

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

Es ist das Thema, an dem man aktuell nicht drumherum kommt, künstliche Intelligenz. Doch wie verändert KI unser Leben? Welche Risiken und Chancen bergt sie?

Genau damit beschäftigt sich KI-Verstehen, der neue Podcast von Deutschlandfunk.

Es ändert sich ja tatsächlich etwas.

Ja, das ist extrem beeindruckend, finde ich schon auch, aber trotzdem bleibt's dabei.

Diese KI hat nicht die Fähigkeit, den Sinn dahinter zu erkennen.

Was sie da sagt, sind alles nur Rechnungen aus diesem riesigen Datenberg.

KI-Verstehen, jeden Donnerstag neu in der kostenlosen DLF Audio-Take-App und überall wo es Podcasts gibt.

Tut mir leid, dass ihr es auf diese Weise erfahren müsst,

aber euer Leben wird nie wieder dasselbe sein.

Am 6. September beginnt mit Starfield eine neue Realität.

Denn wenn man dem großen, und ich meine wirklich großen,

Reveal of the Microsoft Showcase glauben kann,

dann wird Starfield einfach die Realität ersetzen.

Ob ihr wollt oder nicht, ob ihr Starfield kennt oder nicht,

ob ihr jemals ein Videospiel angefasst habt oder nicht.

Die Sage und schreibe 45-minütige Starfield-Show hat uns eines gezeigt,

Bethesda will scheinbar, dass wir nie wieder irgendetwas anderes spielen.

1000 Planeten, die für jeden anders aussehen,

zahlreiche Welten von Fallout bis Cyberpunk,

unendlich tiefes Rollenspiel, Romanzen, besuchbare Eltern,

übernehmbare Schiffe, ein Raumschiff- und Basenbausystem,

das eigentlich ein eigenes Spiel sein könnte.

Ich kann immer noch nicht ganz fassen, was ich da eigentlich gesehen habe.

Kann das wirklich real sein?

Ist das Bethesas große, feierliche Rückkehr

in die Welt der Singleplayer Open Worlds nach 8 Jahren?

Werden sie ein weiteres Mal eine neue, innovative Ära der Spiele einläuten?

Ist das das Ausmaß, das wir auch von Elder Scrolls 6 und Fallout 5 erwarten können?

Und wie gut hat Chris Roberts letzte Nacht wohl geschlafen?

Wir blicken heute hinter die beeindruckende Fassade der Starfield Direct

und analysieren, was wir da wirklich gesehen haben.

Also herzlich willkommen zu alle 176 aufhebbaren Kaffeetassen,

die ihr in der Starfield Direct übersehen habt.

Dafür kann es natürlich keine andere Besetzung geben,

als die heutige, wir haben explizit alle anderen Menschen aus diesem Talk eingeladen,

mein erster Gast meinte vorhin übrigens zu mir,

zum Glück werden die keine Weltraum-Vampireinspielungen einfallen.

Da hat wohl jemand den Roman Vampire aus dem Weltraum von 1976 nicht gelesen,

aber diese Bildungslücke lässt nur noch mehr Freiraum für unendliches Starfield

und Bethesda wissen, dass er heute mit uns teilen wird.

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

Ja, und mehr Kulpar Vampire aus dem Weltraum ist natürlich ein Klassiker.

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

Das gehört ja zu jeder guten Schullektüre heutzutage.

Ja, selbstverständlich.

Außerdem ist uns noch spontan unser Außenreporter Peter aus LA zugeschaltet, dessen emotionale Range normalerweise zwischen einer soliden 2-3 liegt, der nach dem Gesehenen aber kaum wiederzuerkennen ist.

Hauptsächlich haben wir ihn hier, weil wir uns ein bisschen Sorgen um ihn machen, aber auch, weil er als großer Star Citizen-Experte am ehesten beantworten kann, wie Chris Roberts geschlafen hat.

Herzlich willkommen, Peter.

Ich muss sagen, ich habe Chris Roberts nicht nachgeschaut, wie er geschlafen hat.

Ich habe keine Kamera in seinem Schlafzimmer installiert, auch wenn das viele sagen.

Das ist ein Gerücht.

Das ist natürlich ein Gerücht, das wir hier mit offiziell dementiert haben.

Schön, dass ihr beide hier seid.

Wir haben einiges zu besprechen.

Es gab, wie gesagt, 45 Minuten Gameplay zu sehen.

Ich war völlig erschlagen.

Micha, was war dein erster Eindruck?

Mein erster Eindruck war, hey, die haben ja richtig Gameplay gezeigt von Starfield.

Ja, das Coole ist, das hätte ja alles sein können.

Und am Anfang dachte ich, als Totauer da zum Publikum sprach

und erst mal eine Teammitglieder zu sehen waren, die Starfield spielen und so weiter, hatte ich erst die Befürchtung, oh nein, wird das jetzt so ein Showcase, wo nur Leute irgendwie vor ihren Computern sitzen und Konzeptart zeigen.

Und dann ging es aber los tatsächlich mit Spielszenen, mit Erklärungen, mit Features und so.

Ich fühle mich jetzt sehr viel schlauer.

Und es ist halt sehr deutlich, dass sie auch vielleicht auf das Feedback von letztem Jahr, nach dem Showcase, das da gezeigt wurde von Starfield, reagiert haben, um nochmal die Leute zu versichern.

Hey, das wird ein richtiges Bethesda-Spiel.

Es wird nur Rollenspiel, nur halt im Weltraum.

Es gibt handgebaute Inhalte, nicht nur eine procedural gefüllte Galaxis.

Und ihr müsst überhaupt keine Angst haben, dass wir das irgendwie in den Sand setzen.

In Klammern, deswegen haben wir es ja auch nochmal zehn Monate verschoben, nachdem es ursprünglich schon letztes Jahr im November kommen sollte.

Wir haben das Ding unter Kontrolle und es wird groß und es bietet vor allem ganz viel Freiheit zu tun, was ihr wollt.

Und ich meine, andererseits muss man sagen,

sie bauen auch eine ganz schön krasse Erwartungshaltung auf.

Für das Teil, die Sarah Bond, die ja Vice-President Xbox ist

und vorher beim Xbox Showcase gesprochen hat,

hat ja gesagt, Starfield wird eines der wichtigsten Rollenspiele,

die jemals entwickelt wurden.

Also so viel zum Thema Bescheidenheit, gerade bei Microsoft.

Und dann auch am Ende haben sie nochmal gesagt, Starfield, wie könnt ihr euch das vorstellen?

Wie einen Sandkasten, einen riesigen Sandkasten, für den wir euch eine Tonne Spielzeuge geben und dann einfach in die Freiheit entlassen, damit ihr tun könnt, was ihr wollt.

Oha, also sie stapeln nicht gerade tief bei dem Ding.

Nein, wirklich nicht.

Peter, du hast natürlich auch den Reveal gesehen, aber bist ja auch live vor Ort.

Was waren deine Wahrnehmungen?

Also die Stimmung vor Ort war natürlich nochmal eine ganz andere.

Wenn du jetzt nur den Stream schaust, in der Menge, die waren wirklich alle sehr enthusiastisch.

Wir waren total mitgerissen von dieser Inszenierung.

Es war ja wirklich mit der Musik, wie sie es gezeigt haben, dieses Spiel des Jahrhunderts präsentieren.

Das Spiel, dass unsere ungeborenen Kinder, die haben darauf gewartet, so, also wirklich das Beste, was wir je gegeben haben.

Und das hat wirklich alle auch mit total mitgerissen.

Es war auch sehr lustig teilweise.

Es waren sehr viele schöne Momente drin,

wurde auch gesagt, ach ja, wie nett.

Das ging halt darüber hinaus.

Es war so eine unpersönliche Präsentation,

wenn die Frau darüber redet, dass sie irgendwie die Sandwich sammelt und sie bauen Optimus Prime als Raumschiff.

Also einfach auch eine schöne Präsentation einfach auf einer rein mechanischen Ebene, rein stylistischen Ebene.

Und danach war halt, das war halt auch natürlich das Spiel mit dem längsten Applaus.

Da haben die meisten Leute gejubelt

und da hast du nicht das Gefühl gehabt,

dass das diese Jubelperse immer sind,

die halt im strategischen Position verteilt werden,

dass sie immer sagen, yeah, let's go,

hinter mir, ständig einer, let's go, let's go.

Halt doch mal die Schnauze.

Aber bei Starfield war es sich so,

dass alle so begeistert waren, hatte ich das Gefühl.

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

Selbst neben mir, na ja, die von CD Projekt,
die waren dann schon, die waren zu müde, glaube ich,
aber auch sie haben höflich geklatscht.
Immerhin.
Ich muss sagen, mein Eindruck hat sich total gewandelt.
Ich wusste ja auch nicht, wie lang
dieses Starfield Direct gehen wird.
Ich bin davon ausgegangen,
Sie haben ja erst in der Hauptshow den Trailer gezeigt
und haben dann gesagt, ja, stay tuned,
am Ende wird es nochmal die Starfield Direct geben.
Dachte ich so, ja, der erste Reveal,
der ist übrigens genau ein Jahr her,
der erste Reveal waren ja 15 Minuten,
wahrscheinlich wieder irgendwas in dem Bereich sein.
Und mein Gott, vielleicht zeigen Sie irgendwie
ein paar Leute von hinten, die an Ihrem Schreibtisch sitzen
und sagen, wie gern Sie für Bethesda arbeiten.
Und dann kommt einfach 45 Minuten lang dieses Brett.
Und ich habe ja nicht gewusst, wann das endet.
Und ich habe das erst gesehen
und es hat so lowkey angefangen.
Sie haben so total tief gestapelt am Anfang.
Sie erzählen so, oh ja,
wir haben ein neues Animationssystem.
Das ist ziemlich cool.
Und hier die Beleuchtung ist auch richtig schön.
Und ich sage so, ja, okay, super.
Interessiert mich bedingt.
Es sieht wirklich,
die Engine ist auch richtig gut geworden.
Hier nochmal ein paar Sachen, die wir schon gezeigt haben.
Hier nochmal eine Schießerei,
weil Geraldine liebt Schießereien in Rollenspielen.
Und ich finde so, ja, super.
Ich bin richtig begeistert.
Und dann fangen Sie plötzlich an, die Städte zu zeigen.
Und die Städte sehen plötzlich aus,
wie von Fallout bis Cyberpunk.
Es gibt eine Stadt, die komplett aussieht wie Fallout.
Es gibt eine Stadt,
die sehr, sehr vom Cyberpunk-Setting inspiriert ist.
Und ich denke so, okay, das ist schon ein bisschen cool.
Und dann zeigen Sie die Charaktererstellung.

Und dann zeigen Sie mehr von den Trades
und von den Hintergründen.
Und dann habe ich einfach nur noch am Bildschirm geklebt.
Und dann zeigen Sie den Adoring-Fan.
Und das war der Punkt,
wo ich fast geweint hätte vor Freude.
Also in Schuldigung, der Adoring-Fan aus Oblivion ist zurück.
Ja, das haben Sie nur für dich gemacht.
Dass man diesen Hero-Warshipped-Trade sich aussuchen kann
am Anfang, dass dir jemand hinterherläuft
und dich verehrt wie in Oblivion.
Ich finde es ein bisschen schade, muss ich gestehen,
dass es ein Trade ist.
Und damit recht offensichtlich.
Schöner wäre gewesen, es als Überraschung irgendwie einzubauen.
Wenn du irgendwie im Spiel selber,
weiß ich nicht, Planet A28 erkundest,
dass dir dann jemand hinterherläuft und sagt,
du bist mein Weltraumforscher-Held, den du plötzlich triffst,
wäre noch ein bisschen organischer
statt am Anfang nur zu sagen, ich will halt einen Adoring-Fan haben.
So als bewusste Entscheidung.
Aber das ist auch schon so eine der Maximen, glaube ich,
die sie bei Starfield, so, ich mein,
ich hoffe trotzdem, dass es Überraschungen gibt,
aber die ich zumindest so zu spüren glaube,
ist, das Ganze ließbarer zu machen
und auch ein bisschen planbarer zu machen,
zumindest was seine Charakterentscheidungen angeht.
Du weißt bei den Trades mehr oder weniger
zumindest, was du kriegen wirst.
Du hast nicht mehr Fähigkeiten,
die sich schwammig durch Benutzung hochleveln
wie in einem Elder Scrolls,
sondern du hast ganz klare Challenges.
Schüchter 50 Leute ein,
dann hast du den Einschüchtern-Skill
auf das Maximallevel gehoben.
Also einfach eine klare Sprache damit.
Vielleicht auch so ein bisschen aus der Angst,
damit Leute nicht immer alles verpassen oder so,
oder nicht verstehen, wie es funktioniert,
das dann einfach deutlicher zu machen.
Das ist jetzt nicht ein großes Problem für mich.

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

Bei dem Adoring-Fan dachte ich mir dann doch,
wäre es lustig gewesen,
das im September einfach so als Überraschung zu erleben.
Aber so riesig wie das Spiel ist,
würde ich es wahrscheinlich dann,
wenn ich anfangs, im September zu spielen.
Nächstes Jahr im September erleben oder so was.
Bevor wir...
Sorry, ich wollte,
jetzt die Überzeugung kommt dazu gut.
Aber ich wollte nur sagen,
die hatten ja auch eine gewisse Bringschuld.
Ich denke, solche Sachen haben sie ja eingebaut,
weil sie wussten,
dass es ein bisschen Skepsis gibt gegenüber Starfield,
dass nicht alle so begeistert sind,
dass der Hype jetzt noch nicht so riesengroß ist.
Und sie haben halt diese Möglichkeit genutzt,
um einfach viele Sachen noch einzubauen,
wo die Leute auch sagen können,
ach ja, guck mal, das ist doch cool, das will ich doch auch haben.
Weil ich denke, es gab viele gerade...
Geraldine, du hast ja auch gesagt,
du warst am Anfang noch so ein bisschen,
naja, ob das jetzt so was wird.
Das hatte ja eine ganz klare Aufgabe,
die Starfield Direct Leute zu überzeugen,
dass es so gut wird.
Und ich finde, das haben sie halt sehr clever gemacht
und sehr schön.
Ja, man muss dann natürlich ein fettendes Claimerein hauen,
weil das natürlich alles erstmal nur versprechen sind.
Und natürlich haben sie
sehr viele Sachen auch bewusst vage gelassen.
Und da spielt jetzt die Fantasie gerade absolut verrückt.
Und man denkt sich, alter, das wird ja wirklich...
das wird ja krasser als die Realität.
Und das wird es vielleicht nicht werden.
So, das ist Punkt 1.
Punkt 2 ist natürlich...
Wie drück ich das aus?
Mich hat die Präsentation
so ein bisschen erinnert
an diese legendäre Cyberpunk-Präsentation,

die danach so oft zitiert wurde,
wo sie riesige Versprechen gemacht haben,
wo der Hype danach unendlich war
und die danach so oft zitiert wurde,
weil dann eben durchgegangen wurde,
das Versprechen wurde nicht gehalten,
das Versprechen wurde nicht gehalten und so weiter.
Sag ich natürlich nicht, dass das so was wird.
Ich sag nur, wir wissen natürlich mittlerweile,
dass solche Präsentationen erstmal nichts heißen.
Es muss überhaupt nichts bedeuten.
Das ist die Hoffnung nach der Präsentation.
Ja, das ist das, was ich vorhin meinte.
Das ist ja immer das Problem,
wenn du eine Erwartungshaltung aufbaust.
Erwartungen sind dann auch gerne mal
überhöht.
Was Leute sich jetzt unter dem Spiel vorstellen
und sie sagen ja, hey, du wirst
über 1000 Planeten
erkunden können in dieser Galaxis.
Du wirst nicht nur ein Raumschiff
fliegen können im Weltraum
und mit ihm kämpfen.
Du wirst es auch modifizieren können
und du wirst Außenposten auf Planeten bauen.
Du wirst all die Dinge tun können,
die du vorhin schon im Intro gesagt hast.
Es gibt eine Menge Traits, die du irgendwie lernen
oder bzw. dir aneignen kannst,
um dein Charakter zu formen.
Es gibt irgendwie den größten Charakter-Editor
der Befesta-Geschichte.
Und was gibt es noch alles?
Es gibt drei Fraktionen, für die man arbeiten kann.
Es gibt irgendwie Nebenquest.
Es gibt Begleiter.
Es gibt Romanzen mit Begleiterinnen und Begleitern,
zu denen ich eine wichtige Sache sagen muss,
sei es momentan dahingestellt.
Also in diesem Spiel geht einfach alles.
Und ich lege mich jetzt an dieser Stelle fest,
es kann nicht alles geil sein.
Es kann nicht alles

wirklich Spaß machen.
Natürlich zeigst du so viel
und zu zeigen, hey, es gibt ja auch unterschiedliche
Spielertypen.
Wenn ihr eher diejenigen seid, die gerne so Basen bauen
auf fremden Planeten und halt irgendwie
Crafting betreiben
und Ressourcen ernten und solche Sachen,
dann haben wir was für euch.
Aber wenn ihr eher so Story-Spieler seid
und da die Mainquest erleben wollt,
dann haben wir auch was für euch
mit unserem geheimnisvollen Alien-Artifakt.
Und wenn ihr halt lieber Nebenquests macht,
dann haben wir auch was für euch mit den Fraktionen
und mit den Begleitern,
die ihr auch dann auch individuelle Quests mitbringen.
Und wenn ihr gerne Planeten erkundet,
dann haben wir ein prozedurales System,
das sie befüllt mit irgendwelchen Sachen,
die wir zwar handgebaut haben,
die aber dann nach einem gewissen Prinzip halt
mit Planeten anfliegt.
Also ist einfach so ein bisschen was für alle
Prinzip.
Und da bin ich immer schon, ich will jetzt hier nicht
da Bedenkenträger sein,
ich war auch sehr beeindruckt von der Präsentation.
Aber da bin ich immer schon so ein bisschen so
hm, weiß ich nicht, Digger,
ob das am Ende alles so funktioniert,
wie ihr es euch wünscht.
Also letztes Jahr im November hat es nicht so funktioniert,
wie ihr euch wünscht, sonst hättet ihr es nicht
verschoben um ein Jahr oder fast ein Jahr,
um zehn Monate.
Immer noch, bis es dann halt rauskommt,
sehr gespannt,
ob diese ganzen Bestandteile
wirklich ein großes Ganzes ergeben,
wo ich auch wirklich das Gefühl habe,
ich möchte jedem Bestandteil
Zeit widmen.
Ich möchte halt irgendwie Außenposten bauen,

weil ich es für sinnvoll halte.
Oder ist es am Ende vielleicht doch auch einfach teilweise
grind, wo ich sage, ich habe keinen Bock,
jetzt noch mehr Ressourcen zu ernten,
um dann ein Forschungsprojekt anstoßen zu können
für bessere Waffenmods,
um eine gewisse Zeit aber auch dauert.
In der Zeit kann ich dann noch mehr Planeten erkunden,
auf denen ich noch mehr verlassene
Robotiklabore finde.
Obwohl sie so viel gezeigt haben,
kann es immer noch kippen.
Es kann geil sein, es kann aber auch nicht.
Absolut, und ich wollte den Disclaimer
nur mal am Anfang reinhauen,
weil wir jetzt wahrscheinlich uns wieder
hochhyped werden, wenn wir den Deep Dive machen.
Deswegen wollte ich von Anfang an diesen Disclaimer
reinhauen, dass das natürlich
erst mal nur Versprechen sind.
Manche sind doch wirklich einfach nur Sachen,
die wir uns jetzt gerade zusammen fabulieren,
basierend auf den Infos, die man hat,
weil das menschliche Gehirn nun mal so funktioniert.
Wir füllen gerne Lücken auf mit Sachen,
die wir geil finden.
Und in meinem Kopf ist dafür gerade
wirklich meine neue Realität.
Aber ich würde gern jetzt mal mit euch den Deep Dive
machen mit allem, was man da gesehen hat,
weil das war ja wirklich eine ganze Menge.
Und ich würde gern mal anfangen mit dem Thema
Open World, weil es gab ja
mehr von der Open World zu sehen,
der Art zu sehen, wie man reisen wird
in der Open World. Das waren alles nicht unbedingt
neue Sachen, aber man hat sie in mehr
Detail gesehen. Und was ich besonders spannend
fand, war, dass sie jetzt endlich auch mal die
Städte gezeigt haben. Und dass die wirklich
vom Stil her sehr, sehr unterschiedlich sind.
Also ich habe schon gesagt, eins sah irgendwie
nach so einer
Western Slash Fallout-Geschichte

aus und eins hatte einen völlig anderen Cyberpunk-futuristischen Stil. Dazwischen wird es sicher vieles geben in dieser Range. Und das erinnert mich an diese Elder Scrolls Formel, wie sie Welten bauen. Also gerade Oblivion war ja sehr davon geprägt, dass Syrodil eben eingekesselt ist von sehr verschiedenen Welten, die sehr, sehr unterschiedlich sind und Einflüsse haben. Und dann hast du irgendwie im Süden Sumpfgebiet und im Norden hast du fast schon Himmelsrand mit so schneebedeckten Wikinger-Städten und so. Und daran hat mich das ein bisschen erinnert. Irgendwie verteilte Städte, die sehr, sehr unterschiedlich sind, durchsetzt von Points of Interest und dazwischen halt ein paar Laufwege, respektive jetzt Flugwege. Ja, ich meine, es ist ja auch, das greift ja auch wieder eine Sorge auf, die man halt hatte bei dem Spiel. Hoffentlich sieht nicht alles gleich aus. Ich meine, wenn sie eine riesige Galaxis bauen, Befesta hat vor vielen, vielen Jahren Daggerfall gemacht, dass eine gigantische Spielwelt hatte in der Elder Scrolls Serie, weil sie irgendwie größer als Großbritannien oder so groß wie Großbritannien ist egal auf jeden Fall gigantisch, aber es war halt alles gleich. Wo du dann so sagst, ja, aber dann macht halt das Erkunden nur so eingeschränkt Spaß. Und da wollten sie jetzt natürlich auch nochmal sicher gehen, einerseits die Planeten zu zeigen und schauen mal, wie unterschiedlich Planeten bei uns aussehen können. Mit irgendwie unterschiedlichen Landschaftstypen, Kargemonde, es gibt Dschungelplaneten, Wüsten, es gibt Welten oder kleine Monde, die um so einen Ringplaneten kreisen, den du dann riesengroß am Horizont ziehst. Die Beleuchtung des Planeten richtet sich nach

der Zusammensetzung der Atmosphäre und natürlich auch dem Stand der Sonne und die Kreisen auch wirklich umeinander. Also diese Galaxis wird oder die Sonnensysteme sollen simuliert werden, dass die Planeten sich halt quasi um die Sonne bewegen und diese ganzen physikalischen Sachen, die da so abgehen. So, und bei den Städten natürlich dasselbe. Auch da wollten sie halt zeigen, hey, es gibt nicht nur einen Stadtgrafikset, sondern du hast halt dieses New Atlantis, diese Hochglanz, United Colonies Stadt, das Herz dieses zivilisierten Weltraums. Dann hast du halt das Sidonia auf dem Mars, diese Minenkolonie, die aber halt für die Rohstoffversorgung da zuständig ist und für die Erzversorgung. Dann hast du dieses Neon, dieses Space Las Vegas irgendwie auch auf einem Planeten, was total cyberpunkig aussieht, inklusive halt Tanzlokal, würde meine Eltern sagen, also irgendwie so ein Tanzclub. Deine Eltern in Starfield? Oh ja, vielleicht auch die, ja, mal gucken. Mal gucken, wie gut meine Eltern in Starfield getroffen sind, da müssten sie sich viel Mühe geben, glaube ich. Jedenfalls, in diesem Tanzclub, wo dann auch das neue Animationssystem nochmal zum Tragen kommt, weil wenn sie früher mit ihrem alten Elder Scrolls oder Fallout-Animationssystem tanzen, die Leute animiert hätten, dann würde es irgendwie aussehen wie World of Warcraft mit 13.000 Duping oder so. Jetzt sind das flüssige Bewegungen, also man kann durchaus auch bei Bethesda in der Engine jetzt mit der Creation Engine 2 Fortschritte sehen, was dann Tänzerinnen und Tänzer

dann geht, in diesem Club eben auf Neon
so. Und dann hast du halt dieses Free-Star-Collective
noch mit Akila City und seinen Städten,
die dann halt, na ja, so
Firefly-mäßig ausschauen. Auch ein bisschen
Fallout-mäßig, also ein bisschen abgeranzter,
frontiermäßig, aber halt
gerade für mich als Firefly.
Denke ich mir natürlich, oh ja, es ist ja genau
mein Outer Rim, wo die halt so ein bisschen
Lawless sind, wo sie irgendwie
mit der Waffe am Holz darum laufen,
wo ein Duell an jeder Straßenecke stattfindet,
vielleicht, keine Ahnung, weil diesen
Web, den sie dann da vielleicht rüber
bringen möchten, plus dann noch die
Crimson Fleet, dieses
Piratenvolk, was dann irgendwie
seine Red Mile Amusea-Clubs
betreibt und irgendwie
auf so einer Raumstation
in seinen Hauptquartier hat, auf so einer, die
aussieht, als wäre sie irgendwie aus
Fischer Technikkästen zusammengeschrubt
so ein bisschen. Cool!
Also du hast tatsächlich
eine Galaxis mit hoffentlich
Abwechslung, dass du nie
was, ich meine, Landschaftstypen
werden sich wiederholen, ein steiniger
felsiger Mond sieht, also wahrscheinlich
immer gleich aus, aber dass du
zumindest nicht gleich in diesen Trotterfelsen,
na ja, okay, alles schon gesehen,
das ist doch langweilig, das haben sie
sehr gut gemacht, finde ich.
Ich bin noch sehr
abwartend, was diese Open World
dann gerade in den Städten, wie viel
da wirklich zu tun ist. Also man hat
viele Leute rumlaufen, sehen und so weiter,
aber sie haben es halt vermieden,
jetzt konkret auf Quests einzugehen
oder wie oft man da

Leute auch wirklich trifft, die mit denen was reden kann oder so, sondern es waren immer nur ganz kurze Ausschnitte natürlich auch dem Format geschuldet, weil du kannst jetzt ja nicht ewig ein ewiges Gespräch zeigen oder so.

Und da ist halt noch viel offen, finde ich, ob diese Städte dann nicht einfach so ein Punkt werden, wo du halt immer wieder mal zurückgehst, wenn du jetzt an der Frontier warst und dann irgendwas, was will ich, dann zum Questgeber wieder zu gehen und tschüss und wieder zu weg oder ob es, wenn du da ankommst, erstmal sechs Stunden da verbringst, ja, vielleicht wie in der Kaiserstadt, da gibt es noch ein Viertel und noch ein Viertel und hier noch, oder ob es nur einzelne quasi Ausschnitte von dieser Stadt sind, die du ja auch begehst, das wurde ja auch nicht wirklich erklärt, ob du da jetzt die ganze Stadt, wie sie sagen, ja bei den Planeten kannst du überall landen, aber wie ist denn das denn mit den Städten? Also wirklich überall da hingehen und überall ist da irgendwas.

Also ich finde, das wurde mir noch nicht so ganz klar, wie man das vergleichen kann mit einem Cyberpunk oder mit einem Witcher 3, Novigrad, ja, das wird man wahrscheinlich dann erst sehen können, was es spielt.

Ja, was jetzt tatsächlich zum ersten Mal ein bisschen klarer geworden ist, das war ja einer der größten Kritikpunkte oder sage ich mal Fragezeichen, wie diese Planeten generiert sind und du hattest das ja gespottet, dass sie das an einer Stelle tatsächlich gesagt haben, man hätte es fast überhören können, aber sie haben es tatsächlich an einer Stelle erklärt und wir sind ganz überrascht gewesen.

Ja, also es ist so wie sie

sagen tatsächlich so, dass das Spiel einen Planeten, sein Aussehen, seine Landschaft erst in dem Moment generiert, indem du dich im Spiel zu diesem Planeten bewegst. Also erst dann, und es ist ein Single-Player-Spiel muss man dazu sagen, die sind nicht vorgeneriert, ich nehme natürlich an, dass dieses generierende Landschaft passiert ja prozedural, das heißt auf Basis von Vorgaben der Entwickler, dass dann halt nicht irgendwie ein Planet entweder ein felsiger Mond sein kann oder irgendwie ein Dschungelplanet, sie sagen ja, die Planeten sollen glaubwürdig sein, auch in ihrer Vegetation im Verhältnis zum Abstand zur Sonne, es gibt halt nur einen gewissen Bereich, der bewohnbar oder halt Leben hervorbringen kann im Abstand zu einem Stern und auch nur in dem Abstand wirst du dann entweder Eiskugeln oder Felskugeln so.

Aber erst dann, wenn du halt hinfliegst, befüllen die sich, dann werden die Landschaften generiert, dann kommt ein zweites System zum Tragen, dass sobald diese Landschaften fertig sind und ich hoffe, das geht schnell, also nicht, dass wir dann da sitzen und sagen, okay, jetzt wird der Planet generiert, ich gebe mir mal einen Kaffee holen, wenn es da fehlt, kann ich mir nicht vorstellen, sie sagen ja auch hier, Mindestvoraussetzung, auch wenn man es auf dem PC spielt, ist es eine SSD-Festplatte, das es einigermaßen schnell funktioniert, und da kommt dieses zweite System und befüllt diesen Planeten mit Locations, mit, wie sie sagen, handgebauten Locations, die sie designed haben, die dann aber halt nach einem bestimmten Prinzip irgendwie auf diesem Planeten verteilt werden, das kann dann halt irgendwie ein Roboterlabor

werden, was verlassen ist, es kann irgendwie eine Bergbaubasis werden, da werden dann auch NPCs verteilt und bei diesen NPCs werden dann auch Quests verteilt. Also zum Beispiel, dass hier jemand sagt, hey, hier sind irgendwie wilde Tiere auf diesem Planeten, hilf uns doch, oder jemand von uns wurde entführt auf eine Piratenbasis auf einem anderen Planeten, und dann generiert das Spiel diese Piratenbasis auf einen anderen Planeten, das du dort halt die Geiseln retten kannst. Und der Effekt, den das Ganze hat, ist du und ich und Peter und wir alle werden, selbst wenn wir auf dem selten Planeten landen, unterschiedliche Planeten sehen und unterschiedliche Dinge darauf erleben. Und das hätte ich nicht erwartet, weil das ist eine, also ich hätte halt gedacht, okay, die Planeten sind halt im Voraus generiert und dann ja, von mir aus verteilt ist dann diese Locations da drauf, aber das System sogar noch die Landschaften erzeugt und halt die, zumindest die Struktur der Landezone, wo du dich dann halt aufhältst und die du erkunden kannst, da dachte ich dann so, okay, das ist ja spannend, vor allem, wenn man dann halt sich über Starfield unterhält und so sagt, okay, ich bin gestern auf Mond 27.5 gelandet und da war diese eine, da bin ich in so einer Schlucht gelandet und dann war da, war da diese Tentakelwesen und die haben mich verfolgt bis zu dieser Minenbasis und dann sagst du, ja, ich bin gestern auch auf Mond 27.5 gelandet da habe ich ein paar Felsen abgebaut und bin wieder weggeflogen, weil er so langweilig war. Kann halt beides passieren

und das ist, ich meine, das macht es dann auch super toll, Guides zu dem Spiel zu verfassen, weil es gibt halt keine festen Locations für bestimmte Nebenquests zu machen, natürlich so was wie New Atlantis, wie die Städte, wie die wichtigen Planeten, das ist, das muss Hand gebaut sein, das können sie nicht dem Generator überlassen, aber vieles so hey, bestimmte Nebenquests, vielleicht sogar komplette Nebenquestlinien, sie zeigen ja unter anderem einen Begleiter den du findest, der so ein gestrandeter Astronaut ist und sagt, hey, gibst du mir nochmal eine Chance, wär cool, wenn du mich mitnehmen würdest, hier auf dieser Kagenwelt, auf die er irgendwie rumliegt, auf der er rumliegt, mit seinem Raum kann ja sein, dass auch sowas dann irgendwie einfach in der Galaxisprozedural verteilt wird und jeder findet diesen Typen irgendwo anders, ja und dann mach mal einen Guide, wie du ihn findest, das ist dann halt, das musst du erleben. Das stimmt, aber es passt natürlich auch irgendwie zu dem Konzept, wie Bethesda-Welten eigentlich schon immer funktioniert haben, also für mich funktionieren die ja oder gerade Elder Scrolls funktioniert für mich immer nach diesem Prinzip, dann platziert so größere und kleinere Points of Interest in der Welt und dazwischen liegen Spazierwege und auf diesen Spazierwegen gibt es dann vielleicht nochmal Mini Points of Interest, also was eine große Stadt, dann ist der nächste Schritt ein kleines Dorf, dann ist vielleicht der Schritt darunter ein kleines Banditenlager und der Schritt darunter ist ein winziges Environmental Storytelling, was dir keine Quest gibt und das sind ja die Sachen, die dann eben in der Welt verteilt werden und dazu

passt ja eigentlich dieses Generierungssystem
so wie sie es jetzt angedeutet haben
andererseits
frage ich mich auch ein bisschen
ob sie sich damit gefallen
tun, dass sie sich jetzt so viel größer
machen als vorher, weil einerseits
gehört natürlich zu dieser Weltraumfantasie
dieses unendliche Weiten
zu haben, das kann ich absolut nachvollziehen,
aber wenn man gedanklich mal kurz das
Setting außer Acht lässt
ob das dann wirklich so smart ist,
dass sie einfach wahrscheinlich
die Wege zwischen diesen Points of
Interest größer machen
und dass sie wahrscheinlich auch einfach
ein bisschen weiter voneinander
wegliegen werden, allein von der Art
wie die Welt eben funktioniert
und sie haben halt sehr viel darüber gesprochen
dass es so die größte Stadt ist, die sie
gebaut haben und das ist die größte
Welt die sie gebaut haben und es ist keine
Bethesda-Welt, es ist ein Bethesda-Universum
und ich denke mir so ja, zu dem Setting
passt das total und natürlich wäre das enttäuschend
wenn man irgendwie eine kleine eingeschränkte
Welt irgendwie als Weltraumspiel
als Weltraumrollenspiel hätte
ich habe andererseits aber auch noch nie erlebt,
dass irgendjemand gesagt hat, your Skyrim
finde ich richtig cool, aber es ist mir einfach zu klein
gibt es schon auch, aber ja
ich glaube, man muss ein besonderer
oder die
Idee von Erkundung in dem Spiel
ist ein bisschen vielleicht eine andere, als man sie in einem Skyrim hat
oder in einem landbasierten
Open-World-Spiel, also wo du halt nur zu Fuß
durch eine Welt gehst oder zu Pferde
hier ist es schon auch ein bisschen
von Neugier getrieben zu sein
so ein bisschen wie Captain Kirk

am Ende von Star Trek 6 zu sagen
okay, der zweite Stand von links, da fliege ich hin
und ich gucke einfach mal, was es da gibt
und zum Glück es sind ja Funktionen drin
um schon aus dem Orbit oder sogar aus dieser
Sonnensystemübersicht
sehen zu können, ist da irgendwas
und du kannst planetens kennen aus dem Orbit
dann wird dir zumindest angezeigt
oh, es gibt auf der Oberfläche
entweder nützliche Ressourcen
oder eine geheimnisvolle Struktur
also, dass es halt irgendeinen Sinn hat
auch zu landen und relativ schnell
erfassen zu können, ob man landen soll
und nicht
oder zumindest, hoffe ich das
zu vermeiden, dass man landet
dann läufst du drei Stunden lang auf einem Mond rum
oder je nachdem wie groß die dann sind
das ist eine der Sachen, die man noch sehen muss
dann wie groß sind die Dinger eigentlich
aber dann läufst du drei Stunden lang auf dem Mond rum
und dann merkst du so, oh, hier ist ja gar nichts
ja, das wäre natürlich ein blöder Effekt
den sie so hoffentlich nicht haben wollen
überhaupt diese Planeten
in denen jetzt keine
Städte befinden oder sage ich mal die Areale
in denen sich keine Städte befinden auf dem Planeten
das ist für mich das größte
Fragezeichen, weil wann immer sie in der
Präsentation geswitched haben zu diesen
Landschaften einfach nur
dachte ich mir manchmal schon, ja, es ist eine schöne Landschaft
irgendwie, das war jetzt irgendwie ganz cool
ein bisschen Dschungeleinschlag oder so, seien jetzt kurz cool aus
aber was soll ich da
also, ich bin kein großer
Fan von Survival in meinen
Bethesda-Rollen spielen, ich hab
kein großes Interesse all zu viel zu
craften und zu sammeln
und Ressourcen abzubauen und so was

und das ist halt
für mich immer noch das größte Fragezeichen
so, da kann ich überhaupt noch nichts Definitives zu sagen
wahrscheinlich in einem Monat sage ich dann
Boah, Craftingsystem in Staffel
das Beste was ich hier erlebt habe
aber im Moment denke ich mir noch, ich verstehe
den Anreiz noch nicht so ganz, also mir
würden die Städte reichen tatsächlich
aber es ist ja auch
so wie ich es bisher verstehe, auch gedacht
so, dass du es halt, Micha hat es ja auch schon angemacht
dass es halt verschiedene Spielertypen ansprechen will
und
wir müssen halt sehen, ob es dich dann halt auch lässt
ja, ob es dir das sagen kannst, okay
du willst das nicht erkunden, dann mach's halt nicht
dann bleib halt einfach auf deinem Raumschiff und such dir
die Hotspots aus von der Karte
man hat's ja gesehen, dass es geht
das ist für mich so ein bisschen diese
Beruhigung bei der ganzen Sache, weil immer
wenn ich dann denke, Bethesda macht irgendwelche Zufallsquests
denke ich immer an diese
Bruderschaft
Stehende Bruderschaft in Fallout 4
habe ich schon gemerkt, dass ich dann nur Zufallsquests
die ganze Zeit mache
aber wenn du
es kommt halt auf an
wenn du irgendwelche Ressourcen unbedingt brauchst
um in der Story weiter
und du musst jetzt diese Basis bauen
oder du musst 20 Planeten erforschen
vorher sagt diese Initiative halt
nee, es geht nicht weiter mit der Story
dann wird es, glaube ich, nervig
aber wenn das alles nur so nebenbei existiert
also dann kann ich sehr, sehr gut damit leben
genau wie in Fallout 4, wo ich ja auch
ein bisschen vielleicht mal eine Basis gebaut habe
meine Güte, ja, mal ausprobieren
und dann habe ich gemerkt, das ist Scheiße
das interessiert mich nicht

Preston Garvey ist der blödste NPC aller Zeiten
okay, lass ich das alles weg, mach ich das gar nicht mehr
und dann finde ich
dann kann man das dem Spiel, finde ich
auch nicht unbedingt negativ anrechnen
wenn es eine Option ist, wenn es sich nicht dazu zwingt
ja, das wird eine
Gratwanderung tatsächlich, weil ich glaube
man muss auf der einen Seite
genug Motivation für solche Mechaniken
bieten, dass die überhaupt irgendjemand machen möchte
weil wenn man sie einfach nur da hinsetzt
und sagt mach halt, wenn du Lust hast
dann macht es ja keiner, aber die Motivation
darf ja auch nicht zu groß sein
dass Spieler, die das nicht machen wollen
sich benachteiligt fühlen
also beispielsweise das Crafting
da wissen wir jetzt noch nicht so viel drüber
wir wissen, dass Crafting eine Rolle spielen wird
für Waffenmods, wir wissen, dass Crafting eine Rolle spielen wird
für den Basenbau
aber wie stark das dann tatsächlich
einen Einfluss aufs Spiel hat und ob ich doof
verstehe, wenn ich persönlich nicht crafting möchte
das ist noch eine Frage, die offen ist
ja, du hast schon recht
das ist eine schwierige Balance
wie wichtig
das wird, auf der anderen Seite
wenn ich Richtung Elder Scrolls gucke
und eigentlich auch zu einem Großteil
von Fallout, mal abgesehen vielleicht von Power
Rüstung reparieren in Fallout 4
oder so, Crafting in den Befesterspielen ist immer optional
weil du kannst schon auch
gute Sachen finden
wie gesagt in diesem Postapokalypse-Szenario
wenn du reparieren musst auch Sachen
da brauchst du dann Rohstoffe für, das kann natürlich helfen
aber grundsätzlich glaube ich
wäre meine Hoffnung, dass die Philosophie
auch bei Starfield ist
es ist eine Option

es ist eine Option von vielen
so wie es ja auch noch Dutzende weitere gibt
wenn du irgendwie Rohstoffe brauchst
wer sagt denn, dass du da auf dem Planeten
mit deinem Bergbau Laser kieselsteine abbauen musst
fliegt doch einfach ins All
schraubt ganz viele Waffen an dein Schiff
und überfällt die Leute die Rohstoffe haben
Piraterie ist eine Option
sogar mit kleiner Dialogoption
wenn du ein anderes Schiff anfunkst
eben nicht nur sagen zu können
hey, hast du irgendwelche Neuigkeiten gehört
oder hey, wie ist der Weg nach
Akila City oder so was
sondern kannst halt sagen, hey, gib mir deine Rohstoffe
jetzt, sonst peng peng
plus dann kannst du auch noch Enter-Manöver durchführen
und die Schiffe irgendwie erobern
und in deine eigene Flotte oder in dein eigenes Repertoire
eingliedern um sie dann aus Raumhäfen wieder abholen zu können
also soll heißen
sie finden hoffentlich
Wege
dass es einfach Spaß macht
die ich mit diesen Bestandteilen so beschäftigen
wenn ich dann halt einen Raumfrachter überfallen habe
ich sag nicht, dass ich Pirat wäre
aber jetzt mal hypothetisch gesagt, wenn ich einen Raumfrachter überfalle
und dann da Rohstoffe erobern
dann halt mal an so ein Forschungskomputer
zu gehen und zu sehen, hey, mit den Rohstoffen
die ich jetzt da eingesammelt habe
und geblündert habe
da könnte ich doch jetzt eine neue Stufe
von irgendwie
Chemie freischalten
um bessere Camps oder Medizin oder so was herstellen zu können
da kann ich neue Waffenmods irgendwie freischalten
da kann ich halt irgendwas machen
mache ich doch mal
und dann sehe ich, hey, damit schalte ich irgendwie ein neues Visier frei
für meine Lieblingspistole
oder ein Schalldämpfer, der mir super entgegen kommt

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

weil ich gerne schleiche, wenn ich Schiffe erobern, hypothetisch gesprochen
dann
also dass du
dass du da so
auf Englisch würde man sagen
they ease you in
sanft da eingeführt wirst
und dass es nicht irgendwann
so eine harte Mauer einfach vor dich setzt
und sagt hey, du kraftest nicht
Pech gehabt, dann kommst du bei dem Boss
Gegner nicht weit
sondern dass es halt eine
spielerische Beschäftigung ist mit den Möglichkeiten
es ist ja auch ein Videospiel immer noch
das vergisst man fast
man vergisst auch fast, dass es
ein Rollenspiel ist, obwohl es
super viele Rollenspielaspekte hat
aber man merkt so stark
dass sich bei Starfield mehr als jemals zuvor
das Bethesda in erster Linie Simulation macht
und erst in zweiter Linie Rollenspiele
und das finde ich
wirklich faszinierend
trotzdem gab es gestern
bei der Ankündigung richtig viel Rollenspiel zu sehen
und das hat mich sehr sehr happy gemacht
also
was mich am meisten auch schon beim ersten Reveal fasziniert hatte
war dieser Aspekt
mit den Hintergrundgeschichten für Charaktere
und mit den Traits für Charaktere
also mit den Eigenschaften
wussten wir ja schon einiges drüber nach dem ersten Reveal
also wir wussten schon
dass man sich eine Art Beruf aussuchen kann
der denn die Hintergrundgeschichte ist
das sind so Sachen die man erwarten würde
so was wie Kopfgeldjäger
oder
Kriegsveteran
genau und dann gibt es Sachen die man nicht erwarten würde
nämlich so was wie Koch oder Professor

oder Lehrer
und das finde ich total spannend
also das ist so eine coole Range
und die geben einem zum einen natürlich Starterbonie
zum Beispiel als Kopfgeldjäger hast du glaube ich einen Waffenschein
der gibt dir dann irgendwie Bonus auf bestimmte Waffen
aber
was wir uns immer noch gefragt haben
nach dem ersten Reveal damals war
wie großen Einfluss wird das im laufenden Spiel
haben diese Hintergrundgeschichte
und das haben wir gestern endlich gesehen
naja also in Ansätzen
zumindest
also sie sagen ja du wirst halt immer wieder
diese Hintergrundgeschichte
und diese Herkunft
einsetzen können für bestimmte Dinge
wenn jemand in der Bar sitzt
und zu dir sagt hey ich habe Probleme mit einem
mit einer Bestie
ich brauche jemanden der eine Bestie
jagt und dann kannst du sagen hey
ich war früher Bestianjäger
und mach das für dich
also das ist doch ja Sachen immer mal wieder einwebt
aber das ist
eigentlich auch das Mindestmaß an Erwartung
dass ich habe wenn du schon diese Möglichkeit gibst
halt so eine Vorgeschichte zu wählen und es sind ja
wie du sagst dann nicht nur ein oder zwei Vorgeschichten
sondern 20
ich weiß nicht
auf jeden Fall eine ganze lange Liste
das ist dann nur im Anfang irgendwie eine Rolle spielt
wo du ja auch angesprochen wirst
und gesagt wird
ein Koch will jetzt hier so fängst du ja an
rekrut werden für unser
Ressourcenabbau
Minenunternehmen oder wie auch immer du da
wofür du auch immer du da am Anfang arbeitest
das kann ja nicht die einzige Auswirkung sein
die dann so ein Trade hat

plus dass er dir noch drei Skills gibt
die du halt dann direkt von Anfang an einsetzen kannst
und was wir jetzt noch nicht so gesagt haben glaube ich
ist
dass vielleicht sogar eine kleine Quest wenigstens dran hängt
dass wenn ich sage hey ich war halt
Chefkoch
dann komme ich vielleicht irgendwann
in New Atlantis in das Restaurant
wo ich früher gearbeitet habe
und sie sagen hey fang doch bitte wieder bei uns an
der neue kann einfach keine Sandwiches
oder sowas
wenn soll ich meinen
aber ich weiß nicht
ihr sagt das so man sollte meinen
das ist das ist das
aber das ist es leider nicht
man hat es leider in Cyberpunk gesehen
wo sie viel rausstreichen mussten
aus den geplanten Origin Stories
dass die am Ende dann nur noch eine viel viel kleinere Rolle
gespielt haben als geplant
bis überhaupt keine Teilweise
man kennt es auch aus Elder Scrolls oder generell aus
Bethesda Rollen spielen
da hat man ja auch oft das System gehabt
also zuletzt gab es das in Oblivion so groß
dass man da so eine Klasse
und Hintergrund und dann ja auch noch ein Sternzeichen hatte
um diese Rolle spielen sollte
und da hatte man genau diesen Moment
dass Bauros am Anfang sagt
du bist also unter dem Zeichen
der Fürstin geboren
das hätte ich aber nicht erwartet
und dann ist es das letzte mal
dass ihr darüber sprecht
und ich hatte Sorge nach dem ersten Reveal
dass das genau der Moment war den wir da gesehen haben
weil es gab einen einzigen Dialog
in Reveal 1 vor einem Jahr
wo sie gesagt haben ah hier du warst also Diplomat
das könnte dir ja noch von Nutzen sein

und dann dachte ich ok das wirkt
es erinnert mich sehr an diese Anfangsszene
vielleicht ist es wirklich nur das
und ich bin schon sehr leichter dass es nicht nur das ist
weil was man auch noch gesehen hat
war da haben sie nicht darüber gesprochen
aber man hat es gesehen bei den Einspielern
dass es mehrmals Dialogoptionen geben wird
die du nur durch deinen Hintergrund oder deinen Trade hast
und ein Entwickler hat ja auch noch erzählt
dass ein Trade zum Beispiel
ihm eine bestimmte Religion gegeben hat
also Religion wird ja auch eine Rolle spielen
und dass er dadurch zum Beispiel
einen komplett anderen Weg hatte
an so der Gruppe religiöser Fanatiker vorbeizukommen
weil er einfach gesagt hat
Mensch, na ihr auch
die Option ist
du musst ja irgendwie die patrouillieren da
du kannst halt entweder sagen ich balle euch aus dem All
oder ich gebe euch irgendwie
Psalmen zum Rezipieren
oder denkt doch nochmal über die
Glaubensgrundsätze nach oder so
und damit lenke ich sie ab und wir können einfach vorbeifliegen
ja das finde ich super also
Religionen hatte man ja letztes Jahr schon gesehen
wo wir uns schon gefragt haben
also es gibt ja auch unterschiedliche
jetzt weiß man okay es gibt halt hoffentlich
unterschiedliche Stellen im Spiel
wo sie einfach eine Auswirkung haben
da dazu zu gehören ob positiv oder negativ
das ist ja auch eine Charakteristik
dieser Trades ein bisschen wie ein Fallout
dass sie nicht nur positive Folgen haben müssen
also wenn du irgendwo hinkommst
und du hast die in Anführungszeichen falsche Religion
weil da halt irgendwie die große Schlange
verehrt wird und nicht der Allvater
oder wie auch immer
auch seien das so Probleme kriegst
ja ist cool

Peter du hast ein Gefühl volles Mühn gemacht
deswegen wollte ich dir kurz den Raum lassen
dich zu entfalten
ich bin einfach nur glücklich was die Rollenspieler
angeht dass es welche gibt
Fallout 4 war in der Hinsicht
halt super Enttäuschung
und ich bin einfach auch so froh
dass der Charakter nichts mehr sagt
und dass sie deswegen halt die Dialoge anders machen können
und all das was in Fallout 4
falsch gelaufen ist
hat Akta gelegt wird
und das sieht
bisher ziemlich gut aus
ich bin halt noch bei den Skept-Quests
halt noch sehr gespannt was die das dann wird
ja vor allem
wie die sich auch unterscheiden werden
also du sagst es schon ob es auch spezielle Quests
dann geben wird die man nur als ein bestimmter Charakter
spielen kann oder ob es Quests gibt
die vielleicht sich durchs Zufall-Prinzip
nie bei einem auftun oder so
das wird auch noch spannend
zu den Trades
wenn man eine Quest lösen kann
das wäre ja auch mal nett nach Fallout 4
ja ich meine das hatten sie
ab und zu
also ich habe schon ein paar gute Erinnerungen
an Bethesda Quests
die mehrere Lösungswege hatten
aber man erinnert sich halt auch so klar daran
weil es nicht viele waren leider
es sind halt oft so
alle vor Fallout 4
sind halt oft so Quests
die dann eben deswegen in Erinnerung bleiben
weil sie doch ein bisschen rar gesät waren
ich muss noch eine Sache zu den Trades loswerden
nämlich dass
man davon ja auch noch mal mehr
in der Auswirkung gesehen hat

wir wussten schon, dass diese Trades super spannend sind
wir wussten schon, dass es Trades geben wird
wie deine Eltern sind am Leben
was mich aus und mein Lieblings-Trade
ist seit einem Jahr, wir reden über nichts anderes
wir wollen unbedingt unsere Eltern
gesucht haben, gar nicht viel
das ist wirklich kein Witz, seit einem Jahr sagen wir
hoffentlich zeigen sie was zu den Eltern
wir wollen, kann man wirklich die Eltern treffen
weil das super profan ist an und für sich
dass halt irgendwie ein
weiß ich nicht Vater und Mutter oder wie auch immer
dann generiert werden in dieser Welt
und man hinfliegen kann und sie sagen dann
ah ich bin so enttäuscht von dir Junge
oder wie auch was Eltern so sagen
du musst mehr essen
ja genau hier nimm ein Sandwich
du siehst so durch aus
nein also seit einem Jahr reden wir darüber
und jetzt ist es bestätigte Wahrheit
ja und sie haben es kurz gezeigt
also sie haben leider noch nichts dazu gesagt
wie davon aus dass sie es wahrscheinlich so
Fallout 4 mäßig so machen werden
dass die Eltern basierend auf deinem Aussehen generiert werden
wäre jetzt einfach mal mein Tipp
wir haben einen Eltern-Set gesehen
in diesem Reveal
und wir haben kurz gesehen dass man sie tatsächlich
zu Hause besuchen kann und sie dann sagen
ah Schatz wir haben Besuch und dann sagt deine Mama
auch schön du bist hier und das ist so abstrus
ich liebe das weil es so banal ist
ich bin aber so gespannt zu sehen
was das dann tatsächlich für den spielerischen Effekt
haben wird weil bisher alle Trades die wir irgendwie
gesehen haben scheinen nach diesem Vorteil
Nachteilprinzip zu funktionieren
du hast einen Vorteil und einen Nachteil dadurch
es gibt zum Beispiel auch noch den Trade
Starter Home
dass du von Anfang an ein Haus auf den Mond hast

aber du hast dann eben auch 50.000
Credits Schulden am Bein
und startest damit das Spiel
und das finde ich so herrlich
und natürlich ist da der spielerische Vorteil eindeutig
dass du von Anfang an eine Basis hast
bei den Eltern ist der Nachteil
ein Anführungszeichen dass du sie finanziell
also du trittst ihnen einen prozentualen
Anteil deines Einkommens ab
und ich weiß nicht was du dafür kriegst
hoffentlich Snacks
ich hoffe es sehr
ja einfach
Familienfeiern
gute Ratschläge
ja genau
ja weiß ich nicht ich bin sehr gespannt
sind halt Eltern die irgendwo rum sitzen
ist doch auch cool
und ich muss es nochmal erwähnen
der Adoring Fan aus Oblivion ist zurück
ich möchte jetzt von dir Peter wissen
wie waren die Reaktionen live vor Ort
als der Adoring Fan gezeigt wurde
alle waren super happy
ja es gab richtig richtig Jubel
wir haben alle gelacht, wir haben alle uns gefreut
es waren viele die gesagt haben
ah es war so ein schöner Insider
und da gab es ja halt mehrere Momente von
also alles es war
es war halt wirklich ein Spiel
du hast halt auch gemerkt
dass auch Spaß machen soll
und nicht so eine super ernste Sache ist
so eine gerade beim befestete Rollenspiel
wo ja auch viel Quatsch passiert
und Chaos und Sandboxiges
und das haben die Entwickler halt total
wie sagt man umarmt
im englischen
ja es ist schön schwierig, im e-Deutschen weiß ich nicht genau wie man sagt
also haben das Willkommen geheissen

ja ja total also vor allem ja auch wirklich
nicht nur dass der Adoring Fan
genauso heiß wie im Original
er sieht auch genauso aus
und er begrüßt ein Jahr sogar
mit den Worten bei Vektara bei Vektara
und es ist so schön
es ist so dumm
aber ich frage mich die ganze Zeit
was sein Nachteil sein wird
weil ich traue dem Adoring Fan ja nicht
manche werden vielleicht auch ahnen
warum man ihm nicht traut
Leute die Skyrim gespielt haben
und da eine gewisse Backstory erlebt haben
ich bin so gespannt
und ich fände es so lustig wenn er einen kleinen Twist hätte
weil er wirkte schon auch sehr unheimlich
im Reveal
dass er gesagt hat er möchte die gleichen Moleküle atmen wie du
und er dachte ich mir so ja das ist
da fände ich es schön wenn es da ein klein Überraschungsmoment gebe
bei ihm
ja und ansonsten nervt er halt einfach auch
es ist halt auch ein Nachteil eigentlich
es ist auch ein Nachteil, das ist wahr
Romanzen, ich habe gehört mich ja dazu
möchtest du was loswerden
bevor wir zum nächsten Thema übergehen
möchte ich über Romanzen sprechen
ja also ich baue mal ein positives Fundament
ich finde es erstmal gut dass es Begleiterinnen und Begleiter gibt
diese Constellation
diesen letzten Entdecker Club
das ist von dem viele gar nicht mehr wissen
dass er noch existiert
dass die halt sozusagen
dein Quell sind
dich mit Leuten zu umgeben
auch auf deinem Raumschiff sie mitzunehmen
diese Sarah Morgan da die Anführerin
ehemalige Soldatinnen und Abenteurer
in dieser Sam Cole, dieser Space Cowboy
alle haben unterschiedliche Fähigkeiten

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

du kannst sie auf dem Schiff als Crew einsetzen
du kannst sie in deine Außenposten abkommandieren
damit sie dort
ihr gutes Werk tun
und Fähigkeiten
ok grundsätzlich cool, sie bringen alle individuelle Quests mit
sagt Bethesda
über diese Charaktere bei der Constellation
da hinaus kannst du noch weitere finden
wie eben den gestrandeten Astronauten den ich vorhin erwähnt habe
oder gehst du in eine Space Bar
und da spricht dich jemand an und sagt
hey kann ich mit dir kommen, du siehst reich aus
ich brauche Geld
aber diese Romanze die sie gezeigt haben
es war ja nicht mal viel davon zu sehen
aber ich erinnere mich noch an die Romanzen
in Fallout 4
die waren nicht gut
also das ist einfach auch wenn man es mit
BioWare, mit den alten BioWare Spielen vergleicht
und so was, das ist etwas was Bethesda bislang
nicht konnte
und dann zeigen sie diese eine Szene
mit, ich glaube es ist
Sam Cole oder Space Cowboy
und seiner Dialogzeile
ich weiß nicht ob ich jemals irgendwen geliebt habe
aber dich schon
wer sagt denn so was
also was ist denn das für ein
oh
vielleicht war es ein bisschen
augenzwinkant gemeint oder ich weiß nicht
oder es ist Satire die ich nicht verstehe
aber ich finde es so
klischeemäßig dumm
und ja, weiß ich nicht
also das war ein bisschen mein Eindruck
von diesen Romanzen
bislang ist eher
mäßig
der Erfahrung nach wirst du ja eh dann einfach nur
einmal mit ihm schlafen

und dann Perk bekommen
und dann hat sich die Sache erledigt
wie Romanzen gut machen
wenn man nicht gerade Werwolf ist
Peter, das ist die eine Sache die man
bekommt von Romanzen in Skyrim
ist ein Schlafbonus
zwingker zwingker
um zu implizieren, dass da was gelaufen ist
und weil man als Werwolf keine
Schlafboni bekommt, weil Werwolf wohl irgendwie
nicht schlafen können oder so
bekomme ich nicht mal diesen Schlafbonus
ich weiß nicht was da die Implikation sein soll
aber sie macht mich wütend
ich habe schon oft darüber gesprochen
im Weltraum gegenüber zu einem Werwolf
das ist eine gute Frage
das klingt wie ein Actionspiel aus den 90ern
oder so
Starwurfs oder so
ja, keine Ahnung
da packe ich die Peterargumentation
aus
bei den Romanzen, ich bin froh, dass wir sie überhaupt haben
nicht wenn sie so orquers sind
ne, ich bräuchte sie nicht
ich weiß nicht
also es macht doch kein
wenn diese Romanzen sind ja eigentlich
fast allen Spielen auch dumm
ich finde, abseits von Witcher
macht ja wirklich kein Spiel das richtig gut
meines Effekt vielleicht noch
BioWare ein bisschen
ja, mir würde halt gefallen
wenn man diese dann auch noch
nachbearbeitet, sag ich mal
nicht das Sex, oh, dann ist alles gut
jetzt ist die Romanze vorbei, du hast alles gemacht
fertig, so ist es ja in der Realität
auch nicht, der Sex ist ja nicht das Ende
einer Romanze, das ultimative
Ziel oder so

kommt ja noch was anderes, hoffe ich
zumindest in eurem Leben, ich weiß nicht wie es bei euch ist
aber allgemein hoffe ich, dass es da noch mehr ist
deswegen
wäre es schön, wenn man dann halt auch noch mal mit
ihnen reden könnte, einfach, ja, das ging ja schon
bei, ich glaube auch bei Fallout 4
oder bei Skyrim auch nicht mehr, dass du dann noch
irgendwelche neuen Dialogzeilen hast, wie lebt
sich's denn so mit diesem Cowboy zusammen
schmeißt ja seine dreckige Wäsche
überall auf dem Raumschiff rum
lässt ja alle irgendwelche Erdnussschälchen
überall liegen oder so, alle die Sachen, die man halt
sich ärgert, ja
ja, ich kann
an der Stelle so was von
schamlos einen Talk von uns empfehlen
weil der wirklich also perfekt
dazu passt und zwar ist das der Talk
den wir um den Valentinstag
herum hatten, Micha, Mary und ich
da haben wir genau darüber gesprochen
über Romanzen in Spielen
und haben genau diese Problematik, weil da bin ich
komplett bald hier Peter, haben wir genau die
angesprochen, dass zu wenige
Spiele oder zumindest zu wenige bekannte Spiele
darauf eingehen, was nach
der
Vollendung dieser Romanze, also
ich möchte dich romantisieren, ja ich auch
gut und dann schüttelt man sich die Hand
und dann war's das und der Weg
dahin ist doch nicht das, was man erleben möchte
man möchte doch die Romanze selbst erleben
die Beziehung, die Höhen und Tiefen und so weiter
und so fort, in dem Talk haben wir das
sehr ausführlich besprochen und ich bin ehrlich
es gibt Spiele, die das machen
und ich bezweifle sehr stark, dass dafür das
machen wird. Ja, aber wie Peter
gesagt hat, das ist ja auch nicht notwendig, also
ich hätte kein Problem damit, wenn sie

auch gesagt hätten, nee, das ist nicht drin, weil wir haben genug andere Sachen und genug andere Quests und die individuellen Quests, die dann die Begleiterinnen und Begleiter haben, sind ja wohl unabhängig auch noch mal von den Romanzen, also es gibt ja auch noch so was mit denen zu erleben und zu tun also ja

ich meine, es ist vielleicht auch wieder so ein Ding dass sie versuchen auch da wieder jede Erwartungshaltung zu erfüllen und sagen, ja auch Romanzen gibt es, nachdem wir in Fallout 4 schon so tolle Erfahrungen damit gemacht haben, aber

wo ja genau dann, zumindest wenn wir jetzt nach diesem einen, ein bisschen peinlichen Satz in dieser Präsentation gehen wo halt auch dann wieder, wo man sieht, okay aber die Erwartungen wählen sie nicht mit eins mit Sternchen erfüllen, die man dann an sie setzen wird, sondern mit einer, sagen wir mal mit einer guten 4 oder so.

3 Minus.

Ja, hoffentlich

gilt das halt nicht noch für andere Bestandteile aber Speaking of Fallout 4, wir müssen kurz bei den Basenbau noch sprechen und über diesen Schiffsbau weil Fallout 4 hatte

ja

mäßigen Basenbau der zumindest ein bisschen frickelig war, das haben sie, sind sie angegangen, das Problem, sie haben es nicht direkt gesagt, aber sie haben es impliziert, dass das ein Learning war und sie haben jetzt eine gut funktionierende Top-Down Kamera und man kann switchen zwischen der Top-Down Kamera wenn man eben die Übersicht hat, über Basis respektive Schiff und man kann aber eben auch wechseln zu dieser First-Person-Perspektive, in der man dann Sachen

im Detail dekoriert
und das wirkte auf mich, in dem was sie angerissen
haben, wirklich nochmal wie
ein eigenes Spielfast schon, also es hatte
schon fast so Satisfactory Online
weil sie eben auch gesagt haben, man kann
dann da Automatisierungen bauen, wo man
Ressourcen produziert oder umwandelt
oder Sachen automatisch craften lässt
natürlich wird das nicht so tief sein wie Satisfactory
und das wirkte wirklich nochmal wie ein
komplett neuer Bestandteil. Ja, mich regt
das jetzt schon auf. Also ich finde
es ist eh schon so ein Ding, vielleicht
haben sie es mit Controller verbessert, wenn man
es damit baut, aber was ist mit Maus und
Tastatur auf dem PC, das ist ja immer eine
große Frage bei Bethesda, funktioniert
das auch schon gut und
er sagt auch wieder so ein Ding, okay
vielleicht ist es mal cool es zu nutzen
aber wie viel
muss ich es nutzen?
Da komme ich irgendwann an den Punkt,
da richte einen Außenposten
oder die Geschichte geht nicht weiter
und dann ist es halt so
ein zwanghaftes Beschäftigen damit
oder ist es halt eher so ein okay du
könntest jetzt hier einen Außenposten bauen
aber wenn du es nicht machst, ist es auch cool
weiter oder mach was du willst
so ein bisschen, mal gucken.
Was man dabei ja noch machen muss, ist halt
wir, ja, ich sag mal, wir haben
alle sehr ähnliche Ansichten, auch in der
Game Series Reaktion gibt es viele Leute
die sagen, ja Story ist doch toll, Rollenspiel
aber da draußen gibt es halt so viele
Leute die halt dieses Basis bauen
halt super gerne haben
und das darf man nicht vergessen
wenn wir jetzt also, das reden
wir jetzt aus unserer Perspektive, ich werde das auch nicht machen

aber wenn ich schaue
was Leute bei Nomen Sky für Basen bauen
oder Fallout 4 auch schon
irgendwelche verrückten
Maschinen gebaut mit Leuchten
Dioden und was nicht alles
oder 60.000 Wachtürme die da drauf
auf Gegner schießen, also
viele, viele, viele Leute haben sehr viel Spaß
damit und ich finde
es dann super nachvollziehbar, dass sie das
einbauen, nachdem auch Fallout 4
war ja ein Erfolg in der Hinsicht, international
auch, Leute, es gibt
viele Leute die das geliebt haben, diesen
Baumodus, auch wenn er ein bisschen friedlich war
und allein deswegen wäre es
seltsam, wenn sie gesagt, ne, jetzt machen wir
nicht mehr, wenn du dringst
an Minecraft, an die ganze
Survival-Spiele, an alles was du auf Steam
in irgendwelchen Early Access
spielen machst, das ist einfach
ein globales Phänomen
und
das sieht halt auch trotzdem cool aus
sieht aus wie was, was ein AAA-Studio
jetzt gemacht hat, deswegen bin ich schon gespannt
auf was sie da noch in ihren eigenen Spinnen
dem vielleicht verleihen und was für tolle
Kreationen wir dann sehen
genau wie jetzt bei Zelda, wo
wir wochenlang Videos geschaut haben
von irgendwelchen verrückten, die
Raketen gebaut haben, werden wir dann bei
Starfield sehen, was Leute für
alle Raumschiffe nachbauen
oder absurde Stationen
die in den halben Planeten überspannen
was auch immer, also ich freue mich drauf
nicht das zu bauen, aber das zu schauen
ja, fair enough und ich möchte auch noch mal
klarer stellen, ich bin jemand
der in Forlert und sogar in Forlert 76

sehr gerne ein Eigenheim
gebaut hat, weil es cool finde
ich liebe ja auch die Sims, ich finde es cool
mir eine eigene Wohnung einzurichten
und ein eigenes
kleines Heim halt in der Spielwelt
das ist geil, auch das mache
ich auch gerne mit dem Raumschiff, das
irgendwie halt das hübsch aussehen zu lassen
da die Module dran zu packen, dass ich auch
noch ein schönes Captains Quarter habe
so ein Kapitänsquartier, wo ich mir dann
meine Andenken und meine kleinen Schiffchen
wie Sonic Picard oder so reinstellen kann
plus halt dann irgendwo eine schöne Wohnung
auf einem Mond, wo man eine schöne Aussicht hat
und die Landschaft irgendwie ein bisschen betrachten kann
das würde ich gerne machen, was
mich nerven würde oder mir auf den Zeiger
gehen würde, ist dieser ressourcenernte Teil
dass ich halt irgendwo hinfliege
und sehe ok, der Mond hat Eisen
jetzt kann ich auf dem Mond oder ich muss auf dem Mond
einen Extaktor aufstellen, der alle
6 Stunden 40,3 Eisen bringt
damit ich dann nach 7,62
Stunden genügend Eisen habe
um das nächste Waffenmod
und dann denke ich halt ok, ne
dann wird das halt so ein
Crafting
Zahlenmanagement
Spiel, das sicherlich auch
seine Fans haben dürfte
Satisfactory halt
ja, aber halt in einem anderen
Maßstab und vielleicht bis genau
aber trotzdem, also damit möchte ich mich einfach nicht beschäftigen
in so einem Spiel wie Starfield
ja, aber ich bin
das ist halt wieder genau da
circlen wir immer wieder zurück zu dieser Frage
wie optional
werden die Sachen sein und da meine ich auch

dass sie nicht zu optional
sein dürfen, fast schon
ich finde das immer schwierig, wenn Sachen zu optional sind
also wenn es wirklich überhaupt
keine Motivation abseits von
ich möchte was Cooles bauen gibt
und gleichzeitig sollen sie nicht
zu viel Motivation bieten, damit ich nicht total
am Arsch bin, wenn ich es nicht mache
also das ist
was, was mir noch richtig
Kopfzerbrechen bereitet
ja, zumal man sich ja spezialisieren kann
auch auf Außenpostenfähigkeiten
in diesem Skillssystem, es hat ja 5
Talentbäume
physisch, Kampf, Wissenschaft, Technik
und Sozial
und je mehr du
in einem dieser Skilltrees steckst
dass du
höherwertige Fähigkeiten schaltest du halt frei
also schaltest halt immer mehr Skills frei
und unter diesen höherwertigeren
ist auch so was wie Außenpostenmanagement
oder halt irgendwie Außenpostenführungen
dass die Leute da effizienter arbeiten
oder was auch immer das dann bringt
also es ist ja eine Möglichkeit
im Spiel gezielt zu sagen
das möchte ich jetzt aber richtig gut machen können
plus du kannst natürlich dann auch Crewmitglieder
haben, die dann halt gut darin sind
so auf die Außenposten abkommandieren kannst
damit sie sie halt gut führen
also das ist
wäre schon sehr fahrlässig zu sagen
es gibt nicht irgendeinen guten Grund
das zu tun, vielleicht erleichterst du dir
dann damit bestimmte Dinge wie Ressourcen
sammeln, vielleicht macht es auch einfach Spaß
vielleicht ist es ja auch einfach eine Mechanik die sich cool anfühlt
und es ist schön dann hin und wieder
nach Hause zu kommen, vielleicht kannst du deine Eltern

in deine Wohnungen einladen und dann sind sie dann sagen
wir wollen nur besuchen, aber in Wirklichkeit bleiben sie 5 Tage
und du musst dann Sachen mit ihnen unternehmen
oder ein Haus gebaut hast
und alles ist schrecklich
und sie wollen ständig deine Schränke staubsaugen
und du sagst bitte lass meine Sachen in Ruhe
und dann kommst du nach Hause und dann ist alles umgeräumt
man findet nichts mehr
Eltern
ja sind das Dinosaurier da draußen
warum jagst du die nicht Junge, such dir meinen richtigen Job
ja
also das wird auf jeden Fall eine große Frage
wie groß die Rolle tatsächlich sein wird
die das am Ende spielt
also als Sandbox, als Simulation
dass man einfach machen kann was man machen möchte
aber am Endeffekt
ist das utopisch, im Endeffekt muss es
irgendeinen Einfluss, irgendeinen messbaren Einfluss haben
und wie groß der wird
ich glaube das können wir fast vorher gar nicht mehr
abschätzen bevor wir es nicht gespielt haben
also da kann man sich jetzt viele Präsentationen angucken
und viel darüber spekulieren, aber das
ist was was man wirklich erst sehen wird wenn es da ist
ich muss noch einen
Vergleich ganz dringend ziehen
da haben wir ja Gott sei Dank Peter hier
unseren absoluten Star Citizen Experten
das ist natürlich ein Vergleich der jetzt super
super aufgezogen wurde und wir müssen jetzt von dir wissen
Peter, ist das völliger Blödsinn
oder steckt da ein wahrer Kern drin?
ist völliger Blödsinn
und es steckt ein wahrer Kern drin
ich hab auch da
sofort dran denken müssen
ich hab gesagt, naja, Chris Roberts
wenn der das sieht, der denkt sich ja auch mist
also
weil in dem Sinne
dass es eben

dieses Squadron 42
für mich jetzt ein bisschen
an Faszination verloren hat, wenn ich sehe
was alles Starfield machen kann
es hat halt viele dieser
sagen wir mal diese Fantasien
deckt es ab mit einem Raumschiff durch die Welt
alles zu reisen und so
andererseits macht es halt nicht so viel Simulation
wie
Squadron 42
natürlich auch nicht wie ein Star Citizen, was ja dann nochmal eine ganz andere Sache ist
weil es ein MMO ist
weil es eine extrem realistische
oder authentische Simulation sein soll
und dann hab ich aber wieder gedacht
eigentlich ist das ja super
für Star Citizen, weil
jetzt kommen super viele Leute
in so ein Weltraumsetting
wieder Lust
auf Weltraumspiele
und sehen sich dann vielleicht Star Citizen an
und denken sich, hey, ja cool, das ist ja das
das geht ja weit darüber hinaus, was jetzt befestert
in einem, sag ich mal, einem Casual-Anspruch
bringt, also für möglichst breite
Käuferschicht
und die sind dann vielleicht, ich möchte aber jetzt
meine, ich möchte meine Tragflächen jetzt
Zentimeter genau einstellen, damit ich den Einflugwinkel
zum Planeten exakt berechnen kann
und möchte
auch wirklich landen und starten
von dem Planeten, ah ja, dann guck
ich mir halt mal Star Citizen an, aber
es ist natürlich schon lustig, wenn du denkst
okay, wir warten jetzt schon so lange auf
Star Citizen und ja,
niemand macht ja Weltraumspiele, ach so, ein Mist
und dann kommt halt jetzt David um die Ecke
und sagt, macht halt
viele ähnliche Sachen
und wird viele Leute begeistern, die auch

sich auch für Star Citizen begeistern können.
Ja, also ich finde
im Vergleich auch enormen Bananen genau aus den Gründen,
die du gesagt hast, plus
es ist ja auch eine andere Zielgruppe, die in
Star Citizen erreichen möchte, ich finde
Casual klingt immer so böse, wenn man das sagt,
das ist aber gar nicht so gemeint in dem Fall,
weil Starfield kürzt halt auch einfach viele
Dinge ab, die Star Citizen simulieren soll,
wie das Landen auf Planeten
in Star Citizen fliegst du aus
dem Orbit durch die Wolken
hinunter auf den Boden, klappst
dein Landefahrwerk, dann wie sagt man
die Landetinger, die an deinem Raumschiff
sind, klappst du aus, dann
setzt du ab und machst die Rampe
auf, läufst raus und so weiter, also
Star Citizen hat
keine, du kannst nichts
überspringen, es gibt keine Schnellreise
in dem Sinne, sondern alles ist
simuliert und da ist natürlich
Starfield schon allein da ein komplett anderes Spiel,
dass es Schnellreise gibt, das Landen
einfach ist, du klickst eine Landezone
auf den Planeten, dann siehst du eine
Sequenz und dann bist du am Boden und
kannst drauflos marschieren und das Ding
erkunden, also das ist das eine und das
andere, was Star Citizen natürlich ist,
ist halt einfach ein Multiplayer-Universum,
was davon leben soll,
wie es seine Community auch mit Leben
füllt, so wie es ja jetzt schon der Fall
ist in der Alpha, die ja noch lange nicht
in irgendeiner Form fertig ist,
aber da gibt es jetzt schon Leute, die
spielen das täglich, die haben damit Spaß,
die machen sich da ihre eigenen Events
mit ihren Corporations oder mit ihren
Clans und Starfield ist
ein Singleplayer-Spiel und ich dachte

nämlich auch, wenn Chris Roberts das sieht,
dann ruft er seinen Bankberater an,
dass er bald wieder eine ganze Menge Geld
einnimmt, weil er einfach nur sagen kann,
sobald es raus ist, Starfield
ist cool, da so Raumschiff haben
und Spacekämpfe und Planeten erkunden
und so was, aber stellt euch mal vor,
ihr könnt das mit anderen zusammen machen.
Multiplayer,
da ist doch Star Citizen euer Ding, oder?
Also es ist eher ein sich gegenseitig
befruchtender Effekt wahrscheinlich, wie du
richtig sagst, dann den Weltraum wieder auch beliebter
zu machen und diese Weltraumspiele
als dass sich jetzt irgendwie
die Star Citizen Leute ärgern würden,
dass es das gibt.
Eine Sache würde ich mir aber wünschen,
dass Star Citizen bitte schnellstmöglich
umsetzen, nämlich einfach diese Raumschiffe
sich selbst bauen, aber das würde nicht passieren,
weil dann können sie keine Raumschiffe mehr verkaufen.
Ja, gut.
Da würde er jetzt vielleicht schon
einen schlechten Tag haben.
Er ist ja bekannt dafür,
gerne mal neue Ideen zu haben
und dann wieder alles umzuwerfen
und zu sagen, ach so, wir nehmen uns jetzt doch noch mal
zehn Jahre und das ist halt das Problem,
wenn man ein Spiel seit
geschätzt 35
Millionen Jahren, während es jetzt sein
entwickelt, dass man halt immer wieder
neue Sachen sieht, wo man denkt, oh cool,
das hätte ich mal auch irgendwie machen sollen.
Das finde ich eigentlich auch toll
und das möchte ich eigentlich auch noch einbauen.
Wobei Star Citizen
wahrscheinlich Starfield eher von Star Citizen
beeinflusst, ist ja schon 25
Jahre Entwicklung.
Ja, das ist ja auch so ein Ding, wo man

vielleicht noch mal sagen muss, das ist halt Blödsinn, den Sie da immer sagen, mit den 25 Jahren. Vor 25 Jahren hat Todd Howard mal im Fiebertraum auf eine Serviette gekritzelt, Spiel mit Sternen, Open World mit Sternen und so richtig angefangen oder so richtig in die Full Production sind sie ja gegangen, nachdem Fallout 4 fertig war. Was jetzt aber auch schon wieder acht Jahre hier ist bald. Also jetzt auch schon eine ganz schön lange Zeit. Ich möchte aber die nächste kontroverse These direkt in den Raum werfen, weil du gerade gesagt hast, na wer weiß denn in Star Citizen kriegt man die Raumschiffe umsonst und kann sie selber bauen und in Star Citizen werden sie verkauft. In Starfield kriegt man die Raumschiffe umsonst Entschuldigung. Na ja, Starfield könnte ja auch Raumschiffe verkaufen oder zumindest Raumschiff teilen. Denn bei Starfield ist eine entscheidende Frage, die auch immer noch nicht geklärt ist. Das Spiel soll ja lange laufen und so offensichtlich darauf angelegt dir jede Menge Spielzeit zu bieten. Sie vielleicht auch ein bisschen zu strecken dadurch, dass du halt auf den Planeten rumlaufen kannst. Es gibt tausend Planeten. Also du kannst viel Zeit darin verbringen. Du hast viele Möglichkeiten einfach dich mit Starfield zu beschäftigen. Vermutlich weit mehr noch als mit einem Skyrim, weil es einfach größer ist und viel mehr Umfang bietet. Also Starfield ist auch auf eine lange Lebensdauer ausgelegt. Wir wissen jetzt schon, als Teil der Premium Edition schon eine Story-Erweiterung angekündigt. Also es wird auch ganz klassische neue Quests, neue Story Kapitel, neue solche Sachen geben. Aber was könnte es darüber hinaus noch geben? Denn wir wissen ja alle, der Trend geht zum Service Game.

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

Und was haben wir gerade unter anderem in einem Diablo 4 einen In-Game-Store mit Cosmetics?
Und wir wissen, dass es Kins gibt, Cosmetics gibt bei Starfield.
Es gibt, wenn man die Premium Edition kauft, irgendwie so Constellation Skins für deine Ausrüstung.
Es gibt, wenn man Game Pass Mitglied ist. Oder auch die besonderen Editionen hat noch so ein alter Maß-Outfit, was man sich irgendwie anziehen kann, was auch kosmetisch ist.
So, und in der Theorie und es ist ein bisschen mehr als Theorie, könnte ja auch Befesta sagen, na, wir bauen da noch ein In-Game-Store ein. Und darauf gibt es auch Hinweise in der Bewertung des ISRB, in den USA, die die Jungschutzbewertungen machen für den US-Markt. Wie gesagt haben bei Starfield enthält In-Game-Käufe.
Also ein Hinweis auf einen Shop, noch ist nix bestätigt.
Zu dem Zeitpunkt, wo wir hier was aufnehmen, noch ist auch nicht bestätigt, was der verkauft. Da könnte ja auch einfach nur Story-DLCs anbieten, ganz viele, oder wie auch immer, sie das dann da erweitern.
Aber es könnte halt auch sein, dass sie auch sagen, hey, es gibt jetzt diese neue, diesen Elder Scrolls-Raumanzug mit Drachen drauf.
Oder hey, guck mal, es gibt hier neuen Raumanzug für den Adoring-Fan, dass der halt besonders nervig aussieht, nicht.
Also es könnte halt sein, dass da am Ende auch ein Shop drin ist, möglicherweise.
Ja, also sie werden, glaube ich, irgendeine Form von anderen Modell haben, als wir es bisher kennen, weil Bethesda hat es ja immer bereut, ganz offensichtlich,

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

dass sie Skyrim nicht besser langfristig monetarisieren konnten, was auch erst mal ein nachvollziehbarer Gedanke ist und jetzt nicht unbedingt was mit Greedy-Sign zu tun haben muss, weil sie dann ein Spiel entwickelt haben, was seit mittlerweile weit über 10 Jahren kontinuierlich gespielt wird. Und natürlich denkt man sich dann als Entwickler, schade, dass wir da in Anführungszeichen nur einmal Geld für nehmen können. In Wahrheit haben sie natürlich 18-mal Geld dafür genommen in verschiedenen Editionen. Aber sie haben natürlich keine Möglichkeit gefunden. Sie haben immer wieder nach einer gesucht, auch über Mod-Content zum Beispiel. Aber sie haben nie eine Möglichkeit gefunden, ein Spiel unabhängig von verschiedenen Editionen wirklich langfristig zu monetarisieren. Und das ist ein nachvollziehbarer Gedanke, wenn du hast ja auch oft schon Einblicke gegeben in die Kosten von Triple-A-Entwicklungen, dass sie sich über die Jahre halt wirklich unendlich potenzieren immer wieder. Und da muss man natürlich diesen Gedanken haben, grundsätzlich erstmal. Aber jetzt ist halt die Frage, Starfield sieht für mich jetzt schon aus, basierend auf diesem Reveal, ein Service-Game, was bereits seit 10 Jahren existiert. Es hat so viel Inhalte. Also es wirkt wie ein Service-Game, was einfach schon sehr, sehr lange unterstützt wird und schon sehr viele Updates bekommen hat und sehr viel Bezahl-Content. Aber das ist einfach alles schon drin angeblich in der Release-Version. Und das ist erstmal cool, aber wohin führt das dann? Naja, ich meine, Sie können natürlich das Universum

trotzdem erweitern um
neue Sektoren oder sowas,
wie diese Story-Erweiterung, die angekündigt ist.
Ich habe noch eine Theorie,
auch was Sie erweitern könnten,
zu der komme ich gleich.
Ich würde nur ganz schnell noch sagen,
weil die Frage auch schon im Chat zu lesen war,
ja, Modding wird gestattet.
Also Sie erlauben weiterhin,
Modding es wird, Modding geben,
weil Starfield Todd Howard hat gesagt,
auf PC und Xbox
wird es Mods geben.
Auch da kann man natürlich die Detailfrage stellen,
wird es Mods geben
frei verfügbar überall,
wo Nexus natürlich schon eine Seite dafür eingerichtet
und Forum und Co. in Vorbereitung
auf den Starfield Release
oder wollen Sie eine kontrolliertere Mod-Umgebung?
Dass Sie halt sagen, hey,
jetzt geht es nur noch über den Creation Club,
also über unsere
Bethesda eigene Modding-Plattform
und dann versuchen Sie doch wieder durch die Hintertür,
irgendwie mit so Bezahlmods zu kommen.
Auch das sind eher so Fragen,
die Sie jetzt aktuell nicht beantworten,
weil jetzt ist für Sie erstmal wichtig,
Leute haben gesehen, wie cool unser Spiel ist
aber es ist auch,
das ist halt nun mal so, wenn man heutzutage
über so Monetarisierung nachdenkt,
ein letzter Zweifel bleibt immer,
was am Ende doch noch kurz vor Release angekündigt wird
oder dann im Spiel so drin steckt
an Shops
und Dingen,
die einfach noch zusätzlich
kaufbar sind
an Erweiterungen.
Jetzt zum Thema, wie könnte man das Spiel noch erweitern?
Ich habe eine Theorie

und sie könnte als Spoiler aufgefasst werden,
ich kann es ja de facto kein Spoiler sein,
weil ich nicht weiß, ob es stimmt.
Aber wenn es stimmt, ist es vielleicht ein Spoiler,
deswegen haltet euch jetzt einfach mal
zwei Minuten lang die Ohren zu,
wenn es darum geht.
Das ist wie, wenn ich Filme mit Leuten gucke,
dann sage ich immer, oh mein Gott,
ich habe eine Theorie, was am Ende der große Twist ist.
Ich sag es euch jetzt, okay, ich sag es euch jetzt
und dann ist es am Ende der Twist
und alle hatten keinen Spaß mehr.
Okay, dann sage ich es doch anders.
Es gibt ja
eine Artifakt,
das man findet.
Und meine Theorie ist,
dass dieses Alien-Artifakt
dir in irgendeiner Form
noch einen anderen Bereich dieses Universums
öffnet.
Und das haben sie ja letztes Jahr auch nochmal
bekräftigt, indem sie gesagt haben,
ein Befesterspiel hat ja typischerweise
diesen Aufwachmoment am Anfang.
Es ist jetzt auch in Staffel wieder so,
wo du am Anfang aufwachst
und es wird gesagt, willkommen,
mal wer du bist und dann geht es ja in die Charaktererstellung.
Das ist der erste Aufwachmoment,
was sie aber gesagt haben,
Staffeld hat noch einen zweiten.
Also es gibt noch einen zweiten Moment,
in dem sich
eine Welt
vor dir öffnet.
So, wie auch immer diese Welt dann,
was auch immer das ist
und was auch immer das mit diesem Artifakt
zu tun hat, schließt es euch selbst.
Aber theoretisch,
wenn es halt irgendwie noch ein anderes Universum gibt
oder eine andere Welt, in die man kommt,

könntest du ja auch da ansetzen
und sagen, am Ende von der Story
bist du da zum ersten Mal drei Schritte unterwegs
und siehst erst mal, wie die aussieht.
Aber kommender Story-Content wird dann diese Welt
erweitern
und mit mehr Tiefe füllen
und mit mehr Geschichten füllen.
So wie jetzt auch bei einem Diablo 4,
wo das Ende der Geschichte eigentlich nicht das Ende der Geschichte ist,
sondern wo du das Gefühl hast,
dass es jetzt eher der Punkt, wo es losgeht
und noch größere Dinge uns bevorstehen.
Ich will fast wetten, dass Sie das bei Starfield genauso machen.
Also wenn Sie schon sagen,
hey, es ist ein Spiel, was auf eine lange Lebensdauer ausgelegt ist,
dass Sie schon versuchen,
einen befriedigenden Endpunkt zu setzen
für die Geschichte, die man erlebt.
Aber gleichzeitig halt einen, der als Startpunkt herhalten kann
für neue Kapitel,
neue Erlebnisse,
neue Dinge,
die da mit eingebaut werden.
Das war jetzt hoffentlich nicht spoilt.
Nein.
Das gibt ja da verschiedene Ausmaße,
die das haben kann.
Ich meine, im Grunde haben Sie das ja schon immer gern gehabt,
dass Sie noch eine zweite Ebene
oder ein zweites Universum irgendwo haben,
wo man dann plötzlich landet.
Ich meine, in Oblivion war es Oblivion.
Ich erinnere dich gerne an den Podcast, den wir beide mal hatten,
wo wir über Oblivion gesprochen haben.
Wie ist das noch in Oblivion?
Ja, Oblivion, Micha.
Ja, das ist das Spiel.
Aber wie hieß die Welt?
Diese Immunenwelt, du verstehst mich nicht.
Und ich meine, in Scarum hatten Sie das auch
zum einen natürlich dem Untergrund,
aber auch mit Sofengarde,
wo man am Ende der Hauptstory dann noch mal gelandet ist.

Sie machen das ja gern.
Da bin ich auf jeden Fall auch sehr, sehr gespannt drauf.
Ja, und es gibt auch eine Sache,
die Sie jetzt gezeigt haben.
Man übersieht sie sehr leicht in diesem Starfield-Gameplay-Boost,
der uns jetzt vor die Füße geworfen wurde.
Aber es gibt auch noch
eine Art von Fähigkeiten,
die bisher nur angedeutet wurden.
Es gibt nämlich Subzkräfte
oder Geisteskräfte
wo du durch den Korridor gehst
und da sind mehrere Gegner drin.
Und dann streckt man die Hand aus,
vielsagend, subzünftig halt einfach
und die fangen an zu schweben,
wie so in der Schwerelosigkeit
und sind dadurch kampfunfähig.
Das gibt es ja dann auch noch.
Und wo kommen diese Kräfte denn her?
Das ist doch ein einigermaßen realistisches Universum,
von dem Sie ja auch betonen,
es soll eine realistische Simulation sein.
Was kommt denn da dann noch dazu?
Wo lerne ich das?
Es wird sein schon in der Ursprungsfassung.
Ist es was, was ich erst nach 40 Stunden
oder wie auch immer lang die Hauptstory ist,
was ich dann erst freischalte
und zum Tragen kommt es dann erst später
oder ist es ein bisschen wie die
Drachenschreie in einem Skyrim so,
dass man halt nach und nach sich irgendwie aneignet.
Auch interessant.
Und vielleicht auch das wieder ein Ansatzpunkt,
um neue Geschichten einzubauen.
Hey, es wurde eine neue Psykraft entdeckt
auf dem Mond dahinten.
Hol sie dir.
Also, wir können ja mal
ein aktuelles Fazit ziehen
nach diesem wirklich
extrem langen Gameplay-Reveal
und nachdem es ja jetzt auch wirklich

in den Startlöchern steht.
Ich muss sagen, das auch noch mal als Disclaimer,
es gab ja durchaus jetzt auch schon wieder
erste Kritik an der Technik,
weil Sie ja schon gesagt haben,
dass auf Konsolen es wohl auf 30 FPS
begrenzt sein wird.
Da haben sich natürlich FPS-Freunde dran gestört,
was ich auch nachvollziehen kann.
Aber es ist natürlich eine nachvollziehbare Kritik
generell an der Technik.
Natürlich sieht es aus wie ein Bethesda-Spiel.
Natürlich haben die Charaktere hölzerne Gesichter.
Man kennt es doch.
Also das sind alles natürlich Sachen,
die berechnete Kritik aktuell sind.
Und es gibt wie gesagt super viele Fragezeichen.
Und man darf sich auch
nicht zu sehr
halten lassen von all dem, was man da gesehen hat.
Aber es fällt schwer, sich nicht halten zu lassen.
Also für mich ist es tatsächlich so,
dass Sie gerade,
dass Sie das auch nur annähernd halten können,
was Sie da versprochen haben,
in so viele Kerben gleichzeitig schlagen.
Also Sie
schlagen da in die Kerbe
von einem richtig großen,
guten Singleplayer-Spiel
ohne MMO-Quatsch,
was in letzter Zeit manchmal vernachlässigt wurde,
auch von Reihen, die dann irgendwie
plötzlich MMO-Aspekte haben, Diablo und so weiter.
Es schlägt in die Kerbe der Weltraumsimulation,
wie tatsächlich erscheinen
in einem nahen Zeitraum.
In den Kerben der Spiele,
die sich dann, wenn es gut läuft,
ausreichend Zeit genommen haben
und wirklich erst was gezeigt haben,
als sie was zu zeigen hatten
und dann im besten Falle einen guten Release haben.
Aber das ist natürlich jetzt noch

eine große Fantasie von mir.
Aber wenn Sie das alles so schaffen,
wie es in der Präsentation gezeigt wurde,
meine Güte,
Steogorat, Steo und Spy,
schlagen die wirklich in viele Kerben gleichzeitig.
Ja, ich überlege schon,
wie das erste, was ich machen werde,
wenn das Spiel dann rauskommt.
Oder wenn ich es im Early Access spiele,
weil das ist auch noch so ein Trend,
wo man noch kurz ein bisschen Seiten-Hiebe verteilen dürfen.
Das ist auch so ein Trend,
dass man jetzt mit der Premium Edition
bzw. mit dieser Collectors Edition,
die es ja auch gibt, noch fünf Tage Early Access bekommt.
Da hat aber auch jemand zu Diablo rüber geschickt
und auch gelernt, wie man Premium Editions
noch zusätzlich verkauft.
Es ist so blöd, es ist einfach ein Spiel
für ein Teil der Community früher,
aber es ist eine wirkliche Art von Spiele zurückhalten,
die mir nicht gefällt.
Aber gut, was werde ich als erstes machen?
Ich werde einfach, mich sobald ich es habe,
hoffentlich kriegt man es relativ früh,
mich in meinen Raumschiff setzen,
alles ignorieren, was mit Story zu tun hat
und mit irgendwelchen NPCs,
die versuchen, mich irgendwie zu irgendwelcher Hilfe zu bewegen
und einfach nur durch dieses Universum
fliegen, auf Planeten landen
und hoffen, dass ich coole Sachen erlebe.
Weil ich liebe halt einfach
an Bethesda spielen, diese Freiheit.
Einfach zu sagen, es gibt den großen,
bösen Drachen, aber mir egal.
Es ist mir echt egal, kümmert ihr euch drum.
Ich bin raus, ich gehe da drüben
in den Dungeon und ich gehe da hinten zu dem See
und schaue, was da ist.
Ich schaue mir jeden Stein an, der hier liegt,
um einfach zu schauen, was drunter ist.
Starfield ist für mich dann ein gutes Spiel,

wenn es mir bei diesem

free-roaming coole

Erlebnisse beschert.

Also wenn ich wirklich das Gefühl habe,

ich treffe hier nicht generische Quests,

sondern ich habe keine generischen Algorithmus

auf generische Planeten draufgezwungen

werden, sondern

ich habe die Geschichten, die ich unbedingt

weitererzählen möchte, gerade erlebt

und coole Momente gehabt.

Vielleicht wiederholt es sich dann auch irgendwann

wie in Skyrim, wenn halt zum x-ten Mal

dann jemand kommt und sagt, hey, pass auf diesen

Gegenstand auf und dann kommt zum x-ten Mal

die zweite Person und sagt, hey, dieser Gegenstand

wurde mir gestohlen und kann zum x-ten Mal sagen

ok, dann werfe ich nie auf den Boden.

Schlagt euch drum.

Ja, ich will,

dass die Freiheit nicht nur da ist

in einem Starfield, sondern

dass sie sich belohnend und befriedigend anfühlt.

Das ist mir das allerwichtigste.

Ich bin dran. Ah, ok.

Ich möchte doch was sagen,

wo wir jetzt gar nicht, was haben wir so am Anfang

irgendwie so ein bisschen übersprungen, nämlich

einfach das Schießen und so, weil

haben wir vielleicht auch vorher schon zu viel gesehen davon,

aber

ich habe viel eigentlich alles, was ich dazu gesehen habe,

gerade in Verbindung mit dem Jetpack

und ich habe da

große Hoffnung, dass sie

die Lektionen aus Fallout 4, was hier beim

Gunplay und allgemein

beim Gameplay halt, das eigentlich

ein sehr, sehr großer

Fortschritt war,

jetzt verbinden eben mit diesem mehr wieder zurück

zu mehr Rollenspiel,

was dann für mich fast eine ideale

Kombo ist und was ich halt

bei Starfield machen werde, ich weiß schon, weil ich das schon bei allen so ähnlich gelagen spielen werde, ich werde halt 600 Schiffe ändern und die alle meine Flotte hinzufügen und ständig mein Raumschiff upgrade und so, weil das ist das, was mir bei solchen Spielen, auch bei zum Beispiel bei Black Flag, auch so richtig Spaß macht, einfach rumfliegen Ah, schau mal, da ist ein Handelsschiff das enden wir doch jetzt mal und das füge ich mal in meine Flotte hinzu, ich will größer werden, will mehr Waffen kaufen, was nicht alles aber das am Ende das geilste Raumschiff besitzen, das es überhaupt gibt und das sieht ja echt danach aus, als ob es gerade diese Fantasie halt total erfüllt mit wirklich schönen Raumschiffdesigns, mit viel kreativer Freiheit, die du da hast beim Design und eben nebenbei ein Gameplay, das, also ich behaupte ja auch nicht gespielt wie niemand hier aber das halt aussieht, ob es extrem gut flutscht, dass es einfach Spaß macht, da rumfliegen und Leute Granaten auf sie unten zu werfen, so. Ja, jetzt weil du Kämpfe angerissen hast, das ist ein guter Punkt übrigens, hatte ich auch noch auf den Zettel, ich finde nämlich auch, das Schießen sieht auch ein bisschen dynamischer aus als letztes Jahr, ich glaube das war auch eine der Lehren, die sie aus der ersten Gameplay-Präsentation gezogen haben, dass wir da gesagt haben, oh die Gegner sehen wieder aus die Bullet Sponges und das Trefferfeedback ist irgendwie nicht richtig da, das ist besser geworden auch, dass wenn man Leute trifft sie so ein bisschen so zurück stolpern und so was, also scheint sich besser an zu fühlen was ich aber immer noch sehr künstlich finde wenn man mal anguckt so in Zeitlupe, sind

Nachkämpfe, also sie können einfach keine Nachkämpfe, wenn du da irgendwie mit einem Beil oder mit einem Schwert oder gibt's ja auch mit irgendwas oder mit den Fäusten auf irgendwas drauf haust, es sieht aber komisch aus.

Nachkämpfe in der Ego-Perspektive, es gibt ja auch wieder die Third Person, in Starfield immerhin, aber Nachkämpfe in der Ego-Perspektive ist echt, glaube ich, eines der am schwierigsten zu entwickelnden Sachen, die es gibt.

Also das sagst du jetzt ausgerechnet am Ende wo ich eigentlich diesen Talk konzentrieren wollte und jetzt hast du wieder ein Streitthema aufgemacht, das ist typisch für dich Micha, ich wollte gerade sagen dass mir mein Witz kaputt gemacht, ich wollte eigentlich gerade sagen, boah weißt du was mir richtig gut gefallen hat an den neuen Schießmaterial, was wir gesehen haben, dass ich es nicht machen muss, dass es auch Nachkämpfe gibt.

Ja, die sind sicher cool, die sind sicher cool. Ja, schön dass du trotzdem noch gelacht hast.

Was ich abschließend sagen kann, was ich als erstes machen werde, wenn ich Starfield spiele, ist mein Adoring-Fan mit zu meinen Eltern nehmen und gucken was passiert. Ich kann ihn einfach mal vorstellen und sagen

Mama, Papa, das ist mein größter Fan, setzt euch doch schon mal für Kaffee und Kekse hin, ich bin gleich da.

Oh, das ist super. Oder natürlich den Cowboy und er sagt dann zu deinen Eltern ich weiß nicht, ob ich jemals irgendwie geliebt habe.

Ja, schmeißen Sie ihn gleich raus oder verprügeln Sie ihn vorher noch ordentlich?

Wir werden es sehen.

Das werden wir sehen.

Aber die Tagline lautet wie immer It Just Works.

[Transcript] GameStar Podcast / Kann Starfield wirklich alles sein?

Danke Micha, danke Peter
für diese wunderschöne Analyse.
Es wird selbstverständlich nicht das letzte Mal
gewesen sein, dass wir über Starfield sprechen.
Wahrscheinlich auch vor Release nochmal
spätestens nach Release werden wir aber
wirklich in exorbitant davor
analysieren, was da zu sehen ist und was
wir erlebt haben. Ich verabschiede mich
schon mal von allen, die uns gerade entweder
als Podcast gehört haben oder als VOD
im YouTube-Kanal Gamestar Talk gesehen haben
und ich sage, wir sehen uns auf der anderen
Seite.
Wir sehen uns auf der anderen Seite.