

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

Ahoj, Howdy, Roger und was man sonst noch so alles im Weltraum sagt, wir sprechen heute an Tag 3 unseres Starfield-Tagebuchs, endlich über den am heißesten diskutierten Kritikpunkt, nämlich die Weltraumsimulation.

Ich darf dafür heute willkommen heißen, den einzigen Mann neben Michael Graf, der mehrere Stunden am Stück über Homeworld sprechen kann.

Ob Space Mechanics Simulator X oder eben Starfield, er ist der Mann für alle Weltraum-Fragen. Herzlich willkommen, Michael alias Captain Collins.

Guten Morgen.

Es ist auch irgendwo gerade Morgen auf jeden Fall.

Es ist immer guten Morgen, wenn man im Weltraum ist, weil hast du jemals die Sonne im Weltraum untergehen sehen.

Mein Gott.

Die geht immer auf.

Mein Gott, es hat sich jetzt schon gelohnt, dich einzuladen, weil du hast jetzt schon mein Horizont erweitert.

Im wahrsten Sinne des Wortes.

Außerdem darf ich einen anderen ganz wundervollen Vertreter der Michael's hier begrüßen. Ebenfalls Weltraum-Fan, aber bitte nicht verwechseln.

Nur einer von beiden Michael's ist Vampir.

Herzlich willkommen, Michael.

Komische Vampiranspielung, aber schön wieder da zu sein.

Wir haben viel zu lange nicht über Starfield geredet und ich kann, das werde ich gleich an Tisern müssen, eine Toilettengeschichte erzählen heute.

Mal wieder, nach dem bestuhlenden Kothaufen von dem, was du erzählt hast.

Ja, okay.

Ja, naja gut.

Bevor wir hier einsteigen, darf ich euch noch verraten, dass die heutige Folge präsentiert wird von der Starfield-Edition unserer GameStar-PCs, Powered by AMD.

Und wenn euch dafür interessiert, dann schaut doch gerne mal vorbei unter [gamestar.de slash space](https://gamestar.de/slash/space).

Für das optimale Weltraum-Abenteuer haben wir vier limitierte GameStar-PC-Läckerbissen für euch zusammengestellt.

Von Full HD bis 4K ist alles dabei.

Sagt Ruckeln Adieu und erobert das Weltall mit maximaler Grafik dank der Performanten, Radiengrafikarten und Ryzen-CPU's.

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

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

Und das Beste, beim Kauf dieser vier GameStar-PCs erhaltet ihr die Premium-Vollversion von Starfield dazu, bringt euer Gameplay auf das nächste Level und holt euch jetzt euren neuen GameStar-PC unter [gamestar.de slash space](https://gamestar.de/slash/space).

Wer sind wir, habe ich mir aufgeschrieben als ersten Stichpunkt.

Nämlich, bevor wir hier einsteigen, machen wir in alter Tradition ein kleines Was bisher

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

geschah und wer sind wir, damit ihr euch darüber ein bisschen einstellen könnt, wen wir spielen, welche Charaktere wir spielen und was wir bisher erlebt haben, was unsere Motivation ist.

Da ihr es von mir und mir wahrscheinlich schon wisst, machen wir es einfach nur ganz kurz.

Ich bin Ronny, Frachtfliegerin, extrem gesetzestreu, naiv, nehme trotzdem gerne dubiose Aufträge an, weil ich an das Gute im Menschen glaube, meine größte Motivation ist, dass meine Eltern stolz auf mich sind und meine Güte habe ich heute in der Elterngeschichte zu erzählen.

Außerdem habe ich einen Space-Retro vor Kohila, auf den ich sehr stolz bin.

Ja, ich bin Captain Gräulich, mir geht es nur ums Geld in diesem Spiel.

Ich versuche nichts Unmoralisches zu tun oder wenn ich doch was Unmoralisches tue, ist mit Unmoralischem für die andere Seite wieder auszugleichen, weil das hebt sich ja dann auf.

Also ich stehle von jemandem, aber dann mache ich gleichzeitig einen Auftrag für ihn und damit ist es alles wieder gut und ich versuche damit, der reichste Mensch des Starfield-Universums zu werden.

Es hat gestern schon sehr ordentlich wieder geklappt, da ist ordentlich Kohle reingekommen. Sehr gut.

So, Michael, jetzt wird es wirklich spannend, das wissen die Leute nämlich noch nicht und wir wissen es auch noch nicht.

Wen spielst du?

Wer ist dein Charakter in Starfield?

Also ich bin mein Charakter in Starfield, tatsächlich, weil ich habe ihn auch nur ausgewählt, weil ihn der Roboter sagen kann, es tut mir leid, Captain Gräulich, aber der Roboter sagt Captain Collins.

Oh, das kann er echt?

Das kann er, ja.

Und ich bin ein, vielleicht ex-Militär, man weiß es nicht so richtig, meine Daten sind gelöscht.

Also ich bin selber nicht mehr ganz so sicher, wo ich herkomme, also ex-Militär oder ex-Sicherheitsdienst.

Oh, ist das eine Option?

Weil ich finde das spannend, weil ich habe diese Optionen gesehen in diesem Charakter-Editor und ich dachte mir, ist das jetzt der Ersatz für ich will hier nichts wählen oder ist es eine Option, die sich tatsächlich auswirkt?

Die wirkt sich einigermaßen aus und zwar versuchen die Sicherheitsbehörden immer ein bisschen von mir herauszubekommen, wenn ich an ihnen vorbeilaufe, die sagen dann immer, aber immer sie finden nichts.

Oh!

Wer bist du denn?

Wir finden nichts.

Das ist ja cool.

Das ist super cool.

Mir ging es da auch so, ich habe gezögert es zu nehmen, weil ich Angst hatte, dass es

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

so was ist wie der Battler in Dark Souls, also einfach so die Basic-Variante eines Charakters, die nichts hat, also so blank-space-mäßig, aber schön, dass sich zumindest ein bisschen acknowledging.

Die spiele ich übrigens auch, ja, also Elden Ring habe ich in Unterwäsche durchgespielt.

Okay.

Also nicht in echt, aber der Karass...

Also beides habe ich jetzt gedacht.

Ja, so.

Das lassen wir so stehen.

Also Respekt, auf jeden Fall, damit hast du diesen Platz hier mehr als verdient.

Micha, hast du das auch schon geschafft, warum sitzt du eigentlich hier?

Ich habe noch nie irgendwas in Unterwäsche durchgespielt.

Aber ich kann direkt meine Toilettenschichte erzählen.

Ich habe gestern gesagt, ich möchte wie in Rick and Morty eine Toilette am Ende des Universums bauen.

Ja.

Eine Toilette in einer Idylle, wo ich ganz in Ruhe auf meinem Außenposten in Starfield aufs Klo gehen kann.

Und ich habe den perfekten Planeten dafür gefunden, bzw. einen Mond.

Es ist Groom Bridge 8A, ein Mond, der um den Gasriesen Groom Bridge 8 kreist.

Ein System, in das ich nur geflogen bin, weil ich den Namen lustig fand, Groom Bridge. Klang irgendwie gut.

Und ich bin da gelandet und ich habe gesehen, es ist ein Idyll.

Es ist eine Waldwelt, dort leben Dinosaurier, der unterschiedlichsten Couleur, die sich auch gegenseitig bekriegen und bekämpfen, hin und wieder, aber hin und wieder ziehen sie auch einfach als Herden dort über die Steppen.

Ich habe dort eine Bergspitze erklommen, die Aussicht genossen, ganz dort oben auf Groom Bridge 8A und gesagt, hier baue ich meinen Außenposten hin und habe dann diesen Außenposten mit einem Artrium, das zu allen Seiten den Fenstern hat.

Und in der Mitte dieses Wintergartens, sozusagen, da steht stolz, meine Toilette und um eine Toilette bauen zu können im Spiel, braucht man Struktur, also heißt dieser Rohstoff einfach.

Und den habe ich geerntet von den Dinosauriern auf diesem Planeten.

Denn die geben dir ja Körperteile und diese Körperteile haben unterschiedliche Klassen, dann gibt es halt, weiß ich nicht, Fasern und Haut oder irgendwas.

Und ich habe Struktur ernten können von ein paar, die Sasaure irgendwie ihre Haut quasi oder ihre Knochen oder was auch immer, benutzt, um mir einen Klo zu bauen auf ihrem eigenen Planeten, von dem aus ich meinen Blick schweifen lassen kann auf Groom Bridge 8A, diese wundervolle idyllische Welt.

Ich habe schon gehört, du bist sehr enttäuscht, weil du die Toilette nicht wirklich benutzen kannst.

Man kann sich tatsächlich nicht, also es gibt ein paar Toiletten im Spiel, auf die man sich

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

setzen kann, auf diese nicht.

Vielleicht gibt es noch andere Modelle, da muss ich mich noch mal mehr mit diesem Außenposten-Editor

befassen, denn das ist wirklich eine sehr wichtige Frage für mich.

Ich glaube, es gibt auch noch andere Modelle, aber die, die ich gebaut habe, ist eine, wie ich es auch selbst bin, eine bescheidene Toilette und auf die kann man sich tatsächlich nicht setzen.

Was hast du jetzt von modern?

Guter Punkt eigentlich.

Ja, vielleicht gibt es da mal ein Survival-Mod, um da nicht zu sehr ins Detail zu gehen, aber mal gucken, was noch passiert, um Himmels Willen.

Nein, ich fand es einfach, ich habe mir von Anfang an vorgenommen, mich einfach nicht groß mit diesem Außenpostensystem zu beschäftigen, weil ich das ganze Crafting nicht so befriedigend

finde im Spiel, mit Waffenmods und Kleidungsmods und so.

Es ergibt alles Sinn, es ist total sinnvoll, einen Schalldämpfer an die Waffe zu machen, wenn man schleichen möchte, ein besseres Visier an die Waffe zu machen, um besser zielen zu können, ihre Präzisionserhöhung und so was.

Das sind alles schon sinnige Dinge und für Leute, die gerne krafted und sich gerne damit beschäftigen, ist sicher auch eine tolle Sache, aber für mich sind die Stärken des Spiels andere, über die wir gestern ja auch schon viel geredet haben, die Geschichten zu erleben, irgendwie auch eigene Geschichten zu schreiben.

Und ich dachte mir, dieses ganze Jahr, du kannst Außenposten bauen, damit sie Rohstoffe für dich abbauen auf dem Planeten, dann ist dieser Außenposten eine Titanmine, denn ich brauche Titan, um irgendwie noch bessere Waffenmods oder solche Sachen krafted zu können.

Ist mir alles egal, will ich nicht, kaufe ich mir, wenn ich es brauche.

Aber dann kam mir eben diese Idee mit der Toilette am Ende des Universums und ich dachte mir, das ist mir wert, einfach einen Außenposten zu bauen, nur um das umzusetzen.

Das ist das bisschen Rollenspiel, was ich dann mache.

Perfekt.

Wo wir gerade schon dabei sind, so lose Enden zu verknüpfen, du hast jetzt das lose Ende der ewigwährenden Toilettengeschichten verknüpft, weil du in jeder Folge eine mitbringen musst eigentlich.

Ja, stimmt.

Und ich weiß, dass ihr beide gleich richtig, richtig professionell abnördend werdet über den Weltraumfaktor von Starfield und bevor wir da einsteigen, muss ich noch ein loses Ende verknüpfen aus dem Tagebuch.

Es ist ein Drama in drei Akten.

Akt 1, wie ich erzählte, dass meine Eltern mir auf meiner Arbeitsstelle bei Constellation auflauerten, um meine Kollegen kennenzulernen, Kekse zu verteilen und mir zu sagen, dass sie stolz auf mich sind.

Akt 2, wie Valentin von den Rocket Beans erzählte, dass er seine Eltern plötzlich im Zoo hinter sich stehen hatte und gesagt hat, oh Mensch, was macht ihr denn hier am anderen Ende des

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

Universums?

Akt 3, Punkt 1, wie Micha daraufhin aus Spaß meinte, ha ha ha, weißt du, was witzig wäre, wenn man seine Eltern auch in einem verruchten Nachtclub treffen könnte.

Akt 3, Punkt 2, ich spiele gestern abends Starfield, denke mir, ach schön, jetzt habe ich gerade nichts zu tun, ich habe gerade keine Quest aktiv, ich würde gerne, bevor ich die nächste Sache anfrage, auf Neon in einen erodischen Tanzclub gehen.

Klar.

Um mir auch mal was zu gönnen.

Ja.

Bin in diesen erodischen Tanzclub gegangen, hatte eine gute Zeit, höre plötzlich aus der Ecke des Clubs eine mir bekannte Stimme, die sagt, schau jetzt nicht hin, schau nicht hin, oh Gott, dreh dich nicht um, dreh dich nicht um, oh mein Gott, das passiert gerade wirklich, bitte dreh dich nicht um.

Es ist die Stimme meines Vaters.

Ich trete auf meinen Vater zu, entdecke auch meine Mutter bei ihm, beiden ist es furchtbar unangenehm, ich sage, Mensch, Mama, Papa, was macht ihr denn hier, in einem anderen Sternensystem

als in dem, in dem ihr wohnt, an genau diesem Tag, was für ein unglücklicher Zufall, beide sagen, ja Mensch, nun, wir wollten uns einen schönen Abend machen und, und du so, Schatz, und ich hatte zwei Optionen, ich konnte sagen, im Gegensatz zu euch, bin ich beruflich hier oder ich konnte sagen, ich bin hier um mal so richtig die Sau rauszulassen, ich habe mich für die Wahrheit entschieden, denn ich war ja nicht beruflich da, und mein Vater hat daraufhin erzählt, ja, wir sind ja jetzt im Ruhe stand, mein Gott, wir wollten uns auch mal einen schönen Abend gönnen, ich weiß jetzt auch nicht, was ich sagen soll, ich habe das Ganze mit Humor genommen, plötzlich kam mir aber ein furchtbarer Gedanke und ich habe gefragt, Entschuldigung, ihr habt jetzt aber nicht vor, hier Aurora zu nehmen, oder? Also die Droge auf Neon? Oh mein Gott, das habe ich ja gestern auch noch gesagt. Da hast du ja auch noch gesagt.

Ja,

und ich wusste das nicht, ich wusste nicht, dass es geht. Natürlich wusstest du das nicht, du hast einfach nur eine Vorahnung gehabt und ich frage, ihr habt jetzt aber nicht vor, Aurora zu nehmen, oder? Und mein Vater, nein, nein, keine Sorge und meine Mutter, also, wahrscheinlich nicht. Und ich wusste, ich sage gestern noch, meine Mutter ist das Party-Tier, meine Mutter ist diejenige, die mein Vater mitschleppt in diesen Strip-Club und dann sich Partydrogen einschmeißt. Ich habe es dir gesagt und es ist genau das passiert und ich kann es immer noch nicht fassen. Es war unangenehm für alle Beteiligten und gleichzeitig fantastisch und es war der letzte Ort in ganz Starfield, an dem ich eigentlich meine Eltern treffen wollte.

Großartig. Sehr großartig. Hast du Eltern? Also im Spiel jetzt, im echten Leben schon.

Ich habe beides. Okay. Ich habe gehört, diese Runde ist sehr Elternlastig, war aber Zufall, also ich habe auch Eltern, ja. Aber ich bin nicht sicher, ob es meine sind. Moment. Ja, also ich kenne ja meine Vorgeschichte, die ist ja gelöscht und ich bin mir nicht so sicher, ob diese Eltern von der, vielleicht der Usex Security so eingesetzt wurden, weil wie kommen die auf einmal in Constellation rein? Zum Beispiel. Also das ist schon verdächtig und dass die einen auch einfach so, was ich gestern gehört habe, einfach mal so fallen lassen können, finde ich sehr seltsam. Machen

Eltern nicht. Das stimmt. Normale. Ja, dass gute Eltern machen das. Das ist natürlich eine wilde Kombination, die du da hast und ich glaube, das ist nämlich auch was, was man in den nächsten Wochen noch viel explorieren wird, wie die einzelnen Kombinationen von Trades und Dingen, die man erlebt, nochmal so eine Art Kopfkanon erschaffen, weil bei dir ergibt es tatsächlich Sinn, dass du sagst, na ja, wenn ich eigentlich ein gelöscht Blatt Papier bin und man nichts über mich weiß, warum weiß ich dann, wie meine Eltern sind. Ja, total. Es ergibt Sinn. Und vor allem, ich kann, wenn ich meinen Aussehen nicht mag oder meine Trades gehe ich in die Klinik und ändere sie, sind das wirklich meine Eltern? Da stimmt. Mein Gott, der Vater hat bei mir sogar noch gesagt, hey, sag ihr nicht, dass du es weißt, aber deine Mutter hat was machen lassen neulich. Das ist total, uiuiui. Fantastisch. Dieser Eltern-Trade kann man jetzt schon sagen, ist eine der besten Ideen der Befestergeschichte. Das war wirklich eine schöne Idee, die sie da hatten. Dann kann ich meine Eltern-Geschichte auch noch erzählen, denn ich hatte ja versprochen, mich von meinen Eltern scheiden zu lassen, damit ich ihnen kein Geld mehr schicken muss, weil es ja auch mein Charakter widerspricht. Da möchte ja reich werden, weil da gibt es ja keinen Sinn, dass ich ein Teil meines Einkommens an meine Eltern spende und ich bin mit der festen Absicht in New Atlantis gelandet, es ihnen zu sagen, Eltern, wir sind geschiedene Leute. Ja, ich mach das nicht mehr weiter mit, bin in ihren Wohnturm da reingestampft, mein Vater sagt, hey, ich muss dir eine Geschichte erzählen, Junge, bei meinem Pokerspiel neulich. Und ich schon so, Vater, du solltest es lassen, du solltest nicht Pokern. Nee, bei meinem Pokerspiel neulich habe ich ein Raumschiff gewonnen, aber wir wollen es ja gar nicht selber fliegen, es gehört dir. Und ich so, was ist los? Ihr schenkt mir ein Raumschiff? Und dann mein Vater sagt da noch so, ja klar, dann hat sich das ganze Geld, dass du uns schickst ja auch mal irgendwie gelohnt. Die wussten genau, dass ich dahin komme, die wussten sie nicht, aber es hat sich so angefühlt, als wüssten sie genau, dass ich dahin komme, um ihnen die Credit-Linie zu kappen, die Labelschnur durchzuschneiden, was Geld angeht. Und dann schenken sie mir ein Raumschiff. Ich sage es gleich, das Raumschiff ist schrott, aber ich konnte es dann für 10.000 Credits verkaufen später. Das ist aber erst das Ende der Geschichte. Was mein Vater dann nämlich gemacht hat, ist etwas, was mich an meinen realen Eltern erinnert hat, wo ich davor saß und gesagt habe, nein, oder, denn es ist kein Witz, wirklich so, immer wenn ich zu meinen Eltern nach Hause komme, gibt es da Hackbraten, weil das ist das Gericht von meiner Mutter, dass ich einfach aus Kindheitstagen am liebsten mag. Und sie weiß immer, wenn ich komme, möchte ich das. Und dann sagt mein Vater zu mir, hey, erinnerst du dich noch an das Hackbratenrezept deines Großvaters? Nee, du, wir werden es jetzt nicht kochen, aber ich erkläre es dir und gibst dir. Ich weiß nicht, ob man es tatsächlich nachkochen kann. Ich kann selber nicht kochen im Spiel. Aber ausgerechnet Hackbraten, von allen Gerichten, die möglich gewesen wären, ausgerechnet Hackbraten, wie bei meinen echten Eltern. Und dann war ich an so einem Punkt, dass ich mir dachte, jetzt kann ich nicht mehr sagen, ich schick euch kein Geld mehr, ihr Idioten. Es geht einfach nicht mehr. Dann quatsche ich meine Mutter an. Meine Mutter sagt, hey, weißt du übrigens, dass deine Großmutter, und ich sage nicht genau was, denn das wäre ein Spoiler, XY war. Oh, hier ist ihr Raumanzug aus dieser Zeit, als sie das gemacht hat. Und ihr Helm, den hat sie dir vermacht. Und dann schenken sie

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

mir

auch noch Ausrüstung. Die ist auch nicht sonderlich gut, die habe ich jetzt im Raumschiff eingelagert,

werde sie aber auch nie verkaufen. Also sie schenken mir ein Raumschiff, sie geben mir ein Hackbratenrezept und sie schenken mir einen Raumanzug und einen Helm. Ich konnte sie nicht mehr dann

irgendwie einfach seelendos, herzlos von mir stoßen. Das ging einfach nicht. Diese verdammten Eltern. Und dann habe ich mir das Raumschiff angeguckt und da habe ich mir gedacht, ganz schönes Schrottkiste. Aber hey, probieren wir es mal aus, probieren wir es einfach mal aus. Bin ins Weltall gestartet und habe mich auch in diesem Raumschiff umgeschaut. Also bin mal reingestiegen und in diesem Raumschiff sind Kisten mit Waffen. Wo ich mir denke, mit wem spielt mein Vater denn Poker, um ein Raumschiff voller Knarren zu gewinnen. Also auch da wieder so ein bisschen. Also ist das wirklich mein Vater, sind es doch irgendwie zwielichtige Geschäfte, die er da macht oder diese Poker runden mindestens, mit denen man da sitzt, ja sind Waffenkoffer in diesem Schiff, die ich dann ausgeräumt habe. Und dann habe ich dieses Schiff genommen und bin zum nächsten möglichen Hotspot geflogen. Im Alpha Centauri System war eine aufgetaucht. So ein Weltraumhotspot,

die ist ja manchmal platziert, wenn du in ein System fliegst, von einer Raumstation, die besetzt war von, ne, Söldnern, glaube ich, von Ekliptik, von diesen Ekliptik Söldnern. Es war so eine Forschungsstation, die einfach, wo sie die Leute umgebracht hatten. Und dann habe ich mich da durchgeschossen und habe diese Station befreit. Kannst auch irgendwie die E-Mails nochmal nachlesen,

dass die irgendwie bei der Sicherheit gespart haben auf dieser Station und ja, schon sind die Söldnern, überfallen sie, blöd gelaufen. Das war dann mein Abenteuer mit diesem Schiff. Und dann dachte ich mir, es gibt ja noch diese Piratenquest, von der ich gestern erzählt hatte, die ich nicht schaffe, weil mein Schiff, die USS Fat Bear, ist zu schwach. Und dann habe ich gedacht, okay, probiere ich es mal mit dem Schiff. Das hat noch kürzer überlebt. Also dieses Schiff ist zum Kampf absolut ungeeignet. Dann habe ich es verkauft, aber diese Geschichte fand ich großartig. Ist eine großartige Geschichte. Ich möchte an der Stelle ein Tipp loswerden, ein vielleicht nicht ganz legalen Finanz-Tipp. Ich benutze ja jede Möglichkeit, das weißt du ja, um gewisse Spiele in gewissen Podcasts zu erwähnen, die sie nicht reingehören. Deswegen, Shenmue 2. Es gibt am Anfang vom Shenmue 2 gibt es einen Trick, den man quasi benutzen kann, weil der Anfang ist so, dass man von einem Schiff geht und in eine neue Stadt kommt. Und da hat man erst mal so am Hafen,

gibt es so kleine Verkaufsstände, wo du Sachen kaufen kannst, die eigentlich nicht der Rede wert sind, die man eigentlich nicht braucht. Kurz danach wirst du aber in der Story überfallen und verlierst dein Geld. Und es gibt einen Trick, den Leute, die das Spiel halt kennen, gerne benutzen,

nämlich an einem dieser Verkaufsstände einfach ihr komplettes Geld auszugeben für so Zipfeuerzeuge.

Dann haben sie die Taschen voll mit Feuerzeugen und dann kann ihnen nichts mehr geklaut werden und

dann können sie die Feuerzeuge später wieder verkaufen. Ist immer noch ein großes

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

Verlustgeschäft,

aber sie haben immerhin ein bisschen Geld später. Das heißt, ich sage nur, wenn du am Ende des Monats

nicht mehr so viel Geld über hättest, weil du sagen wir in Mikroskope investiert hättest, müsstest du deinen Eltern auch weniger zahlen. Das stimmt, das stimmt. Das ist ja wie so, wenn man im öffentlichen Dienst große Budgets verwaltet, musst du am Ende des Jahres noch all dein Geld ausgeben, sonst kriegst du weniger im nächsten Jahr. Ungefähr so ist es da auch. Ich muss all mein Geld noch loswerden, damit ich prozentual weniger an meine Eltern schicken muss. Das ist eigentlich korrekt. Muss ich mir doch mal. Jetzt habe ich leider zu viel Geld, weil ich habe diese Piratenquest durchgespielt jetzt endlich. Die Fettbeer habe ich aufgerüstet, nochmal auf der Dymos-Raumstation mit diesem Raumschiff verbessern, Button im Shifts-Editor, wo man dann gezielt die

Waffen irgendwie nochmal upgraden kann. Das habe ich gemacht, habe diese letzte Raumschlacht bestanden,

habt ihr das letzte Gefecht gegen die Crimson Fleet bestanden, möchte nicht spoilern, wie genau es ablief. Auf jeden Fall hat mich dafür das UCSystef, das Militär der United Colonies, mit Geld überschüttet. Ich bin jetzt absolut irrsinnigreich, aber jetzt müsste ich an meine Eltern noch mehr schicken. Das heißt, ich muss ganz schnell diese Kohle loswerden, wahrscheinlich dann für ein größeres Raumschiff. Ja, weil ansonsten weißt du, wofür sie ist, benutzen. Ich möchte es nicht sagen, aber Blackjack und Frauen. Ja, und Au Hora. Ja, und wir haben wahrscheinlich noch nicht alles gesehen. Wir haben wahrscheinlich noch, das ist die Spitze des Eisbergs, dass meine Eltern in dem erotischen Tanzlokal sitzen. So, Captain Michael. Ich habe ja festgelegt, wir nennen dich Captain Michael, um dich zu unterscheiden von Michael. Du bist Lord Michael wegen Vampir. Captain Michael, was ist dein Graf? Ich wollte fragen, was ist deine letzte Geschichte, die du gerade erlebt hast? Wo in deiner Story, in deiner persönlichen Story bist du gerade? Ich habe was mitgebracht, was mir total zufällig passiert ist, was jedem passieren kann, aber so traurig auch war, also ich weiß nicht, ob ihr das kennt, wenn ihr manchmal irgendwo landet, landen mit euch andere Raumschiffe. Das kann manchmal so ein Piratenschiff sein, ja, das mir auch schon passiert, dann wird man die Piraten los und dann wird man das Schiff los für Geld. Und mir ist aber passiert, ich habe ein Schiff gesehen, das ist mit Siedlern angekommen und daraufhin wollte ich dieses Schiff klauen, das ging nicht. Gut, dachte ich, mir spreche ich mit den Siedlern. Dann gab es diesen Siedler Kapitän, der hat gesagt, ja, wir kommen jetzt leider nicht mehr weiter. Könntest du uns helfen mit Reparaturen? Ich sagte, ja, kann ich machen. Nach einiger Zeit Überlegung habe ich mir gedacht, mein Schiff ist 500 Meter weg, da muss ich ja laufen. Na gut, mache ich und bin dann zu meinem Schiff zurückgelaufen.

Hab diese Reparaturenteile geholt und als ich mich umdrehe, fliegen schon Schüsse in die Luft. Kommt zurück zu dem Siedler Raumschiff, sehe schon den ersten Alien-Leichnamen, sehe den zweiten Alien-Leichnamen, ein paar Siedler rumspringen, aber den Kapitän nicht mehr. Den habe ich erst wieder mit dem Sensor gefunden, mit einem kleinen Totenkopf nebenan und damit hat sich diese Siedler Geschichte leider erledigt. Als ich die anderen angesprochen habe, haben sie gesagt, ich glaube, wir sind hier gestrandet, wir können unser Schiff nicht reparieren. Und damit war diese traurige Geschichte vorbei und seitdem das hat mich so geprägt,

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

ich laufe jetzt mit Schiffsreparaturen teilen in meinem Inventar herum, weil ich so was nicht wieder erleben will. Das ist ja tragisch, aber es ist natürlich auch cool, weil es ja genau dieses Merchants Storytelling ist, was man von so einem Bethesda-Spiel haben möchte.

Ja, aber da sieht man auch wieder, wie verschiedene Charaktere ihr spielt. Du, Michael, sagst, es hat mich so verletzt, ich möchte jetzt immer Leuten helfen und möchte immer die passenden Reparaturteile dabei haben und du, Michael, sagst, ist doch aber auch mega cool.

Ja, es ist ja mega cool, dass er von einem Alien gefressen wurde. Mehr Geld für mich, kann man die verkaufen, die Teile. Ich muss dazu sagen, trotz meiner vielleicht Militärausbildung und vielleicht Eltern bin ich ja auch noch empathisch. Also, ich mich interessiert, was andere von mir denken und das war auch ein ganz schlimmer Moment für mich, als ich dann irgendwann am Anfang diesen Roboter unbedingt loswerden wollte, weil der immer vor mir stand. Das war schlimm und dann habe ich diesen Roboter gegen Sarah ausgetauscht und Sarah hat so gar nicht mit mir funktioniert, weil alles, was ich getan habe, mochte sie nicht und deswegen habe ich immer Nachteile bekommen. Oh, du hast was geklaut, das mag ich nicht. Oh, du hast jemanden umgebracht, das mag ich nicht. Ja, was magst du denn? Das ist auch so heuchlerisch, das möchte ich mal loswerden. Sarah ist diejenige, die einem am Anfang sagt bei Constellation, mir ist komplett egal, was du machst. Alles cool, wir sind hier, alles keine Unschuldslammen. Hauptsache, du hättest irgendwie jetzt nicht die UC Security auf uns, aber solange alles gut ist, so interessiert mich gar nicht, was du da draußen machst. Wir haben alle unsere Mittel und ich als rechtschaffende Frachtfliegerin Ronny mit Fokuhila habe gesagt, was? Also, das könnt ihr doch nicht machen. So eine Gesellschaft wie ihr, ihr braucht doch Regeln oder was Sarah so, wow, okay, du bist ja mega spießig. Und jetzt nimmt man sie mit und alles, was man macht, findet sie furchtbar. Unglaublich, so heuchlerisch. Deswegen gehe ich nicht zur Constellation. Deswegen habe ich keine realen menschlichen Freunde. Ich habe den Roboter, aber der ist nicht mein Freund, der ist mein Eigentum. Sagt er auch selbst, ich gehöre jetzt Ihnen, Sarah, dann sage ich gut, dann ist es so. Und ich habe Angestellte. Ich habe inzwischen zwei Angestellte, nicht nur Gideon, meinen allerbesten Freund, sondern auch Danny, meine beste Freundin, die ich nur mitgenommen habe. Die hat eigentlich, die ist ein Crewmitglied, beziehungsweise man kann sie anheuern als Crewmitglied auf Neon und sie hat Fähigkeiten, die ich nicht brauche. Also sie hat irgendwie Fähigkeiten in Robotik und in Teilchenwaffen, die ich nicht benutze. Aber ich habe mit Danny gesprochen in der Bar und Danny

hat mir gesagt, hey, ich suche den Job, du kannst mich anheuern. Ich mache nebenher ein bisschen Forschung, aber also nur, wenn ich das nicht stört. Und ich so, was, was, was erforscht du nebenher? Und dann kannst du mit dir darüber reden, dass sie halt in ihrer Zeit, wenn sie nicht für dich arbeitet, auf dem Arbeitsrechner oder auf der Arbeitsstation, die du ihr zur Verfügung stellst, etwas erforscht. Und ich dachte mir, ist das eine Quest? Ist es eine? Also man kriegt keine, ich habe keine Einwendung bekommen, dass eine Quest wäre. Aber ich dachte mir, wie cool, das klingt so shady, auch wenn sie sagt, nee, ach du, das ist wirklich nur eine Kleinigkeit, das stört überhaupt nicht. Und dann kann ich so sagen, ja, aber es ist ja trotzdem ein Job und so. Und sie so, na ja, es ist auch, sie braucht auch die Bezahlung gar nicht. Sie will nur ein Job. Habe sie erst mal ein schönes Gehalt runtergehandelt. Aber das kam mir alles so merkwürdig vor,

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

dass ich mir dachte, die musste einstellen. Ich will wissen, ob daraus was wird. Ich will wissen, ob irgendwas aus dieser Ich erforsche, was nebenher Geschichte wird. Vielleicht nicht, ich will jetzt allen, die das angucken, nichts versprechen, was Danny Garcia angeht von Neon. Aber es war schon so viel Kopfkino, was sie mir da so komisch erzählt hat in dieser Bahn, sie mir dachte, willkommen an Bord. Du bist genau merkwürdig genug, um zu meiner Crew zu gehören.

Also für

mich zu arbeiten. Ja, es ist eine wunderschöne Überleitung gleich in unser Space Thema rüber zu gleiten, dass wir einmal kurz teilen, wen wir mit an Bord haben. Weil ich habe Sarah jetzt endlich wieder abgeben können, weil ich hatte sie eigentlich nur für die Hauptquest dabei. Abgestreift. Ich habe ihr schon dreimal gesagt, Sarah, ich glaube, wir können auch wieder getrennte Wege gehen, aber sie sagt dann immer, so leicht wirst du mich nicht los. Und dann steht da immer, nee, du musst erst die Quest beenden, bevor sie gehen kann. Habe ich diese Quest also beendet, war nicht so aufregend, ist halt Main Quest gedönt. Ist wirklich tatsächlich die Main Quest am Anfang, ist sehr zäh leider. Habe ich ein bisschen Main Quest gedönt gemacht und dann sind wir wieder zurück zu Constellation und dann stand da tatsächlich die Anzeige, du kannst Sarah jetzt wieder bitten, deine Party zu verlassen. Also okay, sie wissen, dass ich sie nicht mag. Habe ich gesagt, sie kann wieder gehen. Jetzt ist meine Crew natürlich der Adoring Fan, der jeden Schritt, den ich mache, feiert einfach alles. Ich komme an Bord und er sagt, mein Gott, seht ihr heute wieder toll aus. Ich mache irgendwie einen Grafsprung und er sagt, wieder ein erfolgreicher Sprung, ihr seid der coolste und das ist so toll, ich fühle mich so gefeiert. Er ist es natürlich und Teil zwei ist eine Schriftstellerin, die ich auch in der Bar getroffen habe, die gesagt hat, sie schreibt nebenbei ein Buch und sucht nach Inspiration und ist eine gute Gesprächspartnerin und habe ich gesagt, Mensch, gute Gesprächspartnerin mag ich und die ist jetzt auch dabei. Cool, zu dem Adoring Fan, den habe ich auch, aber es passt auch schon wieder in diese Geschichte rein. Weil ich habe den einmal getroffen für eine Minute seitdem nie wieder. Ich fühle mich betrogen. Also ich weiß nicht, ob der jetzt mich mag oder ob der mich nicht mag, ob der hinter der nächsten Ecke steht. Ich habe den seit Tagen nicht mehr gesehen. Er ist weg. Ich habe ihm gesagt, ja nee, gerade passt nicht so. Da hat er gesagt, er geht sich einen Kaffee holen und dann war es das. Das ist ja super mysteriös. Es ist übrigens, Kaffee ist ein spannendes Stichwort, weil Kaffee und Tee sind in diesem Spiel ein sehr wichtiges Motiv. Habe ich auch rausgefunden jetzt, weil nicht nur auf Paradiso es eine Quest gibt, wo Kaffee und Tee miteinander konkurrieren, sondern Tranquility der Teehersteller in diesem Universum gehört ja auch zur Ryukin Industries, was ein dezentböser Konzern ist, für den ich zufällig arbeite. Aber ich durfte jetzt sogar schon, weil ich jetzt endlich auch für sie Kaffee geholt habe, ihre Chefetage kennenlernen auf Neon und ich sage es mal so, wenn in der Chefetage von vier Leuten drei schwarze Lederhandschuhe tragen, sollte man rückwärts wieder rausgehen zur Tür. Das ist immer ein sehr schlechtes Zeichen in so einem Konzern. Also die sind dezentböse und zu denen gehört Tranquility der Teehersteller und dessen Konkurrenz ist Terra Bru Coffee, die wiederum jetzt auch nicht so astrein wirken und dann gibt es noch eine Quest, wo jemand aus einem Restaurant in New Atlantis dich auffordert, besonderen Kaffee

zu besorgen, der von einem Alien gefressen und wieder ausgeschieden wurde. Damit haben wir noch eine Toilettengeschichte für heute, was scheinbar eine sehr gefährliche Mission ist. Also irgendwie Kaffee und Tee, das führt jetzt irgendwo hin die Geschichte, aber das war mir aufgefallen. Kaffee

und

Tee sind zwei sehr wichtige Dinge in Starfield. Übrigens auch das einzige, was ich von meinen Eltern mitgenommen habe. Also ich war bei meinen Eltern zum ersten Mal und typische Elterngeschichte,

die erzählen mir irgendwas. Ich drehe mich um, schau, was kann ich mitnehmen, was ist im Kühlschrank,

drehe mich um, die sind im Streitgespräch, ich gucke dieses Streitgespräch an, wortlos, bis sie vorbei sind und sag, das war's, ich gehe. Ich hab genug von euch heute. Ja, voll mit Tiefkühl, Pizza und frischer Wäsche. Jede Menge Kaffee und Tee. Ja, ausgezeichnet. Aber wenn du den Adoring-Fan nicht bei dir auf dem Schiff hast, wen hast du dann dabei? Nur die, die ich muss. Und mein Roboter. Echt? Ich mag kein Geld ausgeben für andere Menschen. Also ich kaufe nicht gerne Menschen. Ich dachte aber, du bist ja ein großer Fan von X, von der X-Serie. Ja, da, da, da, da, da kaufe, ja, mir, ich hab keine Angestellten, ich hab Eigentum. Um das vielleicht mal zu erklären, weil ich glaube, viele Leute kennen X gar nicht so gut. Was ist X? X4 ist eine extreme Welt, Weltraumsimulation und zwar in der alles simuliert ist. Von jedem Bauteil, das gebaut wird, von jedem

Schiff, das da rumfliegt, die müssen alle produziert werden. Es muss erzabgebaut werden, das muss umgewandelt werden, die Schiffe müssen produziert werden, da entstehen Konflikte, da gibt es Grenzkonflikte zwischen verschiedenen Fraktionen. Es gibt mehrere Fraktionen in diesem Universum. Mittlerweile sind es, glaube ich, ich weiß nicht wie viele, sechs oder sieben. Es kommen auch immer welche dazu durch die Story. Und es ist eigentlich eine große Weltraum-Wirtschaftssimulation

mit Story-Elementen, sehr umfangreich, in denen man Tausende Stunden verbringen kann. Ja. Und jetzt

kommst du aus X und spielst Starfield. Was für ein Kulturwandel oder was für ein Kultur-Schock war das? Das war der Lückenschluss, der bei X4 gefehlt hat. Alles, was mir bei X4 fehlt, quasi Interaktion mit anderen, mit irgendwelchen Quests, die mich fesseln, habe ich bei Starfield. Ich habe aber diesen ganzen Wirtschaftssimulationsfaktor nicht mehr. Das heißt, ich bin sehr fokussiert auf das Ego, auf mich selbst als Charakter. Was sehr schön ist, aber ich habe aber auch niemanden, den ich rumkommandieren kann. Das ist ein bisschen schade. Aber das interessiert mich nämlich auch sehr,

weil ich habe gesehen, bei dir auf YouTube spielst du ja auch wirklich alles irgendwie rauf und drunter, was mit Space zu tun hat. Jetzt zuletzt hast du ja auch wieder Space-Mechanics-Simulator gespielt, was natürlich was ganz Eigenes nochmal ist. Da habe ich in meinem Chat erklärt, dass diese Schaltpläne eigentlich fast realitätsgetreu sind. Da gibt es Schaltpläne, den muss man folgen über mehrere Seiten. Dann habe ich meinen Schaltplan von meinem Motorrad rausgeholt und haben gesagt, das sieht ähnlich aus. Also es war mehr Arbeit als Spiel.

Aber das heißt, du weißt ja besser als jeder andere, dass Weltraumspiel nicht gleich Weltraumspiel ist, dass es da ja auch nochmal zahlreiche Subgenres gibt. Deswegen interessiert mich total über alle Subgenres hinweg. Was ist dir denn wichtig an einem guten Weltraumspiel? Was macht für dich ein gutes Weltraumspiel aus? Das ist die Crooks. Es gibt diese Frage für jeden, aber was ist für dich ein Weltraumspiel? Deswegen gibt es so unterschiedliche Spiele, die ja auch den Fokus ganz unterschiedlich setzen. Es gibt welche, die wollen nie aus

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

ihrem Pilotensitz aussteigen und alles in diesem Pilotensitz erleben. Es gibt andere, die wollen nichts anderes, wie aus diesem Raumschiff raus. So schnell wie möglich, weil ich nur von A nach B, das ist wie ein Taxi für die. Und ich will andere Sachen erleben, neue Welten kennenlernen und solche Dinge. Für mich ist das ein guter Mix. Also ich will im Weltraum was sehen, mich interessiert der Weltraum an sich, was wir alles entdecken können, Anomalien, die es im Weltraum gibt, diese wunderbaren Sachen, die die Realität liefert. Die will ich sehen, gepaart mit einer Story, mit der ich mich verbinden kann. Also mit der ich mich mental verbinden kann, wo ich sagen kann, ja, das stimmt, das passt und das macht keine seltsamen Sprünge und ich kann dem Ganzen folgen. Ja, das kann ich nur so sehr unterschreiben, auch was du gerade über das All gesagt hast. Wir sind ja beide große Spacefans. Wir haben uns auf der Gamescom zum ersten Mal persönlich kennengelernt und sofort angefangen, über Homeworld zu

lernen. Auch da, ich sehe es genauso, das Weltall ist einfach majestätisch. Es gibt unglaubliche Phänomene in ihrer Größe, eine Supernova, ein schwarzes Loch, das selbst das Licht ansaugt. Es gibt Nebel, die so viel größer sind als alles, was wir uns vorstellen können. Es gibt Sterne, Sonnen, sonst was, gigantische Entfernungen und das lässt sich als Menschen so schrumpfen

und es ist gleichzeitig dieses, ich will es sehen, ich will es erleben, ich will da rausgehen, wie ein Star Trek, wo noch kein Mensch zuvor gewesen ist. Und jetzt kann ich in Bogen zurück zu Starfield schlagen. Das ist eine Enttäuschung für mich, weil in Starfield gibt es tolle Geschichten, die Eltern in der Shaving Drogenbar sind unschlagbar, aber dafür brauche ich eigentlich kein Space Setting, wenn wir ehrlich sind. Meine Eltern kann ich auch einfach in der echten Welt in der Drogenbar treffen. Aber dieses, was ich gerne noch zusetzt oder was ich gerne gesehen hätte in dem Spiel, es hat ja tausend Planeten, es hat seine unzähligen Sonnensysteme, aber keines davon, nee, das stimmt nicht. Eines, in dem eine Mission spielt, ist besonders, weil da bist du in so einem Nebel, in so einer Anomalie unterwegs, die tatsächlich dein Schiff anknabbert und deine Schilde zerstört, in der, das erzähle ich gleich noch, auch ein Schiff gestrandet ist. Ich erzähle sofort, weil das ist eine tolle Szene und es ist wie gesagt eine Story Mission, dann gehst du an Bord dieses Schiffes und du kannst erfahren, dass die da sehr lange gestrandet waren und

kannst dann ihre Logbücher nachhören, das sind so Audiologs und es ist sehr bedrückend, weil am Anfang waren sie noch voller Hoffnung, dass sie versuchen, daraus zu kommen und dann wird es aber

von Woche zu Woche, die da vergeht, die sie einfach merken, wir kommen hier nie wieder raus, wird es

halt immer verzweifelt und hoffungsloser bis hin zu ihrem allerletzten Poker Spiel, wo dann am Ende nur noch eine da sitzt und umgeben ist von Leichen quasi, weil das war das letzte, was sie noch getan haben auf diesem Schiff. Also ganz, ganz bedrückend, aber bedingt eben durch diese Umgebung, die sie eingefangen hat und da dachte ich mir dann, oh, wie cool wäre es, wenn es so was noch mehr gäbe, gibt es aber nicht. Im Spiel gibt es irgendwie kein schwarzes Loch, was sich irgendwie in so einem Ereignishorizont einfängt, wie ein Event Horizon oder sowas. Es gibt keine Nebel mit geheimnisvollen Wirkungen oder in denen man irgendwas finden kann, wie es in dem Freelancer

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

damals war. Es gibt keine irgendwie, halt besonderen Systeme, weil sie nicht Pulsarsysteme, wo da eine Schilde ausfallen oder irgendwas. Die Planeten haben viele Biome, aber alles ist relativ standardisiert, kann man sagen, was du da findest. Und das finde ich sehr schade, gerade wenn man so

ein Sci-Fi-Setting hat, kann natürlich sein, dass sie damit DLCs später noch drauflegen oder dass es reingemodelt wird von Leuten. Ein Ionen-Sturm liess ich gerade im Chat, ja auch gerne genommen, immer gerne. Oder sowas wie die Badlands in Star Trek, wo du halt durch so einen Plasma-Sturm

navigieren könntest. Haben sie nicht. Find ich schade. Hat x4 aber auch nicht. Mensch. Also es gibt auch weitere Rollen, also es gibt Weltraumspiele, die schon den Fokus darauf legen auch. Auch diese

Simulationen, wo ich im Cockpit sitze, die spielen ja total auf diese Anomalien ab. Aber ich habe auch Weltraumspiele wie x4, da bin ich die ganze Zeit mit meinem Wirtschaftsimperium beschäftigt. Und

falls es mal eine Anomalie gibt, dann findet die im Hintergrund statt und ist mehr so was wie der Background. Dann habe ich mal einen Pulsar, der explodiert mal alle fünf Minuten und sehe ich das. Aber ich kann nichts damit tun. Aber für mich ist das auch ein Weltraumspiel. Also allein schon, dass ich das sehe, weil diese Weiten sind so unfassbar. Die Weiten und die Zeit. Also Zeit und Weltraum sind nochmal so ein Thema. Das ist einfach unfassbar ungreifbar. Das war sehr viel Unen. Aber das Weltraum ist halt Unen. Das kann man so sagen. Universum. Ja, sagt man ja auch. Aber

das ist auch diese Zeiten, auch Flugzeiten, ist ja was, was wir auch schon ein bisschen diskutiert hatten. Natürlich möchte man von so einem Spiel wie Starfield nicht realistische Weltraumreise realistisch i in Anführungszeichen, weil wir bewegen uns von Sonnensystem zu Sonnensystem. Und das stand jetzt in der menschlichen Lebensspanne nicht machbar. Deswegen gibt es ja den Grave Drive,

den Sie dafür erfunden haben. Aber wenn ich mal sowas angucke wie Elite Dangerous, dann will man

wirklich stundenlang von Welt zu Welt fliegen kann oder von Ziel zu Ziel fliegen kann, solange das Elite Dangerous, das eines von zwei Spielen ist in meinem ganzen Leben, bei den ich jemals eingepennt bin am Bildschirm. Weil ich geflogen bin. Das zweite war Star Control 2. Das habe ich auf der E3 gespielt. Da war ich sehr müde. Star Control ist tolles Spiel. Aber Elite ist ein wahnsinnig, ja, es ist ein tolles, ein faszinierendes Spiel in seinen großen Momenten, insbesondere im Kampf. Wenn deine vorne die Cockpit-Scheibe reißt und du hörst dieses Knacken der Scheibe, es ist ultragroßartig. Plus du kannst in diesem Universum von Elite Dinge finden, die da versteckt sind, auch in Nebeln, diesem Targuiden-Nebel. Und dann gucken, was ist denn das für ein komisches

Radarping-Signal, was ich da sehe? Wenn ich da näher ranfliege, was ist? Also dieses Space Mystery,

dieses Erforschen macht es fantastisch. Aber alleine schon, wie lange die Flüge dauern, das hätte ich mir für Starfield nicht gewünscht. Aber da muss ich mal die vierte Wand für dich brechen. Weil Elite Dangerous ist nicht nur die Simulation, die du siehst auf dem PC. Elite Dangerous ist eine Simulation, in der du sitzt. Stell dir vor, du sitzt in deinem Stuhl. Was du an

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

deinem PC siehst, ist das, was du außerhalb siehst. Jetzt stehst du auf, gehst dir einen Kaffee holen. Das gehört zur Simulation dazu. Ja, das stimmt. Dann gehe ich vielleicht zwischendurch mal ins Bett. Aber das würde ich ja auf dem Millennium Falcon auch machen beim Castle Run, wenn er so lange dauert. Genau. Ja, stimmt. Ist wie Star Citizen ja eigentlich auch? Nee, Star Citizen ist, das zieht dich, also in Star Citizen kannst du aufhören zu leben, außerhalb. Also da passiert alles in Star Citizen. Das ist, weil vorhin auch die Liebe für Star Citizen kam, ein großer Punkt, wo ich sagen muss, brauche ich das. Also ist das mein, mag ich das, wenn ich irgendwo auf einer Mission im Aufzug sterbe und wieder eine Stunde brauche, bis ich wieder dort bin, um das vielleicht nochmal zu versuchen, weil ich muss aufstehen aus meinem Bett, ich muss mir Klamotten anziehen, ich muss in die U-Bahn zum Raumhafen, dann muss ich mir mein Raumschiff holen, dann muss ich aus diesem Planeten herausfliegen, durch die Atmosphäre und in den Weltraum dann wieder zu meinem Ausgangspunkt zu kommen, den ich auch nicht mit jedem Raumschiff erreichen kann, auch so eine Sache, ist eine sehr gut gelungene Simulation, aber der große Punkt ist, wir sprechen ja auch nicht von Simulationen bei Starfield. Ja, ja, genau. Richtig, also zumindest nicht was den Weltraumteil angeht, es ist immer noch, es ist immer noch eine Rollenspiel-Simulation, aber was den Weltraumteil angeht, wirklich fast gar nicht. Also was mir da zum Beispiel total gefehlt hätte ist, dass was du gerade beschrieben hast, was man außerhalb des Spiels erleben kann, in Starfield ein kleines bisschen innerhalb des Spiels zu erleben, also wirklich das Gefühl zu haben, was in Ansätzen da ist, dass ich da sitze und mein Schiff steuer. Es ist in Ansätzen da, weil ich finde es total schön, dass ich durch mein Schiff auch durchlaufen kann, dass da Sachen liegen, dass da Kaffeetassen stehen und Angebissnesssandwiches, dass ich das Gefühl habe, hier sind Leute und leben, ihr leben und ich lebe hier mein Leben und super, aber davon hätte ich mehr gebraucht, glaube ich, allein meinen Geschmack, wenn ich da wirklich am Steuer sitze. Also in meiner idealen Vorstellung, wenn jetzt kommen eher aus der Perspektive der Rollenspiel Nerds als der Weltraum Simulations-Nerds, aber in meiner idealen Vorstellung hätte mir zum Beispiel eine Sache gefehlt, es hat ja dieses überliegende Hat, über das du eigentlich steuerst und dann hast du unten, wenn du in der Ego-Perspektive bist, nochmal diese Schaltzentrale, die zu 90 Prozent Dekoration ist. Ich habe mir vorhin sagen lassen, sie zeigt tatsächlich was an, mich auch vorhin gesagt. Ja, das sind vielen anderen Spielen. Ja, aber du brauchst sie ja nicht, sieht man ja daran, dass wenn du nicht in der Ego-Perspektive bist, siehst du sie ja auch nicht, sondern das Wichtige ist ja, das hat. Da denke ich mir, hätte man das nicht schöner machen können, dass tatsächlich die Teile, die du unten siehst, der funktionale Teil sind, zum Beispiel das Steuerungselement, wo du Kraft auf verschiedene Systeme setzt, also ob du irgendwie deine Laser jetzt aktivieren möchtest oder einen Grafantrieb oder generell deine Geschwindigkeit erhöhen möchtest oder so. Eigentlich ein System, was mir Spaß macht, wenn ich mich einmal reingefremelt habe und was ich auch schön finde, aber das möchte ich doch nicht über so ein überliegendes Hat, sondern ich möchte doch das Gefühl haben, dass ich selber jetzt so ein Hebel nach oben drücke und dann sage so voller Antrieb, so das brauche ich und ich hätte gern mehr so ein bisschen Umgebung, wie ich selbst eben in

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

dieser, in meinem Steuerungssessel sitze und Kapitän von diesem Schiff bin. Ich bin jetzt total rum und ich weiß, dass es nur mein Geschmack, aber zum Beispiel, okay, es ist nicht nur mein Geschmack.

Das ist genau der Geschmack. Ja, ja, ja. Also ja, erzählst du?

Absolut, das ist genau das, wo wir zum Beispiel in Star Citizen, wir wollen auf jeden Knopf drücken. Manche tun was, manche nicht und wir schreien dem Milch immer, warum tut dieser Knopf nicht?

Da ist was draufgeschrieben, das brauche ich, genau das.

Ja, ist ein bisschen wie ein Flight Simulator, weil auch im Flight Simulator kannst du ja den Easy-Mode schalten und dann ist es einfach Schub geben und das Flugzeug hebt mehr oder weniger

von selber ab, wenn es schnell genug ist. Aber du kannst halt auch sagen, okay, ich will jeden Knopf in diesem Cockpit selber bedienen, noch mehr in sowas wie DCS im Digital Combat Simulator, wo wirklich jeder Knopf im Cockpit bedienbar ist. Und es wäre schön, wenn so ein Spiel, also klar, natürlich, man darf nicht zu viel Erwartungen und zu viele Wünsche in den Starfield jetzt reinladen, was das angeht, aber es ist immer cool, wenn Spiele irgendwie beides bedienen und für mich am besten

bedient diese Cockpit-Fantasie in Starfield, wenn ich in der Ego-Perspektive den Graph-Drive starte, weil dann bist du ja wirklich, dann drückt er da seine Schalterchen, also mein Pilot, und startet diesen Antrieb und dann hast du den kleinen Countdown, der dir sagt, Beep, Beep, Beep und dann springen, du kriegst die Musik dazu und woop, bist du im neuen System.

Das ist geil. Und, die weiß nicht, ob ich das schon mal aufgefallen ist, aber wenn ihr so richtig im Kampf seid und du kriegst so einen harten Hit ab, dann hält er sich fest, ja, ist mir heute zum ersten Mal aufgefallen. Ja, weil ich normalerweise nicht getroffen werde im Kampf, einfach so. Nein, aber es ist mir heute zum ersten Mal, wie er sich so abstürzt. Ja, und genau das sind die Sachen, die mir total vielen, eine Immersion im Cockpit. Also ich hätte gern, wirklich, Sie können es ja über genau die Steuerung machen, die Sie haben, ich brauche es auch nicht komplexer als das, um Himmels willen, ich weiß, dass das viele Leute zu Recht überfordern

würde, weil man will ja am Ende doch ein Rollenspiel haben und keine Space-Simulation. Ja, natürlich.

Ich will es gar nicht komplexer, ich will es nur anders. Ich hätte gern genau diese Steuerung, aber haptischer. Also wirklich diese Anzeige, die man immer unten links am Bildschirm hat, wo jetzt immer so steht, Lasbarac Anchegre, was die Oliwien klingt, wo man auch erst mal vorher, also weil er im Disk glaube ich auch nie erklärt wird, man musste auch erst mal selber drauf kommen, was das

alles bedeutet. Und es ist so unhaptisch, es ist nur so eine Anzeige. Dabei ist es ja schon rein visuell, wie es funktioniert. Sobald ich da Punkte reinlege, geht diese Anzeige nach oben. Also warum drücke ich nicht physisch nach oben, einen Schalter würde doch genauso funktionieren mechanisch,

wer nur haptischer und immersiver. Und dann, und das ist jetzt ein total, eine Spinnerei, aber ich bin ja großer Fan von einem Item, ein Satisfactory, nämlich von der Kaffeetasse, die man, die überhaupt

keinen mechanischen Sinn hat, sondern die man einfach mitnehmen kann. Und dann steht man

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

manchmal in der Ego-Perspektive auf einem Berg oder so und guckt sich an, was man gebaut hat, holt

die Kaffeetasse raus und trinkt so ein Schluck Kaffee. So was, weißt du? So was hätte das wäre doch das E-Tüpfelchen, dass ich in meinem Cockpit eine gut gesicherte Kaffeetasse habe, die nicht auslaufen kann, wenn ich den Grafantrieb starte und dann einfach zwischendurch mal ein Schluck Kaffee nehmen kann oder irgendwie sowas. Auf meinem Schiff fällt ein Eimer rum. Ich weiß nicht, wo der herkommt, aber irgendwie liegt die ganze Zeit, liegt dann ein Eimer rum und ich trete ihn auch die ganze Zeit rum. Da ist auch immer da, also so viel zu Item-Persistenz irgendwie. Das ist auch kein, das ist nicht mein Objekt, den kann ich nicht aufnehmen oder ein Item, das man ins Inventar aufnehmen kann, aber er liegt in meinem Schiff rum. Das ist jetzt mein Eimer. Kann ich? Ja, ich kann ihn in die Hand nehmen, aber ich kann ihn nicht ins Inventar nehmen. Ja, genau, du kannst ihn hochnehmen, wieso? Ja. Und auf deine Kaffee-Tasse, das werde ich morgen als allererstes probieren, mir eine Kaffee-Tasse auf meinen, auf mein Pult zu legen. Das müsste gehen, ne? Das müsste gehen, weil es gibt auch, das habe ich gesehen, ich möchte aber nicht so viel spoilern, aber es gibt auch Helme mit verschiedenen Sachen auf diesen Helmen, die dann vor deinem Gesicht sind. Und was ich noch sagen wollte zu dem Spacespiel, es gibt einen einzigen Punkt, den habe ich durch Zufall herausgefunden und er hat diese Space Simulation plötzlich viel authentischer gemacht für mich. Du kannst aus deinem Stuhl aufstehen im Weltall und herumlaufen. Und

es gibt Schiffe mit, mit, mit den Fenstern, die kann man auch überhinebauen und dann kann ich herumlaufen und ins Bett gehen und aus dem Fenster schauen und bin plötzlich wie in Star, also der einzige Punkt, der das jetzt von Star Citizen unterscheidet, ist, dass ich einfach nicht während dessen Fliege und vielleicht aus dem Raumschiff gejetet werde, sondern ich bin da sicher, aber du kannst herumlaufen. Das ist ja auch was gerne gemachtes, es gibt einen schönen YouTube Clip von Asmongold, der das in einem Kampf macht, weil man mit E am PC ja Ziele markiert oder ich weiß nicht, was an der Konsole gespielt hat, aber der Button für Ziele markieren ist derselbe wie wenn man ihn länger gedrückt hält für aufstehen und dann ist er im Kampf irgendwie versehentlich aufgestanden und in dem Moment ist dein Raumschiff unverwundbar. Ist es? Ah, nur im Aufstehen, weil er wird dann zerstört. Ach so. Ja, er wurde dann zerlegt. Ja, mich hat es, also ich bin dann, ich habe das geladen und die Schüsse gingen durch das Schiff auf mich und nichts ist passiert. Das klingt eher nach, aber dann habe ich es gesagt. Das weiß man halt nie. Das ist ein Feature. Ja, okay. Genau das sind ja diese tollen Ansätze, die total da sind, aber die man glaube ich richtig leicht verpassen kann wegen dieses schlechten Reisesystems, über das wir jetzt schon häufiger gesprochen haben, was natürlich auch zu Recht einer der größten Kritikpunkte ist, dass man selten die Motivation hat wirklich aktiv organisch irgendwo hin zu fliegen, weil man sowieso übers Menü dann wieder das Landen anwählen muss. Das heißt, wenn sie es einfach nur hingekriegt hätten und ich weiß leider wirklich nicht, was da die technische Limitierung war, dass es nicht funktioniert hat. Das Planeten, die du vor dir siehst im All interaktiv sind und du von da aus sagen kannst, hier lande ich und dann wird die Landesequenz eingeleitet. Verstehe ich nicht, da wird sich eine technische Limitierung dahinterstecken, aber das hätte so viel verändert, weil dann hätte man die Motivation wirklich auch mal kürzere Strecken selber zurückzulegen, dann zu sehen, hey, ich kann hier aufstehen, rumlaufen, Sachen machen, ich funke vielleicht mal den da

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

drüben an, ich entdecke irgendwas, ich raub den aus oder so. Wer die Motivation ja direkt viel, viel größer, all diese Sachen auch auszukosten, oder? Ja, also ich denke nicht, dass es eine technische Limitierung in dem Sinne ist, es ist eine Interface Limitierung, weil wenn du einen Planeten siehst aus der Entfernung, wie du ihn ja auch, wie du im Begegnungst in Starfield, dann kannst du ja gar nicht überall landen, weil du siehst ja nur eine Seite und sie wollten natürlich eine Interface haben, wo man ihn drehen kann, wo man dann auch wirklich den Landepunkt komplett in 3D irgendwie auswählen kann. Aber du merkst halt wirklich, das haben wir ja gestern auch schon besprochen, an jedem Eck einfach die Limitierungen über die Engine, die sie halt eingehen müssen, wenn sie ein Space Game machen mit ihrer Creation Engine, weil auch diese Weltraumabschnitte, in denen du dich bewegst, sind ja keine Weltraumsimulationsabschnitte, du kannst ja nicht auf den Planeten zufliegen, in dem Sinne ist immer gleich weit weg, du kannst halt auf nähere Objekte zufliegen, wenn da irgendwie eine Raumstation ist oder wenn da Asteroiden sind, aber alles im Hintergrund ist halt Backdrop und kommt auch nicht näher, du verglüht auch nicht in der Atmosphäre, wenn du irgendwie zu nah dran kommst oder so, weil es geht einfach nicht. Und das macht halt diese ganze, diesen ganzen Weltraum dann doch zu so einer Kulisse und zu so einer, ja, weiß ich nicht, also wenn man sich durch das ALP und zum Beispiel von einem X4 bewegt, dann fühlt sich das einfach mehr an wie eine lebendige Welt, aber eher so dieses Gefühl, weil natürlich ist da auch diese ganze Simulation dahinter, da ist Frachtverkehr da, da werden ja dann sogar die Wirtschaftsketten im Hintergrund simuliert, wo welche Waren hin und her verschifft werden in diesem Universum, plus du kannst selber dann dein Unternehmen gründen und das auch selber machen, diese ganzen Logistiken und Sachen herstellen und so was, aber da ist einfach dieses Universum von Starfield, fühlt sich einfach immer an wie hier ist eine kleine Badewanne für dich, spiel dann ein bisschen mit deinem Schiffchen, auch in Kämpfen sind ja selten mehr dann irgendwie als drei, vier Gegner, manchmal in Story schlachten ist es dann doch ein bisschen größer, aber jetzt auch nicht radikal viel größer, so dann vergnügt dich da ein bisschen und dann springst du wieder an den nächsten Ort und dann wird alles gut, während halt, ich sag mal, reine Weltraumspiele wie ein X oder wie ein Elite oder auch wie ein Star Citizen sind einfach Sandboxen oder mehr Sandbox als es ein Starfield ist in dem Bereich. Ich möchte gerne einen Gegenargument bringen, zum Beispiel No Man's Sky, also mittlerweile ein sehr geliebtes Spiel, macht ungefähr dasselbe wie Starfield, es sieht aber anders aus und zwar ersetzt No Man's Sky in meiner Auffassung die Ladebildschirme durch interaktive Flugszenen, aus denen ich aber auch rausgerissen werden kann und dann passiert etwas auf sehr kleinem Raum, kleiner als in Starfield eigentlich, aber dadurch, weil ich sehe, dass

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

etwas passiert, dass ich fliege, empfinde ich das gar nicht so, aber wenn ich jetzt die Flugssequenzen in No Man's Sky durch eine Cutscene setzen würde, hätte ich fast wahrscheinlich sogar noch kleinere Welten und da wollen wir gleich mal mit den Ressourcen vielleicht nochmal drauf zurückgekommen auf Planeten und wie das bei No Man's Sky funktioniert und wie das bei Starfield funktioniert, denn bei Starfield fühle ich mich nicht so gezwungen, extreme Weiten hinter mich zu bringen, nur um eine Kleinigkeit zu finden, die ich jetzt brauche und bin da eher manchmal sogar noch frustriert darüber. Voll, da hast du mir gar nicht widersprochen, ich finde halt No Man's Sky löst Sachen eleganter in dem Fall, wie als Starfield, als es Bethesda macht, auch mit dieser Flugssequenz oder mit diesen Möglichkeiten. Ich habe aber No Man's Sky nach fünf Stunden aufgehört, weil es mich einfach angekäst hat, diese Rohstoffe sammeln zu müssen, weil es halt so Crafting fokussiert ist und wenn ich eines kann in Starfield dann zum Glück Crafting ignorieren. Weil nicht weil das Crafting schlecht ist, es hat ja ein Crafting System, du kannst ein Haufen Zeug machen, aber ich möchte es halt nicht machen. Also es ist nicht mein Ding, ich crafte nicht gerne in Spielen. Und No Man's Sky sagt mir halt, ja sammle irgendwie, weiß ich nicht, Eisen und Nitrat, um dir einen Minireaktor, ich weiß jetzt alles fiktiv, aber sammle halt die und die Dinge, um das in das bauen zu können, dann kannst du irgendwie dir ein Spaceofen machen, der kann dann wieder neue Dinge craften. Und ich denke so, möchte ich nicht. Geht mir doch einfach ein Universum voller interessanter Dinge, die ich erkunden kann, aber ohne dass ich mir dann irgendwie einen Vorrat an Chemikalien mitnehmen und erstmal ansammeln muss, um giftige Planeten überleben zu können und so.

Also das ist dann, das ist mir zu viel Arbeit, das Spiel. Andererseits aber auch ganz gut, wenn man manchmal sieht, wie Sarah auf einem Mond ohne Raumanzug herumläuft. Tut sie das? Das tut sie.

Deswegen habe ich keine Leute dabei. Wirklich? Nein, das ist ja Käse. Auch wenn ich ja einen Raumanzug gegeben habe und sage, zieh diesen an, mach sie nicht. Ja, da haben sie nicht nachgedacht.

Das wird ja die Frau ohne Regeln. Ja, wirklich, ich kann sie nicht ausstehen. Wenn ich sage, ich kann hier atmen auf diesem Mond, dann kann ich hier atmen. Ich kann sie nicht ausstehen. Es ist wirklich, ich bin ganz wütend, dass sie eine der Romance-Optionen ist und mir eine bessere Romance-Optionen weggenommen hat, weil es zu sie besetzt den Platz für eine vielleicht bessere Romance-Option. Das macht mich wütend. Ja, Gideon. Ich hätte so gerne was mit Gideon oder Danny.

Also wenn man jetzt davon ausgeht, dass du zwei Frauen, zwei Männer immer hast, ich würde lieber die Schriftstellerin, die jetzt auf meinem Schiff ist, Romance, denn die ist wirklich interessant. Das ist eine interessante Persönlichkeit. Ja, oder Vesco. Ja, oder Vesco. Vesco. Ich bin ja, das ist ja meine Law. Ich bin ja nicht mit Vesco zusammen. Ich bin ja robo-viel. Ich denke immer, wenn irgendwas durch den Roboter gelöst werden kann in dieser Welt, ist es besser, als wenn es ein Mensch macht. Deswegen bin ich ja introvertiert, aber es gilt nicht für Maschinen. Und ich hatte schon eine Quest, wo ich mit einer empfindungsfähigen KI sprechen durfte. Keine

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

Spoiler, ich sage nicht, wo die ist. Aber die hat mich dann gefragt, was der Zweck des Lebens ist. Und ja, dann habe ich hier gesagt, was in meinen Augen der Zweck des Lebens ist und was sie tun soll.

Ich will da nicht mehr ins Detail gehen. Und die wird man wieder treffen. Also die kommt später wieder. Die Quest bleibt auch aktiv. Aber das sind wieder so die Momente, wo ich denke, da haben sie wieder was Gutes gemacht aus ihrem Setting. Und das war eine tolle Begegnung, die ich hatte. Wir dachten erst, dass der DJ eine AI ist, bevor wir den DJ dann gefunden haben. Aber wir waren noch nicht überzeugt. Der DJ im Riesenclub in Neon. Da gibt es eine DJine. Man kriegt ein bisschen Backstory vom Barkeeper über diese DJine. Und wenn man die findet, ist die entweder auf dem Jahresvorrat Aurora oder eine AI. Also eins von beidem. Okay. Oder beides. Ich habe nicht mit ihr gesprochen. Ich war zu abgelenkt davon, dass meine Eltern auch da waren und eine gute Zeit hatten.

Ja. Ich wurde wegen Mordes gesucht. Wir hatten beide andere Stücke. Wir hatten alle irgendwie andere

Sachen in diesem Club. Ich habe getanzt. Das ist das, wofür wir eigentlich auch gekommen sind, eventuell. Ich zumindest. Habs dann aber gelassen. Oh, das ist auch noch eine Sache. Man hat gar nicht

so richtig Emotionen, die man ausdrücken kann. Fällt mir jetzt gerade ein, wie bei anderen Rollenspielen,

wo ich tanzen kann oder sowas. Ja. Ist das was, was dir was bedeutet in so,

vor allem Space Simulation oder Simulation generell? Selbst Expression? Selbst wenn ich allein bin, würde ich schon sagen. Ja, also ich suche immer diese Momente, um mich auszudrücken. Und dann finde

ich es aber auch ganz toll, dass man im Foto-Modus sich auch Posen geben kann. Dann gibt es einmal

auf einem anderen Planeten. In so einer Hauptzentrale gibt es einen riesigen Godzilla oder sowas. Ich

weiß nicht, der steht im Foyer und der macht irgendwie so diese Boxer-Pose. Da habe ich dann nebengestellt und auch eine Boxer-Pose gemacht und wir haben ein schönes Buddy-Bild als Cover. Ein

Cover-Poster zusammen. Das war toll. Ich habe heute auch ein bisschen festgestellt, dass dieses, und dabei ist mir das eigentlich in anderen Bethesda-Spielen nie schwer gefallen. Aber in Starfield ist es mir schwerer gefallen, diese Momente zu haben, von man genießt einfach und man geht einfach ein bisschen durch, guckt einfach, was passiert, man verpasst vielleicht die Hälfte, aber dafür hat man einfach eine gute Zeit. Ich glaube, warum mir das schwerer gefallen ist als Starfield als bisherigen Spielen ist, haben wir auch schon darüber gesprochen, die fehlende Umgebungskarte, weil ich einfach nie genau weiß, wie weit ein Level noch geht, was dahinten ist, ob es sich lohnt, dahin zu gehen oder nicht. Es hat mich eine Zeit lang sehr nervös gemacht, weil ich dann immer überall hingehen wollte und gucken wollte, was jetzt in jeder Nische ist und was

jeder NPC zu mir zu sagen hat. Hat mich total gestresst. Jetzt mittlerweile bin ich mehr in so einem Modus drin, den du auch beschrieben hast, dass man wirklich einfach auch mal Sachen macht,

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

auf die man gerade Lust hat, einfach da so sein Leben lebt, einfach so ein bisschen simuliert, dass man da halt gerade durchgeht. Ich höre nicht mehr zu, wenn NPCs irgendwas sagen, was mich nicht interessiert. Also, weil es ist ja wirklich nur Statistengelaber. Und ich so oft. Und ich bin ja jemand, ich versuche immer nichts zu verpassen und denke mal, jedes Statistengelaber könnte wichtig sein, aber dadurch höre ich mir halt so viel irrelevante Sachen an und genieße es dann weniger. Und dann ist vielleicht einmal was Wichtiges dabei. Und jetzt

zuletzt, als ich den letzten Tag gespielt habe, hatte ich eine bessere Zeit, weil ich wirklich durchgelaufen bin, gehört habe, oh, da hinten reden zwei Leute, atmosphärisch habe ich jetzt nicht genau zugehört, ich gehe mal weiter. Ah, hier interessiert mich was. Ich bin gerade an drei Läden vorbeigelaufen, wo ich nicht rein wollte, aber hier gehe ich jetzt rein. Und dann merkt man wieder mehr, was die Stärke ist, glaube ich, wenn man sich davon lösen kann. Selbstverständlich, das ist ja dieser gemischt Warnladen, der Starfield ist und das machen sie doch auch super. Das muss

man auch noch mal so betonen, das Spiel gibt ja einfach eine Tonne an Möglichkeiten an die Hand, mit denen du dich beschäftigen kannst. Von Quests machen, über einfach im Environment mal hören, was die Leute sagen, über auf Planeten landen und Sachen erkunden, Außenposten bauen, Crafting betreiben, das Raumschiff upgraden und und und und. Aber nichts davon, außer dass man vielleicht die Hauptstory irgendwann mal spielt, aber selbst das mache ich ja nicht, nichts davon ist Pflicht. Ja, das sagt es zwingt dich zu nicht, sondern du kannst dir das Spiel halt so formen, wie du möchtest. Und genauso spiele ich es ja auch gerade. Was mir zum Beispiel mein aktuelles Steckenpferd ist, außer meine Eltern besuchen und irgendwie neben Quests machen und für einen Industriekonzern arbeiten, der irgendwie sehr zwielichtig ist. Toiletten bauen. Und Toiletten bauen, ja, das ist natürlich eine wichtige Sache. Aber mein Steckenpferd ist einfach Weltraum Hotspots

anfliegen. Weil es ja in den Planeten, Katz in den Sonnensystemen immer wieder Hotspots platziert oder auch zufällige Begegnungen platziert und dann einfach zu gucken, was ist da? Ist es irgendwie eine Sternenwerf, die besetzt wurde von Kampfrobotern, treffe ich irgendwie ein Schiff mit einer Soldatin an Bord, mit der ich schon mal einen Einsatz hatte auf dem Planeten, die mir einfach nochmal Danke sagt, mir einen Messer schenkt und dann zu einem neuen Einsatz abkommandiert

wird und dort weitermachen muss. Oder ist es auch einfach nur ein Kampf, wo ich bei einem feindlichen Raumschiff den Antrieb zerschleße, da kannst du ja einzelne Schiffssysteme anvisieren, um es dann zu entern. Und ich hatte neulich eines von diesen Enter-Manövern, hab einen Raumschiff

gekapert, der Crimson Fleet, bin da an Bord gegangen dann, also da kannst du dann andocken, wenn die Triebwerke zerstört bin. Und es gab eine wundervolle Szene, wo ich ins Untergeschoss geklettert bin auf diesem Raumschiff und die feindliche Crew ist mir einfach nach mir die Leiter runtergekommen und ich habe sie dann einfach einen nach dem anderen an dieser Leiter erschossen,

wie sie runtergeklettert sind. Also die KI ist manchmal ein bisschen, also nicht so die allerbeste. Und wenn man diese Schiff gesäubert hat, kann man sich dann auch ans Steuer setzen und es selber weiterfliegen. Nur das konnte ich noch nicht, weil es war ein B-Klasse-Schiff und für ein B-Klasse-

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

Schiff

braucht man den Fliegen-Skill auf Level 3 und ich habe 2. Und dann bin ich wieder raus, hab abgedockt und hab gedacht, dieses Miss-Schiff zerstöre ich jetzt wenigstens, damit ich seine Hinterlassenschaften looten kann, lande auf irgendeinem anderen Planeten, mach dann ein bisschen Erkundung, mach irgendwie ne Location, weil ich mir dachte, hey, ist ein Eisplanet, war ich noch nicht, guck ich mir mal an, was da ist. Dann bekomme ich da ein Level ab und könnte den Fliegen-Skill

auf 3 steigern, aber jetzt habe ich es zerstört. Das Schiff, das ich hätte kapern können. Schade, das nächste kommt bestimmt. Kleiner Fun-Fact am Rande, der nichts damit zu tun hat, aber weil du sagst, NPCs, die dir im Kampf hinterherlaufen, vor mir laufen mittlerweile alle weg, weil ich bin jetzt zum Axtmörder mutiert. Eigentlich habe ich eine Waffe gehabt, mit der ich ganz gerne geschossen habe, aber irgendwann ging mir immer die Munition aus und man hat halt, dieses Munitionssystem ist auch nicht ideal, weil du tatsächlich ja immer im Idealfall Gegner treffen musst, die eine ähnliche oder den gleichen Waffentyp haben wie du, damit sie dann Munition dropen, damit die nicht die Munition ausgeht. Ich finde ich nicht ideal, ich bin da nicht so ein Fan von. Deswegen ist mir so oft die Munition ausgegangen, dass ich jetzt mit einer Axt kämpfe und wie ein wahnsinniger Axtmörder die ganze Zeit, mich durch Gegnermassen schnitzel und die ganze Zeit rufe Axtmörder unterwegs auf Axtmörder on the Run und mittlerweile gibt es einige NPCs,

die dann panisch vor mir weglaufen. Einen habe ich sehr weit verfolgt durch eine Raumbasis und habe

ihm dann eine Axt in den Rücken gejagt. Nur das als Fun Fact. Ich weiß nicht, ob das als Fun Fact zählt, aber doch schon. Es ist auf jeden Fall eine schöne Geschichte. Das ist ja das. Starfield ist ein Geschichtengenerator. Ja, ist großartig. Deswegen machen wir das ja, was wir hier gerade auch machen, weil es einfach so viele Geschichten gibt, die da entstehen, die man sich dann gerne gegenseitig erzählt. Richtig. Ich habe noch ein großes Interesse. Wir haben nämlich im Vorfeld zu diesem Talk gesprochen über ein Projekt, das ihr beide entdeckt habt, dass Starfield recht ähnlich ist, aber nur von einer Person entwickelt wird. Und ich würde wahnsinnig gern diesen Vergleich einmal noch aufmachen. Also erzielt gerne mal, was es dazu zu erzählen gibt bisher.

Ja, Rede ist von Spaceborne. Spaceborne ist ein Spiel von einem Einzelentwickler, der sich zur Aufgabe gemacht hat, besser als Star Citizen zu sein. Leg ich ihm jetzt einfach in den Mund, sagt er aber nicht so. Und zwar war das, ist das immer noch in Entwicklung. Man kann dort Raumschiffe fliegen, man kann jederzeit aus dem Raumschiff aussteigen. Es gibt unzählige Planeten, alles auch währenddessen generiert und bietet auch Story-Elemente, Basenbau, bietet verschiedene Schiffe, die man kaufen kann und macht das Ganze einfach zugänglich. Und es ist wirklich ein sehr, sehr tolles Projekt. Das ist auch wirklich dieses ... Moment, da sind wir. Genau, macht es ähnlich, wie wir auch schon besprochen haben, wie No Man's Sky hat auch diese einzelnen kleinen Points of Interest, diese kleinen Punkte, in denen alles stattfindet, aber hat auch ein sehr schönes System riesige Weiten hinter sich zu legen. Und zwar gibt es immer so ein Hub-System, die haben den meisten Buchstaben. Und dann gibt es drum herum andere Systeme,

die mit diesem Hub verbunden sind. Und das meiste, was ich machen muss, um an das andere Ende der Galaxis zu gelangen, sind drei Sprünge. Ich springe von meinem System ins Hub, in das andere

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

Hub,

in das andere System. Dauert nicht lange, kann ich aber nachvollziehen und macht das Universum wieder glaubhaft. Das ist ein schönes System, finde ich. Ja, sehr, sehr cool. Spaceborne 2.

Spaceborne 2,

ja genau. Aktuell im Early Access. Du hast den Early Access auch schon gespielt. Also du hast noch ein Video für uns gemacht auf unserem GameStar YouTube Kanal, können sich anschauen. Und natürlich

kann man es bei dir wahrscheinlich auch anschauen, denke ich. Euer Video. Nein, nein, das ist euer Video.

Noch mehr Videos davon natürlich. Ja, das kann man auch. Genau. Aber ist es, also das ist schon noch sehr rough momentan im Early Access? Oder hast du das Gefühl, das ist schon echt ein, also würde ich sagen, das mit Starfield konkurrieren kann? Oder ist es schon in gutem Zustand? Das ist, das ist sehr, das ist in gutem Zustand. Und dieser einzelnen Entwickler hat sich zur Aufgabe gemacht, das ganze Spiel jetzt schon zu vertonen, was ich super finde. Das ganze Spiel ist komplett vertont mit Text-to-Speech, mit verschiedenen Stimmen, mit verschiedener Tonlage, Emotionen. Und manchmal ist es schon sehr witzig manchmal. Und hat letztens erst, ist aber leider wieder raus, auch ChatGBT eingeführt. Ich konnte mit meinem Schiff sprechen. Und das hat mir alles aus dem Spiel erklärt, was ich wollte. Hat mir alles außerhalb des Spiels erklärt, was ich wollte. Hat mir vorgeschlagen, was ich heute Abend zu essen machen soll und wie das Rezept geht. Und das alles während, während ich da... Großvaters Hack braten. Ja, zum Beispiel. Cool. Aber ChatGBT ist dann auch immer, immer ein bisschen, wie hast du schon gesagt in dem Video, es lügt auch gerne mal, wenn es halt irgendwie nicht ganz versteht, dass es um den Kontext des Spiels geht. Oder Dinge falsch versteht halt einfach. Ja. Hat auch ein sehr gutes Kampfsystem, kann ich sagen. Hat auch ein Belagerungssystem eingeführt, wo ich richtige Kampagnen erstellen kann mit meinen Mitstreitern, um irgendwelche Basen dann zu erobern. Das geht ja auch ins Starfield nicht. Ich bin ja

immer alleine. Ich habe vielleicht mal ein Schiff oder auch nicht. Je nachdem, ob ich es kann. Und da, da funktioniert das alles tatsächlich schon sehr, sehr gut. Ja. Es bringt mich, glaube ich, auch ein bisschen auf den Punkt bei Starfield, dass gerade diese Enttäuschung über die Weltraum Simulation, über den Weltraumteil wirklich daher kommt, wie es präsentiert wurde und wie die Erwartungen waren. Also, wir haben ja schon häufiger gesagt, es wurde nicht explizit gelogen, aber es

wurde schon sehr fabuliert in Präsentationen. Und sie haben ja bewusst Dinge nicht spezifiziert, wo dann Leute sich was reininterpretiert haben, was sie gehofft haben. Und das wurde ja dann auch nicht korrigiert. Also, wenn dann irgendwie mehrere Outlets darüber geschrieben haben, oh, es wirkt

so, als wäre das so oder so. Hat ja auch danach in Tortower nicht gesagt, oh, das habt ihr falsch verstanden. Deswegen, da wurde schon, glaube ich, eine sehr viel höhere Erwartung oder eine sehr viel dreier Spielerfahrung, wurde da erwartet, als wir bekommen haben. Weil es wurden ja viele so, es wurde viel mit Keywords geworfen. Zuerst mal hieß es, oh, irgendwie tausend Planeten, das war die erste große Headline, die es gab. Dann hieß es ja, man kann total frei überall hin. Dann haben sie in der Präsentation gezeigt, hier, man ist auf diesem Planeten und seht ihr diesen Mond dahinten,

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

da kann ich hinfliegen. Was natürlich wirkt wie, ich stehe auf diesem Planeten, sehe den Mond und denke mir von hier aus, ah cool, da würde ich gern hinfliegen. Die Realität ist mehrere Clicks und sehr weit davon entfernt. Also, was denkt ihr, wie groß war die Rolle, die die Erwartungshaltung da gespielt hat? Ja, das ist ja das, was du vorhin auch gesagt hast, was Captain Michael vorhin auch gesagt hat. Gerade auch in diesem, wenn du siehst, okay, ein Weltraumspiel gibt es halt so unterschiedliche Erwartungshaltungen daran. Und die einen wollen halt vielleicht einfach nur Bethesda-Rollenspielen, das haben sie bekommen, muss man sagen. Auch wir sind ja große Bethesda-Fans

und haben hier ein Spiel mit dem Bethesda stärken. Gestern haben wir einen ganzen Talk damit gefüllt,

was uns großen Spaß macht, was wir da erleben an Geschichten. Aber die anderen wollen vielleicht halt eher ein Weltraumspiel, das sich eher sandboxmäßig anfühlt, was den Weltraum selber angeht, wo man halt wirklich von Welt zu Welt fliegen kann. Wieder andere wollen Spiel, in dem man vielleicht mehr Handel betreiben kann, so wie einem X und mehr halt mit den Spacesachen interagieren kann. Ein eigenes Weltraum-Imperium aufbauen, ein Handels-Imperium oder sowas. Und

es gibt da nochmal tausend Erwartungen. Ich will halt gerne vielleicht ein Alwein-Freelancer, wo ich auch durch so einen Open Space fliegen kann, in einen Nebel reinfliegen kann und dann erkunden und eine Artifaktwaffe finden für mein Raumschiff, dass ich dann halt einfach besser kämpfen kann. Und das ist jetzt auch nicht ganz. Also ich finde es ist immer schwierig einfach, wenn man ein Spiel, und das ist ja auch ein bewusstes Marketing-Konzept, wenn man ein Spiel einfach so schwammig kommuniziert, dass es sich dann so auflädt mit Erwartungen. Und das haben wir als Cyberpunk 2077 ja auch gesehen. Wow, okay, eine futuristische Stadt, dann ist es wie GTA. Nee, es war nicht, es war nicht wie GTA. Dann allein schon, was Polizeiverfolgungsjagden anging, die es jetzt dann geben wird, irgendwie in Cyberpunk 2.0 und Phantom Liberty. Aber das war

halt das Spiel nicht. Und es ist immer schwierig dann zu sagen, okay, das Marketing muss mal irgendwie

lernen, nicht so Marketing zu sein, weil das ist ihr Job natürlich, große Erwartungen zu wecken. Aber

dann einfach mal zu sagen, okay, wenn sich, so wie du es gerade gesagt hast, wenn sich irgendwas für selbstständig und du merkst, okay, Leute, fangen an, da Dinge rein zu interpretieren, die du nicht einlösen können, dann nochmal einen Gang zurückzuschalten und zu sagen, hey, also du kannst

zu dem Mond fliegen, aber du brauchst drei Klicks auf der Karte. Das wäre vielleicht dann auch nicht

ganz verkehrt manchmal. Ja, also du sagst völlig richtig, die Erwartungen waren, je nachdem, wen man fragt, unterschiedlich. Ich glaube aber, dass es durchaus Leute gab, die gehofft haben, dass es alles ist. Also dass es sowohl ein gutes Bethesda-Rollenspiel ist, als auch eine wirklich freie Space-Sandbox-Simulation. Und ich glaube, da gab es genug Leute, die auch ja Grund zu der Hoffnung hatten, dass es beides sein würde, wie gesagt, so wie es präsentiert wurde. Es ist auch so paradox, weil natürlich wird alles mitbewertet, was du irgendwie drin hast. Also sobald du ein bisschen Space-Simulation drin hast, ist es ein Negativpunkt, dass sie sagen, es ist halt nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

ganz viel Space-Simulation. Es ist halt dann schlechter, als wenn du gar keine Space-Simulation drin hast. Also sobald du irgendwas drin hast, wird es mitbewertet natürlich. Und Starfield hat leider das Problem, dass sie viele Punkte drin haben, aber viele davon sind nicht 100 Prozent. Also viele davon sind nur halb irgendwie. Manchmal fühlt man sich weniger als der Kapitän, der man sein soll, sondern eher wie so ein Passagier, der eigentlich von irgendjemandem anderen zu verschiedenen

Punkten gebracht wird. Aber die große Stärke ist eben die Kreativität, die Starfield dann aber auch bringt, dieses Space-Setting mir aber auch eigentlich zu zeigen. Da wollte ich auf zwei Punkte vielleicht noch ganz kurz, weil wir die ganze Zeit vom Mond reden und da habe ich gestern was ausprobiert und ich war sehr enttäuscht, dass es nicht funktioniert hat. Weil sobald man Starfield startet, steht da Mondkarten der NASA. Die haben das registriert so oder so so beworben gleich am Anfang. Jetzt wollte ich Apollo 11 finden und oder 14 oder 15 oder irgendeins, das da gelandet ist. Und ich habe gegugelt, wo die gelandet sind und das ist ja sehr detailgetreu der Mond. Sie sind leider nicht da. Die hat einer geklaut. Gibt es bestimmt eine Law Erklärung für. Also

ich bin mir ziemlich sicher, dass Starfield uns damit mitteilen will, dass... Nein. Es gibt immerhin, was man gesehen hat, habe ich jetzt aber im Spiel selber weder gesucht noch gefunden, logischerweise,

ist der Mars Rover. Den hatte man schon mal in einem Trailer gesehen, der Perseverance oder wie der heißt, den gibt es scheinbar und Apollo 11 kann man finden, lese ich gerade im Chat, wenn es stimmt. Kann auch immer sein, dass der Chat uns hier veralbert. Aber hey, also sowas wie den Mars Rover scheint es zu geben, aber es ist noch nicht gefunden. Ich habe es versucht. Ich habe mir ein Bestes gegeben. Es ist aber ein total guter Punkt. Also weil genau das macht ja auch eine realistisch angehauchte Space Simulation, NASA-Punk, wie sie sagen aus, dass man eigentlich immer die

historischen Rückbezüge hat und auch erwarten kann. Also ich bin ja zum Beispiel auch bisher relativ

enttäuscht von der Erde. Die Erde war eigentlich mein Highlight, als ich zum ersten Mal gehört habe,

dass es die Erde gibt und selbst, dass sie natürlich irgendwie zerstört ist, aber ich dachte, ich weiß, ich habe mir mehr davon erhofft. Ich habe überhaupt nicht gedacht, dass ich auf die Erde gehen kann und dann quasi den Flight Simulator da habe, mit einer komplett simulierten Erde, sondern ich dachte, die Erde wird zerstört sein, sie wird irgendwie postapokalyptisch sein, aber da wird es irgendwie spannende historische Sachen zu finden geben, aber es ist irgendwie, es ist auch wieder so halb. Es ist auch nicht schlecht, es ist ganz nett, aber es ist irgendwie wieder so

halb. Ja, ja. Ich, dafür hat es dann auf der anderen Seite halt wieder Momente, wo du magst, okay, da holen sie was aus ihrem Space Setting raus. Einer davon hatte ich jetzt vorgestern schon erlebt, nämlich ein havariertes Frachter, den ich gefunden habe und dann bin ich da angedockt, an Bord gegangen und dann geht auf diesem Frachtschiff alle paar Sekunden der Strom an und aus und damit auch die Gravitation. Also es wird nicht nur dunkel, sondern es fängt dann plötzlich auch alles an zu schweben, dann geht der Strom wieder an, es wird wieder hell und alles fällt auf den Boden und das ist nicht nur schon von alleine sehr verwirrend, sondern es wird doppelt

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

verwirrend dadurch, dass Piraten an Bord sind, die dann auch bekämpft und zwar dann halt immer abwechselnd in der Schwerelosigkeit und bei Schwerkraft. Und in der Schwerelosigkeit heißt halt nicht nur du schwebst, die Piraten schweben, sondern es schweben halt auch Plastik, Wannen und

Kisten und sonst was um dich rum, die gegen dich prallen mitten im Kampf und es ist fantastisch. Ich habe es geliebt. Plus auf diesem Schiff musst du dann auch irgendwie die Schwerelosigkeit, wenn

sie einsetzt, ausnutzen, um irgendwie mal ein Fahrstuhlschacht hoch zu schweben oder auch durch so ein Hindernis durchzuschweben, durch das du halt nicht durchkommst, wenn die Schwerkraft da ist

und das ist mal ein richtig kreativer Space Level. Also da haben sie ihre Physik gut benutzt, da haben

sie ihr Setting gut ausgenutzt. Es geht doch. Ihr könnt es. An anderen Stellen natürlich auch noch, aber das war halt so ein kleines Erweckungserlebnis, wo ich mir dachte, so deswegen mache man SciFi-Setting, um solche Sachen machen zu können. Aber gerade diesen Zeitfaktor, den du ganz am Anfang vom Talk erwähnt hat, dass das Zeit ja ein sehr dehnbare Begriff ist in der Welt.

Da hätte ich mir glaube ich auch mehr Quests mit gewünscht. Also die noch mehr mit diesem Faktor spielen. Noch mehr mit diesem Faktor spielen, wie Zeit vergeht zwischen Planeten. Ich fabuliere jetzt wieder, aber zum Beispiel, dass du einen Planeten hast, wo du eine Aufgabe bekommst und du sollst zu einem anderen und weißt, wenn ich von da nach da reise, vergeht die Zeit anders oder so,

weißt du? Und dann gehst du vielleicht zurück zu dem anderen Planeten, kommst wieder zurück zum

ersten, stellst fest, die Leute da sind um 20 Jahre gealtert. Solche Sachen. Die Idee gibt es in Starfield. Die ist vorhanden, wenn ich schlafen gehe und ich gehe auf manchen Planeten schlafen, da steht da 24 Stunden schlafen in Klammer, sind aber 30 Stunden normalzeit. Das stimmt, das wird angezeigt. Die Idee ist da, aber es ist nicht umgesetzt. Ja, wäre vielleicht halt einfach auch verwirrend dann am Ende. Klar, aber vielleicht wenigstens in einem kontrollierten Rahmen für eine Quest. Na ja, der Event Horizon, wir haben alle Interstellar gesehen. Er wäre ja eine Möglichkeit gewesen, auch für eine Quest-ID, sagen wir mal zumindest nur. Gott, Interstellar. Sagen Sie sich das Interstellar, der weiß ich nicht. Es war nicht schlimmstens, 25 Stunden meines Lebens.

Habt gerne unterschiedliche Meinungen zu Interstellar. Ich meine nur, was es mit Zeit macht und mit dem...

Das ist so ein langer Fehl. Ja. Aber ja, oder halt, nimm Event Horizon als Film. Also einfach, du hättest

ja mit dieser Zeitdilatation, mit das die Zeit, wo anders halt anders verläuft als auf der Erde oder zurück auf dem Planeten, wo dann halt Schwerkraft und Raumzeit und Sachen sind, die halt unterschiedlich ablaufen, jetzt ja machen können mal in einer Quest bisschen mit Spielen. Ich möchte

irgendwie sagen, ich hasse Interstellar nicht. Es war nur ein unglaublich langer Film. Ich habe den damals, das nur am Rande, ich habe den gesehen und hatte gar nicht geplant, den zu gucken an dem Abend. Ich war mit Freunden unterwegs und wir haben gesagt, wir gehen mal ins Kino. Was

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

läuft

denn grad so? Ach, guck mal, Interstellar, wir können ja den gucken. Und dieser Film ging in meiner Erinnerung 28 Stunden. Der hat nicht geendet und dann haben wir den auch noch in Originalton geguckt und ich habe kein Wort verstanden, das Matthew McConaughey gesagt hat. Er hat sich wirklich

Mühe gegeben. Aber nun, es ist ohnehin schon schwer zu verstehen, der Film und dann noch mit Matthew McConaughey, der versucht ihn dir zu erklären, unmöglich. Trotzdem gute Idee. Aber tolle Musik und er hat tolle Planetenideen. Auch das fehlt ja in Starfield. Ich habe gestern mit Axel, unserem Producer, darüber gesprochen, als wir nach Hause gefahren sind, also an unterschiedliche Stellen, aber noch ein Teil des Weges gemeinsam. Und es gibt ja diesen Wasserplaneten dort zum Beispiel, mit seinen irgendwie kilometerhohen Wellen oder wie auch immer, das halt dann dargestellt

ist. Wir haben gesagt, haben solche Planeten, solche wirklich besonderen Schauplätze, findest so in Starfield halt nicht nur im Weltall, was wir vorhin schon besprochen haben, sondern auch auf den Welten selbst. Die sind halt nicht so special irgendwie, wenn man da landet. Ja, stimmt. Da hat No Man's Sky definitiv die Nase vorne. Auch wenn ich manchmal, wenn ich das dreihundertste Tier gesehen habe, das aus 50 verschiedenen Tierteilen zusammengebaut ist, mir dann denke, musste das jetzt fliegen? Aber ja, das hat Starfield nicht so, finde ich, aber auch gar nicht so schlimm, weil die Sachen, die sie haben, sind gut. Die sind ganz nett. Jeder ist erst mal geschockt von diesem Wurm. Dieser, weiß ich gar nicht, wie der auf Deutsch heißt, Hitze Wurm oder sowas. Genau. Da findet man sich dann plötzlich zwischen ganz viel Getier wieder. Das finde ich gar nicht so schlecht. Das einzige, was ich nicht so mag, ist dann, dass ich irgendwie immer ganz, ganz, ganz viele von diesen scannen muss, damit ich die erforscht habe. Und zwar egal, wie groß die sind, immer genauso viele. Ja, dieses Scannerei ist eh, also das ist sehr No Man's Sky, finde ich dann. Das ist so busy work. Gar nicht mal, weil bei No Man's Sky werde ich direkt dafür belohnt, wenn ich was scanne. Ja. Und bei Starfield investiere ich eine Menge Zeit für sehr wenig Output. Ja, das stimmt. Ich meinte nur, weil es sich anfühlt wie Arbeit, so wie ganz No Man's Sky für mich ist. Nein, nicht ganz No Man's Sky, das Erkunden macht Spaß, aber die Ressourcen sammelt halt. Und das dieses

Scannen, ich habe ja sogar, ich bin Entdecker als Klasse, als Herkunft im Spiel und als Entdecker habe ich sogar diesen Scannetrade schon gelernt, diesen Perk. Aber ich will den überhaupt nicht. Ich könnte ihn jetzt sogar steigern, weil ich dann dem Scanner eine höhere Reichweite geben kann und solches. Ich will das überhaupt nicht. Ich will überhaupt nicht mit diesem Scanner irgendwas machen. Ich will die ganze Zeit, aber dann merke ich, wie unsinnig es ist. Ja, dann bin ich immer enttäuscht. Und dann mache ich es aber wieder. Es ist ja auch als Abwechslung gut. Also wenn du denkst, okay, ich fliege halt nicht. Und nochmal, das ist halt dieser bunte Strauß an Möglichkeiten in Starfield. Ich fliege halt nicht von Planet zu Planet, um alles zu scannen. Das ist der langweiligste Job der Galaxis in Starfield. Wahrscheinlich auch in jedem anderen Universum, das existiert. Gibt es nicht auch eine Star Trek Folge von The Next Generation, wo sie sich darüber beschwerten, dass sie schon wieder Kometens kennen müssen? Oder so? Genauso ist es, wenn man in Starfield sagt,

ich mache nur Erkunden. Weil das halt dann, aber wenn du es halt mal zwischendurch mal wieder

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

machst,

nachdem du dich lange Zeit mit anderen Inhalten beschäftigt hast. Ich war heute den halben Tag auf Neon unterwegs, um einfach dort Quests zu machen. Und dann dachte ich, okay, jetzt fliege ich

mal wieder ein bisschen ins All raus. Hey, da drüben ist ein Mond über einem Gasriesen. Und da lande

ich doch jetzt mal genau an der Stelle, wo sozusagen die Tag-Nachtgrenze liegt. Also dass sozusagen die Sonne schon knapp über dem Horizont steht und auf der anderen Seite der Gasriese aufgeht, auf der Nachtseite, da von der Sonne beschienen ist. Es war so atmosphärisch, über diesen Mond zu spazieren. Und dann ist noch ein Piratenschiff gelandet und ich habe die erschossen. Und dann ist da drüben noch ein ziviles Schiff, dass ich hätte klauen können, aber mein Fliegenskill war nicht hoch genug mal wieder. Also das sind dann tolle Momente, wenn man sie so selber sich einstreut. Ich glaube, dass das besondere an Starfield, auch wenn man das spielt, ist einfach, du musst deinen eigenen Rhythmus finden, wie du dich mit den Sachen beschäftigst und wann.

Aber das heißt, was ist euer Fazit? Ist Starfield denn nun ein gutes Weltraumspiel oder nicht?

Ein gutes. Was musst du beantworten? Ein gutes. Also in meiner Wahrnehmung ist Starfield ein Weltraumspiel. Es ist keine Simulation. Ich habe aber auch keine Simulation erwartet.

Vielleicht bin ich da auch ein bisschen unvoreingenommen. Es ist ein Weltraumspiel, weil es so schön zeigt, wie weit sich die Menschheit ausgebreitet hat, wie viele unterschiedliche Biome sie für sich beansprucht haben, ob es jetzt ein Planet ist, der komplett mit Wasser umschlossen ist oder größtenteils oder die lebensfeindlichsten Bedingungen. Das finde ich sehr, sehr inspirierend, dass die Menschheit sich da soweit ausgebreitet hat. Und sehr inspirierend fand

ich auch, ich muss noch mal darauf eingehen. Gestern habe ich schon darüber geredet über das Generationenschiff. Das war für mich ein sehr inspirierender Moment, weil ich kurz mich zurückgelehnt

habe und darüber nachgedacht habe, wie es eigentlich ist, dass da Generationen von Leuten 200 Jahre unterwegs sind. Übrigens, 2040 gestartet. Hab da mal kurz ausgerechnet. Also Herr Maske,

wir könnten dann das Ding starten. Aber was sie tun sollten, wäre, einen Transponder auf dieses Schiff zu platzieren. Das falls wir Menschen irgendwann einmal schneller reisen können, dass wir die vielleicht dann auch abholen und mitnehmen können und dass diese Leute nicht dann plötzlich auf einem Planeten landen, der quasi Riser ist, wenn ihr den kennt und die Leute da unten mit Badehose im Whirlpool sitzen, während die armen Andern oben im Weltraum 200

Jahre dahin geflogen sind. Das war für mich ein sehr inspirierender Moment, dem ich dachte, ja, so sind wir Menschen. Ja, das stimmt. Man wartet nie auf Leute. Ich sage nur, wir gehen essen, aber wir sind schon los. Das ist ein Trauma von uns. Ich werde es nicht ganz nah ausführen. Wir waren zum Essen verabredet in einer bestimmten Zeit mit Kolleginnen und Kollegen aus diesem Hause hier, die dann irgendwie, wir nennen keine Namen, aber die dann einfach eine halbe Stunde früher losgegangen sind. Richtig. Wir waren so auf der Messe, das war auf der Cactus-Messe, dass wir nur mal kurz unsere Verbittertheit loswerden können. Haben wir gesagt, wir treffen uns, es war irgendwie 16 Uhr oder so, treffen uns um 16 Uhr unten in der Lobby und alle meinten, ja,

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

okay, entstand nur wir beide allein um 16 Uhr in der Lobby, haben gefragt, wo seid ihr und haben die Nachricht zurück, aber wir sind schon los. Ja, super gut. Vor einer halben Stunde. Gut. Das haben wir den nie verziehen. Wir sind immer noch verbittert. Ja. Wo waren wir? Beim Weltraumspiel. Richtig.

Und mein Wunsch einfach wäre, dass sie in zukünftigen DLCs oder soll es die Modding Community auch gerne machen, wenn sie das kann, weil es wird ja bei Bethesda traditionell viel an die Modding Community ausgelagert. Nicht nur, was das Interface angeht, sondern natürlich auch, was dann Inhalte, die da noch entstehen können, angeht. Aber was mein Wunsch wäre, wäre tatsächlich ein DLC, der insbesondere nochmal ausbaut, was im Weltraum selber stattfindet. Nicht nur mit neuen Hotspots und neuen Geschichten, die ich da erleben kann, also gerne auch mehr so was wie das Generationschiff oder so was wie der Schwere-An-Ausfrachter, nenne ich ihn jetzt mal Salop, solche Sachen, auch gerne einen Alienfrachter. Also irgendwie ein Raumschiff, was ich finde, was dunkel ist, überall liegen Leichen und ich höre Kratzen aus den Lüftungsschächten oder sowas, so Mini-Alien-Isolation oder so. Tausend Möglichkeiten, die man im Weltraum machen kann. Aber nicht nur so was, sondern auch spielerisch. Also vielleicht kriegt man es ja mit der Engine doch hin, dass ich irgendwann mal einen Kampf erlebe, keine Ahnung, um eine riesige Raumstation, wo ich dann einzelne Geschütztürme zerstören kann, wie so einem Star Wars Quadrants zum Beispiel. Also so, wo man richtig auch mal inszeniertere Weltraum-Missionen vielleicht erlebt. Auch vielleicht mal mit mehreren Zielen, dass es gibt es zwar auch in Starfield, aber dann ist es, es gibt eine Mission, da muss man mehrere Weltraum-Partikel-Kanonen irgendwie zerstören, aber es ist halt dann auch jedes mal eine Schnellreise von einer Kanone zur Nächste, weil es einfach nicht so viele Schiffe und Gegner darstellen kann in einer Mission. Dass sie da noch mal vielleicht ein bisschen drauflegen, dass sie das noch mal ein bisschen ausbauen in Zukunft, wenn zumindest mein Wunsch ins Base-Game hinsieht, weil ich mag einfach coole inszenierte Weltraum-Mission. Ich bin mit X-Wing aufgewachsen damals, mit Tie Fighter, mit Wing Commander natürlich, wobei man einschränken muss, Wing Commander war nie cool inszeniert, sondern es war, nutzte den Autopilot um zur nächsten Gegneransammlung zu fliegen, also gar nicht so weit weg von Starfield, aber zwischendurch gab es wenigstens Filmsequenzen dann in Wing Commander 3. So und das könnte man auch in dem Universum vielleicht ein bisschen mehr machen oder Freelancer natürlich, genau, weil ich es gerade im Chat lese, die auch super inszeniert waren und super coole Missionen hatten. Ja, ich kann dem nur noch hinzufügen, dass ich einen Wunsch hätte, glaube ich, der nicht mehr umsetzbar ist, aber ich würde mir wirklich einfach wünschen, dass ich mehr Motivation hätte, aktiv mit meinem Schiff zu fliegen, weil ich bin faul, was das angeht und ich habe zur Zeit einfach sehr wenig Motivation, das zu machen, sage ich als Person, die immer auf

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

Schnellreise verzichtet in Bethesda-Rollenspielen, also so faul bin ich eigentlich gar nicht, nur ist es halt so, wenn ich tatsächlich zu einem Planeten hinfliege und dann nicht die Möglichkeit habe, diesen Planeten anzuwählen und von daraus zu sagen, hier möchte ich landen, von mir aus, wenn du sagst, es ist eine Interface-Beschränkung, von mir aus, von dort aus aktiv das Interface direkt aufzurufen und nicht erst in mein Hauptmenü gehen zu müssen, so eine Kleinigkeit, das wäre was, was ich mir noch gewünscht hätte, weil ansonsten werde ich, glaube ich, zu wenig im All rumfliegen und werde mich doch auf dem Boden eher aufhalten, aber da gibt es ja auch genug zu erleben, zum Beispiel seine Eltern in den rotischen Tanzlokalen zu treffen. Um den Kreis zu schließen. Um den Kreis zu schließen. Es war eine sehr schöne Diskussion mit euch beiden, eine sehr schöne Analyse, sehr expertig, vielen vielen Dank dafür, vielen Dank, dass du da warst, Captain Michael. Danke, ich freue mich sehr, hier zu sein und ich freue mich auch super auf euren Talk morgen, weil ich auch seit einem Jahr endlich mal Pen and Paper spiele und ich bin mega gespannt, was da in die Richtung rauskommt. Ja, du, Tisas ist schon an, ein Talk von unserem Tagebuch von unserer Starfield-Reihe steht noch an, dann ist auch mal wieder gut, dann sprechen wir wieder über andere Sachen versprochen, aber ein Fazit quasi folgt noch, nehme ich mit der Pen and Paper-Expertin Mary und zwar wollen wir morgen noch mal darüber sprechen, wie es jetzt eigentlich weitergeht für Bethesda, also wie es weitergeht für Bethesda als Rollenspielstudio, wie es weitergehen wird mit Elder Scrolls 6, was da fehlt, vielleicht schon wegweisend dafür bedeuten könnte und was daraus wir uns vielleicht wünschen für die Zukunft, nicht wünschen für die Zukunft, wirtschaftliche Faktoren, alles was uns einfällt morgen, werden wir besprechen. Aber bis dahin rate ich euch oder empfehle euch, dass ihr unbedingt mal bei Captain Collins vorbeischaud, bei allen Kanälen die ihr finden könnt, YouTube, Twitch und Co. und schaut euch an, was er spannend ist zu erzählen hat zum Thema Weltraumspiele, wie gesagt, du hast alles möglich ausprobiert, bis hin zum Space Mechanic Simulator, also sollte was für alle dabei sein. Und denkt immer dran, im Weltall geht immer die Sonne auf. Richtig, um den Kreis auf noch zu schließen. Mein Gott, wir haben alle Kreise geschlossen heute. Wunderschön. Ich hab auch Gänsehaut. Graf Michael, es war auch mit dir wieder eine Freude, du bist morgen natürlich auch wieder dabei. Warum lachst du da? Ich werde den Toilettenkreis jetzt nicht schließen, ihr wartet alle da drauf jetzt, dass ich noch mal was dazu sage, aber das mache ich einfach nicht, ich schweige und genieße. Morgen vielleicht? Vielleicht. Du hast immer noch einen sehr kleinen Hut auf deinem Mikrofon, für alle, die uns nur als Podcast gehört haben. Ihr habt das leider verpasst, aber ihr könnt das noch nachschauen, wenn ihr möchtet. Wenn ihr uns als VioD noch schauen wollt, findet ihr uns wie immer auf unserem YouTube-Kanal Gamestar Talk, heißt er, kurz gezögert, er heißt Gamestar Talk, da findet ihr uns. Und da seht ihr, wie Michael seinen Mikrofon manchmal sehr kleine Hüte aufsetzt. Manchmal trägt er sie auch selbst, er arbeitet gerade daran. Ja, jetzt ist mein ganz kleiner Hut runtergefallen. Ja, es hat eine Bewandnis auch in Bezug auf Starfield, dieser sehr kleine Hut, aber das hört ihr in der letzten Folge unseres Tagebuchs. Und dann gehst du erst mal in den

[Transcript] GameStar Podcast / Ist Starfield ein gutes Weltraumspiel? - mit Captain Collins

Urlaub und dann mach ich 28 Folgen über Shenmue 2. Freut mich drauf. Ihr Lieben, ich verabschiede mich schon mal von allen, die uns als VioD geschaut oder als Podcast gehört haben und sage vielen, vielen Dank fürs Zuschauen oder zu hören und bis bald.