist dann am Ende eben trotzdem immer noch eine tolle Spielerfahrung, die man bestimmten Leuten absolut empfehlen kann, aber bei weitem nicht jedem. Und das macht es so

kompliziert einfach, das in eine Zahlenwertung irgendwie darin zu erklären. Da muss man echt weit ausholen, um das zu erklären. Ja, ich bin froh, dass ich es nicht muss. Ich kann ja einfach hier in einem Stream, videos, Podcast sitzen und drüber reden. Es ist wirklich genau, du musst ausholen, du musst erklären. Und es ist halt immer schwierig, weil auch eine immerhin noch niedrige 80, wie wir sie gegeben haben, ist ja keine schlechte Wertung. Also da auch bisschen das Wertungsempfinden. Ja, natürlich gibt es bessere Wertungen und es gab auch schon bessere

Befestarspiele. Aber es ist ja nicht zu sagen, dieses Spiel ist schrott, bitte werft es in den nächsten brennenden Mülleimer, den ihr seht. Nein, also wirklich im Gegenteil. Es ist ein Spiel, das immer noch die tolle Momente und wie wir es hier gerade machen, auch tolle Geschichten geben kann, wo man sofort hier in den Livestream rennen muss und sie weiter erzählen. Ich kann nur von meinem Kackhaufen erzählen, den ich gestern gefunden habe. Ich war auf Jamison, dem heißt er so, der Planet, wo New Atlantis ist, die Hauptstadt der United Colonies. Und es ist schon ein eigenes Kapitel, erstmal rauszufinden, wo kann man überhaupt aus New Atlantis rausgehen?

Weil klar, man kann mit dem Raumschiff abheben und auf dem Planeten wieder neu landen. Man kann ja an jedem Punkt eines Planeten landen. Man kann ihn nicht komplett zu Fuß umrunden. Das war

ein Missverständnis mit Pete Hines im Vorfeld des Releases. Aber man kann, nennen wir es Missverständnis.

Nennen wir es mal, da hat Pete sich irgendwie unklaus gedrückt, hoffentlich versehentlich. Man kann aber an jedem Punkt landen und um dich herum, um diesen Landepunkt herum, generiert es halt dann

eine Gebietskarte, die auch befüllt wird mit Schauplätzen. So und natürlich kann ich aus New Atlantis mit dem Raumschiff starten und woanders landen auf diesem Planeten. Aber ich wollte wissen, wenn die Leute mal raus wollen, wo geht es denn dann raus? Und tatsächlich hat New Atlantis,

es hat mir Fritz dann erklärt, weil der schon dort war, hat New Atlantis, ist einfach nach hinten offen. Also ist einfach nach hinten, kannst du einfach rausgehen in den Wald, ohne Mauer oder so.

Ich meine, es gibt böse Tiere auf diesem Planeten, auch so Klippenläufer, ähnliche Vogeldinger, die dich da angreifen, die haben nicht mal, also irgendwie nicht mal ein Zaun an der Hintertür.

Du gehst einfach raus und läufst dann durch die Landschaft. So und ich bin dann dort einfach durchgelaufen, um zu gucken, was es gibt. Und da war ein Außenposten, ein Bauernaußenposten und da

lag ein Haufen Kacke, also von irgendwas. Und das Beste war, ich konnte ihn nicht nehmen und untersuchen, denn er war Eigentum des Außenpostens, also wäre es Diebstahl gewesen, diese Kacke zu

untersuchen und mitzunehmen, was ich darin finde. Wunderschön. Ist das ja großartig. Ja. Dann ist jetzt der Moment, um zu erzählen, dass wir auch im realen Leben, wir beide neulich einen Kackehaufen

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

gesehen haben. Wir waren ja auf der Gamescom. Jetzt hör bitte auf. Na ja, gut, dann lass ich das so stehen. Es war nicht auf der Gamescom, so viel kann ich sagen. Es war nicht am Fortnite stand. Es war nicht am Fortnite stand, aber leider gehört Kacke offensichtlich immer zur Gamescom Erfahrung dazu. Es hört auf. Es tut mir so leid. Ich werde das Bild nicht mehr los. Ich erzähle es was anderes, nämlich ich muss immer noch die Geschichte von der UC Security zu Ende erzählen. Ich würde dich übrigens festnehmen, wenn du fremden Code entwenden würdest, würde ich als Mitglied der UC Security um die Ecke kommen und würde sagen, entschuldigen Sie, das ist nicht ihr Code. Nein, das würdest du sagen. Du würdest sagen, entschuldigen Sie, das ist nicht ihr Code, aber sie sind nicht verhaftet, sie sind engagiert für eine Undercover Mission bei der Crimson Fleet, weil sie Code gestohlen haben. Na Ronny würde das nicht sagen, sie ist zugesetzt ist treu. Pass auf und jetzt wird es ja nämlich lustig, weil ich habe diesen Job bekommen und dann habe ich den Auftrag von besagter Barkeeperin bekommen. Das ist auch kein großer Spoiler, weil das Storymäßig eigentlich jetzt nichts passiert, das ist nur ein klassischer Auftrag. Nämlich sollt ich was für sie besorgen, was nicht ganz legal war und wieder die Situation, sie sagt mir wieder, nee, zwinger, zwinger, wenn ich dir jetzt sagen würde, das liegt irgendwie da und da und du würdest es mitnehmen und ich würde nicht fragen, wie du es bekommen hast, dann könnten wir uns ja vielleicht einigen. Und Ronny so, okay cool, ich hol dir das. Und dann bin ich in das Lager gegangen, wo das lag und ich hatte ja eine UC Security Mitgliedskarte, weil ich ja da arbeite und davor stand dann ein Wachmann auch von der UC Security und ich meinte, hallo, Kollege, ich muss hier einmal rein und er hat gesagt, nee, geht nicht und ich habe gesagt, ach Mann, bitte, und dann hatte ich einen schon relativ guten Überzeugensskill und er meinte, na gut, und dann bin ich reingegangen, habe es geholt, habe gesagt, okay, danke noch mal, tschüss und bin gegangen, habe ihr das dann gebracht und sie ist komplett davon ausgegangen, dass ich das auf hochillegalem Wege beschafft habe und jemanden ermordet habe und ich habe sie dann nicht korrigiert, aber in Wahrheit habe ich einfach nur gesagt, hey, unter Kollegen, darf ich kurz rein und er hat gesagt, na gut, und dann habe ich es geholt. Okay, ich habe diese, das ist halt wieder, das sind auch so schöne Sachen, weil man kann auch ein bisschen mehr sein Charakter ausleben, habe ich das Gefühl, Dialogoptionen manchmal, im Vergleich jetzt auch zu Skyrim, Oblivion, Fallout, weil du ihr nämlich dann auch sagen kannst, ja, ja, ich habe dir das besorgt, aber wenn die Security kommt, ich weiß von nix und sie so, warum sollte die Security kommen, was hast du denn gemacht? Und du kannst, also wirklich, du kannst halt jedes Mal Leute verunsichern, es passiert da nix groß, also das hat bisher zumindest keine großen Konsequenzen gehabt für den Questverlauf, aber ist einfach immer wieder nett, dann immer diese verunsichernd ironische, sacastische Antwort wählen zu können und die Leute reagieren dann halt auch entsprechend, jetzt hör mir auf, hier so ein schlechtes Gewissen zu machen, du solltest es so nur holen. Ja, ja, komplett, also das muss ich auch sagen, von zwei Punkten, den anderen spreche ich nachher noch an zu einer anderen Geschichte, aber zwei Punkte begeistern mich wirklich ins Starfield mehr, als in allen anderen Bethesda-Spielen und das eine ist, was du völlig richtig sagst, man kann sich in Dialogoptionen jetzt wirklich ausleben, in Skyrim gab es das fast nicht, in Oblivion gab es es gar nicht, du hattest keine wirklich Charakter-Dialogoptionen, du konntest nur sagen, Kaiserstadt,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Gerüchte, ja, nein, das waren deine Optionen, das heißt du konntest nur nach Themenfragen in der Regel oder halt vorgefertigte Dialogoptionen sagen, wo es dann immer nur eine Variante von gab, du hattest nicht verschiedene Varianten der Sache, die etwas Gleiches gemeint hat und das finde ich so angenehm und schön und mal wirklich was ganz Neues, dass ich mir nicht nur vorstellen muss, wer ich bin als Charakter, sondern das wirklich ausspielen kann, ich weiß, das geht nicht allen so, dass denen das wichtig ist, mir macht das total viel Freude. Ja, zumal du ja die Dialogoptionen

jetzt auch wieder ausformuliert hast und ich bin 104, einfach nur sarkastisch, bejahend, ja. Also dann weißt du gar nicht, was dein Charakter jetzt eigentlich sagt, er ist ja auch nicht mehr oder sie ist nicht mehr vertont, was aber gut ist, weil dann hast du halt wieder diese Zeilen und ich bin, ich mag auch vertonte Charaktere, so ist es nicht, auch ein Sabapunk hat seine unzweifelbaren Reize, aber ich mag es auch einfach, wenn mein Charakter stumm ist und ich siehe per Text, was ich da auswähle. Absolut, ich habe das noch nie gebraucht, also ich glaube, keins meiner liebsten Rollenspiele hat tatsächlich vertonte Charaktere, ich brauche das nicht. Sabapunk macht es ganz toll,

wir haben ja auch, das vielleicht als kurzes Ding eingestreut, wir haben ja Sabapunk 2077 Phantom Liberty jetzt gespielt auf der Gamescom, wo eine wunderbare Szene drin ist, wo du die Präsidentin der New United States rettetest und dann verkleidet ihr euch, um dort an der Cover irgendwie durchzukommen

in einer feindseligen Umgebung und sie zieht irgendwie Sachen an und du kannst hier angucken und du kannst hier ein Kompliment machen und sagen, hey, sie steht ja doch so, diese neue Verkleidung, kannst du auch sagen, du siehst aber scheiße aus. Oh, das haben wir beide gemacht unabhängig voneinander, weil wir gleichzeitig an dem Punkt waren. Super. Da kannst du jetzt aber auch noch mal erzählen, wie unglaublich cool ich gehatschottet habe in dieser Demo. Ja, das war, als du irgendwie

unglaublich uncool versuchst hast, den Kran hochzuspringen an irgendeiner Ecke, wo man das nicht hätte machen sollen, du genervt warst, dann kamen Gegner um die Ecke, hat seine Waffe gezückt und

gerufen, hey du und dann hast du dich einfach nur in einer fließenden Bewegung umgedreht, ach komm, gesagt und ihnen ja einen Hatshot verpasst. Ja, aber wirklich mit der Präzision eines Snipern habe ich ihm einfach den Kopf weggeschossen. Das war echt gruselig. Dankeschön. Ja, wenn du

noch so halb zu mir geguckt hast, weil ich dir gerade zugeschaut habe, das war echt ein bisschen gruselig. Ja, das war der coolste Moment, den ich hier hatte. Ich bin den ganzen Tag auf Wolken geschwebt danach. Ich zähle immer noch davon, wie cool das war. Deswegen muss ich es hier auch noch

mal erzählen. Kann ich nachbestätigen? Da bin ich gepiekt, es wird nie wieder besser als das. Bist du

sicher, wer weiß, was in Starfield noch passiert? Hey, wer weiß, ich kann dir sagen, was in Starfield passiert ist, nämlich kommen wir jetzt zu dem Punkt, auf den ich mich so gefreut habe, worüber wir auch noch nicht groß gesprochen haben und worüber wir vorher schon so oft geredet haben, nämlich

dass wir beide unsere Eltern besuchen wollen und ich weiß noch nicht viel darüber, wie es bei dir

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

verlaufen ist. Ich weiß nur, dass wir es beide gemacht haben. Hier auch noch mal, es ist kein Spoiler in der Hauptstory, man hat nur Eltern, wenn man vorher den Trade ausgewählt hat und es kann

sehr unterschiedlich verlaufen und wir erzählen jetzt mal kurz, wie es bei uns jeweils verlaufen ist und ich freue mich schon die ganze Zeit darauf, dir davon zu erzählen. Okay. Aber fangen bitte erst mal an. Ne, es war ja also dieser Besuch, der erste Besuch dort ist ja sehr unspektakulär eigentlich, weil dir, also man kann natürlich mit seiner Mutter reden und die Mutter fragt, hast du jemanden gefunden, weil Mütter wollen ja immer wissen, ob man eine romantische Beziehung

hat und ich hatte keine. Ich habe ja nicht mal mit den Leuten bei der Constellation geredet, die auch die einzigen Charaktere sind, soweit ich weiß, mit denen man Beziehungen führen kann. Aber ich habe trotzdem gesagt, ja, ich habe jemanden in der Hoffnung, dass ich von dem Roboter erzählen kann, den ich kennengelernt habe. Vasco, Vasco ist toll, mag ihn sehr gerne. Ich habe ihn gefragt an einer Stelle, ob er mir, ob er, auf Deutsch ist es so schwierig, aber ob er einen menschlichen Witz kennt und er sagt, ja, es steht gerade einer vor mir, haha, war das gut? Super gut,

ja, super Stelle. Also, hätte ich gedacht, ich erzähle von Vasco, konnte ich aber nicht. Hat sie nur gesagt, ach ich freue mich für dich, dass du endlich jemanden gefunden hast und ich so mehr will ich nicht wissen. Ja, so ungefähr, genau, ja. Meine Mutter stellt keine Fragen. Ja. Aber es schön war, mein Vater erzählt mir dann, dass er in Rente geht, weil der war früher Dozent oder Lehrer oder so und sagt dann, ja, ich gehe in Ruhestand. Und dann kann ich halt sagen, du hättest mir mit deinem Leben anfangen können. Und wie toll ist es? Ich komme nach Hause zu meinen

Eltern, sie sagen, ach jetzt, ich bin jetzt endlich in Rente, jetzt habe ich endlich die Freiheit. Ja, Vater, du hättest mir mit deinem Leben anfangen können. Und ich, und da bin ich gegangen. Und bevor ich gegangen bin, habe ich in eine Holzente aus dem Regal geklaut, die ich mitgenommen habe,

die bleibt jetzt in meinem Inventar, als Souvenir aus dem Haus meiner Eltern, das mich überall hin begleitet, diese Holzente. So, das ist meine Geschichte. Mein Gott, du bist ein fantastischer Sohn, Sohn bis Jahres. Ich liebe es ja auch, dass bei den Eltern immer noch mein Kinderzimmer ist, unberührt, wie es in allen Elternhäusern des Globus ist oder vielen, dass da immer noch das unberührte

Kinderzimmer ist, mit dem sie, wo sie nie aufgeräumt haben, wo immer noch die Stofftierkatze im Regal

liegt und sowas. Es ist so schön gemacht und man kann ja dann tatsächlich bei seinen Eltern auch übernachten. Also man hat da quasi ein dauerhaftes Camp, in dem man schlafen kann. Ich liebe das. Also

bei mir ist es ein bisschen anders abgelaufen, weil Ronnie ist ja eine sehr freundliche und rechtschaffende Person. Ist sehr wichtig, dass ihre Eltern stolz auf sie sind. Deswegen ist sie ja Frachtfiegerin geworden und ist die beste Frachtfiegerin in ihrer Firma. Und ich bin dann nach Hause gekommen. Unsere Eltern sehen ja unterschiedlich aus, tatsächlich. Das war ja was wir vorher spekuliert haben, dass sie wahrscheinlich basierend auf dem eigenen Charakter generiert werden und das ist tatsächlich so. Sie sehen bei uns leicht unterschiedlich aus,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

weil auch wir uns jetzt nicht unähnlich aussehen. Wir könnten auch Geschwister sein im Spiel, tatsächlich. Wir haben eine gleiche Haarfarbe und den gleichen Vibe irgendwie. Wir könnten auch Geschwister sein. Aber nee, meine Eltern sehen ein bisschen anders aus im Spiel. Und ich habe natürlich direkt erzählt, weil das wichtigste ist, dass meine Eltern stolz auf mich sind, habe ich direkt erzählt. Mein Gott, ich wurde befördert. Ich wurde befördert. Ich bin jetzt bei Constellation. Ich bin so stolz und die beiden auch direkt völlig ausgerastet. Mein Gott, wir sind so stolz auf dich, Kind. Endlich machst du was aus deinem Leben so schön. Wir wussten immer, dass du schaffst und so. Und haben mich wirklich beworfen mit Stolz. War schon fast ein bisschen unangenehm. Und ja, dann habe ich da übernachtet, weil sie meinten, ich kann auch da bleiben. Das war grad abends. Und dann habe ich da übernachtet. Das war nämlich auch witzig, weil ich bin dann aufgestanden und hatte, bin irgendwie ein bisschen früher aufgestanden, als man normalerweise aufstehen würde. Das war irgendwie fünf oder so. Es war jetzt keine Morgenzeit. Und die beiden saßen immer noch im Wohnzimmer. Und ich bin mir nicht sicher, ob die beiden jemals schlafen gehen oder ob die den ganzen Tag an ihrer Bar sitzen. Ist okay, ich verurteile das nicht. Sie können den ganzen Abend an ihrer Bar sitzen. Sie sind ja jetzt Rentner beide. Also sie können machen, was sie wollen. Aber da ist mir was passiert, wo ich mich so gefreut habe. Eines von beiden Dingen, die ich die unbedingt zum Thema Eltern erzählen wollte. Nämlich. Ich konnte nicht fassen, dass das passiert ist. Habe ich, wie man das kennt, aus Bethesda spielen, bin ich ein bisschen ungünstig gegen das Regal gelaufen und habe eine Packung Taschentücher aus dem Regal gejetet. Weil ja leider die Physik dann manchmal ein bisschen übereifrig ist, wenn man irgendwo gegenläuft und habe die Packung Taschentücher runtergeworfen. Und dachte, Armist, jetzt liegt dich hier so im Weg und habe sie dann eingepackt, weil ich mich wollte, dass sie da auf dem Boden rumliegen. Und dann bin ich schlafen gegangen, bin morgens aufgestanden und werde wach zu dem Streitgespräch meiner Eltern, wo denn jetzt schon wieder die Taschentücher abgeblieben sind. Und ich habe mich so gefreut. Ich habe mich so gefreut. Ich habe da fast eine Ehekrise ausgelöst. Das Streitgespräch fühlen sie aber immer. Ja, das fühlen sie nicht, auch wenn du es nicht rausstößt, fühlen sie das. Ich habe das schon befürchtet, aber ich dachte mir, wie groß kann der Zufall denn sein? Also Entschuldigung, dass ich ausgerechnet die Taschentücher eingepackt habe. Ich habe ja nicht die Holzente eingepackt, wie in deinem Fall. Ja, schade, dass sie darauf nicht reagiert haben. Schade, dass sie sich darüber nicht streiten. Ja, aber ja, genial. Also dann hast du schon gedacht, Todd, Hammer, du verdammter Bastard. Wie habt ihr das eingebaut? Aber leider haben sie es bei mir auch geführt. Ich hatte noch mehr so Momente. Ich hatte nämlich auch den Moment, dass ich in dieser Basis am Anfang von der Crimson Fleet super viele Mikroskope mitgenommen habe, weil die halt ein bisschen Geld wert sind. Und ich wollte erst mal ein bisschen Geld sammeln. Hatte die Taschen voll mit Mikroskopen und bin dann in die Stadt gelaufen und da trifft man irgendwie so einen

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Wissenschaftler

und der erzählt einem, ja, diese verdammten Piraten, bla, bla, bla. Deswegen sind die schlimm. Ich habe im letzten Monat so viele Mikroskope an die verloren. Kannst du dir das vorstellen?

Mikroskope

und ich so die Taschen voller Mikroskope. Das ist ja verrückt. Also manchmal habe ich so schöne Zufälle schon erlebt und ich will gar nicht glauben, dass das Zufälle sind. Du machst mich jetzt gerade traurig. Nein, war es, es war auch da, habe ich jetzt Quatsch erzählt. Ja, tut mir leid. Aber das macht es, das macht es immer wieder. Es ist ja auch ein Teil dieser Befestamagie, ein bisschen dir deine eigene Geschichte da einfach so rein zu interpretieren. Der Chat sagt auch gerade, du hättest mich auch anlügen können. Ich war so glücklich. Stimmt völlig. Ja, da bin ich einfach zu sehr down to earth. Da bin ich einfach so ein bodenständiger Typ, der dir einfach nicht,

denn nicht in die Augen sehen kann und dich kaltherzig anlügen. Ja, ich mache dir nie wieder Kuchen

zu deinem 20-jährigen Gamsterjubiläum, das sage ich dir. Aber vielleicht zu deinem 21. Okay, cool. Vielen Dank. Oh mein Gott, ich kann weiter erzählen, wenn du möchtest, wie es mit meinen oder nach meinen Eltern weiterging. Weil nach meinen Eltern ist das zweitwichtigste passiert, auf das ich mich gefreut habe, weil ich natürlich den Trade gewählt habe, dass ich den Adoring Fan in Starfield habe. Als alter Oplevionhase musste ich natürlich dieses Easter Egg aktivieren und habe den Trade Adoring Fan aktiviert. Diesen Adoring Fan habe ich direkt am nächsten Morgen nach

meinem Elternbesuch getroffen. Ich bin aus der Wohnung raus und direkt nebenan ist so ein Restaurant

und ich bin in das Restaurant reingelaufen, weil ich da gucken wollte, was da ist und plötzlich stürmte mir von hinten der verrückte Fan entgegen und meinte direkt, oh mein Gott, du bist es, du bist der Mensch, der da bei der Crimson Fleet so aufgeräumt hat neulich und du bist doch jetzt bei Constellation. Ich finde dich ja so cool. Und hat sich während er mir das erzählt hat, an den Dresen gesetzt von diesem Restaurant und hat vor sich so ein Teller mit Steak gehabt. Also ich vermute, es war Seins. Und ich vermute, er wollte das nicht essen. Und das erste, was ich sagen konnte zu ihm, war so ein ganz angewidertes, du hast dich jetzt aber nicht verliebt in mich, oder? Das habe ich natürlich direkt gefragt und dann habe ich seinen Steak geklaut.

Oh mein Gott, vom Teller. Da stelle ich mich mir dein Charakter vor,

wir so mit spitzen Fingern nach diesem Steak einvergreift, es ganz langsam vom Teller löst, weil es klebrig ist, so mit so einem Geräusch. Und wie du es dann in deine Tasche so langsam rein tust. Ja, super cool. Oder so esse, während ich frage, du hast dich jetzt aber nicht verliebt in mich, oder so. Wundervoll, reagiert er da drauf, ne? Doch, doch, er sagt dann, ne, ich soll mir keine Sorgen machen, er ist nicht verliebt in mich. Seine Liebe geht viel weiter. Seine Liebe ist viel größer als irdische Liebe und er würde niemals so etwas Besonderes und Ätherisches mit so etwas irdischem Zerstören wie irdischer Liebe. Und dann konnte ich sagen, okay. Und dann hat er gefragt, ob er mich begleiten kann und dann habe ich gesagt, ja, okay. Und dann hat er gefragt, ja, wie nah darf ich dir denn kommen? Also nun mal so um deine Grenze zu kennen, darf ich so ein Meter,

ein halben Meter, weniger als ein halben Meter, zehn Zentimeter und habe ich so gesagt, na,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

ein bisschen Abstand. Er hat gesagt, okay, und seitdem rennt er mir jetzt immer mit ein bisschen Abstand hinterher. Immer, überall. Überall, ja. Krass, aber auf der Stake hat er nicht reagiert? Nee, aber der Restaurantbesitzer hat dann gesagt, du dachtest wohl, das habe ich nicht gesehen und hat mir das Stake wieder weggenommen. Wirklich? Ja. Nee, echt? Ach, das haben, an das haben sie gedacht, das ist aber toll. Ja, das sind befestigte Momente. Ja, sehr, sehr cool. Und der läuft jetzt immer hinter dir her und ist immer in deiner Nähe. Kann man dir Waffen geben? Man kann ihm, also Waffen, ich weiß nicht, ob er kämpft, aber man kann mir auf jeden Fall Sachen geben, ganz normal. Aber ich bin mit ihm zusammen jetzt noch nicht in einem Kampf gewesen, das heißt, ich weiß nicht, ob er mitkämpft. Ich gehe aber davon aus, weil in Oblivion kämpft er auch mit. Ja, dann bin ich auf die nächsten Tagebücher gespannt, wenn du den Adoring Fan in eine Horde Kampfroborer schmeißt oder so. Ja, ich meine, in Oblivion kämpft er auch mit und kann ja auch nicht sterben, das heißt, er ist tatsächlich ein erstaunlich wertvoller Begleiter. Ich nehme an, dass es hier wieder ähnlich läuft. Ja, das war meine erste Begegnung mit dem Adoring Fan. Die ganze Geschichte geht noch weiter. Aber ich möchte dir kurz die Chance geben, mich bei dir wieder auf den neuesten Stand zu bringen, bevor ich das weitersende. Also wenn ich jetzt anfangen, dann dauert es eine Weile. Okay. Weil ich habe tatsächlich gestern eine Kette von Coolness erlebt, die mich wirklich auch über alle Schwächen dieses Spiels hat hinwegsehen lassen glücklich, denn ich war auf Titan, auf dem Saturnmond in unserem Sonnensystem. Wo ich einfach nur mal gelandet bin, weil ich dachte, okay, da ist ein Landepunkt, New Homestead, gucke ich mir das mal an. Und New Homestead ist irgendwie die älteste Kolonie Menschheit im Weltraum, deswegen kommen da viele Touristen hin. Und dann kannst du da reingehen und triffst jemanden, der dir Führungen gibt. Und nur gegen Geld, aber ich habe ihn dann natürlich per Überzeugung runtergehandelt, dass ich ja wohl bitte die Führung umsonst zu kriegen habe. Und er so, ja, okay, tu ich es für dich mal umsonst. Und dann führt er dich dadurch. Und es ist wirklich so eine, also du merkst, das ist halt Hand gebaut. Das ist die Liebe, die ich von Bethesda sehen möchte. Du wirst geführt durch diese Kolonie, die wie viele Städte und viele Schauplätze in dem Spiel, die halt auch wirklich handgebaute Schauplätze sind, auch echt groß ist. Also es ist richtig geräumig da. Und dann führt er dich rum, führt dich da durch, erklärt dir die Wohnquartiere, führt dich nach draußen, wie da Windkraft erzeugt wird. Und wie an dem anderen Ende, da wird Methan geerntet. Und dann aus diesem Methan wird Sauerstoff hergestellt und dann kannst du halt Fragen stellen. Und dann kann ich fragen, ach so, die stellen Sauerstoff her aus Methan. Ja, wie machen sie denn das? Und er so, das hat noch nie jemand gefragt. Irgendwie weiß ich nicht, Mikroben, die Methan fressen, die ob du keine Ahnung. Und dann so lauter, lauter immer kleine so Infos, die man immer aus der Nase ziehen kann. Und das ist jetzt alles nicht gameplaymäßig großartig, weil du tust ja nichts anderes, als ihm hinterher zu laufen und ihm Dialogfragen zu stellen. Aber so sympathisch als Einführung für einen Schauplatz, den du ja danach auch noch dann weiter erkunden kannst und da Quests aufnehmen. Und das habe ich dann gemacht. Und dort gibt es, und jetzt kommt nämlich die Geschichte der Soße, dort gibt es ein Restaurant, ein Chunks-Restaurant. Und auch das liebe ich, die Chunks. Das sind einfach Klötze. Ich bin großer Chunks-Fan. Klötze. Ja, es sind Klötze

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

von Essen. Eierklötze und Fleischpizza-Klötze und sowas. Es sind so Astronauten-Snacks, aber die Implikation ist, glaube ich, auch, dass sie nicht mal hergestellt sind aus dem Essen, sondern nur mit Aroma von Ei oder Rindfleisch. Ich hoffe und bete, dass ich irgendwann in eine Chunks-Fabrie komme und erfahre, wie die hergestellt werden, so Soylent Greenmäßig. Ich habe es nur

einmal in einem Chunks-Laden nachgefragt und der Verkäufer war nicht besonders motiviert in seinem Job und meinte, mein Gott, keine Ahnung, wirklich, niemand weiß das. Dann habe ich mir diesen auch da mit dem Chunks-Verkäufer geredet und der sagte, wir haben hier Probleme in dem Restaurant, habe ich vorher auch schon mitgekriegt von zwei Leuten, die sich am Tisch unterhalten haben. Wie es ja auch viele so wirklich handgeschriebene Environmental Dialoge gibt, wenn da ein Leuten vorbeikommt, wo dann Leute stehen und irgendwie sich auf dem Dach verabreden,

heute Abend romantisch oder sowas. Es gibt natürlich auch viele so typisch Bethesda-Quatsch-Dialoge,

die man hören kann, aber auch viel, was die halt da von Hand reingebaut haben. Und da saßen halt schon Leute am Tisch, die gesagt haben, ach ja, es wäre viel besser, wenn es Spezialsoße gäbe. Dann kannst du halt sagen, ach, ihr habt keine Spezialsoße, das ist ja tragisch, was kann man denn da machen? Und er sagt, ja, es gibt ein Restaurant auf einem anderen Planeten, da habe ich schon angerufen, die haben mir gesagt, sie können mir das geben, sie können mir was von der Soße abgeben, aber ich habe keinen Schiff und die können es nicht schicken, also muss es halt jemand holen und ich so, wie viel Geld ist da drin? Und er so, ja, du, ich gebe dir Geld und habe dann, glaube ich, sogar noch einen Vorschuss irgendwie rausgehandelt und habe diese Quest bekommen.

Hol Soße von einem anderen Restaurant, also das dümmstmögliche eigentlich. Und diese Welt, auf die man dann aber fliegen muss, um diese Soße abzuholen, ist zu viele Sprünge entfernt, um da direkt hinzuspringen mit meinem GraphDrive, also mit diesem Grafantrieb, den ich da habe, nach mir benannt, weil man nur in Systeme springen kann, wenn der Weg, wenn alle anderen Systeme

auf dem Weg bereits erkundet sind, was ein cleverer Kniff ist vom Bethesda, damit man halt da mal hinfliegt und mal guckt, was da ist. So, da waren zwei Systeme dazwischen, in denen ich noch nicht war.

Und dann bin ich zum ersten von diesen Systemen gesprungen und direkt quasi vor einer Raumstation

rausgekommen, die da im All schwebt. Und ich dachte mir, oh cool, eine Raumstation, ja, komplett vergessen, dass ich jemand Soße holen wollte, geil, die gucke ich mir an. Und dann gibt es ja diese, kannst du da drauf zufliegen, gibt es einen kleinen Button, auf dem steht Raumstation Kontaktieren, ich höre nur weißes Rauschen. Und dann geht mir, oh oh, dann docke ich lieber mal an.

Und es war ein, dann fliege ich da rein, dann ist es ein Weltraumcasino in der Schwerelosigkeit, das aber von Piraten geplündert wurde. Und wo ich dann, jetzt habe ich gar nicht kapiert, dass es schwerelos ist, ich dachte erst die Physik wäre kaputt, weil ich da so komisch dann durchgeschwebt bin natürlich. An der, am Andockplatz und dann merke ich, oh nein, es ist Schwerelosigkeit. Also bin ich dann durch dieses Casino da geschwebt, hab diese Piraten

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

erschossen, hab dann irgendwie dort noch die Saves geplündert, indem ich die Kombination rausgefunden habe, dann kannst du dort noch den, den Laptop oder den, den Computer des Casinoleiters durchlesen, dass sie so traurig sind, dass sie nur schlechte Reviews bekommen, sind so Presseberichte dann aufgelistet, wo drin steht, ja, es ist halt Casino in der Schwerelosigkeit, aber so langweilig wie sonst war es so ungefähr, also, und er so, wie können wir das besser machen? Und dann ja, kamen die Piraten und haben eh alle umgebracht. Ich dachte mir, okay, cool, war jetzt auch nicht viel los dort, aber immerhin Hand gebaut und diese luxuriöse Umgebung mit einer schicken Bar, wo man an den Piraten da abschießt, war ich schon glücklich. Ich dachte mir, okay, das war jetzt dieses Casino. Naja, gucke ich mir mal noch ein bisschen um, oh ein Wüstenplanet, ich war noch nie auf einem Wüstenplaneten, immer noch in diesem System lande ich doch da mal und guck mal, wie die Landschaft aussieht, weil auch das muss ich sagen, ist ja eine Stärke des Spiels, so viele unterschiedliche Biome. Weil früher in Scarrim hat es da halt hauptsächlich Eislandschaft und bisschen, bisschen da um die, der Riften rum, halt so ein bisschen Bäume und so was, heiße Quellen, aber hier hast du halt alle möglichen Landschaftstypen und immer sieht es auch wieder toll aus, mit der Lichtstimmung und so, dann bin ich okay, landest du auf diesem Wüstenplaneten, lauf ich durch die Hand und kann mich da empfehlen, Oblivion hat viele verschiedene Biome. Oblivion hat mehr, das stimmt, ja, aber hier ist dann noch mehr ins Starfield. Ich wollte es nur erwähnt haben. Ja, diese Oblivion soll ganz gut sein, habe ich gehört, ja. Und lauf ich durch so eine menschliche Siedlung auf diesem Wüstenplaneten labert mich irgendein Typ an, hey, wir haben ein Problem. Und das ist eine Radiant Quest, weil der hieß nur Colonist. Also, das war nicht mal ein namentlicher NPC-Charakter, es ist einfach nur Colonist sagt, wir werden hier bedroht von Spacern, also von so Weltraumbösenmenschen, die hier mit ihrer Raumflotte immer wieder angreifen, fliegt doch mal ins All und ballert die weg. Und ich so, hey, wenn Colonist mir das sagt, dann muss ich helfen, wenn da Geld drin ist, und es war Geld drin, also bin ich dann ins All, habe dieses Spacer weggeballert und diese Quest halt gemacht und mir dann diese Belohnung abgeholt und dachte mir, okay, war cool, ja, also da schon mal wieder zwei Sachen verquickt irgendwie, aber was war eigentlich nochmal meine Mission? Ach so, richtig, die Soße. Und dann bin ich ins nächste System besprungen, weil ich muss ja in zwei, bevor ich dann zu meiner richtigen, zu meinem Zielpunkt kommen kann, dann bin ich im nächsten System, bin vor dem Planeten und sehe, oh mein Gott, es ist der Planet, auf dem Neon ist, dieses Cyberpunk-Stadt, die man auch schon in Trailern gesehen hat und ich habe eine Quest in Neon, aber bevor ich da lande, moment, öffne ich die Karte und da drüben ist ein verlassenes Gebäude im Weltall, ein Gebäude im Weltall, dann fliege ich doch mal dahin, dann war es in den Weltraum werft, die von Kampfrobotern übernommen wurde, wo ich mich dann durchgeballert habe und noch irgendwie Items gefunden und dann auch Paar Notizen gefunden, also auch da wieder ein Mindestmaß an Environmental Storytelling war dann drin, hab das gemacht, hab dann gedacht,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

oh jetzt muss ich aber auf Neon landen und dort halt noch irgendwie zumindest die Quest machen, die ich habe, mal nochmal gucken, was es ist. Ach ja, ich hab mit irgendeinem Automaten in New Atlantis vorher gesprochen, auf dem Job anzeigen sind und der hat mir gesagt, bewirb dich bei so einem Industriekonzern auf Neon für ein Vorstellungsgespräch. Und dann lande ich auf Neon und gehe dann erstmal durch die Security, dann ist schon in der Security irgendein Typ, der verhaftet wird, weil er schmuggelt und ploppt direkt bei mir die Quest auf, sprich mit dem Typ im Gefängnis. Und ich so, jetzt lass mich mal in Ruhe spiel, weil das Questlock wird so schnell, so voll in Starfield, ich gehe jetzt zumindest mal dieses Vorstellungsgespräch machen, bin dann in Neon zu diesem Konzern gegangen, also erstmal auch durch diese Passage auf Neon mit diesen ganzen Cyberpunk-Läden,

logischerweise Neon-Reklame, deswegen heißt es ja so mit den ganzen Läden,

bin wieder an jemandem vorbeigelaufen, der gerade irgendwas gesagt hat, ploppt habe ich eine Quest,

in die rede mit Konrad, wer hier ist oder wie auch immer der hieß, wer ist Konrad, keine Ahnung, ich bin in den Laden gegangen, der Laden, ich spiel's auf Englisch, also mit der Englischen Sprachausgabe meistens, der Laden gehört einem Besitzer mit deutschem Akzent, der dann sagt, we have everything, we can sell you everything you need. Und ich so, oh Mensch, schön, Mensch, ich bin stolz schon im Weltraum, ist ja toll, klingt wie eine Science Fiction Serie aus den 50ern, geht dann aber weiter und sagt, okay, ich geh jetzt zu diesem Konzern zu Ryukin oder so wieder heißt Industries, was starke Arasaka-Vibes hat aus Cyberpunk, also so ein asiatisch angehauchter

Industriekonzern, wo ich dann sage, ja, ich bin da für ein Vorstellungsgespräch, dann fährst du da hoch mit dem Lift und es ist innen halt so total konzernmäßig fancy gemacht mit Rezeption und so,

dann sitzt da der Rezeptionist und sagt mir, ja, okay, du hast ein Vorstellungsgespräch, dann geh bitte hier links, dann den Gang entlang, nochmal links, dann eine Treppe hoch, rechts, nochmal links und dann bist du im Büro von da, wo du irgendwie, wo die auf dich wartet, mit der du dieses Gespräch hast und ich, okay, und er sagt dann noch so, kann ich dich vielleicht dahin bringen und ich so dachte mir dann so, nee, das wäre keine gute Wirkung beim Vorstellungsgespräch, mich dahin führen lasse, ich such den Weg selber, habe mich völlig verlaufen,

obwohl ich den Questmarker einfach hätte einschalten können, da hätte ich es schon gefunden, habe ich verlaufen, bin in eine andere Abteilung gekommen von diesem Konzern, wo Tee hergestellt wird, Tranquility, das gehört da auch mit so diesem Conglomerat, habe dann mit der Dame, die dort arbeitet, ein Gespräch darüber geführt, was Tranquility ist, wie sie Tee herstellen, was an Tee so toll ist, dass ich überhaupt kein Tee mag und bin dann erst zu diesem Vorstellungsgespräch

und dann kommst du da rein, kannst da mit der Person reden oder mit der Frau, mit der du das hast und dann stellst du dir halt so typische Vorstellungsgesprächsfragen wie wo siehst du dich in fünf Jahren und ich halt so, ja in fünf Jahren leite ich dieses Unternehmen oder warum bewirbst du dich überhaupt bei uns und nicht so nur wegen Geld und sie auch das Wesen ist ehrlich, du bist eingestellt und jetzt hast du hier schon dein ersten Job, hol uns Kaffee für ein Meeting beim Kaffee Laden hier und das ist jetzt der Punkt, an dem ich bin und wie geil ist es von ich muss nur Soße holen aus einem anderen Restaurant

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

über diese ganze Kette, wo ich das längst vergessen habe, hinzu jetzt bin ich Praktikant in einem höchstwahrscheinlich bösen, weil es immer so Industrieunternehmen, für das ich jetzt erstmal Kaffee holen muss um mich dann da hochzuarbeiten. Ich dachte, das ist befester, das ist befester und ich habe sogar noch ein Punkt dazwischen vergessen

ich bin nämlich in diesem System wo Neon ist noch zu einem anderen Planeten gesprungen, das ist so ein Dschungelwaldplanet und ich dachte, okay ich war auch noch nie auf einem Dschungelwaldplaneten, lass mal gucken wie das aussieht und dann ist im Orbit dieses Waldplaneten

ein Raumschiff und dieses Raumschiff funkt mich an und sagt, hey hier ist Captain Sohn, so erinnerst du dich noch, wir haben vor kurzem gemeinsam einen Kampf geführt und tatsächlich ich habe irgendwie einen Tag vorher eine Quest gemacht, wo ich die und ihre UC Marines, also United Colonies Marines, unterstützt habe im Kampf gegen Spacer und dann triffst du sie wieder auf ihrem Raumschiff und sie sagt zu dir, hey ich wollte nur noch mal Danke sagen, ich wurde jetzt auf eine andere Mission abkommandiert, wir sehen uns vielleicht nie wieder, aber hier ist noch mal ein Geschenk für dich, schenkt sie mir halt so ein Messer und fliegt dann weg mit ihrem Raumschiff. Es war kein großer Moment, aber es war halt cool, weil es dieser Rückbezug

noch mal war auf eine Quest, die ich halt viele Stunden vorher gemacht habe, einfach ein kleines Dankeschön noch mal hinterher und danach bin ich dann auf Neon gelandet, nee falsch, danach bin ich auf dem Waldplaneten gelandet, da ein bisschen rumgelaufen, der war ultra langweilig,

dann bin ich auf Neon gelandet, aber so diese Kette an coolen Sachen, die dann einfach passieren kann und auch diese Kette an handgebauten Sachen. Da hat Saas jemand dabei befestern, hat gesagt,

diese UC Marine Captain, der du geholfen hast, die kommt halt irgendwann zufallsbasiert mal wieder

und gibt dir dann auch noch ein Dankeschön. Toll, das ist genau das, was ich haben möchte von so einem Spiel. Und es ist deine Villain Origin Story wahrscheinlich. Ja, mit diesem Messer werden noch viele Untaten begangen werden dann, dieses Messer wird bekannt werden in der Galaxis.

Und das alles nur wegen Soße, unfassbar. Das wird der Titel meiner Starfield Biografie sein, all das nur wegen Soße. Es geht sogar noch weiter, aber das wollte ich jetzt noch gar nicht spoilern. Ich habe heute noch ein bisschen dann weiter gespielt. Ich habe die Soße immer noch nicht geholt natürlich, ich habe nicht mal den Kaffee geholt, sondern ich wollte eigentlich wollte ich nur ein Screenshot machen von einem Planeten als Teaserbild für ein Video von uns, von Starfield Video. Und ich dachte mir, ok, fliege ich mal zu dem Planeten da drüben, weil es ist ein Mond und ich weiß, dieser Mond fliegt oder fliegt, der kreist um den Gasplaneten und vielleicht kann ich ein cooles Bild machen, wie dieser Gasplanet aufgeht, weil diese Panoramen, die man manchmal hat auf den Planeten, sind auch so toll, einfach so atmosphärisch. Ich bin aber niedergelandet, weil im Orbit dieses Planeten werde ich plötzlich angegriffen von einem Söldnerschiff,

das auch gerade ein anderes Schiff angegriffen hat. Und dann habe ich dieses Söldnerschiff

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

abgeschossen und dann kann ich ein Gespräch auf diesem anderen Schiff belauschen, wo irgendwie zwei Leute miteinander reden. Ich will jetzt nicht spoilern, worüber und dann sagen, hey Moment, ist der Punkt noch an, mach mal bitte aus. Und dann habe ich die Option andocken. Und da bin ich jetzt. Es wurde noch kein Kaffee geholt, es wurde keine Soße geholt, ich schwebe irgendwo über einem Mond bei einem Gasriesen und will an ein Raumschiff andocken, wo zwei Leute irgendeinen Scheiß gebaut haben gerade. Und jetzt will ich wissen, was, das sind die Momente, da habe ich Herzen in den Augen einfach, wenn ich Bethesda Spiele spiele. Ja, auf jeden Fall. Und das alles nur, weil du dich strikt weigerst zur Constellation zurückzugeben. Die können mich mal. Ich mag ja so Alien Mystery Geschichten eigentlich mit diesem Artefakt, das man findet und was es damit auf sich hat. Ja, aber das ist Ancient History für mich inzwischen. Ich bin am Anfang rausgerannt, ich werde dorthin wieder zurückkehren, irgendwann in ferner Zukunft. Aber für jetzt ist mein Quest Lock so voller, ich meine, ich bin gerade, ich habe frisch angefangen im Industriekonzern. Ich muss jetzt erstmal da meine Karriere weiter treiben. Ich bin immer noch, arbeite ich undercover für die, für Syste, für das UC Militär. Auch das muss ich jetzt erstmal weiterführen. Ich muss wissen, was in diesem Raumschiff vor sich geht. Ich muss gucken, ob es noch Biome gibt, die ich nicht gesehen habe, wo ich einfach mal landen kann. Es gibt so viel zu tun und so viel, was mich noch interessiert und so viel, was mir noch Geld bringen kann, insbesondere. Weil mein Traum ist es ja einfach absurd, reich zu werden in diesem Spiel. Einerseits, damit ich mir richtig fette Raumschiffe bauen kann, weil ich sie nicht selber zusammenbauen möchte, habe ich ein bisschen versucht

mit dem Editor. Ist nicht mein Ding. Der Editor ist okay, aber ich will einfach das fetteste mögliche Schiff von der Stange in so einem Raumschiffsverkaufs laden. Einfach will reinmarschieren und sagen, hier sind 700.000 Credits. Geben sie mir einfach das, das da drüben. Ja, und dann wieder rausmarschieren mit meinem fetten Schiff. Und das ist so, ja. Es gibt so viele Stationen, so viele offene Aufgaben, so viele Sachen, die ich jetzt da erleben möchte. Und das ist halt das tolle an Starfield. Und dann ist auch alles rumgeladete auf Planeten, so langweiligen Schauplätzen vergessen. Dann ist, zumindest für mich, und dann ist alles schnell gereise vergessen immer wieder. Auch die Ladebildschirme, die es immer wieder hat, selbst auf einer SSD. Gut, vielleicht habe ich nicht die allerschnellste NVMe-SSD bei mir im Rechner, aber dennoch, wenn du immer wieder, okay, ich gehe jetzt auf einen, irgendwie ich bieh mich irgendwie zu einem anderen Planeten, einem anderen System. Ja, okay, dann kommt jetzt erstmal der Bildschirm und das Ladeziel und so. Und dann, wie gesagt, es ist ein bisschen schnellreise das Spiel manchmal. Aber all das ist vergessen,

sobald man mal in so einer befehter Kette drin ist, wie ich es gerade skizziert habe. Toll. So, und dann kann ich jetzt den Bogen schlagen von dieser herrlichen Geschichte, kann ich nämlich erzählen, wo ich stehen geblieben bin an meinem ersten Tag, von dem wir heute hier erzählen. Und das war etwas, das ich nur erlebt habe, völlig unabhängig von der Hauptstory, weil ich zur Constellation zurückgegangen bin. Und dafür muss ich einmal noch mal kurz zusammenfassen, was bisher geschah, wie mein Tag aussah, bis dahin. Ich habe, wie gesagt, meine Eltern besucht, habe bei meinen Eltern übernachtet, habe meinen Eltern von meinem Job erzählt, sie haben sich sehr gefreut. Mein Vater meinte noch, er muss unbedingt seinen Poker-Kollegen

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

davon erzählen, die werden sich so freuen, er ist so stolz. Dann bin ich rausgegangen, habe den verrückten Fan getroffen, er ist jetzt Teil meiner Gang, folgt mir immer so mit einem Meter

Abstand. Und dann habe ich den Tag verbracht, als Mitglied der UC Security, habe gewissenhaft meinen Job erlebigt und dachte, gut, ich sollte mich ja mit dieser Sarah von Constellation treffen, um dann mit ihr weiter nach dem nächsten Artefakt zu suchen. Also gehe ich jetzt mal zu meinem Zweitjob oder Drittjob, ich bin auch eine Frachtpflegerin. Gehe jetzt mal zu meinem Drittjob und spreche mal mit Sarah, wie es jetzt weitergeht. Bin ganz motiviert in meiner Arbeitsstelle reingelaufen, meine neue Nitze, meinen neuen Arbeitgeber, komm da rein und höre die Stimme meiner

Mutter. Und sage, jetzt los und komm da rein und sehe meine Mutter, die ganz aufgeregt auf meiner Arbeitsstelle rumläuft, meine Kollegen belabert und sagt, mein Gott und hier arbeitest du, das ist ja schön, Schatz. Nein, das ist unser aller Albtraum. Es ist der absolute Albtraum und meine Mutter belabert meine Kollegen und erzählt, ich bin ja so stolz und mein Vater erzählt, ich kann nächstes Mal Kekse für alle mitbringen. Ich komm da rein und Noel, die eine Kollegin, schaut mich so an und sagt so, das sind deine Eltern oder ich habe sie mal reingelassen, aber es wäre gut, wenn sie jetzt nicht ewig hier bleiben. Nein, wie toll. Und das war mir so unangenehm, ich habe es so gefühlt. Es war so schön und dann bin ich da rumgelaufen und habe dann meine Eltern angesprochen und die waren sich überhaupt keiner Schuld bewusst, haben mir noch

erzählt weiterhin, wie toll sie das hier alles finden und wie aufregend und das ist ja so cool, es jetzt mal zu sehen, wo ich arbeite und dann hat mein Vater mir noch erzählt, Mensch, der Pokerkollege,

dem er erzählt hat, dass ich jetzt bei Constellation bin, der hat mir jetzt seine alte Waffe überlassen und er wollte unbedingt, dass er mir die mitbringt. Hier vielleicht kannst du was damit anfangen und so und ich war nur meine Güte, ich versuche hier zu arbeiten. Bitte. Das ist ja wohl der Hammer, das ist ja super. Es ist komplett der Hammer und jetzt wird es noch besser, ich hatte

ja den adoring Fan dabei, weil er mir hergefolgt ist und man kann ja nur eine Person, man kann ja nur eine Person in seiner aktiven Party haben oder zumindest ist das im Moment so, dass man nur eine

Person als wirklich Follower haben kann, die einem hinterherläuft und habe ich gesagt, gut, ich muss jetzt hier irgendwie weitermachen, ich hoffe, ihr geht bald, bin dann zu Sarah gegangen und habe gesagt, gut, wir können dann jetzt los. Meine Eltern sind immer noch nicht gegangen, sind da immer noch geblieben, haben sich dann noch einen schönen Glanz gemacht, ich weiß nicht, was da

jetzt passiert, ob die da jetzt für immer bleiben, ich befürchte es fast. Sarah meint, okay, dann gehen wir jetzt los, ist dann in meine Party gewechselt und daraufhin ist dann der adoring Fan aus meiner Party erstmal raus und hat dann gesagt, okay, alles klar, dann warte ich hier und bin ich mit Sarah aus der Constellation raus, mach so den Schulterblick und sehe halt nur wie der adoring Fan und meine

Eltern in trauter Dreisamkeit an meinem Arbeitsplatz rumstehen und da jetzt auf mich warten, bis ich

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

zurück komme. Fantastisch. Ja, und dann bin ich erstmal auf den Mars geflogen, möglichst weit weg. Okay, sehr gut, ja. Oh mein Gott, es ist so, es ist ein toller Cliffhanger. Ja, was wird passieren, wenn du da wieder hinkommst? Ja, ich will nicht zurück, ich bleibe jetzt auf dem Mars. Ich schliefe mich dir an. Ich war sehr gerne auf dem Mars, ich war auch auf dem Mars, weil man kann nur Geschichten

erzählen aus diesem Spiel, weil auch dort ist die Handelsbehörde aktiv und wir wissen alle, die Handelsbehörde ist der zwieligste Haufen Krimineller, die es gibt in diesem Universum offenbar, wo du

dann zu dem Frontmann dort hingehen kannst, zum Rezeptionisten, und sagen, verkauf dich hier was

illegal, das sind eher so, da, da, sie haben mir froh, da über sowas zu reden, ich bin auch Esther kurz und da, also fragt dann noch was anderes. Aber nicht nur das, nebenan ist das Büro des Gouverneurs des Mars und ich dachte mir, pfeif ich drauf, gehe ich einfach mal rein, weil ich bin auch in New Atlantis direkt zu den United Colonies rein und ins Büro der Präsidentin reingestapft und sie sagt dann so, oh ja, aber du brauchst schon Termin, wenn du hier rein kommst, ich kann nicht

mit dir reden, wo ich mir dachte, warum kann man da überhaupt rein? Ich könnte ja sonst was für ein Attentäter sein jetzt hier, kannst du einfach reinstiefeln und dann ist irgendwie ein Stockwerk weiter, das geheime Waffenlabor der United Colonies, bin ich auch einfach reingegangen und habe eine Waffe geklaut aus irgendeinem Schrank. Ja, die United Colonies, absolut sicher, die UC Securities und die letzten Pfeifen, die es gibt. Wow, das ist verletzend. Ja, tut mir leid, es ist leider so. Als stolzes Mitglied. Ja, sorgt einmal für Ordnung, dass ich da einfach einlaufend kann als Geldgieriger, Spinner. Okay, und dann habe ich mir gedacht, genau, gehst du einfach mal auf Mars ins Büro des Gouverneurs, habe ich angefangen mit dem Gouverneur dort zu reden und dann gesagt, hey, ich bin der Gouverneur des Mars, ich kann dir alle Fragen beantworten, aber bitte sprich nicht mit mir über Politik, weil das wird alles sonst wieder von den Medien aufgegriffen. Und ich so, hey, aber ich würde gerne mit dir über Politik reden und er so, nee, komm bitte nicht, lass es doch bitte. Hey, ich gebe dir 1000 Credits für deinen Wahlkampf, dass du mit so wenig Geld überhaupt versuchst, mich auf Politik anzusprechen, zeigt schon, dass ich mit dir gar nicht

reden sollte. Also, wenn ich und ich werde es zur Spitze treiben, wenn ich irgendwann den Gouverneur

des Mars mit Geld bestechen kann, damit er mit mir über Politik redet, werde ich es tun. Das ist eines meiner, ich weiß nicht, ob es geht, keine Ahnung, ob das eine Quest ist oder so, aber ich fand es so toll, wie er gleich gesagt hat, aber keine Politik. Und ich muss mit dem jetzt über Politik reden, ich will wissen, was der Gouverneur des Mars für politische Einstellungen hat. Das ist meine Mars-Geschichte. Ich erinnere mich, die sehr stark an die Geschichte, die ich auf der Gamescom erlebt habe, als ich versehentlich in den Raum mit Torthauert reingelaufen bin, als ich eigentlich noch gar nicht in diesem Raum sein sollte. Er ist ja basically auch der Gouverneur von Starfield. Und ich habe dann auch versucht, ihn mit Geld zu bestechen, mit mir über Politik zu reden, aber er hat gesagt, Entschuldigung, was soll das, und dann bin ich wieder gegangen. Ja, gehen Sie bitte.

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

Ja, gehen Sie bitte. Ja, es ist einfach ein Abbild der echten Welt, dieses Starfield. Ich kann noch zwei Fragen beantworten, die ich gesehen habe, die mich betreffen. Im Chat, das eine ist, ob Wesco meinen Namen sagen kann, weil er kann ja Namen sagen, aber nein, meinen Namen kann er nicht

sagen, weil er kann Standardnamen sagen, genau wie, oh Gott, wie hieß er in Fallout 4, Codsworth, der Roboter-Battler. Ich nenne ihn jetzt einfach Codsworth, vielleicht hieß er anders. Aber der Codsworth. Ja, der konnte auch nur so Standardnamen sagen, wie Michael, aber ich hei nicht Michael,

deswegen den Namen, den ich habe, kann er nicht aussprechen, den kann ich mal nicht aussprechen.

Ich hei grulich, wie immer. Und die zweite Frage war, was halte ich von Starfield als Space Game?

Und dieser Frage werden wir nchste Woche eine eigene Tagebuchfolge widmen, weil das fr mich ein sehr wichtiges Thema ist. Ich liebe Space Games, ich liebe Freelancer, Tie Fighter, X-Wing, Free Space, alles. Aber ja, alles gespielt damals. Und fr mich war es ein total wichtiger Punkt, was taugt Starfield als Space Game? Ich will noch nicht zu viel spoilern, aber fr mich bis jetzt nicht so viel, was sich noch tut und wie viel es dann tatschlich sein wird und was man davon hlt, dass wenn wir nchste Woche besprechen mit Captain Collins, mit dem Michael, der fr uns auch schon Videos gemacht hat ber X, die deutsche Weltraumspielserie, in der man auch ein Weltraum

Imperium aufbauen kann, ein Handelsimperium, ein konomisches Imperium, wenn man das mchte,

also eine sehr detaillierte Weltraumsimulation, der jetzt auch gerade an Starfield sitzt, den haben wir hier eingeladen zu uns in den Stream, um genau da drber zu sprechen, das Space Game. Und natrlich noch weiter Geschichten zu erzhlen, die uns passiert sind. Was wird passieren, wenn ich diesen Kaffee hole? Wird alles schiefgehen? Wird es, wird in Neon alles irgendwie aus den Fugen geraten? Wir werden es sehen. Ganz genau. Du hast das angeteasert, wir werden diese Tagebuchreihe

noch fortfhren. Es wird eine vierteilige Reihe, erst mal, auer natrlich jede Folge hat 3 Millionen Aufrufe, dann machen wir noch einen Fnften, aber dann ist auch Schluss. Wir werden das ein bisschen so handhaben wie in dieser Folge. Wir werden einen Teil der Folge damit verbringen, uns gegenseitig zu erzhlen, was wir erlebt haben, wie es mit dem Kaffee weiter ging und ob meine Eltern immer noch bei Constellation sitzen. Und den anderen Teil werden wir in den folgenden Folgen,

in den kommenden Folgen, werden wir wie gesagt mit Gsten verbringen, die jeweils ein eigenes Expertenthema mitbringen. Also am Montag werden wir das live weitermachen, die nchste Folge, die kommen natrlich auch alle als VOD und Podcast. Da wird uns der Valentin von den Rocketbeans begleiten und mit uns darber sprechen erstens, wie gut Starfield jetzt tatschlich fr Bethesda Rollenspielfans ist. Und er ist ja auch ein groer Grafikexperte, das heit, das Thema hat er auch noch mitgebracht. Wie gesagt, dann folgt die Folge mit Captain Collins ber, wie gut ist Starfield als Weltraum-Rollenspiel? Spoiler, nicht so gut. Bis jetzt, also mal gucken. Ja, aber wir mssen darber im Detail sprechen. Also selbst ich als Person, die nicht viel auf Weltraumspiele gibt, habe da viele Gefhle zu, tatschlich mittlerweile. Ja, es hngt viel davon ab, was ich jetzt auf

[Transcript] GameStar Podcast / Die Starfield-Achterbahn: Gleich unser erster Tag war wild

diesem Schiff erlebe, wo die diesen Funk angelassen haben versehentlich. Das ist entscheidend. Ja. Und unsere letzte oder vorerst geplant letzte Folge wird dann noch mal stattfinden mit der fantastischen Mairi von Orkenspalter.TV, die ich immer ein sehr gerne gesehener Gast zum Thema Starfield und Rollenspiele ist. Weil sie natürlich als Pen & Paper-Leiterin und Expertin absolut alles darüber sagen kann, wie gut das als Sandbox funktioniert und als geführte Rollenspielerfahrung.

Und wie gesagt, in allen Folgen werden wir aber, wir beide, plus unsere Gäste, uns noch mal darüber

austauschen, wie es weiter ging mit unseren Abenteuern. Und da freuen wir uns schon sehr drauf.

Ja, ja, ich, vor allem weil dieses, immer mal sieht es aber uns beiden schon wie unterschiedlich einfach die Erlebnisse und Erfahrungen sein können, die man im selben Spiel hat. Also bin super gespannt darauf, was die anderen erzählen. Ich bin sehr gespannt, ich freue mich sehr darauf, ich freue mich, wenn ihr dran bleibt und damit verabschiede ich mich an der Stelle schon mal von allen Leuten, die uns als VOD auf unserem YouTube-Kanal Gamestar Talk konsumiert haben oder als Podcast. Danke vielen Dank und bis bald.