

Fünf Jahre warten wir bereits auf diesen Tag. Vor fünf Jahren flackerte das allererste Mal, das Bild von einem Satelliten über den Bildschirm und Starfield war angekündigt. Und mein Gott in diesen fünf Jahren ist echt super wenig passiert, denn Bethesda hat sich gewohnt bedeckt gehalten, was ihr neues Spiel anging, wenn man mal von einigen sehr großen mutigen Headlines absieht, wie 1.000 Planeten und ein ganzes Bethesda-Universum. Aber heute ist der Vorhang endlich gefallen. Wir

dürfen endlich darüber sprechen, was Starfield ist, wie gut es ist und die internationalen Wertungen trudeln Schritt für Schritt ein. Die meisten präsentieren Starfield, aber nicht gerade als Rollenspiel des Jahrzehnts, sondern eher als ja ganz gut, aber es gibt sehr viele Schwächen und sehr viel Gesprächsbedarf. Und deswegen müssen wir unbedingt darüber sprechen mit den beiden

Menschen, die Starfield für Gamestar und GamePro getestet haben. Herzlich willkommen, Peter, sehr schön, dass du da bist. Und herzlich willkommen, Dennis. Wir wollen heute über eure Wertung sprechen, wie sie zustande kamen und im Anschluss wollen wir noch jede Menge Fragen aus der Community klären, die uns vorab geschickt wurden und die uns auch jetzt noch geschickt werden,

während wir gerade live aufzeichnen. Vorher darf ich euch aber noch mitteilen, dass der heutige Talk präsentiert wird von der Starfield-Edition unserer Gamestar PCs, Powered by R&D. Für das optimale Weltraum-Abenteuer haben wir vier limitierte Gamestar PC Leckerbissen für euch zusammengestellt. Von Full HD bis 4K ist alles dabei. Sagt Ruken Adieu und erobert das Weltall mit maximaler Grafik dank der Performanten, Radian, Grafikkarten 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/space.

So ihr Lieben, erste Frage lautet, die kommt von mir. Wie lange spielt ihr jetzt schon und wie seid ihr durchgekommen? Habt ihr es durchgespielt? Also ja, definitiv durchgespielt. Die Frage ist ja bei Starfield immer, was heißt da durchgespielt? Also bei mir ist es so, ich bin jetzt glaube ich 60-65 Stunden im Spiel drin. Ja, Hauptstory durchgespielt. Die wichtigsten Quests denke ich mal durchgespielt, hoffe ich mal durchgespielt. Also ich war schon sehr lange im Weltall, bis lang.

Peter, wie sieht es bei dir aus? Ja, ich habe auch so, naja, ich glaube inzwischen sind jetzt ungefähr 80 Stunden gemacht. Hab die Hauptkampagne abgeschlossen, habe alle Fraktionsquests gemacht, die Großen, habe eine Menge Nebenquests gemacht, aber bei weitem nicht alle, weil das Spiel ist wirklich absurd, riesig, gibt es so viel, ich habe bestimmt noch 50% verpasst, so gefühlt. Leute sagen mir noch, hey, hast du das gesehen? Ich so, nö, aber ja, jemand hat es auch 140 Stunden gespielt, mit dem ich mich unterhalten habe und der hat auch noch nicht alles gesehen, so gefühlt.

Also es ist riesengroß. Und welche Wertungen habt ihr jeweils gegeben und vielleicht noch so ein kurzes Fazit von euch, bevor wir ganz tief einsteigen? Peter, wie sah es bei GameStar aus?

Ja, bei der GameStar haben wir am Ende, sind wir gerade bei einer 83, von dem wir aber nochmal zwei Punkte abziehen wegen ein paar Glitches und Bugs und das Fazit war für mich eigentlich, Starfield schafft nicht das, was es machen wollte. Es wollte eine neue Stufe in dieser Art befechter Open Worlds bieten und alles, aber was mit Erkundung, mit Weltraum, mit Raumschiff zu

tun

hat, finde ich, hat, er schafft das halt nicht, was man sich erträumt hat, was man vielleicht auch wollte und gleichzeitig gibt es ein paar Punkte, wo durch diese, wir müssen 1000 Planeten haben, Maxime eben auch die klassischen Befesterstärken ein bisschen aufgeweicht worden sind und deshalb sehe ich es auch schwächer als ein Fallout 4 zum Beispiel.

Dennis, wie sieht es bei GamePro aus? Ähnlich, also bei mir steht eine 82 darunter und ja, Fazit ist so ein bisschen, es ist kein neues Skyrim, kein neues Fallout 3, was für mich wirklich so die beiden besten Spiele waren von Bethesda, von den RPGs, Oblivion, ja, können wir noch zuzählen. Danke schön. Ich weiß, das sagst du nur, um dich einzuschleimen.

Vielleicht. Und ja, also das Ding ist, daran kommt es nicht, weil es einfach so ein paar Sachen einfach nicht so gut macht, gerade so dieser Kundungsspekt, der mir einfach ein bisschen ab anden gekommen ist, aber ansonsten bin ich mir recht sicher, dass Leute, die Bethesda RPGs mögen

und das ist ganz wichtig, die viel Zeit in dieses Spiel reinstecken, wirklich mal so 20, 30, 40, 50 Stunden spielen, das Spiel wächst mit der Zeit. Und ich glaube, die werden auch mit Starfield viel bis sehr, sehr viel Spaß haben. Nun ist ja so ein Wertungsprozess gar nicht mal so leicht, es wird ja auch immer noch viel darüber gesprochen, was solche Wertungen eigentlich bedeuten, wie gut man Spiele überhaupt bewerten kann und ob jetzt eine 70 direkten Todesurteil für irgendein Spiel ist. Wir haben jetzt auch festgestellt, dass sich die Wertungen für Starfield gerade schon noch ein bisschen unterscheiden, aber sie pendeln sich so ein im 70er, 80er Bereich im Moment. Wie sah denn euer Wertungsprozess aus? Also wie konntet ihr euch dann am Ende für eine niedrige 80er Wertung entscheiden? Habt ihr da Vergleiche gezogen auch zum Beispiel zu vergangenen

Bethesda Spielen, die ihr schon bewertet hattet? Wie sah das aus? Also ich kann es kurz bei mir erklären, ich habe da sich noch kein Bethesda Spiel, wenn ich mich also vorhin Bethesda Game Studios Spiel selbst getestet bis auf DLCs zu Fallout 4, aber natürlich habe ich mir angeschaut, was haben wir denn Fallout 4 gegeben bei der GameStar? Was war denn Skyrim? Was hatte das denn für eine Wertung? Was hatte auch Fallout 76? Wie war das nochmal zum Release? Wie ist das besser geworden? Was macht vielleicht auch Fallout 76 tatsächlich besser als Starfield? Gibt es 12 Punkte? Ja, bitte steil ich mich nicht. Und dann schaut man eben, ich mache ja auch noch, ich bin noch so ein, sagen wir mal, so ein Dinosaurier. Ich sehe so jugendlich aus, aber ich bin ja schon super alt. Und ich habe damals bei der PC Games gearbeitet und ich habe eine Sache mir mitgenommen zur GameStar, nämlich die Motivationskurve. Das ist einfach, wo ich mir aufschreibe, okay, ich habe jetzt eine halbe Stunde gespielt. Von 1 bis 10, was war das so? War das eine 7? War das eine 6? War das eine 9? Und ich mag diese Methode einfach, weil am Ende kommt eine Wertung bei raus, mit der ich mich immer sehr, sehr wohl fühle, die für mich immer sehr,

sehr viel Sinn ergibt und die meisten, so jetzt bei Starfield schauen wir mal, auch sehr nah am Durchschnitt liegt oder etwas, was der allgemein akzeptierten Meinungen so widerspiegelt. Und das ist so meine Methode, mit der ich eine Wertung finde, weil ich finde es furchtbar schwierig aus 100, 1 bis 100, dann genau ist das jetzt eine 2, eine 3, eine 84. Aber ja, so ist so ein bisschen die Methodik bei mir. Ja, bei mir ist das ein bisschen das Ding, wenn ich ein Spiel durchspiele, dann schlafe ich meist nach drüber. Und wenn ich dann morgens aufwache, hoffentlich vorschau, da habe ich irgendwas im Kopf. Und bei Starfield war das aber nicht so

leicht, weil wenn du das Spiel durchgespielt hast, dann heißt es ja noch nicht, dass du Starfield wirklich komplett erlebt hast. Also Hauptgeschichte durchspielen heißt ja nicht, du hast eine Wertung drunter. Und die Wertung hat der Hauptgeschichte gewesen, wer dir auch deutlich drunter. Deswegen hat sich das bei mir wirklich mit der Zeit entwickelt. Und bei mir war es tatsächlich erst so nach 50, oder nein, nicht nach 50, aber vielleicht nach 40, 50 Stunden, wo es dann langsam so eine Wertung rauskristallisiert hat. Weil bei uns ist es ja so, 85 ist für mich ein sehr gutes Spiel. 90 ist dann ein Meisterwerke. Also wirst du wirklich in dem Genre eigentlich jedem empfehlen kannst. Und für mich war es halt die ganze Zeit schon so, dass Starfield kein sehr gutes Spiel für mich ist. Das heißt, es ist unter der 85. Und dann ist so ein bisschen die Frage, ist es denn noch eine 70? Ist es eine 80? Aber bei mir war es halt immer so gewesen, umso mehr ich das Spiel dann auch gespielt habe, umso höher ist diese Wertung geklettert. Hat aber nicht diesen sehr guten Punkt erreicht. Und klar, dann guckst du natürlich auch, okay, was haben wir jetzt im Fallout 4 gegeben? Wo steht Fallout 4 generell? Also Fallout 4 zum Beispiel damals international in 88 bekommen. Skyrim, das ist wieder was ganz anderes. Das war ja wirklich damals das Meisterwerk. Ich glaube, Fallout 3 hat damals auch ziemlich hohe Wertungen bekommen. Aber für mich war es, das war mir schon gleich klar, nicht in den Sphären. Und dann guckst du halt, okay, wie rangierst du es jetzt ein, wenn du die Dinge in den 79 gibst? Also es ist natürlich auch eine krasse Außenwahrnehmung, weil eine 70 davor zu schreiben, das ist schon ein Symbol. Also das ist halt was anderes, als wenn du in den 80 gibst. Der 80 hat halt immer noch dieses Ding mit, ja, das ist so kurz vor sehr gut und so weiter. Aber eine 70 davor zu schreiben, bei, das ist der RPG. Das ist ein Statement. Das ist auf jeden Fall ein Statement. Und deswegen, niedrige 80er habe ich mich damit wohlgeföhlt. Und das Ding ist, wir sprechen ja auch gerade mit Leuten, die bei uns auch getestet haben. Leider waren es bei uns jetzt nicht allzu viele, weil wir einfach relativ mau bemustert wurden, muss man leider sagen. Und wir haben halt trotzdem noch, bei mir war es Stefan gewesen, der auch ja, sich super mit Bethesda RPGs auskennt, haben halt auch gesprochen, mit Peter mal gesprochen. Und da waren die Meinungen eigentlich relativ gleich. Und dann war es eben auch einfacher zu sagen, okay, in dem Wertungsbereich machen wir es. Das wollte ich auch sagen. Wir haben jetzt, glaube ich, vier Meinungskästen unter unserem Test. Ich hätte auch acht einfügen können, weil alle Leute so auf mich zukamen, hey, willst du ein Meinungskaste von mir? Und natürlich auch jemand wie Heike, unser Chefreaktor, der fragte sich natürlich auch, hey, was geben wir eigentlich im Starfield? Passt das? Passt das in die, sage ich mal, den Game-Star-Kosmos rein? Macht das Sinn auch für unsere Leser? In dem Sinne, dass natürlich auch wir wissen, viele Leute bei uns lieben Bethesda Rollenspiel. Und die haben halt auch eine gewisse andere Beziehung zu den Spielen, als wenn du jetzt vielleicht beim Spiegel schreibst über ein Bethesda RPG. Ist was anderes, als wenn du bei der Game-Star schreibst, wo die Leute sich super gut auskennen und gewisse Erwartungen haben, was so ein Test auch liefern muss, was für eine Wertung auch liefern muss. Und diese

Diskussion ist auch immer ganz wichtig bei sowas. Ja, ihr habt das jetzt auch schon mehrmals angedeutet.

Ich habe auch das Gefühl, dass man Starfield wirklich mit sehr, sehr unterschiedlichen Augen sehen kann, je nachdem, woher man kommt. Also ich glaube, dass Starfield eine sehr unterschiedliche

Qualität hat, je nachdem, ob man zum Beispiel Fan von klassischen Bethesda Sandbox-Gameplay-Geschichten

ist oder ob man Fan von Weltraum spielen ist. Weil ich glaube, in beiden Punkten, es sind so beide Enden des Spektrums, habe ich das Gefühl, kann das sein? Definitiv, also der Punkt ist einfach,

du musst dich glaube ich hier bei Starfield gut informieren, wenn du wirklich nicht blind sagst, okay, ich kaufe Starfield. Also mag jetzt ein bisschen nach Eigenwerbung klingen, aber guckt euch definitiv ein Video dazu an oder lest auch mal ein Test durch, weil dann könnt ihr glaube ich herausfinden, ob das was für euch ist. Bei vielen Spielen ist es halt okay, du hast vorher was im Kopf, du siehst einen Trailer und dann weißt du ungefähr, ja, das könnte was für mich sein und das ist einfach nichts für mich. Aber Starfield ist das wirklich nicht so leicht, weil da gibt es einige Hürden und da muss man wirklich gucken, ist das was für mich, will ich diese Hürden nehmen

oder spiele ich lieber Ballus G3? Ich hätte was ich ein bisschen schade finde im Rückblick, dass wir nicht die Perspektive hatten von jemanden, der noch gar kein Bethesda-Hollenspiel gespielt hat, weil ich glaube, weil es jetzt auch eine neue IP ist, wird es auch sehr viele neue Leute ansprechen, ja, oder auch Science Fiction. Viele Leute sagen vielleicht ja, diese Post-Up-Clipse fand ich blöd, Fantasy mit Drachen, geh mir weg, aber Science Fiction, das gefällt mir und das ist ja auch eine neue Generation von Spielern, wir haben jetzt schon ewig lang kein richtiges Bethesda-RPG mehr

gehabt und ich bin sehr gespannt, ich will das auch noch mal nach dem Release noch mal ein bisschen

vertiefen, vielleicht mit dem anderen Autor, anderen Autorin zu schauen, wie erleben die das denn, wenn es ihr erstes Bethesda-Rollenspiel ist, gelten dann viele Kritikpunkte nicht? Ich weiß es nicht, weil es kann natürlich sein, dass du dir denkst, ja okay, die haben da nicht dieses Problem, ah ja, mein Skyman war doch das so oder ein Fallout, das war doch so cool. Andererseits gibt es halt auch Sachen bei Starfield, wo ich sagen würde, das ist objektiv nicht gut oder ja, es gibt so bestimmte Sachen, wo ich echt denke, ah, warum habt ihr das gemacht? Ja, also und ich glaube, das würde auch ein neuer Spieler nicht gut finden, aber es ist trotzdem so, dass du sehr, es ist eine sehr große Bandbreite an Meinung bei dem Spiel gibt. Ja, auf jeden Fall, also ich glaube, das spiegelt ja diese niedrige 80 bei euch beiden auch wieder, dass ihr schon, ihr sagt ja richtig, alles was über eine 85 ist oder vor allem über eine 90 sind Spiele, die man im Grunde jedem empfehlen kann und die so

oder so eine extrem hochwertige Spielerfahrung sind. Bei Starfield glaube ich, dass du das durch Ausleuten empfehlen kannst, aber nur wenn sie eine sehr bestimmte Erwartungshaltung haben und über sehr bestimmte Sachen hinweg gesehen können und deswegen ist es gar nicht, gar nicht so leicht,

also und das versuchen wir ja heute aufzudröseln, aber vorher vielleicht noch die Frage, was waren denn eure größten Kritikpunkte? Du hast gerade schon angedeutet, Peter, dass es viele Sachen gab,

bei denen du gar nicht nachvollziehen konntest, dass sie so entschieden wurden. Ja, also das sind zwei Sachen. Die Sache, wo ich nicht nachvollziehen kann, das ist eine schöne Anekdote. Es gibt im Spiel so Tempel, wo man hingehen muss, also hingehen kann, sage ich lieber, um besondere Kräfte zu bekommen. Was das für Kräfte sind, das will mir fester nicht, dass ich das jetzt sage, weil das darf man erst nach Release sagen, so richtig. Es war eine Stipulation in diesem Embargo, aber ihr wisst vielleicht, wovon ich rede, wenn ihr die Trailer gesehen habt. Und auf jeden Fall, wenn man zu diesem Tempel geht, da gehst du dahin, du holst dir eine Quest ab, jemand schreibt dir das in ein Tagebuch, du gehst nach zwei Sekunden wieder weg von diesem Questgeber, du drückst auf dein Tagebuch, du legst einen Kurs an, du fliegst dahin mit drei Tasten. Siehst drei Zwischensequenzen, landest auf diesen Planeten, guckst kurz, wo der Tempel ist, gehst dahin, was ewig lange dauert, weil du zu Fuß laufen kannst nur, dann in diesem Tempel machst du eine Sache, die immer wieder das gleiche ist, wirklich jedes Mal, und das sind über 20, glaube ich, dass kein Anspruch hat und am Ende kriegst du diese Kraft und dann taucht vielleicht noch ein Gegner auf danach, ein Gegner. Und das war es, das war der große Moment dieser erhabenden Moment, der auch sehr schön inszeniert ist mit Musik, du kriegst eine neue Kraft, du bist wow, du bist so mächtig, das ist eine tolle Story im Moment eigentlich, aber es ist so langweilig und belanglos und uninteressant gemacht, dass du dir denkst, wenn du dann nach zehn Stück gemacht hast, ja, oh nee, noch ein Tempel, nee, danke, da hätte man Rätsel einbauen können, da hätte man was zur Story erzählen können, Charakter treffen, ja, mehr Infos über diese ganze, ich sag nicht Elien-Mechanik, aber dieses Mysterium im Sinne, im Zentrum der Story, und dann fliegst du hier in dieser Schwerelosigkeit herum und berührst fünf Punkte, damit die Musik zu einem Crescendo wächst und dieses Ding da zu einem Kreis wird und du die Kraft bekommst. Jedes Mal das gleiche Copy and Paste, das ist wirklich, also das ist das Schlimmste an Starfeed, ich muss echt so sagen, das ist das Allerschlimmste. Vor allem das große Problem ist einfach, in anderen Spielen würdest du da irgendwie durch Rätsel-Tempel gehen oder würdest du irgendeine große Herausforderung meistern und freust dich, dass du das gepackt hast und kriegst halt was richtig Cooles dafür. Und hier ist es halt wirklich fünf Minuten laufen, dieses Fliege, kann man das Rätsel nennen, also diese Fliegeherausforderung machen und dann spawnst du wieder vor diesem Bereich, tötet exakt einen Gegner und dann hast du diese Macht und denkst dir nur so, was ist gerade hier passiert, also das ist wirklich, da kann man wirklich sagen, also testen wir wirklich subjektiv, ich bin großer Verfechter davon zu sagen, testen sehr sehr subjektiv, aber das ist wirklich objektiv, einfach mega mega schlecht und da weiß ich noch nicht was, was da passiert ist, weil das hätte eigentlich so mit einer der coolsten Momente im Spiel sein können, also ich weiß nicht, ob da irgendwie Ressourcen irgendwie nicht vorhanden waren dafür, I don't know, aber das ist wirklich so ein Punkt, ich bin vollkommen bei Peter, das war ganz ganz mies. Gibt es denn auf der anderen Seite,

ja bitte? Ach so, ich hatte noch die Kritikpunkte, das war ja nur die Anekdote Entschuldigung, was ich noch die große Kritikpunkte war, ist halt einfach, dass das Spiel viel zu zerstückelt ist, es hat dieses Großuniversum, aber ich habe es schon angedeutet, du bist eigentlich nur mit der Schnellreise unterwegs und du musst diese Schnellreise benutzen, du musst sie benutzen, gibt es keinen so, ach nee, ich fliege da zu dem Planeten, sechs Stunden, ach das bin ich, ich genieße die Aussicht wie bei Star Citizen, du musst die Schnellreise benutzen und dadurch wirkt es halt nicht mehr wie eine Spielwelt, sondern wie verschiedene Levels, die du halt abgekapselt mit Zwischensequenzen besuchst und dadurch geht für mich viel viel viel von diesem, ach guck mal da drüben, ach da ist ja was, da ist ja was, da gehe ich doch mal hin, da ist doch ein Haus, ach cool, da ist eine Quest, ach super, das gibt es bei Starfit nicht in dem Sinne, also es gibt es ein bisschen, im Weltraum triffst du mal jemanden und dann kommt eine coole Quest, Dennis, du hast

da mehr von diesen Sachen gesehen, auch als ich, aber nee, das ist so schade, also diese alles, was mit diesem Universum zu tun hat, finde ich eine große Enttäuschung. Ja, das ging mir auch so, ich muss sagen, ich bin wirklich jetzt nicht so ein großer Weltraumspiel Fan wie manch andere, wie du zum Beispiel Peter als Experte in dem Thema oder auch Micha und selbst ich als Nicht-Fan war

enttäuscht von dem Weltraumaspekt, also selbst ich hätte mir mehr erhofft, obwohl mein Fokus ganz klar auf den alten Bethesda und Rollenspielstärken gelegen hat, aber ich war wirklich negativ überrascht

davon, dass Starfield eigentlich auch nur noch mit Fantasie überhaupt ein Open-World ist, also das ganze Spiel kann man nur noch mit Diskussionsbedarf überhaupt als Open-World bezeichnen, weil so

viel untereinander zerstückelt ist, nicht nur die Planeten untereinander zerstückelt sind, sondern auch die Art, wie man sich teilweise durch die Städte bewegt, weil man ja dann da auch verschiedene Ebenen hat, die nicht unbedingt sofort organisch zugänglich sind, sondern dann irgendwie über eine Bahn oder wieder ein Fahrstuhl oder sonstige Unterbrechungen, also es ist auf jeden Fall anders, als man es kennt. Ja, das stand vor allem um das ein bisschen einzuordnen, weil ihr werdet vielleicht viele Leute einfach in Starfield sehr lange gerade aufslaufen sehen, also du kannst schon dieses Open-World-Ding, du kannst schon sehr lange in Arealen rumlaufen, das große Problem ist eben auch, da ist nicht allzu viel auf vielen Planeten und dann stößt irgendwann eben auf künstliche Grenzen und muss sich halt wieder Wandershin teleportieren. Also es hat eben dieses Antlitz von der Open-World teilweise, aber dann auch wieder überhaupt nicht und das war ja auch gerade so die letzten Tage so ein bisschen so die Verwirrung gewesen, kann ich jetzt ganz um Planeten rumlaufen, kann ich es nicht, also nein, ihr könnt nicht ganz um Planeten rumlaufen. Ich muss auch sagen, ich bin ganz froh darum, weil im Endeffekt, also wer macht

das? Also alleine diesen Arealen von A nach B zu laufen, dauert bestimmt schon, ich habe es wirklich einmal gemacht, es lasst mich nicht lügen, also ich bin immer von der Mitte gestartet zum Ausgangspunkt gegangen und habe bestimmt 20 Minuten gebraucht und dazwischen war jetzt auch wirklich nicht allzu viel und da habe ich mir auch gedacht, eher für den Test war es jetzt cool, ich habe es mal erlebt, aber das kann ich jetzt auch keinem empfehlen und das ist wirklich, das ist eine große, das ist eine große Schwäche von dem Spiel und dazu kommt eben auch dieses ganze Schnellreisesystem, das hast du eben schon mal angesprochen, das ist teilweise wirklich

absurd, wie lange du unterbrochen wirst vom nächsten coolen Ereignis, in dem du, gut du musst nicht ins Raumschiff einsteigen, um zu schnell reisen, aber du bist im All, rufst das Menü auf, wählst ein Sternensystem aus, dann bist du im Sternensystem, da musst du erst mal auf dem Planeten noch mal drauf kommen, musst in eine Landezone raushuchen, dann bist du auf dem Planeten, dann musst du aus dem Raumschiff aussteigen, dann bist du endlich auf der Oberfläche und das ist jetzt der optimale Fall, da kannst du auch sein, dass dein Gravitationsschub nicht ausreicht, da musst du noch mal eine Zwischenstation im Sternensystem einlegen und das soll nicht so, dass da irgendwie das Raumschiff aufgetankt wird, nee, dann bist du halt in dem nächsten Orbit und gehst dann halt wieder in die Karte rein und suchst das nächste Sternensystem

raus und das ist eben so ein Punkt, das muss man verschmerzen können, also es ist nicht so, dass die Ladezeiten dazwischen entlang sind, das ist es nicht, also auch auf Konsole kann ich sagen, das sind vielleicht immer so zwei, zwei, drei Sekunden, aber es summiert sich und man reißt sehr viel in dem Spiel. Ja, auf jeden Fall, ich war wirklich vor den Kopf gestoßen fast schon, wir sind jetzt natürlich gerade im negativen Segment drin, wir kommen gleich noch zu den Positivpunkten, bevor das hier überhand nimmt, aber da war ich wirklich negativ überrascht, wie gesagt, mir war der Teil mir persönlich aus ganz privater Sicht nicht besonders wichtig, ich weiß aber, dass er eine sehr, sehr signifikante Rolle spielt für viele Menschen und selbst ich, der das persönlich ganz privat nicht wichtig war, war ernüchtert und vor den Kopf gestoßen, als ich das erste mal eingestiegen bin, es ist genau wie du beschreibst, also man steigt ein, dann sagt man, okay, ich starte jetzt, dann hat man also die Startsequenz slash Ladezeit, dann ist man im Weltall dümpelt da so rum, kann da aber gar nichts groß machen, also man kann theoretisch frei rumfliegen, aber man kann nicht einfach nur organisch dort hinfliegen, wo man hin möchte, dafür muss man ins Menü, muss sagen, ich würde gern da hinfliegen, dann hast du eine Ladezeit, dann bist du da, bist wieder offen im Weltall, kannst da aber nicht ohne weiteres einfach den Planeten anwählen und sagen, ich würde gern hier landen, nein, du musst wieder ins Menü gehen

und sagen, ich würde gern hier landen, kannst diesen Schritt aber auch nicht überspringen, anstatt einfach direkt zu sagen, ich würde gern da landen, hast du immer all diese Schritte und dann ist es genau wie du sagst, dann musst du wieder aus dem Cockpit ausstagen und meine Güte, also das macht auf Dauer wirklich wenig Spaß leider und das sage ich als Person, die so gerne reißt in Bethesda Rollenspielen, also ich bin jemand, der gern die Schnellreise überspringt und einfach wirklich 10 Minuten, 20 Minuten vom einen Ende der Map zur anderen wirklich organisch reißt

auf Pferd oder zu Fuß mit meinen Leuten, die mich begleiten oder mit meinem Hund zusammen oder so,

das ist was, was mir echt was gibt und wo ich auch sehr Lust darauf hatte, das mal so interstellar zu erleben, aber das ist auf jeden Fall was, wo ich vorab schon mal sagen können, da solltet ihr eure Erwartungshaltung anpassen, fürchte ich. Gab es denn auf der anderen Seite irgendetwas, wo ihr sagt, das hat es da fehlt wirklich besser gemacht als vergangene Bethesda Rollenspiele, weil das ist ja das, was man erwarten oder hoffen würde, wenn jetzt 7, 8 Jahre zwischen dem letzten Singleplayer-Rollenspiel lagen, also Fallout 4 und da fehlt jetzt. Ja, also für mich persönlich war das Jetpack eine coole Sache und auch das jetzt diese Mental Funktion, das heißt, der Held zieht sich an Objekten so hoch, das gab es glaube ich nicht in Fallout 4,

kann mich nicht mehr erinnern und das ist was, was erst du denkst, naja, was bringt das, aber du merkst auch in späteren Kämpfen, dass das Level Design schon darauf ausgelegt ist und du natürlich

gab es auch ein Jetpack in Fallout 4, ich weiß das, aber da war es halt so, ja, wenn du in deinem Anzug da halt rumfliegst, okay, kannst du das mal kurz machen, aber hier ist es so, dass du das Jetpack halt immer benutzt, dass du viel mehr Freiheiten finde ich, bei der Erkundung der, auch wenn du einfach einen kürzere Wege gehen willst, ja, wenn du sagst, ich will jetzt nicht darum, die Straße gehen, sondern ich bin einfach darüber springt über so ein Haus, das finde ich super, du kannst in Kämpfen viel freier agieren, du kannst hinterher Gegner dich manövrieren, du kannst sie von oben angreifen, du kannst irgendwo runterspringen und kurz vorher schub machen, damit du nicht stirbst, also das finde ich richtig cool, allgemein, die Kämpfe haben mir besser gefallen, gibt es auch unterschiedliche Meinungen, aber ich fand die Waffen sehr cool gemacht, ich fand das Trefferfeedback sagen wir mal besser als in vorigen Spielen, gerade wenn die Leute also kurz bevor sie dann quasi zu Boden gehen, du merkst halt, dass sie dann halt so taumeln

und einer fliegt mal in die Luft, weil du seinen Jetpack getroffen hast, das hat mir eigentlich immer Spaß gemacht, die Kämpfer, so, klar, sagen wir immer nach sagen fünf Stunden oder so, der Anfang ist ein bisschen zäh, weil du nicht so coole Waffen hast, aber wenn du später dann halt alle möglichen Sachen da kriegst, die immer mächtiger werden und dann halt auch diese Kräfte, die ich habe gesagt, da darf ich ehrlich drüber sagen, oh mein Gott, dann macht das Laune. Dennis, was waren

deine Favoriten? Also ich würde dann erstmal den offensichtlichen Take bringen, was ich aber vielleicht auch im Video sieht, also Starfleet sieht sehr, sehr gut aus, also ich habe es auf der Series X gespielt und das kann sich wirklich, wirklich sehen lassen. Ich weiß, ABG, geradeweg ist nicht das wichtigste überhaupt, aber gerade im Spiel, wo man über Planetenbanter, da man nach oben guckt und alles, und das ist schon sehr atmosphärisch alles, gerade auch die ganzen Raumstationen, die Raumschiffe, also da haben sie sich wirklich sehr, sehr, sehr, sehr viel Mühe gegeben, also wenn man da Sci-Fi-Fan ist und möchte mal über eine riesengroße Raumstation laufen oder möchte sein eigenes Schiff bauen, das ist verdammt cool. Generell der Schiffsbau, da haben sie sich was überlegt, das Problem ist ein bisschen auf Konsole, dass es sehr frickelig ist, mit Pad das Ganze zu machen, aber hat man sich mal erstmal so ein bisschen eingewöhnt, dann kann man da wirklich vom kleinen Jäger bis zum riesengroßen Sternenkreuzer was

zusammen basteln und das macht Spaß, also man kann wirklich sein eigenes Schiff da zusammen stellen. Optik, was Peter eben schon gesagt hat, also die Kämpfe, da hatte ich erst ein bisschen mein Problem mit gehabt, weil gerade so die ersten Stunden, das ist auch wieder das Ding, ist ein Rollenspiel, da ist der Charakter natürlich, wir haben ja einen Minenarbeiter, er ist jetzt nicht der Beste an der Waffe, ja verstehe ich, aber es ist schon ein bisschen hakelig, wenn man dann erst mal bessere Waffen findet, dann hat das Ganze mehr Spaß, das kleine Problem auch mit dem Pad ist, dass die Voreinstellungen absolut grausig sind, ich habe da auch ein Test was reingeschrieben wird, also wenn es spielt, werkelt da auf jeden Fall ein bisschen in eine Einstellung rum, das geht, dann machen die Kämpfe auch mit mehr Skills, machen mehr Spaß, das Beste am Spiel sind sie definitiv nicht auch nicht wegen der KI, die jetzt mal mittelpärchtig ist, um sich ganz schlecht zu machen, aber ansonsten die Kämpfe machen irgendwann schon sehr viel Laune, also man muss

halt wirklich ein paar Skillpunkte reinstecken, ein paar coole Waffen finden, dann machen die Spaß, generell was auch sehr sehr cool ist, aber was auch wieder so ein Punkt ist, dass es komplett losgelöst vom ganzen Spiel ist, ist der Außenpostenbau, also wenn man wirklich nur die Hauptmission spielt, kriegt man davon überhaupt nichts mit, man muss dann wirklich auf den Planeten gehen, muss so eine Scanfunktion aktivieren, dann kann man Außenposten errichten auf, ich glaube, allen Planeten geht das, also da wo es gar nicht lebensfreundlich ist, wo die jetzt keinen erstellen, aber ansonsten ist das ein unfassbar cooles Feature, gerade weil da auch, weil sie mit dem Pässtum gar weh, sorry, ich wollte sagen, weil du gerade über den Außenposten, es gibt niemanden, der dir sagt, du bist neune Seelung, da hat jemand aber, ich habe es nicht einmal gemacht, ich habe es dann nur gemacht für den Test einfach, weil natürlich muss ich schauen, dass das halt wirklich aus dem Punkt, den wahrscheinlich auch nicht so viele wahrnehmen werden, aber Werder wirklich Bock drauf hat, seinen eigenen Außenposten zu machen, da so ein bisschen Roleplay zu machen, im Grunde genommen diene das Ganze halt zum Crafting, wo ich jetzt auch nicht so der größte Fan von bin, aber man kann da wirklich coole Sachen mal, es gibt viele Gebäude, die man sich da hinstellen kann, man kann das wirklich groß aufziehen, da X-Tausen Stunden reinputtern, wenn man den möchte, aber wie gesagt, wenn man eben nur die Hauptquesten macht, dann kann das auch ganz schnell mal untergehen, ja, das war auf jeden Fall noch sehr, sehr cool, ansonsten, ich muss es gerade selber mal so ein bisschen, ah genau, was ich umlegt erwähnen wollte, die deutsche Sprachausgabe ist, wie ich finde, eine sehr, sehr gute, also Werder überlegen, ja, oh, jetzt kommt, die Lippensynchronität ist halt gar nicht okay, okay, dass die Leute da, absolut furchtbar, ja, also das stimmt natürlich, aber das was rauskommt, das kann man sich wirklich anhören im Deutschen, ja, da muss ich euch beiden zustimmen, also ich war auch im ersten Moment schockiert von der wirklich maximal fehlenden Lippensynchronität, also teilweise sagen die Leute auch schon physisch seit Sekunden nichts mehr, aber sie sagen immer noch Dinge, gibt mir ganz große Oblivion-Vibes, also für mich fast schon wieder ein Positivpunkt, aber rein von den Stimmen her, also auch im Deutschen wirklich sehr, sehr gut, natürlich gibt's wieder die üblichen kleinen Übersetzungsnickeligkeiten, wo sie dann irgendwie Sprichworte falsch benutzen oder irgendwie der Kontext nicht ganz richtig ist, aber es ist mir noch nicht oft passiert, dass es mich jetzt wirklich rausgerissen hat und selbst die kleinsten NPCs haben super sympathische, einzigartige Stimmen, wo man sich denkt, hey, mega der sympathische Ladenbesitzer mit dem möchte ich gern mehr sprechen, also das ist wirklich, ist mir auch sehr angenehm aufgefallen. Ich kann vielleicht auch noch eine Sache sagen, damit wir ein bisschen noch mehr darüber sprechen können, was uns gut gefallen hat und wer diese 81 82 überhaupt kommt, ich kann noch sagen, was mich wirklich selber zeugt hat und in manchen Teilen sogar vielleicht mehr als vergangene Bethesda-Spiele ist dieser Sandbox, ich führe ein Leben in dieser Weltaspekt, inklusive dem ganzen Chaos, was damit einhergeht. Also ich mag es sehr, sehr gern, ich habe vorab schon sehr oft mit Micha darüber gesprochen,

dass dieser Trade, dass man lebende Eltern hat, die man besuchen kann, unser absoluter Favorit ist. Es war auch eine der ersten Sachen, die ich gemacht habe, ich war völlig begeistert. Es sind mir sehr, sehr lustige Sachen passiert, die ich auch in den kommenden Tagen noch in unserem Spiele-Tagebuch

erzählen möchte. Aber mal ganz spoilerfrei, eine einfach reine Chaos-Sache, die mir passiert ist, ist, dass ich ins Haus meiner Eltern gegangen bin und versehentlich so eine Packung Taschentücher aus dem Regal gejetet habe, einfach aufgrund wie die Engine halt funktioniert und passiert mir halt im realen Leben auch oft und dann habe ich die eingesammelt, weil ich mich wollte, dass sie so im Weg rumliegt und bin schlafen gegangen bei meinen Eltern, bin morgens aufgestanden und habe mitbekommen, wie meine Eltern darüber diskutiert haben, wo die Taschentücher schon wieder hin sind.

Und das war ein fantastischer Moment und da dachte ich, okay, ja, das ist das, was ich möchte von Bethesda spielen. Also solche kleinen Magic Moments hatte ich auch mittlerweile schon öfter, auch wenn

ich bei Weitem noch nicht so weit bin wie ihr, weil ich habe mir das sehr bewusst mit Micha aufgehoben,

damit wir das als Spiele-Tagebuchreihe machen können. Das heißt, ich bin schon ganz krippelig mehr

davon zu erleben. Ich muss auch sagen, wir haben jetzt sehr viel Negatives gesagt und irgendwie wenig Positives, aber es gibt trotzdem, also mir hat das Spiel gefallen, ja, ich schwöre es, weil es ist halt einfacher, denke ich, immer über die Negativpunkte zu reden, aber es hat halt vieles, es hat vieles, was du auch nicht so ganz klassifizieren kannst, ja, und mir gefällt auch alle dieser Sorge, den das Spiel ausübt, dass du neue Ausrüstung findest, dass du deine Aufsteigse im Level und das Skillssystem finde ich nicht schlimm. Also das ist eine gute, besser gefällt mir besser als den Fallout 4 zum Beispiel auch, sind eigentlich für mich immer wertige Upgrades, die du da machst und ich freue mich immer auf den, das ist ein neuer Level ab. Und es gibt halt auch durchaus gute Quests, ja, gerade die Haupt hat auch ein paar sehr gute Quests, eine fand ich echt sehr, sehr geil. Und es gab, dann gibt es die Fraktionsquests, die auch ziemlich cool sind, das sind richtig lange Quest rein, die man auch alle machen kann, also es gibt, glaube ich, nur bei einer eine Entscheidung, wo du dich zwischen zwei Fraktionen entscheiden musst, aber du kannst mit einem Charakter eigentlich alles machen. Und dann gibt es noch

viele, viele kleine Quests und da gibt es, jetzt habe ich auch immer mehr von anderen Leuten gehört, dass da auch wirklich schöne Sachen drin sind. Dennis, ich glaube, du hast mal eine Schulklasse getroffen, ich habe eine KI getroffen, gibt also oder irgendwelche Leute, die auf dem Planeten den besiedeln wollen und die Leute unten auf dem Planeten sagen, was macht denn dieses Raumschiff da oben? Also schon viele so typische Befester, Quatsch-Sachen auch. Das kannst du noch mal so ein bisschen zu unterstreichen, gerade so die, also all those Stories, jetzt mein klar, es gibt auch viele, viele Fetch-Quests, die man auch beiseite lassen kann, aber gerade so die Fraktionsquest oder auch Begleiter-Quests, die sind wirklich, wirklich gut. Das ist auch so ein bisschen das Ding, also ich will jetzt niemanden empfehlen, einfach die Hauptquest zu skippen, weil das geht teilweise auch nicht, weil man muss schon ein paar Sachen machen, aber sobald ihr auch Fraktionen trifft, nehmt die Quests an, selbst wenn ihr jetzt sagt, die Weltraum-Piraten, da habe ich jetzt nicht so viel Bock drauf, aber da stecken wirklich

sehr, sehr coole Geschichten dahinter, vor allem weil es eben auch sehr, sehr viel zu den ganzen Hintergründen gibt, also das Stichwort Lore, weil da ist das Spiel auch so ein bisschen schlechteren, so ein bisschen klar zu machen, wo bist du hier gerade überhaupt und wie ist das alles entstanden, aber gerade wenn ihr die Fraktionsquest macht und auch die Begleiter-Quests macht, dann erfahrt ihr das erst. Also mir haben gerade die Fraktionsquest wirklich unfassbar gut gefallen und vier Fraktionen und da kommst du auch ordentlich auf Spielzeit, also auch mit dem Begleiter-Quest, da kann man wirklich viel, viel rausholen aus diesem Spiel, was du gerade auch schon geschworen hast, diese zufälligen Quests, wo wirklich was Hand gebautes ist, wo aber das Spiel jetzt nicht sagt, okay, da musst du hingehen, da findest du was Cooles, sondern du fliegst halt durchs Weltall, klickst auf irgendein Planeten drauf und da kann es sein, dass ein Raumschiff im Weltall treibt und ich werde jetzt hier nichts spoilern, aber da sind mit die besten Quests versteckt, nur ihr müsst sie eben finden. Es ist nicht so, dass man in Fallout jetzt einfach mal zu einem coolen Punkt geht und denkt sich, ja, da ist ja bestimmt irgendwas Cooles, das gibt es hier nicht. Also man muss wirklich rumfliegen und auch so ein bisschen, ja, ich weiß nicht, ob ich es jetzt Glück nennen soll, aber irgendwo ist es das, ja, man muss schon ein bisschen Glück haben bei 1000 Planeten. Durchhaltevermögen. Ja, mit Durchhaltevermögen, man muss halt wirklich Durchhaltevermögen haben, dass man eben auf diese Sachen trifft und dann gibt es auch coole Sachen, aber ich kann mir schon vorstellen, wie jemand in dieses Spiel reingeht und sagen wir mal die ersten 30 Minuten, da ist noch hier die Optik-Schick und es ist ganz nett, dass aber nicht jetzt auch der Opener von Fallout 3 oder der Opener von Skyrim, wo sehr, sehr viel passiert. Der Einstieg ist wirklich recht tröge und man macht recht oft das Gleiche und da kann ich schon richtig sehen, wie jemand die Hauptquest macht und das irgendwie nicht sieht, wirklich die Fraktionen vielleicht auch nicht findet oder auch nicht das Weltall erkundet und dann gehen diese Sachen wirklich komplett unter und das ist wirklich sehr, sehr schade, weil da hat es mir auch so ein bisschen gefehlt, dass Bethesda einem so ein bisschen den Wink gibt, genauso wie mit den Außenposten oder auch mit dem Schiffbau. Es gibt keine einzige Mission, die mal sagt, ey, du kannst mit deinem Schiff richtig coole Sachen machen oder ey, es gibt Außenposten, die kannst du so und so nutzen. Das musst du dir alles irgendwo selbst beibringen und das ist das, was du eben schon mal angesprochen hast, dieses zerstückelte von diesem Spiel, als ob wirklich da saßen zehn Leute dran, da saßen zehn Leute dran und die haben sich irgendwie nicht ausgetauscht und das ist das ist ein bisschen schade, aber ja, es gibt durchaus sehr, sehr coole Stories in dem Spiel und die haben es bei mir eben auch dann rausgerissen, also da hab ich da wirklich gesagt, ey, damit kann man richtig viel Spaß haben und deswegen ist es eben auch, weil wir gerade eben auch viel kritisiert haben und das zieht sich auch durch meinen Test, da ist unfassbar viel Kritik dran, aber eben auch unfassbar viel Lob wieder bei solchen Sachen und das Skillssystem hast du ja eben schon mal angesprochen, das will ich gerade nochmal hervorheben, weil das fand ich wirklich ganz, ganz fantastisch. Also mein klar macht man da zunächst erstmal viele Basissachen wie Traglas der Höhen, weil das Inventar ist immer voll, also falls ich das früher schon gestellt habe, das Inventar ist hier wieder voll, ein paar Sachen wegen aber dafür nichts und wenn man ein paar Punkte reinhaut, dann gibt sich das,

die ganzen Begleiter, da kann man auch so eine Sachen abladen, im Schiff kann man ein bisschen was bunkern, da passt das. Aber das Skillssystem ist wirklich ein sehr, sehr gutes, gerade wenn man auch mal auf die unteren Ebenen drauf kommt, das motiviert und was auch cool ist, das habe ich jetzt aber nur gehört und ich kann gar nicht verifizieren, man kann, es gibt keinen Level Cap, also man kann wirklich so viel wie man mag da reinbuttern und aber wenn man gerade sagt, das Schiff, da habe ich jetzt noch gar nichts rein, reingesteckt, kann man das später immer noch machen und man kommt auch, wenn man will, relativ gut ein paar Punkte voran, es ist nicht so, dass man nach 20 Stunden irgendwie auf Level 80 oder 90 ist, überhaupt nicht, also da ist es schon recht gemädelt, aber wenn man wirklich viel und sagt, hier da baue ich nur fünf Punkte, dann ist das jetzt kein Problem. Was mir auch noch gefallen ist, dass sie, wer jetzt ein bisschen Angst hat nach Vol 4, dass das jetzt noch mehr Shooter geworden ist, es ist viel Shooter, aber ich finde, sie haben sich echt Mühe geben, das ein bisschen mehr Rollenspiel zu machen mit so Sachen wie Indialogen, wenn deine Traits benutzt, deine Fähigkeiten, die du gelernt hast, kannst du sagen, hey ich bin, ich habe doch Medizin studiert, ich kann doch sagen, hier aber das ist doch nicht richtig, du hast doch da zu viel, was ich Cortison benutzt, manchmal ist es auch, hat es keine Auswirkungen, oft schon, aber manchmal ist es auch einfach nur so ein netter, ah cool, ich konnte meinen Charakter spielen, ich konnte was einbringen in das Gespräch und die Spielwelt reagiert auf mich so ein bisschen, das fand ich nett, dass das einfach mal wieder mehr ist, als in Vol 4, in Vol 4 fand ich es wirklich enttäuschend, da hat es ja auch diese Überzeugenskill, da hatte zum Beispiel auch gar keinen Sinn, da hast du einfach nur mehr Geld bekommen und hier kannst du wirklich auch Situationen lösen auf eine andere Art, wenn du halt den Überzeugenskill hast, ja du kannst gewalthafte Situationen vermeiden und so und das ist für mich halt auch ganz groß Rollenspiel und das macht es dafür eigentlich viel besser als Vol 4. Ja, das stimmt. Wir sind tatsächlich schon auf super viele Fragen auch eingegangen, die uns geschickt wurden, aber ich würde jetzt einfach mal einsteigen mit den ganzen Fragen, die wir aus der Community bekommen haben, sowohl vor diesem Talk als auch gerade während dieses Talks, während wir ihn live aufzeichnen und ich versuche das Ganze mal so ein bisschen in Kategorien zu unterteilen, schauen wir mal, ob ich das hinkriege und würde gerne mal einsteigen mit einer Sache, die ihr auch schon angerissen habt, nämlich mit der Kategorie Quests, da haben mehrere Leute auch gefragt, ob das Spiel wirklich erst nach der Hauptgeschichte richtig losgeht, weil da gab es ja vorab ein paar Aussagen von Entwicklern, dass danach erst so richtig alles passiert. Inwiefern könnt ihr das verifizieren? Also sollte man sich erst auf die Main Story konzentrieren? Okay, Peter verzweifelt gerade, sollte man sich erst auf die Main Story konzentrieren oder ist es egal, wenn man sie spielt? Darf ich darauf antworten? Bitte. Das ist totale Bullshit, finde ich, also Entschuldigung. Was sie meinen, ist, dass es ein sehr, sehr clever eingesetztes New Game Plus gibt, das auch von der Story Sinne gibt und dass eigentlich das Spiel so macht, dass du es ewig weiterspielen kannst und auch wirklich, wo ich gedacht habe, ah cool, aber das ist Blödsinn. Das Spiel fängt nicht nach der Story an, das ist das dumm, das ist wirklich dumm, Entschuldigung. Um das Ganze nochmal ein bisschen zu steigern, es gab ja auch so Aussagen, mit ich weiß nach 150 Stunden noch nicht, was es für ein Spiel ist. Also das ist wirklich so Sachen, da tust du dir auch keinen Gefallen mit, weil das ist du Spielzer Spiel und denkst dir nur so, wie kommen solche Aussagen zustande und auch die Sache mit, es geht nach der Hauptquest los.

Ja, wenn du nur die Hauptquest spielst, dann stimmt das vielleicht, weil der beste Staff quasi in den Nebenmissionen drin ist, aber ansonsten kannst du die Sachen ja auch schon früher wahrnehmen.

Also du kannst das Spiel ja schon wirklich nach 10, 15 Stunden komplett wahrnehmen und deswegen

solche Aussagen, damit tust du dir keinen Gefallen und da kannst du, glaube ich, nur mit auf den Nase landen. Ich finde auch, du hast es vorhin gesagt, aber ich finde ehrlich gesagt nicht, dass du die

Hauptstory auch machen musst, um mechanisch irgendwie Sachen frei zu schalten. Ich hatte so das Gefühl, okay, vielleicht die erste Mission oder so, aber so mit dem Outpost, das konnte ich quasi auch sofort fast machen. Also natürlich gibt es die ersten 15 Minuten, nur so, wo er ins Skripte ist, aber sobald du in der ersten Stadt bist und das erste Mal diese Constellation-Truppe getroffen hast, also ich hatte das Gefühl, dass dann eigentlich alles offen steht dir. Weiß nicht.

Das Ding ist so ein bisschen, also die Großstädte musst du auf jeden Fall erst mal so ein bisschen glaubt, während der Hauptstory bekommst du dir erst, freigeschaltet. Also weißt du wo sie wirklich sind, das dauert zwar jetzt nicht Ewigkeiten. Mit den Außenposten ist, glaube ich, eher das Ding, dass du erstmal ein paar Materialien brauchst und du überhaupt was zu machen.

Deswegen, also bei mir braucht man schon sehr viel Craftengrad für die Außenposten-Sachen, um hier mal ein neues Forschungslabor zu machen oder ein Landeplatz zu machen und sonst was. Da muss man schon die Planeten erkunden und deswegen ist das eigentlich eher so eine Sache. Klar, die kannst du immer machen, aber wenn du halt während der Hauptquest oder auch wenn du Fraktionsquest machst, dann bekommst du eben auch viele Sachen. Wenn du dich eben umschaust, wenn du das nicht tust, dann natürlich nicht. Aber deswegen wäre das für mich jetzt eher was, wo man einen guten Einstieg hat, wenn man eben, naja, die Hauptquest, zumindest bis zum gewissen

Punkt gespielt hat, ein paar Nebenmissionen gemacht hat und dann nicht irgendwie ein Außenposten

errichtet und sieht, ja, okay, den Schul kann ich jetzt nicht craften, weil da brauche ich wieder die Materialien, die ich aber erst vielleicht auf späteren Planeten während der Hauptquest finde. Also ist kein, es ist nicht verpflichtend, aber so war das Gefühl ein bisschen.

Da gehe ich mit auf jeden Fall, ja. Das heißt, weil das war auch eine Frage, die wir sehr oft bekommen haben, diese ganzen, wir haben ja schon viel darüber spekuliert vorher, diese ganzen Mechaniken wie Crafting, Housing, Sachen irgendwie abbauen, Sachen irgendwie aufleveln,

dann an der Stelle wieder ein komplett anderes System, dann Begleiter mitnehmen, dann Schiffe selber bauen oder umbauen und so. Ist irgendwas davon wirklich verpflichtend im Rahmen der Haupthandlung oder kann man theoretisch komplett sein eigenes Ding machen? Du musst im Rahmen

der Haupthand natürlich ab und zu Begleiter mitnehmen, die werden dir teilweise vorgeschrieben für eine bestimmte Quest, das auf jeden Fall. Du musst niemals in den Editor gehen, weder in Außenposten bauen, noch ein Schiff. Ich habe das Spiel durchgespielt und habe dann erst das gemacht. Also das geht wunderbar. Was gibt es noch für Systeme?

Ja, Crafting, Housing. Ah, Crafting, brauchst du auch nicht machen. Housing, kannst du, brauchst du nicht machen. Ich habe immer noch ein leeres Apartment, das ich nicht

eingerrichtet habe, das habe ich geschenkt bekommen. Also für mich war das komplett optional. Wer nur Story will, der kann das alles ignorieren. Dann gibt es noch eine Frage aus der Community, nämlich ob es möglich sein wird, theoretisch alle Fraktionen in einem Play-through durchzuspielen oder ob man sich da entscheiden muss? Ja, ich habe es glaube ich vorhin schon gesagt. Dennis, korrigier mich gerne, aber ich denke, man kann alle spielen. Das gibt nur eine, wo du am Ende eine Entscheidung treffen musst, ob du den einen hilfst oder den anderen. Also ich rede jetzt, ich kann das spoilern, es geht um die Piraten. Da hast du eine Entscheidung, soweit ich das weiß nicht. Du kannst ein Ranger werden, das für so ein bisschen cowboy-mäßig und gleichzeitig aber auch bei der Vanguard für die Kolonien, quasi wie in Mass Effect, wie heißen die, nicht Ranger, Reaper, wollt ich schon sagen, Sentinel? Nein, wie heißen die in Mass Effect, wie heißt den Shepard? Egal, so ein Typ halt. Dennis, versuch ich nicht mal zu helfen. Nee, mir fällt es, ich bin mit Namen teilweise auch echt nicht so gut, ich versuch es gar nicht, deswegen. Hat bestimmt dir das jemand schon im Chat gepostet, keine Ahnung. Spectre. Gar, danke.

Okay, ihr habt das New Game Plus jetzt auch schon angerissen, das ist natürlich gefährliches Territorium, was Spoiler angeht, aber was könnt ihr denn rein mechanisch verraten über das New Game Plus ohne jetzt zu spoilern? Also was erwartet einen da rein mechanisch? Also rein mechanisch erwartet dich, dass du jetzt wirklich ganz, ganz, ganz, ganz vorsichtig sein. Also behältst natürlich deine Skillpunkte, du verlierst deinen Inventar und jetzt wird es wirklich sch... Du hast deinen Raumschiff noch. Okay, gut, dann sind wir lieber vorsichtig, aber ihr würdet sagen, es ist ein, ihr habt es schon angedeutet clever gemacht und... Ist es clever gemacht, ja. Ich kann eine Sache noch verraten, da bewege ich mich jetzt aber schon am Rande des NDAs, das ist die Story, da gibt es neue Dialoge, sagen wir so. Ah ja, okay, gut, ich finde, das habt ihr gut geregelt, ich fühle mich nicht spoiler, aber angeteasst. Sehr gut, dann gucke ich mal, was ich hier noch in der Kategorie Quests an euch weiter tragen kann. Oh ja, die Begleiter-Quests, da wurde viel nachgefragt, wie gut die Begleiter geschrieben sind und ob ihre Quests besonders Erinnerungen für die Erinnerung sind. Wen hast du benutzt, Dennis? Ich bin meistens mit Andrea rumgelaufen. Ich auch. Nein! Okay, also Andrea ist gut geschrieben. Ja, also du kannst doch mit mehreren rumlaufen,

also es gibt, glaube ich, auch mal um das Thema Romanzen so ein bisschen aufzugreifen, also ich habe vier Stück gefunden, zwei Männer, zwei Frauen, kannst du mit jedem beliebigen Helden, kannst du da Romanzen, die sind alle, also wirklich die Hauptbegleiter, die du hast, auch deren Geschichten, die sind alle Minimum gut. Ja, die Romanzen selber, also wenn ihr jetzt, jetzt muss ich halt schon wieder den Vergleich nehmen, also wenn ihr jetzt gerade vom Ballus Gate irgendwie rüber kommt und wo du quasi jedes Eichhörnchen Romanzen kannst, dann ist das hier

nicht so und es ist auch nicht ansatzweise so vielschichtig, tiefgründig, sonst was. Alter, diese Flirt-Versuche von der Helden oder dem Helden, die sind so schlimm, da sagt ihr, kannst du dann sowas sagen wie, oh, so einen schönen Mann würde ich auch gern mal küssen. Okay, also es ist wirklich so cheesy, also teilweise wirklich cheesy, irgendwie Anmachsprüche so, hey, schöner, haben wir uns schon mal gesehen. Ja, es ist auch ein bisschen Brüde insgesamt und alles, also es geht, sagen wir mal so, es geht über Skyrim oder ein Fallout hinaus, aber es ist jetzt nichts, was man nicht schon mal besser gesehen hat, sagen wir mal so. Ja, was mir gut

gefallen hat ist, dass, was du gesagt hast, es erörte nicht, es gipfelt nicht im Sex, ja, oh, es ist sein Sex, oh, es ist vor allem vorbei, sondern es geht dann noch ein bisschen weiter, du hast, kannst dann dich auch committen, du kannst sagen, okay, ich möchte nur mit dir zusammen sein, auch mehr oder weniger eine Heirat kannst du dann, ich möchte dich heiraten und dann gibts auch noch so eine Art Belohnung, sag ich mal, oder irgendwas bei Andrea war es ganz lustig, als will ich auch nicht spoiln, aber sie gibt dir dann einen Gegenstand, wo ich lachen musste, weil das war süß. Ja, ich glaube auch, es hängt auch da wieder stark von der Erwartungshaltung ab, also ich habe eine sehr geringe Erwartungshaltung, was Bethesda-Romanzen angeht und ich glaube, also auch Bethesda-Begleiter, ich habe sehr viel reininterpretiert in Bethesda-Begleiter, was sie eigentlich nie hatten, also Lydia hat in meinem Kopfkano sehr viel mehr Persönlichkeit, als sie jemals besessen hat, aber ich bin auch, sag ich mal, für Bethesda-Verhältnisse positiv überrascht von den Begleitern oder auch von den Leuten, die man kennenlernt, weil wie ich es schon gesagt habe, diesen Corona-Arbeit sehr, sehr gut ist, die sehr sympathische Stimmen haben. Sie auch verhältnismäßig von dem, was ich gesehen habe bisher besser geschrieben sind, sie haben ein paar mehr und interessantere Dialoge als halt mal meine Sachen, das ist zumindest ganz gut, aber ja, wenn man von Baldur's Gate kommt oder generell Romanzen-Fan in Rollenspielen ist, dann sollte man da seine Erwartungshaltung anpassen. Also denkt er an Simulation, denkt er an Sims. Sims Romanzen sind auch sehr viel Kopfkino. Na ja, also ich würde schon sagen, sie sind auf jeden Fall nicht wie in Skyrim, sondern mehr wie in Fallout 4 und wenn du an Fallout 4 denkst, also wenn ich an Fallout 4 denke, denke ich an Nick Valentine und hier Pepper, wie ist die, die Zeitungsfrau, was finde ich schon ordentlich geschriebene Charaktere waren. Also die waren jetzt gerade Nick Valentine, fand ich eigentlich ziemlich cool und ich finde, da gehen sie auch noch teilweise ein Stück drüber und das sind einfach interessante Persönlichkeiten. Sie sind nicht Lydia, Lydia ist ja, was ist Lydia? Nix, die ist ja, die sagt ja drei Sätze gefühlt und ich wohne hier irgendwo. Jetzt sagt nichts gegen meine Info. Und hier hast du, in Starfield hast du, du triffst ja diese Constellation-Gruppe, man hat die jetzt auch teilweise schon gesehen in Trailer und so weiter und die sind sehr unterschiedlich und sehr einzigartig, auch ein bisschen Abziehbild natürlich, ja, da ist der Religiöse, da ist der Witzige, die Wissenschaftlerin, die ein bisschen nerdy ist und so, aber ich fand das nicht schlimm, gar nicht. Was man vielleicht noch ein bisschen als Kritik hervorheben kann, also gerade auch mit Fraktionen und auch mit Begleitern, da ist gerade ein bisschen von Abziehbildern gesprochen. Also wenn ich es jetzt auf die Fraktionen beziehe, man hätte sich noch ein bisschen mehr wagen können, weil das Ding ist, nein klar, du hast, hast du wieder die Cowboys, irgendwo, du hast die Diebesgilde, also du hast diese Standard-Sachen und die sind auch, natürlich, die sind gut geschrieben und alles, aber was ich mir so gedacht habe, du hast dir das

ganze Universum zur Auswahl, du kannst jeglichen Mist, kannst du machen, abgefahrenen Kram und dann nimmst du Cowboys, die Militärfraktion, die Diebesgilde und, also das ist ein allgemeines Problem von diesem Szenario ist halt das Problem, das ist halt, das Szenario ist so ultra, will so halt so eigentlich wie NASA sein so ein bisschen und man merkt auch, dass die Entwickler auch total Respekt haben vor diesen, vor Astronauten und vor dieser Erkundung des Weltalls und so und das zelebrieren sie auch total, aber ist halt auch ein bisschen langweilig, ja, ist halt so eine, so eine, es ist halt so, es ist nicht wirklich hard Science Fiction, weil es natürlich alles blödsinn, aber hat nicht diesen, gleichzeitig hat es halt nicht dieses, dieses Extravagant, ja, es gibt halt eine Mission, die ich richtig cool fand, also noch eine andere Mission, das war noch eine andere als die, die ich vorher gesagt habe, wo ich richtig cool fand, da gibt's, da triffst du einen Charakter, der ist wunderbar, so richtig schön überzeichnet und denkst dir, ja, genau, das will ich doch, das will ich doch sehen, mit dem hätte ich gern noch zehn Stunden weiter geredet, weil er einfach so farbenfroh und total verrückt und absurd war und ich, aber gleichzeitig habe ich mir gedacht, hm, warum gibt's da nicht mehr von, warum, wo sind denn die coolen Ideen, ja, wo sind denn die tollen Charakter auch in der Hauptgeschichte oder den Big Leiter, ja, oder so was wie bei Fallout New Vegas, wo du diesen Killerbot hast, den du als Beleiter nehmen kannst, oder den, diese Oga, war das nicht eine Oga-Frau, glaube ich, sogar die oder ein Oga-Typ, ich weiß nicht mehr genau, dieser Supermutant, der halt auch lustige Dialoge rausgaunern und so und das fehlt

mir bei Starfield schon viel, dass es selten über dieses Erwartbare hinausgeht, selten auch mit den Konzepten von Science Fiction nicht so wirklich spielt. Du denkst ja, wenn du, also wenn ich an Science Fiction denke, denke ich an sowas wie die guten Seasons von Star Trek Next Generations, ja, wo halt cool interessante Probleme der Menschheit halt in den Zukunftsszenario verpackt werden und moralische Dilemmate ausgibt und so weiter und so fort. Und ich finde, das macht Starfield

teil in Ansätzen, gerade bei den Fraktionsquests, aber das hätte mir viel mehr noch, hätte ich viel mehr gewünscht, zu machen. Ja, das Ding ist auch ein bisschen, das geht teilweise sehr auf Nummer sicher. Also was wir gar nicht angesprochen haben, auch mit Begleitern, dass die mal was sagen,

wenn sie mit einem auf Missionen sind. Das ist auch generell eine coole Sache, aber gerade so dieses Immersive, dass das die Umwelt auf dich cool reagiert, das gibt es durchaus, hast du eben schon gesagt, mit den Taschentüchern, es gibt immer wieder diese Momente, es gibt aber auch viele Momente, wo man sich sagt, warum reagiert ja die Umwelt nicht? Also beste Beispiel hat man letztens

noch drüber gesprochen, bei der Testphase, wenn ich zum Beispiel in einer der größeren Städte mit meiner Waffe einfach rumballa, passiert da gar nichts. Da gibt es ein paar Planeten auf einmal passiert da was. Und da denkt man sich so, sowas könntest du doch heutzutage wirklich schon drin sein und warum geht das Starfield nicht noch diesen einen Schritt weiter und bietet gerade dieses dieses neue im Genre oder ist nicht so konservativ und zieht sich nicht nur auf seine eigene Formel, die ja durchaus funktioniert, das haben wir ja schon gesagt, also mit Entscheidungsfreiheit, auch mit den Nebengeschichten, auch mit der Optik haben wir sehr richtig coole Sachen gemacht. Aber warum geht es da nicht nur so einen Schritt weiter, dass das man eben auch als Spielerin einfach

überrascht ist, einfach so diesen Momente hat und sagt, ey cool, sowas habe ich ja noch gar nicht

gesehen. Schön, dass es drin ist. Sehr selten. Ich meine, keine Ahnung, vielleicht ist irgendwo auf Melmark, ist Alph und das ist die lustigste Quest überhaupt und wir haben einfach noch nicht gefunden.

Es wird so was 100% nicht geben, ich meine, das spielen jetzt sehr, sehr viele Leute und da werden auch richtig coole Geschichten rauskommen, aber das Ding ist ja auch immer, du willst es ja auch selbst irgendwo erleben und wenn das Ganze dann teilweise auch so ein bisschen zufallsbasiert ist, ob du das findest oder nicht, ist ja auch ein bisschen schade von daher. Wir können es auch nur das bewerten, was wir jetzt gesehen haben und andererseits habe ich jetzt einen Kollegen, der hat jedes einzelne Sternensystem abgeflogen und der hat zum Beispiel, weil Leute auch gefragt haben, gibt es Kompeten im Spiel oder schwarze Löcher und so und der sagt, nö, gibt es nicht. Also gibt es selten was, was so aus der Norm rausgeht, irgendwie so, oh wow, cool, was ist das denn?

Ein bisschen schade.

Okay, ja gut, ich habe hier noch eine Frage, die dazu passt, ich fürchte, ihr habt sie schon ein bisschen beantwortet. Das war eine Frage, die mich persönlich auch sehr interessiert hat, die ich sehr schön fand, nämlich ob es in Starfield auch so ganz abgefahrene Missionen gibt. Der Vergleich wurde gestogen zu der Hangover Mission in Skyrim, also zu dieser, wo man diesen Trinkwettbewerb macht und denkt, das wird schon nichts Großes sein und plötzlich eine drei Stunden Quest losgetreten hat. Ihr habt natürlich noch nicht alles gesehen, aber gab es irgendwas, was so positive Erinnerungen in euch wachgerufen hat?

Also ich muss sagen, so eine drei Stunden Quest-Line habe ich noch nicht losgetreten, aber es gibt durchaus, dass das so durch eine größere Stadt läuft und da kommt jemand auf dich zu, kannst du mir helfen und dann denkst du ja, geh weg, ich habe was anderes gerade vor, aber dann

nimmst du halt die Quest an, dann kommst du schon mal in den Bankenkrieg rein, das strickt sich ein

bisschen weiter raus, du lernst die Fraktionen besser kennen und alles. Also das hatte ich schon gehabt, aber jetzt so eine ganz abgefahrene Mission, wo ich zufällig drüber gestolpert bin, wo ich dann

wirklich ellenlang da drin versumpft bin, also hatte ich jetzt nicht gehabt.

Diese mit den Gangs fand ich überraschend cool, das war auch so, das war tatsächlich so eine, wo ich gesagt habe, naja, ich will mich jetzt noch keine Gang anschließen und dann so, ach ja, cool, das sind ja eigentlich nette Leute. Es gibt was mir, was du gesagt hast schon, Dennis, das, was ich mir sehr cool finde, dass sie quasi das Ausrufezeichen aus MMOs über Quest-Gebern so ein bisschen verlagert haben, dass die Leute jetzt einfach so zuschreien, die so Markt scheuen, weil es gibt jetzt, man muss auch sagen, es gibt so viele NPCs auf den Straßen, damit die Städte ein bisschen lebendiger wirken, dass du halt nicht jeden, du kannst nicht die zu jedem gehen, gucken, hat der Namen, kann ich mit ihm reden und du läufst halt dann durch durch diese Bläbchen geschehen und dann sagt irgendwie so eine Wache, ah, so gehört, der DJ auf Neon, den haben sie geklaut, ah, das ist blöde Sache. Oder hier, Zadji und Juri will doch mit dir sprechen, du, ja, und dann kriegst du halt einfach nur so einen kleinen Eintrag in deinem Logbuch unter, ich weiß gar nicht, wie die auf Deutsch heißen, aber halt so wie Mini-Mission, ja, irgendwie... Aktivitäten heißen die, glaube ich, ja. Aktivitäten, genau. Ja.

Was eigentlich so, ja, für ein Hindernis. Und wenn du dann sagst, ja, da war noch was,

geh ich da mal hin und dann kriegst du eine richtige Quest, da ist dann was, da merkst du, da hat sich jemand Gedanken gemacht, da sind Dialoge, da ist auch eine Entscheidung mal,

ja, gebe ich den Ring zum Beispiel wieder dem, dem Typen, der irgendwie mit seinem Freund oder seinem Verlobten gestritten hat, oder lass ich den bei der Polizei und er kriegt ihn nicht wieder und ist traurig. Also das hat mir eigentlich ganz gut gefallen, dass sie auch eine Möglichkeit gefunden haben, dass du auch nicht jedes Gebiet so dogmatisch absuchen musst, ja. Und wenn du dann

trotzdem das machst, findest du oft dann noch andere Quests, ja. Ich habe zum Beispiel, war auf einem

Planeten, wo ich irgendwo pinnen musste, für so eine, da ist so eine, das Hauptgerät hier von so einer Medizinfirma und denk mir so, na ja, eigentlich habe ich jetzt die Quest gemacht, fliege ich weg, na ja, ich gehe mal da in das Gebäude rein, ach, da ist der CEO von dieser Firma, ja, da war keine Quest mit verbunden, es hat mich nicht, niemand hat mir gesagt, sie soll dahingehend, aber die sagt dann, hey hier, findest du doch mal unseren Booten, der verloren ging, das war dann eine richtige, eigentlich auch eine ziemlich coole Quest, wo ich nach dem gesucht habe, am Ende hatte ich eine Entscheidung, ich konnte den verraten, konnte mir das Geld unter die Nage reisen und so, also das gibt es alles schon, das ist schon cool, es ist halt nur viel Standardzeug und viel, du bist der UPS-Boote und du musst fünfmal von dem Planeten zu dem Planeten fliegen und nur mit jemandem reden, also Funkgeräte haben die noch nicht erfunden in der Welt, es gibt keinen, hey, kannst du mal kurz anrufen? Ne, ne, du musst bei mir reden. Aber das ist wirklich ein Punkt, den du gerade ansprichst, den ich mir sehr, sehr oft gefragt habe, warum, also in Cyberbank hast du es da zum Beispiel so, dass du da Anrufe bekommst und das ist ja diese Standard-GTA-Mechanik einfach, dass du irgendwie einen Call bekommst und nimmst den

an oder nicht und ich bin jetzt auch nicht der größte Freund von dieser Mechanik, weil du dann schon die neue Quest aufgedrückt bekommst und sich dein Questlock langsam komplett überfühlt.

Nico, geben wir Bohlen? Ja, also ne, kein Bohlen.

Aber das ist aber auch so eine Sache, wo ich mir gedacht habe, jetzt bist du hier schon in so einem SciFi-Szenario und gibt es da nicht irgendeine coole Möglichkeit, dass die mich einfach anfunken oder dass ich mich da einfach hinwarpen kann, also gerade so schnell reise das System, dass ich nicht immer mal einen Raumschiff benutzen muss, ich meine, ich weiß schon, dass sie dieses

Raumschiff irgendwo mehr in den Vordergrund stellen wollen, aber so Warp erfinden. Da geht es so ein bisschen, die Immersion auch verloren, finde ich. Ja, da auch mal einmal, ich musste, sorry? Ich wollte sagen, das ist eben dieses, dass es sehr bodenständig ist, also auch dieses SciFi-Szenario ist jetzt nicht abgedreht oder sonst was, sondern es ist sehr wünscht, er gibt da eben keinen Warpen und beamy up Scotty, das gibt es halt einfach nicht. Ja, ist sehr physikalisch alles, also das alles mit der Hand gemacht wird und auch übrigens cool, es hat jetzt nichts damit zu tun, aber dass dir im Cockpit zum Beispiel, wenn du, wenn Gegner auf dich schießen, der Typ dich halt so abstürzt am Cockpit, das fand ich halt einfach, da hat es halt irgendein so ein Grafiker, hat sich gedacht, cool, das wäre eine schöne Animation. Was ich sagen wollte, manchmal hast du irgendwie, dass du in den Büro gehst, zu der Frau, dieser Regierungschefin und die sagt dir halt nur, ja, geh mal da

runter

und so, hol mal das und dann gehst du da wieder runter, wieder immer mit der Lahlzeit natürlich und holst das und gehst wieder hoch und dann geht das nächste Dialo, also es fühlt sich manchmal ein bisschen an, wie Zeit verschwende und wie, ja natürlich dauert das 150 Stunden, wenn du mir so immer die Zeit klaust. Da hat man es gesehen übrigens, da war die Hand. Meine liebste Hand.

Ich habe noch eine letzte Frage aus der Kategorie Quests Story für euch, bevor wir zur nächsten Kategorie der Community-Fragen mal übergehen, die auch sehr, sehr oft gestellt wurde, nämlich wie es denn um den Humor bestellt ist in Starfield. Also ich meine, es wird natürlich wieder so unfreiwillige, komische Momente geben, aber so rein nativ vom Writing her, wie humorvoll ist es denn

geschrieben? Boah, also Humor ist ja immer so eine Sache, aber ich kann ja nur jetzt sagen, was ich erlede, also so richtig lachen musste ich jetzt nicht. Also klar, gibt es mal so ein paar Sachen, wo man so ein bisschen schmunzelt oder wenn da irgendwelche Tänze einmal zu irgendeinen Hürden

vor der Rumspringen und sonst was, aber dass ich da jetzt großen Lachanfall bekommen hab. Ich glaube,

also dafür ist das Spiel ja teilweise auch sehr, sehr ernst und ja, es ist eher so ein bisschen so ein paar quatschige Charaktere, die man mal trifft, aber was wir eben ja auch schon gesagt haben,

es geht halt nicht in dieses Absurde rein, wo man sich dann eben auch mal richtig wegschmeißt.

Ja, das war zumindest bei mir, aber Humor ist wirklich so eine Sache von daher.

Ja, es ist kein Fallout, es hat nicht Gule, die irgendwie lustige Sachen erzählen oder es gibt keinen Fallout Boy oder die Vault-Beschreibung oder lustige Notizen überhaupt nicht überlege gerade. Es gibt sehr wenige Notizen im Spiel, also für so ein Sandbox-Spiel, wo man eigentlich ja immer

überschlagen wird von irgendwie, wo jeder seine Gedanken aufschreibt, gibt es sehr wenig davon und ich stimme Dennis total zu. Ich habe auch wenig gelacht in dem Sinne, wie lustig. Manchmal halt

so, ah, wie cool, aber ja. Gut, dann schiffen wir mal rüber zur nächsten Kategorie. Dennis, vor Vorfreude ist, glaube ich, dein Kamerabild schon ganz unscharf geworden. Vielleicht kannst du da

einmal kurz dran drehen und damit schiffen wir rüber zur Kategorie Open World, wo ich mal ein paar Fragen gerade gesammelt habe. Nämlich wäre die erste Frage, wie jetzt in Starfield die Points of Interest gestaltet sind auf den Planeten, also ob das mehr oder weniger jetzt alles an der Oberfläche

stattfindet, zum Beispiel durch diese verlassenen Roboterfabriken und so, die man vorher schon gesehen

hat oder ob es weiterhin auch so erkundbare Dungeons gibt, wie man es vorher schon kannte.

Dennis, willst du da? Mach du erst, ich kümmer mich gerade mal um die Kamera.

Das ist halt bei die Hand vor die Kamera, dann manchmal ist die automatik das Problem. Das ist so, dass es ja, es gibt Höhlensysteme zum Beispiel, es gibt Sachen unter der Erde, gerade diese Artefakte,

die man ja sucht, das ist ja, glaube ich, schon bekannt, dass diese komischen Artefakte gibt im Spiel, die sind immer in der Höhle oder fast immer in der Höhle. Und es gibt halt gewisse

Fabriken und Gebäude, die auch immer hinter der Tür sind, also in der Ladezeit, ich weiß nicht, ob das die Frage war jetzt, dass man halt nicht immer unter freiem Himmel ist. Also es gibt schon immer noch diese abgeschlossenen Gebiete, die du reingehst. Aber viel mehr unter freiem Himmel

als in den anderen Spiel. Also, okay. Das ist jetzt auch wieder schwierig. Na ja, eigentlich viel mehr. Ich glaube, es ist geil, wenn du da auch ziemlich viel in der Höhlenmaterie hast. Ich würde fast sagen, schon viel mehr. Also auch gerade die Höhlen, das ist halt auch so eine Sache.

Es sind weniger Höhlen, sagen wir so. Es sind weniger Höhlen und ich weiß halt wirklich nicht, ob das so gewollt ist, aber es sind Höhlen, da gehst du rein, da ist einfach sehr, sehr oft überhaupt nichts drinne. Also nur so ein Beispiel, der sagt, okay, fliegst du mal irgendwie auf den Mond und guckst mal, was da alles so ist und da ist die Mondstation, die ist das. Und dann war eine Höhle, dachte ich, ey cool, eine Höhle, gehst rein und dann ist die so gefühlt, na ja, läuft es halt so 50 Meter rein und hat so zwei Ebenen und guckst dich um und dann kannst du halt wirklich nur Gestein abbauen in dieser Höhle. Und ich dachte mir so, na ja, gut, das ist jetzt halt mal irgendwie, da ist halt nichts, gut, da gehst mal die nächste Höhle rein und da war da wieder nichts, da bin ich die nächste Höhle rein, da war da wieder nichts und dachte mir so, also eigentlich so nach der dritten, vierten Höhle würde ich schon ganz gern mal mit irgendwas coolen belohnt werden.

Also das war meine Höhlenerfahrung aus Starfield so ein bisschen, ist so ein bisschen komisch irgendwie.

Na ja, es ist halt der Preis wirklich dieses Spieldesigns. Also ich meine, man muss ihn zu Guell, sie haben das ja auch gesagt vorher, von diesen 1000 Planeten werden, was für sich 80, 90 Prozent halt leblos und leer sein. Das ist halt das, was sie gemacht haben. Und diese Points of Interest, die werden ja teilweise zu, also viele auch zufallsgeneriert, wenn du halt dann den Landepunkt ja anwählst, dann wird so eine, du weißt gar nicht, ob es jetzt ein Tortenstück ist oder ein Viereck, aber das wird dann halt generiert von dieser Planetenoberfläche. Da kannst du dich

bewegen, wir haben es ja schon gesagt, du kannst nicht um den ganzen Planeten ein Stück laufen und es

werden dann Punkte einfach, das Spiel sagt dann, okay, da muss was, da ist irgendwas. Und was das ist? Na ja, du hast schon gesagt, meistens nicht viel. Vielleicht mal ein paar Piraten, die du irgendwie erschießen kannst oder so, aber diese Zufallsmechanik, da darf man jetzt keine Wunder von erwarten. Und da, ich meine, in Star Citizen, was ja komplett darauf ausgerichtet ist, diese prozedurale Generierung zu haben, die haben schon Schwierigkeiten, das mit spannenden Sachen zu

füllen, kümmern sich dann nur ausschließlich drum. Und ja, wer erwartet das befestert, das jetzt irgendwie geknackt hat, den Code und egal, wo du landest, es gibt immer was Cooles zu tun. Nein, nein, es gibt nicht immer was Cooles zu tun. Es gibt coole Sachen ab und zu, aber wir haben schon gesagt, du musst halt Glück haben, Durchhaltevermögen, auf den Zufalls die Formel vertrauen

oder das Spiel halt im Hintergrund. Ich bin mir sicher, da gibt es irgendeine Formel, die sagt, okay, jetzt hat der Spieler schon seit zwei Stunden keinen Raumschiff mehr im Orbit getroffen.

Okay,

jetzt kommt von diesen 6000 vorbereiteten Quests, kommt jetzt wieder eine rein. Und das ist dann

eine coole auch meistens. Aber es gibt viel Blair-Lauf in diesem Spiel, es gibt vieles, was sinnlos erscheint. Aber andererseits das Universum, also wir haben dieses riesige Universum ja auch in der Realität und kann mir keiner erzählen, dass wenn du jetzt auf dem Mond landest in jeder Höhle, oh, da wird was Cooles sein, dann ist es halt dann halt einfach ein bisschen langweilig. Das ist dann halt, das ist schon was für Philosophen, ob das jetzt, ist das jetzt gutes Game-Design oder ist es schlechtes Game-Design? Ich bin der ehrliche Meinung, am Ende kommt es auf den Spielspaß an und mir macht es halt keinen Spaß da so durch langweilige Level zu laufen. Das ist dann wirklich dieser Realismus-Ansatz genauer auf dem Mond, weil da kannst du ja auch sagen, ja klar, wenn du beim Mond läufst, ist da ja auch nichts. Das sind die Sachen, die die Nase halt da liegen gelassen hat ein paar andere Leute, aber ansonsten ist hier auch auf dem Mond nichts. Ich sag's mir ja okay, es ist ja auch schöne Gut, aber wenn ich so was komplett Realistisches haben will, dann ist das Spiel aber auch nicht irgendwie das Richtige dafür, weil das ist ja kein Simulator oder sonst was, also gar nicht, also auch von dem Weltraum kämpfen, das ist ja alles sehr Arcadic gehalten und das Spiel ist definitiv keine Simulation oder sonst was, also kannst du auf dem Planeten rumlaufen und sie haben da auch viel mit der Nase zum Beispiel zusammengearbeitet, dass die Sachen eben akkurat dargestellt werden. Das ist auch alles schön und gut, aber dann finde ich die Designentscheidung aber auch nicht so prickelnd, weil dann will ich schon ein bisschen mehr Spiel haben und will ein bisschen mehr belohnt werden für meine Erkundung, als dann wirklich ellenlang drüber zu laufen. Und ansonsten, wenn es wirklich anders gemacht hätte, da hätten sie auch sagen können, okay, wir machen vielleicht ein paar weniger Planeten, aber die könnt ihr ganz umrunden und da könnt ihr wirklich dieses Simulationslastige, ihr könnt über den ganzen Planeten laufen und vielleicht ist da irgendwann ein cooler Grater oder eine coole Aussicht, wo ich auf, was weiß ich, auf Venus drauf gucken kann, sonst war es, aber das ist halt auch nicht dann. Ich hätte auch gut gefunden, wenn es weniger Planeten gibt, aber dann gibt mir wenigstens ein Auto, gibt mir irgendein Fahrzeug. Oh ja, oh ja, hat da mir das schon gesagt, dass das, weil das ist wirklich einer meiner größten Kritikpunkte, auch wenn er natürlich im Test zum Nebensatz irgendwo erwähnt wird, weil es ja auch schon ellenlang bekannt ist, aber es gibt eben keine, keine Fahrzeuge, es gibt keine Max von Mann rein kann. Und gerade das hätte dem Spiel sehr, sehr gut getan, zumal die Autos ja auch schon da rumstehen. Also ich sehe wirklich wie auf gerade auf PC, wie drei Tage nach Release irgendjemand, die die Fahrzeugmod macht und die wird sich einfach jeder runterladen, weil was wir beide auch, wenn er Testphase schon gesagt haben, die Ausdauer, also ich muss ein bisschen erklären, also mit der Ausdauer hält sich so ein bisschen je nach Planeten, wo man ist, also auch Schwerelosigkeit ändert sich und je nach dem verlierst du eben auch mal mehr, mal weniger Ausdauer, aber beläuft eben nur und du willst dir auch nicht gehen, weil dann wird das Spiel ja wirklich absurd, also ich bin wirklich die meiste Zeit wirklich gesprintet und selbst dann ist das nicht so, dass du da den Boost nach vorne machst, sondern du joggst eben da so lang und die Ausdauer ist teilweise sehr, sehr begrenzt,

das kannst du noch ein bisschen skillen, kannst du noch ein bisschen verbessern, aber ausprobiert für euch, naja, so viel besser macht das auch nicht und da wäre es so gut gewesen, hättest du irgendwie... irgendein cooles Gefährt gehabt, es muss ja noch nicht mal irgen... ja, z.B. oder dass du irgendwie mit einem Raumschiff, mit einem Star-Wars-Kleiter da irgendwie über die

Planeten flitzen kannst, wahrscheinlich hat es die Engine nicht eingegeben, da kennen das ja aus der Engine, aber schade, einfach einen MPC mit dem großen Hut, da kannst du dich reinsetzen und wir wissen ja seit Fallout 3, so funktioniert das bei Bethesda, ja, also mein, wie nur letzte Anekdote, mein, wenn ich mal ein Let's Play machen würde oder so, Starfield, das würde so aussehen,

weil immer den Boost gemacht oder so,

ja, weil du versuchst halt alles möglich, um irgendwie noch ein paar Prozent mehr Geschwindigkeit reinzubringen, weil es so ewig dauert und das kann mir keiner erzählen, dass das vielleicht, also was ich noch verstehen konnte, wenn sie sagen, ja, wegen der Xbox, wir müssen dafür sorgen, dass die Spieler nicht zu schnell, das nicht zu schnell nachlädt oder so, ja, das könnte ich mir noch so erklären, aber ansonsten fühlt sich das so an, wie, ja, wir bestrafen jetzt mal die Spieler, wir machen es einfach so langsam, wie es nur irgendwie geht, weil, also ich bin mir sicher, da gibt es, wie du schon sagst, zwei Tage nach Release gibt es zumindest einen Mod, der die schneller laufen lässt, weil das kannst du mit der Cheat-Konsole einfach am PC ganz einfach machen und die Ausdauer irgendwie ausstellt oder so, weil das ist echt nervig.

Also ich hab das harte Shaming gegen die Xbox gerade wahrgenommen, noch mal so, dafür reden wir nachher noch mal, du. Kriegst du erst mal deinen Kamerabild hin, Dennis, Axel, nun hilft doch mal dem Arm, Dennis, also liebe Grüße an die Regie, nun hilft doch mal dem, fahr doch mal vorbei bei Dennis.

Oh, okay, wir haben gerade gehört, Dennis, du musst dich ausziehen. Ja, das wird spannend. Wer den Stream schaut und das Video schaut, der hat jetzt, da kommt jetzt was auf euch zu, aber die Podcast ist ein bisschen nachgefallen. Also ihr habt da bis zu die Entscheidung quasi, wie so ein Starfield-Dialogen, also einmal so beraten, ausziehen oder gut, ich versuch's mit überreden und zieh dich doch mal aus, Dennis.

Ja, ich richte einfach so ein bisschen näher ran und das ist ja...

Ja, ich möchte euch beiden zustimmen mit eurem Fazit, was diese wirklich langen Strecken zwischendurch angeht, weil ich würde behaupten, es ist weder gutes noch schlechtes Game Design anfänglich erstmal zu sagen, wir haben sehr viel freie Fläche, die einfach erst mal rein atmosphärisch ist, weil das ist es, glaube ich, überall, also es hat überall schöne Beleuchtung, schöne Landschaften, der kann man erstmal nichts gegen sagen, aber es ist sehr widersprüchliches Game Design, dann zu sagen, wir legen so einen geringen Fokus auf ein angenehmes Reisegefühl. Also wenn sie einen Fokus hätten auf, dass man reiten kann auf irgendeinem Allientier oder fahren, wie ihr es gesagt habt und das dann tatsächlich auch Spaß macht, weil man vielleicht ein Radio hat wie ein Fallout und irgendwie ein bisschen Musik hören kann dabei, dann fände ich es mega, dann hätte ich überhaupt nichts dagegen, wenn dazwischen ein bisschen freie Fläche ist und ich mir super atmosphärisch ein bisschen das Universum anschau, während ich da lang cruise und radio höre, fände ich total toll. Oder wenn natürlich auch der Fokus auf dem Raumschiff liegen größer wäre und man da auch ein bisschen mehr organisch sich bewegen würde. Total super, aber dadurch, dass der Fokus aufs tatsächliche organische Reisen so gering ist

und man entweder schnell reißt oder sehr lang läuft ohne das was passiert, ist es einfach nur widersprüchliches Design leider und da wurde sehr wenig rausgeholt aus der doch sehr atmosphärischen Umwelt, die Starfield schon hat. Ich habe noch ein Argument dafür, dass es einfach

totower ist, der mich bestrafen will, weil immer wenn du wo landest, landest du ja immer 500 Meter entfernt. Also gerade diese, ich habe ja vorhin diese Tempel erwähnt, also die Tempel, die ist echt mein Endboss. Du landest grundsätzlich 500 Meter entfernt und musst es laufen. 500 Meter sind in Starfield, ja, zwei Minuten, drei Minuten und da kann mir keiner erzählen, dass da hat irgendjemand gesagt, ja komm, die lassen wir jetzt laufen. Das ist super nervig. Das ist die Assets geladen, sondern ja vielleicht. Ich habe noch eine letzte Frage, wo man vielleicht hoffentlich auch wieder ein bisschen ins positive rutschen kann in der Kategorie Open World, nämlich wie es mit dem Environmental Storytelling aussieht, vor allem im Vergleich zu anderen Bethesda-Spielen, weil da hat man ja teilweise wirklich die absolute Spitze an Environmental Storytelling erlebt. Oh nein, Peter zieht seine Brille aus, jetzt wird es ernst. Ja Dennis, willst du, willst du, dass das klappt zusammenfassend? Ja, ich bin ja so ein, ich spiele sehr gerne FromSoft-Wer-Spiele, die sehr viel mit Environmental Storytelling machen. Es ist mir jetzt nicht so viel aufgefallen. Also es gibt schon, auch wenn der Hauptquest so ein paar Orte, wo sie damit ganz gut spielen, aber es ist jetzt kein Spiel, das sehr, sehr stark mit Environmental Storytelling klänzt. Kann es irgendwo auch nicht sein, weil ja viele Sachen auch generiert werden, zufällig generiert werden und was soll das dann eben schon darstellen? Also klar, wir werden kurierter Quests und so weiter, die ganzen handgemachten

Sachen, da kann man schon mal auch was treffen, was eben so kleine Geschichten auch erzählen, wo man ein paar Easter Eggs findet und alles, aber das ist jetzt, finde ich, nicht die große erzählerische Stärke von Starfield. Ja, ich bin noch sehr gespannt, was Micha dann erzählen wird in diesem Tagebuch folgen, weil er hat da ein sehr gutes Auge dafür, er hat mir auch in Fallout immer Sachen gefunden, wo ich denke so, was, irgendwelche Teddybären, die da rumliegen und dann irgendwelche Geschichten da verbunden, also mir fällt das auch selten auf. Ich habe eine, ich habe einen Teddybären gefunden im Spiel und man sieht es ja auch ganz gut im Spiel, dieses industrielle Design und so. Ja, also natürlich, okay, du erkennst, dass das da eine Mine ist und so, aber so richtig dieses viel gerühmte Environmental Storytelling ist mir nicht aufgefallen, aber ich möchte dazu immer auch sagen, der Test war halt so hektisch und wir mussten halt

auch wirklich durchwaschen teilweise, also ich zumindest, ja, musste mich echt ein bisschen Gas geben, dass ich es auch nicht so genau genießen konnte. Also, wenn jetzt mir morgen eine erzählt,

ich habe da tolle Sachen, ich glaube das, weil ich habe bestimmt was verpasst, aber ich kann halt auch nicht sagen, dass ich viel davon gesehen hätte. Ja, ich glaube, das ist auch ein bisschen Genre geschuldet, weil ich musste am Anfang auch erst mal ein Walchen reinkommen, was die verschiedenen

Items überhaupt bedeuten, weil natürlich ist wieder alles auffäbbar, ich glaube sogar teilweise noch mehr als in vergangenen Bethesda spielen, du kannst wirklich jeden quatsch, kannst du mitnehmen

oder irgendwo anders hinlegen oder umschubsen und das ist halt sehr viel erst mal Sci-Fi-Kram mit Sci-Fi begriffen, manchmal weiß man nicht sofort, ist das irgendwas, was einfach nur ein rein

atmosphärisches Objekt ist, was ich jetzt völlig umsonst mitnehme, ist das was, was ich irgendwie im Crafting benutzen kann, ist das was, was mir ein Bonus verschafft, ist das was, was ich gut verkaufen kann, ist das was, was ich selber irgendwie benutzen kann, das weiß man am Anfang nicht so viel, da muss man erst mal ein bisschen reinkommen, weil es ja einfach ein neues Universum

ist, wo man mit vielen begriffen oder auch der Optik von Sachen noch nicht so viel anfangen kann. Du musst erst mal die optische Sprache lernen, was überhaupt ein Container ist, was du aufmachen kannst, wo wichtige Sachen drin sind, das ist echt so, ja, ich habe da auch, ich glaube die ersten Minuten habe ich alles eingesammelt und dann war ich überladen, konnte mich nicht mehr bewegen und dann habe ich gesagt raus mit dem Zeug, ich sammle nur noch Waffen und

Ausrüstung und ein paar Matte Packs und so, dann ging es aber ja und das Inventar ist, wir reden echt viel negativ drüber, aber man muss halt sagen, das Inventar ist halt wieder typisch befestert mit den Listen und so, es ist ein bisschen besser geworden über die Zeit, es ist nicht mehr so winzig wie beim Pip Boy, bei Fallout 3 oder so, aber die können halt kein gutes Inventar machen, also es ist, inzwischen gibt es ja schon zumindest Kategorien und so und die sortieren funktionen, aber wenn du später halt 50.000 Items in deiner, wie sagt man das, Medizin oder Eight Kategorie hast und du suchst halt das eine Item oder die zwei Items, die dir auch wirklich richtig helfen, die anderen sind alles irgendwie sich in Nahrungs-Buffs, die du nicht brauchst, ja das dauert dann halt ein bisschen und das ist schon nervig. Und da machen wir mal was, um da mal was Positives zu sagen, das Ding ist, Inventar, bin ich vorgekommen bei dir, habe ich auch nicht verstanden, warum man es dich ein bisschen übersicht, weil gerade zu Beginn des Spiels hast du noch nicht so viele Sachen, da geht das gut, du kannst deine Sachen auf eine Schnellleiste legen und alles, also so ein Rad, was du aufmachst, kannst du die Waffen auswählen, kannst High-Items drauflegen und so weiter und so fort, also da ist es dann schon ein bisschen zugänglicher gemacht, aber was ich noch Positives sagen wollte, generell die Menüs, auch so diese recht clean Optik der Menüs hat mir sehr, sehr gut gefallen, also geht schon im Hauptmenü los, da muss ich gerade mal einen Punkt aufgreifen,

weil das ist ja so ein bisschen auf Twitter hochgekocht, dass das Hauptmenü irgendwie schlecht ist und das liegt daran, dass das Spiel geruscht wurde. Das ist wirklich so mit der größte, ich habe schon viel auf Twitter gelesen, wie ist das schon, elf Jahre oder so, das ist so unter den Top 5 der absoluten Quatschpost, die ich je gelesen habe, weil er zum einen Verschleierzahl auch Sachen, weil das ist natürlich kein Standbild das Menü, sondern das ist eigentlich sehr, sehr cool gemacht, dass es ein Video ist, wo dann so, ich weiß nicht, ob es die Sonne ist, oder jedenfalls kommt die Sonne so langsam hinter dem Planeten hervor und das Menü ist einfach sehr, sehr clean gehalten und das ist auch so ein bisschen die generelle Designphilosophie von Spiel, das ist oftmals sehr, sehr clean, auch so die Menüführung, ich habe mich da auch sehr gut zurechtgefunden, aber da zu sagen, das Spiel wurde geruscht, also bei diesen Tempelmissionen, da ist definitiv irgendwas nicht und das wird auch noch ein bisschen Gesprächsbedarf vorbringen, aber der Startbildschirm und auch die Menü des Menü, der Soundtrack, also auch das erste Lied gleich, sehr orchestral, sehr, sehr cool gemacht, also ich weiß jetzt noch nicht, das dauert ja mal ein bisschen, bis man so favorisierte Lieder hat, aber das kommt schon sehr nah an den geilen Soundtrack von Skyrim beispielsweise ran und auch generell die Musik

im Spiel hat mir sehr, sehr gut gefallen, das ist jetzt nichts, was ständig irgendwie auffällt, aber klingt gut. Ja, total und das Menü, da muss ich ja auch noch mal eingreifen, wir haben es leider jetzt nicht als Gameplay mit Material, es gibt so ein Hauptmenü, wo du in Inventar, in Skills und so gehst oder dir eine Kräfte anschaust, über die ich nicht reden darf und das finde ich auch sehr, eigentlich sehr schön gemacht und man sieht auch diese Cockpit anzeigen und so, es hat alles Hand und Fuß finde ich, es passt zusammen, also es ist wirklich, auch selbst, obwohl das Spiel auch abseits der Menü zum Beispiel diese so eine Art Cyberpunk statt hat, es hat eine Westernstadt, es hat eine bisschen wie die Citadel aus Mass Effect statt, aber ich finde, es ist ein richtig, es funktioniert irgendwie, die Waffen sehen cool aus, also ob sie wirklich Objekte sind, die Raumschiffe gefallen mir supergut und all diese Sachen, wo wir eigentlich gar nicht so viel reden, aber da haben sie viel, viel richtig gemacht. Ja, ich muss auch noch einen Positivpunkt loswerden zu den Objekten, über die wir gesprochen haben, so schwer es am Anfang ist, sie zu lesen und zu verstehen, was sie machen, aber wenn man es einmal verstanden hat, haben sie sehr, sehr charmante Objekte einfach da drin, also die sehr zu dem Worldbuilding beitragen, gerade die Snackobjekte sind unheimlich lustig, sie haben diese eine Firma, die so Snack Cubes herstellt in allen Geschmacksrichtungen und dann kannst du die absurdesten Snack Cubes finden mit Geschmacksrichtung, Rindfleisch oder Schokolade oder so und die sind total liebevoll gemacht, sie haben teilweise sogar die gleichen Effekte und sind einfach nur aus Stimmungsgründen dann unterschiedlich und das finde ich total charmant, also dass ich den gleichen Effekt aus einem Rindfleisch Cube, wie aus einem Schokoladen Cube kriege, aber ich kann mich halt entscheiden, was ich lieber machen möchte, genauso, ich musste wirklich sehr lachen, es gab einen Moment, an dem ich lachen musste, nämlich als ich das Wodka Trinkpäckchen gefunden habe, das fand ich sehr charmant, es gibt alles in Trinkpäckchen, also auch Rotwein und Wodka, ich habe mir direkt erst mal fünf Wodka Trinkpäckchen gekauft, einfach fürs Gefühl, vor allem weil der Effekt davon glaube ich oder zumindest von dem Rotweinpäckchen ist, dass man sein Überzeugungsgel verbessert, da hat man einen Buff für ein paar Sekunden und ich finde die Vorstellung, ja ich finde die Vorstellung herrlich, du bist ja Rotwein-Experte, das stimmt, ich finde die Vorstellung herrlich, einfach ein Gespräch zu führen, zu merken, oh jetzt ist Überzeugungskraft angesagt, erst mal mein Rotwein-Trinkpäckchen auspacken und wegschlürfen, bevor ich mit dir weiter rede, das finde ich sehr, sehr schön, also es hat schon wirklich sehr viele charmante Kleinigkeiten und ich glaube, wo es wirklich seine Stärke hat, darüber wir ja die nächsten Tage noch mehr sprechen werden, also wenn ihr noch mehr gern positive Sachen hören wollt, dann bleibt da dran, sind wirklich diese kleinen Erlebnisse, die man abseits von den großen Momenten hat, also festzustellen, dass man die Taschentücher in der Wohnung seiner Eltern mitgenommen hat und sie jetzt die beiden kurz vor einer Ehrkrise stehen, weil sie sie nicht mehr finden oder einfach die Charaktere mit den Charakteren zu sprechen und festzustellen, dass sie irgendwie total absurde Geschichte haben oder sie in einem lustigen, zufälligen Moment zu treffen, also ich habe zum Beispiel auch einen Moment gehabt, das nehme ich jetzt schon mal vorweg, Micha ist ja noch nicht hier, dem kann ich es noch nicht

spoilern, aber der Moment, wie ich den adoring Fan getroffen habe, war sehr lustig, weil er sehr individuell war, wie ich ihm begegnet bin, ich habe ihm nämlich begegnet, direkt nachdem ich meine Eltern das erste Mal besucht habe, da hat er quasi vor der Wohnung gewartet und hat sich erst mal ein Steak bestellt und hat gesagt, dass er mein größter Fan ist, ich habe gesagt, ah ja cool, und dann habe ich sein Steak geklaut. Das sind die Momente, in denen es da fühlt, für mich wieder glänzt und auch durchaus nicht nur wieder alte Bethesda-Sterken

mitbringt, sondern sie manchmal sogar überflügeln kann, also die Welt ist noch sehr viel interaktiver mit dir an manchen Momenten, also die Leute können noch sehr viel besser auf dich reagieren und auf die Sachen, die du machst, teilweise hast du sehr, sehr coole Voice Lines, es wurde auch vorher schon gesagt, dass sie signifikant mehr Voice Lines haben, als in jedem Spiel, das sie je gemacht haben, das merkt man in diesen Momenten, also da merkt man wirklich, dass die Welt jetzt sehr viel interaktiver noch auf dich reagiert und auf das, was du machst und nicht mehr nur noch auf die ganz großen Sachen, also wenn du zum Beispiel nackt durch die Stadt läufst oder so, das gab es ja in Skyrim auch schon, dass sie dann reagiert haben, aber jetzt ist das noch sehr viel mehr von dem, was ich schon mitkriegen konnte. Ich habe auch noch so zwei Sachen, die muss ich auf jeden Fall noch erwähnen, weil ich bin ein riesengroßer Photomodus-Fan und oftmals ist es ja so, im Photomodi werden irgendwie nachgereicht oder sonst was, hier ist ja gleich drin und das passt halt auch gut, weil eben die Optik schick ist und da kann man eben coole Bilder machen und vielleicht habe ich das ein paar Stunden gemacht, vielleicht. Und was auch sehr, sehr cool gelungen ist, finde ich, ist die Charaktererstellung.

Also das war, finde ich jetzt schon auch gerade in Fallout 4 ganz cool gelöst und alles und hier, man kann sehr, sehr viel Zeit darin verbringen, es gibt viele Optionen, also das zum einen, dass man eben das Aussehen gut anpassen kann, aber auch mit den Hintergründen,

zum Beispiel die man wählt, also man wählt Hintergründe, Merkmale und bekommt dann schon mal ein paar Skills freigeschaltet oder eben auch Dialogoptionen, also ein bisschen das, was Cyberpunk gefüllt versucht hat, aber nicht geschafft hat, indem man irgendwie hier zum Beispiel

auf dieser Cyberpunk statt geboren wurde und wenn man dann wirklich da ankommt, da hat man wirklich recht viele Dialogoptionen, wenn da irgendwie jemand ankommt und sagt, ey, ich will dir das verkaufen, das ist total legal hier und dann sagst du einfach so, ey, jetzt bist du mich eigentlich verarschen, ich bin hier aufgewachsen, das ist überhaupt nicht legal.

Also das ist sehr, sehr, sehr cool gemacht und auf jeden Fall jetzt gerade im Vergleich zwischen den beiden Spielen, es ist mir wirklich aufgefallen, dass hier auf jeden Fall nochmal ein Schritt weiter geht das Ganze und was ich auch noch ansprechen wollte ist, es gibt ja zum einen fünf Schwierigkeitsgrade, also das Ding ist auf mittleren, ich habe es auf dem dritten von fünf gespielt, da war das Spiel recht leicht, also wer dann eine Herausforderung sucht,

gerade den Kämpfen vielleicht eher so ein bisschen höher stellen und was positiv ist, gerade auch so Zugang, so Accessibility, Barrierefreiheit, Thema, also die Tasten, kann man belegen, wie man möchte, also auch auf Konsole, cool, weniger cool, Einstellungen, Accessibility-Optionen, sehr, sehr mau, also da habe ich mich so ein bisschen gewundert,

weil es ist immer das Erste, was ich mache, wenn ich spiele und zerliere, ich gucke, was gibt es in den ganzen Menüs, was kann ich einstellen, Motion Player, ja, kann ich die aktivieren, super filmen können und kann ich die aktivieren, super, aber wenn es dann gerade so zu Accessibility-Optionen geht, dann bietet das Spiel für, sagen wir mal AAA Spiel, sehr, sehr weniger, also wer hier Farbenkontrast, Modi sucht oder Hochkontrasteinstellungen, was jetzt in vielen Spielen heutzutage auch schon vorhanden sind oder einfach, dass man Köpfe nicht mehr Edeligkeiten drücken muss, sondern einfach nur einmal drauf tippt, gibt es hier leider nicht und das habe ich nicht so wirklich verstanden, weil gerade im Spiel mit so viel Budget reinfließt und gerade wo Microsoft ja auch ihren Accessibility-Controller, ihren Adaptive-Controller haben, haben mich so ein bisschen gefragt, woher hätten sie echt ein bisschen mehr machen können. Da hoffe ich einfach mal, dass da noch was hinterher kommt, also das ist ja was, was sich relativ easy noch einbauen lässt, auch von offizieller Seite, nicht nur durch Mods, deswegen hoffe ich einfach mal, dass da noch was kommt bis zum Release vielleicht sogar oder halt kurz danach. Schön wär's ja. So ihr Lieben, ich schaue gerade mal, wir sind fast durch mit unserer Zeit, ich schaue gerade mal, was wir noch für Fragen haben, ich hatte noch eine Kategorie mit Verschiedenis, mit Fragen, die mich teilweise sehr belustigt haben, die in keine Kategorie gepasst haben, um ein davon war zum Beispiel, wo ich mich wirklich frage, warum man so was fragen möchte, ich finde es ein bisschen besorgniserregend, aber die Frage lautete, ob man alle seine Begleiter und auch Charaktere, die man zum Beispiel durch Perks bekommt, also sowas wie die Eltern oder den Adoring-Fan, ob man die umbringen kann. Das ist wichtig, ich hab da mal recherchiert, weil ich, das fand ich auch sehr wichtig, diese Frage. Also die Eltern kann man nicht erschießen, das geht leider nicht, wenn ihr irgendwie euch das Erbe sichern wollt. Den Adoring-Fan, der steht nach meinen Recherchen immer mal wieder auf, da muss es irgendeine Möglichkeit geben, aber es wäre seltsam, wenn man den gar nicht loswerden kann, vielleicht auch im Rahmen der Quest, weil es wurde ja auch angeteasert, dass da so eine Art Quest gibt zu dem. Und die Begleiter, wenn du sie nicht dabei hast, kannst du sie abknallen, aber auch nicht, die sind halt leider wichtig für die Story, also die wirst du nicht final umbringen können, du Verrückter. Und wenn du sie dabei hast, dann gibt es eben kein Friendly Fire, also dann ist sowieso egal. Du kannst sie aber dann als NPCs zumindest mal so zu Boden schießen, wenn es dir Spaß macht. Mhm. Gut, ich bin froh, dass du das überprüft hast für uns. Vielen Dank. Ja, ich hab da meine Minions drauf gesetzt. Schön. Ich hab noch eine Frage, die eigentlich, eigentlich ist das eine perfekte Abschlussfrage, weil sie in die Zukunft blickt, auch wenn wir vielleicht noch nicht so viel dazu sagen können. Aber ich hab eine Frage noch, die da lautet, dass man ist ja aus Elder Scrolls und Fallout teilweise schon kennt, dass im Hauptspiel versteckte Anspielungen drin stecken, was mögliche DLCs sein könnten. Ihr könnt natürlich noch nicht sagen, was es ist, aber habt ihr schon eine Vorstellung davon bekommen? Habt ihr auch schon solche Hinweise bekommen? Dennis? Ich kann ja mal anfangen, also ich kann natürlich nichts zum Ende sagen, aber das Ding ist, in Starfield ist halt alles irgendwo möglich, weil du hast halt dieses riesengroße Weltall, baust halt irgendwo ein Planeten ein, wo halt irgendwas Cooles abgeht, also das sollte kein Problem sein. Das Ende selber sagt nicht zu viel.

Ich sag einen besten gar nichts dazu, aber ja, da ist auf jeden Fall schon was möglich, aber ich glaub, bis erst da hat das hier wirklich, wenn sie wollen, können sie unfassbar viel mit diesem Spiel noch machen, auch im Nachgang noch, weil du hast ja wirklich dieses riesengroße System geschaffen und da jetzt irgendwas rein zu pflanzen oder auch mal noch ein System ein bisschen besser zu machen, auch gerade das mit der Schnellreise.

Also ich kann mir wirklich vorstellen, dass Starfield in einem Jahr nicht mehr das gleiche Spiel ist, dass es jetzt ist. Ich will jetzt nicht sagen, dass es so ein No Man's Sky Ding ist, weil das würde ganz weird klingen, weil No Man's Sky war zum Release halt nicht cool und es ist mittlerweile richtig, richtig cool, aber so im kleineren Rahmen wird Starfield da auch hoffentlich, also hoffentlich auch noch mit coolen Features ergänzt und auch mit Story-Inhalten, weil das ist hier definitiv einfach super gut machbar. Ja, was die konkreten Inhalte angeht, ich fand, es gab eine Fraktion, wie die ist, den kannst du nicht beitreten oder so, beziehungsweise eigentlich gab es mehrere. Also eine, die war für mich sehr, da war es für mich sehr klar, dass sie da noch mehr zu erzählen haben. Ich will es auch nicht sagen, welches ist, aber es sind so, die triffst du fast kaum im Spiel, aber sie haben dafür recht viel Loas mit sich verbunden und dann gibt es noch ein, da gibt es noch verschiedene Tempel und Religionen, wo ich mir auch vorstellen könnte, dass man da noch deutlich mehr machen könnte, mit denen, was die so treiben, weil auch, also das Spiel ist nicht religiös oder so, aber es bildet zumindest verschiedene Religionen ab und versucht so ein bisschen, was ist denn der Sinn des Lebens,

ja, warum sind wir hier, also ganz, ja, es ist wirklich nicht, wow, toll, was für eine Story, aber das sind Themen, die halt vorkommen und ich könnte mir vorstellen, dass dieses Religionssache, diese verschiedenen Tempel nochmal in der Met-On eine größere Rolle spielen, weil sie waren eine ziemlich kleine Rolle. Ja, ihr sprecht da auch noch was Interessantes an, nämlich wie es jetzt eigentlich mit Starfield weitergeht, also was glaubt ihr denn, basierend darauf wie vergangenen Bethesda-Rollenspiele behandelt wurden von Fans, von Modding, von den Entwicklern selber natürlich, was glaubt ihr, wie langlebig Starfield jetzt sein wird? Also ich kann mir durchaus vorstellen, dass es eine liebende Community um sich scharen wird, die vielleicht nicht so groß sein wird wie Skyrim, weil das ist halt was, was man nochmal schwer wiederholen kann. Ich glaube, es wird eine Community um sich scharen, die da wahrscheinlich sehr lange und gerne transpielen wird, weil genug Content gibt es und ich denke, es wird auch wieder sehr viele Modder auf den Plan rufen. Was ist eure Einschätzung? Modder wird, also da mache ich mir gar keine Sorgen, dass es irgendwie zu wenig Mods geben wird für das Spiel. Viele Leute haben schon, ich glaube, vor einer Stunde hat schon jemand geschrieben, wir machen oft unoffiziellen Patch oder so, der alle Probleme beheben soll. Also das wird es noch um Nöcher geben. Wir werden jetzt noch viele News haben mit Graphic Mods, mit Convenience Mods, auch auf der Konsole, weil es ja auch auf der Xbox wird ja teilweise Mod-Restützungen gibt es ja deutlich weiß. Und was noch spannend wird, glaube ich, ist, wie das der offizielle Support aussehen

wird, gerade in Sachen DLCs oder neue Inhalte und so, weil Bethesda da ja sehr stiefmütterlich bisher immer war als Bethesda Game Studios. Die haben ja eigentlich noch so ein ganz altes Modell und auch die Art, wie sie Spiele machen, bedeutet halt auch, dass sie viel Zeit brauchen für neue Sachen. Jetzt ist dafür, wie den schon ganz richtig gesagt hat, sehr darauf ausgelegt, dass du eigentlich

einfach einen neuen Planeten da reinbauen kannst, ein neues System ab dafür. Und sie haben meines

Wissens auch schon mal gesagt, dass sie das ändern wollen, wie sie ihre Spiele nach Release unterstützen, dass sie bei Skyrim eigentlich in der Archie gemerkt haben, miss seid mehr, noch zehn DLCs rausbauen können, weil die Leute haben es ja gekauft wie Volle. Und das wird noch spannend zu sehen, ich glaube, da wird es mehr geben, bin mir noch nicht sicher, wie lang genau das aussehen wird. Sießenpass wird bestimmt geben, aber kein, wie heißt es, kein Battle Pass vielleicht.

Und was wollte ich sagen, ich bin mir auch sicher, dass wir sich in zehn Jahren noch über Starfield reden werden oder dass Starfield das Leute noch einen neuen One anfangen in Starfield.

Selbst wenn es jetzt nicht zu Release das Überspiel geworden ist, das wir erwartet hatten, es liegt einfach daran, dass diese Bethesda-Spiele halt keine Konkurrenz haben. Es gibt nichts Vergleichbares von keinem anderen Studio. Und selbst in Starfield mit vielen, vielen Schwächen hat dann immer noch eine Sonderstellung, die uns auch noch viel Jahr begleitet.

Ich glaube, um es mal ganz rational zu sehen, es wird auch viel darauf ankommen, ob sie Leute jetzt wirklich spielen. Also wie das Ganze auch mit dem Game Pass ankommt, ob die Leute da nur kurz reinschauen, ob sie wirklich in Starfield hängen bleiben, ob Bethesda sich da noch coole Sachen überlegt. Weil, wie gesagt, die Möglichkeiten sind halt komplett da, aber braucht es eben auch die Leute, die es dann wirklich spielen. Das Spiel muss irgendwo auch erfolgreich sein. Wenn es das nicht ist, hast du in der Hinterhand halt die Elder Scrolls X. Ich finde es ist unheimlich schwer, das aktuell zu sagen. Dann ist Sci-Fi auch immer noch so ein Genre. Mittelalter ist gefühlt immer so eine Sache. Da spielt jeder mal rein. Bei Sci-Fi gibt es immer noch so ein bisschen Hürde. Wenn dann noch ein bisschen Cyberpunk drin ist, dann ist es noch

mal ein bisschen größere Hürde. Deswegen, also Bethesda muss zum einen zu sehen, dass sie das Spiel noch ein bisschen besser machen, vielleicht noch ein bisschen zugänglicher machen für Leute, die jetzt nicht nur aus der Bethesda-Fan-Faktion kommen, die das Spiel sowieso spielen.

Und dann wird es eben ganz auf Ankommen, ob die Leute darauf Bock haben. Das werden wir erst in paar Wochen sehen, weil Inhalte, wie gesagt, das Spiel, das Fundament ist da und du musst nur Inhalte da rein ballern, ob das dann in zehn Jahren noch so weit ist, dass da Inhalte reinkommen, ob da große Story DLCs wirklich kommen, ob da noch richtig, richtig coole Features eingebaut werden, wo wir jetzt sagen, boah, das ist ja wirklich hier gerade nur so eine Urfassung, mein klar, für uns ist das gerade nicht, aber vielleicht jetzt mal in drei Jahren gesehen, fünf Jahren gesehen. Wir wissen, was mit diesem Spiel alles noch passiert. Also, ich würde jetzt einfach tippen müssen, würde ich sagen, das wird noch was, definitiv. Also, da werden noch viele Mods kommen, auch auf Konsole und alles. Und Bethesda wird dann noch Story DLCs bringen. Aber ja, mal abwarten. Ja, ihr beschreibt es auch ganz richtig. Da kann man noch mal die Klammer, glaube ich, zu unserer Wertung auch schließen. Es ist am Ende den

Bethesda-Spiel,
es ist am Ende konkurrenzlos, völlig richtig. Und ich glaube, dieses es ist immer noch ein Bethesda-Spiel im Herzen und immer noch konkurrenzlos führt dann eben auch zu dieser 80 Plus. Aber
im Vergleich, also wir haben halt Kritiker auf hohem Niveau, wir haben Kritik basierend auf Bethesda-Spielen, die uns in den vergangenen Jahren und Jahrzehnten umgehauen haben und müssen
das vergleichen natürlich mit einem Scarrim oder einem Fallout 3. Und im Vergleich dazu gibt es dann
einfach sehr viele Dinge, die enttäuschen, weil man sich mehr erhofft hat. Und deswegen ist es dafür wirklich nicht leicht zu bewerten. Also, es ist wirklich eine Herausforderung. Und da geht natürlich die Empfehlung, wie immer, macht euch gerne euer eigenes Bild, nehmt das als Orientierung, was wir euch erzählen. Schaut gerne bei uns noch die nächsten Tage rein, weil wir werden noch mehr im Detail darüber sprechen, was ein Starfield erwartet und auch Gameplay zeigen. Also ihr seid herzlich eingeladen uns da zu begleiten auf dieser Reise, um noch mehr darüber zu hören, was uns denn auch gut gefällt und was die Erlebnisse sind, die wir so hatten. Und ich sage euch beiden vielen,
vielen Dank für die wirklich sehr, sehr spannende Diskussion und die sehr spannenden Einblicke und vielen Dank für eure beiden Tests. Ja, danke. Hat mir sehr viel Spaß gemacht, jetzt nochmal drüber zu reden. Bitte gerne, ja. Auf jeden Fall. Haben wir noch kurz, ich wollte noch eine Sache noch ansprechen. Bitte. Ich wollte nur kurz sagen, sorry für das schlechte Bild, jetzt bist du dran. Ja, ich wollte sagen, Dennis, deine Kamera musst du ruhig aushauen. Ja, ich schmeiß die gleich. Was ich sagen wollte, weil ich denke, es wird auch ein Thema sein jetzt mit Twitter. Leute werden Sachen auf Reddit posten und so. Ich muss sagen, Bethesda hat sich keinen Gefallen getan, damit wie
sie das Spiel vorapresentiert haben. Wenn ich jetzt zurückgehe zu dieser Präsentation in Los Angeles,
wo ich ja vor Ort auch tatsächlich war, wo mir das Spiel echt wie eine Bombe erschien, wo ich dachte,
wow, das wird grandios. Ich muss sagen, sie haben nicht gelogen, nicht wirklich. Aber sie haben das so gut geschnitten und die Clips ausgewählt und alles orchestriert, dass ich das zumindest ein bisschen fragwürdig finde und ein bisschen verwirrend, ein bisschen auf die falsche Pferde gelockt wurde. Ich denke, viele Leute da draußen auch, auch mit Trailern, die diesen Erkundungsaspekt
so in die Höhe gehoben haben und gesagt haben, oh, diese Weite, diese große Universum, überall gibt's
was Tolles und Todd Howard und Pete Hines haben halt viele Sachen erzählt. Und ich muss sagen, das hat jetzt auch keinen Einfluss, die Wertung gehabt oder so. Am Ende geht es darum, was das Spiel
ist. Aber ich fand das nicht 100 Prozent okay. Und ich finde, man muss immer sagen, bei Werbung, Werbung hat immer ein Ziel dahinter, ist immer nicht 100 Prozent ehrlich. Aber meine Güte, das war schon eine Marketingmeisterleistung, wie Sie dieses Spiel vorher dargestellt haben. Deswegen, glaube ich, ist auch bei uns allen Testern, weil allen die Leute, die es dafür gespielt haben, dieser, die Kurve geht halt am Anfang echt so, weil du anfangen denkst, oh, das geht ja

gar nicht. Oh, ich kann ja gar nicht mit dem Rausch fliegen. Oh, doof. Ich hatte mir etwas anderes vorgestellt. Ja, und also das wird nichts am Erfolg des Spiels ändern und ich bin mir sicher, viele Leute werden viel, viel Spaß mit haben. Ich hatte auch viel Spaß damit. Aber all das, was ich mal ansprechen wollte, weil ich denke, viele Leute werden das in den nächsten Tagen auch, auch nicht ganz so höflich formulieren. Auf jeden Fall, das ist noch eine sehr, sehr gute Zusammenfassung. Mein Gott, ich hoffe einfach, dass alle nett zueinander sind, aber da zeichne ich gerade eine Utopie. Aber wir sind nett zueinander und das ist ja auch was Schönes. Ich danke euch beiden sehr fürs hier sein. Ich danke euch da draußen fürs Zuschauen, fürs Zuhören und verabschiede mich schon mal von allen, die uns als VioDi oder Podcast gesehen oder gehört haben und sage vielen Dank.