

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

Die Gamescom Unendliche Weiten.

Na gut, vielleicht nicht unendlich, aber über 1000 Planeten sind ja auch schon mal was.

Denn dies sind die Abenteuer des Raumschiffs-Games, das unterwegs ist, um prozedurale Welten zu entdecken, unbekannte Questketten und neue Informationen über Starfield.

Bethesda Weltraum-Rollenspiel fährt schon die Landesstützen aus,

bald beginnt ja der Vorbesteller-Frühzugriff oder wie man sowas nennt. Und wir fragen uns an dieser Stelle natürlich, was gab es von Starfield Neues zu sehen, hier auf der Gamescom in Köln. Mal abgesehen von dem Live-Action-Trailer von der Opening Night Live, was haben sie hier mitgebracht?

Und um das zu beantworten, sind jetzt unsere wagemutigen Astronauten hier zu meiner Seite sitzen, die sich Starfield vorhin gerade erst hier angeschaut haben. Herzlich Willkommen, Geraldine. Hallo. Und Marco von Nerdkultur ist da. Herzlich Willkommen. Schön, dass ihr beiden da seid. Geraldine, löst es gleich auf, was habt ihr gesehen? Wir haben zum einen Tord Howard gesehen, als wir sein Interview gecrashed haben, weil wir versehentlich in den falschen Raum gelaufen sind, beziehungsweise in den richtigen Raum nur zu früh. Das heißt, ich habe Tord Howard gesehen, das war awesome. Und wir haben den Anfang von Starfield gesehen,

also den Beginn, den man mit seinem Charakter spielt, bevor man ihn erstellt und dann einen kurzen Teil nachdem man ihn erstellt hat. Und ja, wir wissen jetzt mehr über diesen Anfang, um nicht zu sagen alles. Immerhin. Da ist ja auch schon, das muss man mal an der Stelle ehrlich sagen, er war ja auch schon gelegt, ist jetzt natürlich nicht mehr zu finden auf YouTube, wo das hochgeladen wurde, wurde natürlich wieder weggeschrubbt von Bethesda, aber deswegen haben

ihm schon mehrere Leute gesehen, die jetzt vielleicht auch nicht in der Präsentation waren. Ich bin sehr gespannt, was ihr davon erzählt. Ich habe ihn mir tatsächlich nicht in der gelegten Form angeguckt, weil ich wusste ja, dass ich hier was sehen kann und dachte mir, nee, ich gebe mir das nicht in der, nicht nur illegal verbreiteten Version, sondern auch noch in der Version, in der im Hintergrund ein Baby schreit, vom Bildschirm abgefilmt. Ich gebe es mir in der guten Version, im Hochformat, ich gebe es mir in der guten Version und habe es jetzt hier mit Tord Howard im Raum quasi, im Atembereich um mich herum und das war die viel bessere Variante. Auf jeden Fall, das ist die einzig Variante, Starfield zu genießen, wenn Tord Howard neben mir atmet. Marco, du hast zu mir gesagt und ich fand das sehr toll, wir müssen unbedingt über Starfield sprechen. Wenn ihr da ein Starfield Talk macht, dann muss ich dabei sein. Warum?

Also erstens, weil ich halt großer Elder Scrolls Spieler bin, also Skyrim ist immer noch ein Spiel, das lege ich alle drei Jahre, spiele ich davon nochmal durch. Also alle drei Jahre werden über 100 Stunden reingeckt, ich nenne es Urlaub und Skyrim machen. Also es ist wirklich, am besten in der Urlaubsphase, zwei Wochen Urlaub, eine Woche, zwei Wochen sind wirklich nur für dieses Spiel reserviert, da wird Pizza bestellt und nur gespielt. So und ich bin eh schon dieses Welt eintauchen, ist halt tatsächlich Mainz und bei Starfield, ich meine lange Zeit wusste man ja nix. Man kannte den Teaser, man kannte ein bisschen die Atmosphäre und was ich wichtig finde, man kannte das Hauptthema

von Starfield. Und es ist tatsächlich so, wenn ich immer, wenn ich dieses Thema höre und dann schrattet so eine ähnliche neue Skyrim-Magie für mich aus oder Elder Scrolls-Magie seit Maureen,

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

es ist nicht dieselbe, es ist vielleicht ganz so ikonische Maureen oder Oblivion oder eben Skyrim, aber es hat sowas, es hat sowas magisch, immer wenn ich so erkenne ich sofort wieder und ich will diesen Titelbildschirm sehen, mit der Melodie im Hintergrund und es würde mir gefallen und ich wüsste nicht, was man negatives darüber sagen könnte. Oh mein Gott, der Titelbildschirm, in die Diskussion will ich hier gar nicht einsteigen weiter, weil das war eine sehr seltsame Debatte, die da geführt wurde. Aber jetzt muss ich fragen, habt ihr gesehen, gab es den Titelbildschirm

in dieser Präsentation auch? Ich meine nicht, ich glaube wir haben den nicht gesehen. Wir sind direkt eingestiegen mit dem Intro und haben dann gesehen, wie man in dieser Mining-Gesellschaft, das war ja vorher auch schon bekannt, dass das der Start sein wird, dass man kein Gefangener ist, was für mich als Elder Scrolls-Fan absolut gar nicht geht. Absolut, ja, verstehe nicht, was Sie sich da gedacht haben. Aber man startet als Mitarbeiter in dieser Mining-Gesellschaft, die wohl sehr, sehr gefährliche Arbeiten durchführt, um gefährliche Rohmaterialien zu sammeln, wertvolle Rohmaterialien, aber auch bei einer gefährlichen Arbeit so rum. Und einen davon spielt man und ist irgendwie kurz in so einer unterirdischen Mine drin und farmt eben Rohmaterial und dann findet man dieses alles-ändernde Artefakt, von dem ja auch schon von Anfang an die Rede war, was man schon in diversen Trailern gesehen hat, wo schon viel drüber erzählt wurde, dieses Alien-Artefakt oder sehr wahrscheinlich Alien-Artefakt, es wurde noch nicht Alien-Artefakt genannt, aber es sind wir doch ehrlich, es wird ein Alien-Artefakt sein. Jedenfalls ein fremdes Artefakt und daraufhin wird man ja dann eingeladen von diesem Forscher-Team, was sich mit diesem Artefakt beschäftigt und diesen Teil haben wir im Grunde gesehen. Wir haben ein bisschen was von New Atlantis gesehen, von der großen Stadt und wir haben einen Kampf gesehen, als wir überfallen wurden, sowohl am Boden als auch in der Luft. Okay, und was magisch?

Der Kampf selber jetzt nicht so sehr, ich fand daran, die erste große Gameplay-Präsentation fand ich beeindruckender, auch wegen den Möglichkeiten, die man da gesehen hat. Es hat mich so ein bisschen

an Mass Effect Antromeda erinnert, wenn man das zum ersten Mal spielt.

Oh, jetzt legst du die Messleiter ganz nach unten gerade.

Aber das ist es nicht, ich finde Starfield hat trotzdem eine andere Art von Magie, als jetzt ein Mass Effect Antromeda. Mass Effect ist halt sehr starttracking, das war schon immer sehr cool dran. In Starfield ist ja sie nennt es NASA Punk, was ehrlich gesagt ein ziemlich geiler Begriff ist für diese Magie, die sie ausschauen wollen. Ich fand persönlich zum Beispiel den Live-Action-Trailer fantastisch, den sie gezeigt haben. Wenn du Rocketman drunter legst, dann hast du

mich eh schon. Aber wenn dann noch diesen Kind einfach dieser Aufnäher in die Hand gedrückt wird,

und das war ja so ein Thema von uns beiden, wir haben gehört vor allem, man kriege Aufnäher und als der PR-Typ da schon mich fragend angeguckt hat, als ich den Aufnäher gefragt habe, ich werde heute enttäuscht.

Ich fand das so albern mit diesem Aufnäher, weil ich danach so dachte, okay jetzt kommt dieser Typ, der Weltraum Astronautenguy in diesem Trailer zu diesem Kind und Kind, ich steige jetzt gleich in meinen Raumschiff um das all zu erforschen. Aber weißt du was? Hier ist ein Aufnäher für dich.

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

Ist doch gut, guck mal, ist zum Beispiel.

Da kommt Jean-Luc Picard, gibt mir ein Aufnäher von der Federation, oh danke.

Wie cool ist das denn?

Ja okay, ich hätte es gut gefunden.

Ammergeddon hat tatsächlich ein blöder Film, aber Ammergeddon, diese Faszination für diesen NASA Aufnäher, seitdem verstehe ich das, ich glaube deswegen boykottiere ich normalerweise Aufnäher, weil sie ja nix bedeuten, aber einer von Starfield oder aus dem Weltall würde tatsächlich was bedeuten. Ja komplett, also ich will nicht ins Weltall, in Starfield schon, aber nicht in der realen Welt, da könnte ich mir nichts, also wenig Schlimmeres vorstellen, außer jemand setzt mir eine Raupau auf die Schulter, das wäre noch schlimmer. Aber ich kann mir wenig Schlimmeres vorstellen als im realen Leben ins All fliegen zu müssen, das ist maximal unheimlich. Das heißt, ich wäre völlig cool damit, wenn ich ein Astronauten treffen würde, der sagen würde, du kannst nicht ins All fliegen, aber hier hast du deinen Starfield Aufnäher, wäre ich so mega, bester Tag aller Zeiten. Ich will auch diesen Aufnäher haben, ich sag das jetzt hier noch mal so in den Volt rein. Falsche Serie mit Volt. Ich erwarte den Aufnäher, aber ich stimme zu, dass der Kampf mich jetzt auch noch nicht besonders umgehauen hat. Ich bin jetzt auch nicht so der Kampfoffene Mensch in Elder Scrolls Spielen gewesen oder auch im Fallout, ist das nicht das, was ich am liebsten mache. Aber mein liebster Teil, den haben wir auch ein bisschen gesehen, nämlich in Städtenrubbenwandern und New Atlantis, sieht richtig toll aus. Es war nur kurz zu sehen, aber sie haben einiges ja noch mal daran geändert gehabt, das hat man ja auch schon gesehen bei dem

Gameplay Reveal, der ja vor genau einem Jahr war und dann der Gameplay Reveal, der nochmal bei der Starfield Direct war. Da hat man ja schon gesehen, dass New Atlantis eigentlich noch mal komplett anders aussah. Und jetzt, wo man es kurz in Game gesehen hat, dachte ich mir schon so, uiuiui, da habe ich Bock durchzulaufen. Also das sah wirklich detailreich aus, das gibt es in der zu kichern. Das sah detailreich aus. Das hat er nicht gedacht aber. Weißt du, wenn du das erste Mal in, warte was, in Skyrim, doch in Weißlauf, dein Läufs, ich sehe dann, ich sehe überall nur Quests. Das ist das erste, was ich sehe. Ich komme jetzt in dieses Gebiet rein, ich weiß ganz genau, ich werde es in zwei Stunden wieder rauskommen und ich wirklich jede Quest angenommen habe, die geht. Ja. Und ich hatte kurz diesen, ich hatte kurz diesen gefühltes Druck des Stresses, wenn sie Atlantis gesehen hat. Oh nein, oh nein, hier sind so viele Quests. Hier werde ich lange rumlaufen, aber Atlantis bin ich nicht so cool. Ich habe mir auf Bildern schon dieses, wie heißt es, Neon? Neon angeschaut, das sage ich, das sage ich. Da will ich hin. Aber das ist ja auch das Schöne an diesem Spiel. Du kannst dir sehr aussuchen, mit welchen Leuten du abhängen wirst und ich will nicht mit den Leuten von Atlantis abhängen, ich will mit diesen ziellichtigen Kopfgeldjägern abhängen. Ja, ich verstehe. Es gibt ja auch noch die Cowboy-Stadt oder die Fallout slash Cowboy-Stadt,

was eigentlich im Grunde Fallout ist von dem, was wir gesehen haben. Die fand ich auch noch sehr schön, aber die haben wir heute nicht gesehen. Also heute war Focus of New Atlantis, weil das ja die Stadt ist in der du beginnst. Ich verstehe das Stressgefühl, das hatte ich ein bisschen, als sie in der Präsentation meinten, New Atlantis ist die größte Stadt, die Bethesda je gemacht hat. Da dachte ich, ich habe mich kurz nicht so gut gefühlt. Aber jetzt sah sie wirklich toll aus und es ist wirklich mal was anderes. Ich bin ja persönlich kein riesiger Sci-Fi-Fan. Das

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

NASA-Punk-Konzept mag ich auch lieber als klassisches Sci-Fi-Sci-Fi mit so sehr viel. Ja, ich weiß. Du bist jedes Mal sauer, wenn ich das sage. Ja, immer. Das NASA-Punk mag ich lieber, weil es ein bisschen mehr geerdet ist in der Realität und da finde ich es cool, Sachen zu entdecken, die ich kenne und dieses ganze Konzept von der Erde ins Starfield. Da gab es auch einen interessanten Faktor in der Präsentation, komme ich gleich zu. Also ich mag das Setting ganz gern und was halt, worauf ich hinaus will, ist, es ist wirklich mal was anderes. Ich mag eigentlich Fantasy am liebsten von Bethesda, Elder Scrolls ist das Beste. Fallout finde ich auch ganz cool vom Setting, aber einfach mal was Neues zu sehen, was total nach Bethesda aussieht, aber ein ganz anderes Setting ist. Aber man erkennt sofort, dass es Bethesda ist. Also es hat total den Vibe, sieht aber ganz anders aus und es ist ja auch mal schön. Ja, du siehst halt die Charaktere und denkst ja gleich, oh, es ist ein Bethesda Spiel. Ja, komplett natürlich, absolut. Aber ich muss sagen, ich bin jetzt auch nicht der Grafik-Experte wie manch andere Leute, aber für mich sah das zumindest

nach einer angemessenen grafischen Entwicklung aus seit Skyrim und Fallout. Also ich habe es gesehen

und dachte nicht, oh, das sieht jetzt aber wirklich scheiße aus. Es sah halt nach Bethesda aus, absolut, aber das liegt ja auch einfach daran, wie die Engine funktioniert, was sie bieten muss, was sie mechanisch alles können muss und so funktioniert sie nun mal und das hat mich noch nie gestört und ich finde, es ist eine angemessene technische Weiterentwicklung, zumindest der Teil,

den wir gesehen haben. Das wird sich jetzt so sagen, weil ich musste auch daran denken, man sieht es, dass es die Engine ist, man sieht, dass es Bethesda ist, du siehst es einfach an der Steifigkeit von diesen Leuten. Du siehst es irgendwo, siehst so eine Art der Bewegung und gleichzeitig

dachte ich mir, dass I don't care, während ich spiele, wird es mich wahrscheinlich interessieren, weil Skyrim spiele ich ja jetzt auch noch. Zuletzt hat es sogar auf der Switch, das war mindblowing für mich, dieses, okay, ich kann es auf der Couch und dann tue ich es einfach rein, dann spiele ich es normal weiter. Es sieht ja genauso aus wie damals auf meinem Rechner, als es noch schlecht lief und das ist tatsächlich, glaube ich, nicht so wichtig, aber man sieht es, also du kannst ja jetzt nicht ein Horizon Zero Dawn daneben halten und ne, ne, ich mach das neu, ich verbinde was. Ja. Dann kannst du dich mithalten, aber es hat so ein Stil, es hat so ein Stil, der so eine Einheitlichkeit hat, genau wie die Elder Scrolls Spiele auch. Und obwohl das so vielfältig ist von seinem Cypher Aspekt her, es kann mehr Star Wars sein, es kann mehr Star Trek sein, trotzdem, du findest alles Taster so ein bisschen rein in diese Spielwelt und du wirst da deinen Plätzchen

finden. Das ist das, was mir der Anfang schon versprochen hat, ich weiß ganz genau, okay, ich weiß, wo ich mal einen Platz suchen muss, ich hab schon eine Idee, ich weiß schon am Anfang, wenn ich Solo Kopf gelge und später mach ich mir eine Crew und dann wird's zu Cowboy Bebop. Ich hab schon meinen ganzen Weg geplant. Dürrst du dein Film beschrieben quasi?

Das finde ich aber super spannend, weil das ist ja genau die Faszination, mit der sie spielen bei allem, was sie bisher gezeigt haben. Es war ja auch bei der Nicht-E3 dieses Jahr, diese Gameplay-Präsentation, im Wesentlichen darauf ausgelegt zu sagen, schaut mal, was ihr alles machen könnt, schaut mal, wie vielfältig das Universum ist, wie vielfältig die Möglichkeiten

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

sind, ihr könnt auf den Planeten schleichen, schießen im Weltraum, schießen und so weiter. Was sie halt nie gezeigt haben und jetzt auch hier wieder nicht zeigen, sind einfach mal so klassische Rollenspielstärken, die man ja erwarten würde. Wie ne, zeig doch mal eine Quest. Ja, das hat mir auch, das hat mir immer wahnsinnig gefehlt. Also ich weiß noch beim letzten Showcase bei der Starfield Direct, wo sie so ehe sie nicht viel gezeigt haben, wo niemand mit gerechnet hat, dass das so lange geht. Da habe ich am Anfang, war ich noch richtig unbeeindruckt, weil sie ja bei diesem Showcase angefangen haben mit so total banalen Sachen wie hier, wir haben unsere Licht-Engine verbessert, deswegen ist das Licht jetzt besser und ich war so okay, if you say so. Und ich wollte eigentlich nur Quest sehen, das war tatsächlich das, was mir gefehlt hatte noch. Und dann haben sie mich aber so zugeballert mit Sachen, die ja auch total cool waren in dem Showcase, dass ich dann fast vergessen habe, dass ich mich eigentlich am Anfang aufgeregt habe, dass sie mir doch endlich Quest zeigen sollen. Aber ja, die fehlen und die werden wir jetzt auch wirklich erst sehen, sobald wir los spielen können, da wird jetzt glaube ich nichts mehr kommen. Und das ist wirklich für mich das Spannendste, weil wie gesagt, ich bin nicht besonders Kampf-affin abseits von Quests in Bethesda spielen, weil das Kampfsystem ja nun mal auch nicht das Spannendste ist. Und ich will halt einfach nur durch Städte laufen, Leute kennenlernen, und davon gab es quasi nichts zu sehen. Also da ist immer noch sehr viel Fantasie in meinem Kopf gerade und die sieht toll aus, das kann ich dir sagen, aber das bringt niemandem was. Doch Bethesda, vielleicht zumindest Bethesda. Immerhin verfängt bei euch der NASA-Punk, weil du es gerade angedeutet hast, das ist ein, als ich zum ersten Mal gehört habe, dass sie in so eine Richtung mit Starfield auch gehen wollen, dass sich dieses Weltraumreisen so pioniermäßig anfühlt, dass wenn du halt nicht wie in Star Trek, wenn du da einen Raumschiff hast, ist halt alles bei der Federation poliert und Weltraumreisen ist überhaupt kein, in dem Sinne, Abenteuer mehr, weil unsere Raumschiffe funktionieren, der überhaupt keinen brummt und wir müssen nur noch sagen, der dritte Stand von links und los geht's. Und Starfield soll sich ja eher so ein bisschen noch so pioniermäßig anfühlen, dass ein Raumschiff auch so ein bisschen zittert und das es so ein bisschen knart sich klingt und so auch, wenn es nicht wirklich kaputt gehen kann oder sowas. Das ist nicht meine Art Science Fiction normalerweise, weil ich so sage, also ich meine zumindest, wenn sie doch schon das all erkundet und besiedelt haben, was ja der Fall ist, es gibt ja menschliche Ansiedlungen, drei Fraktionen mit der Crimson Fleet, mit dem Freestar Collective und mit der Space Uno, die auch noch damit fliegt. Das passt für mich oder hat zumindest nicht für mich zusammengepasst, einfach auch von diesem Feeling her, weil wie kann der Weltraumflug immer noch so ein Abenteuer sein und gleichzeitig sagen sie, ja die Constellation, diese Gruppe von Abenteuern, die das Weltall erkundet hat, hat sich aber schon halbwegs aufgelöst und viele Leute wissen gar nicht mehr, wer das ist. Wie passt das denn zusammen? Wisst ihr was ich meine? Weil immer komisch. Ja. Anfang hat uns dazu zumindest so ein Spielgefühl, finde ich, schon gegeben, auch wenn wir es nicht gespielt haben, aber ich steige halt damit ein, dass die Frau, die die Gruppe anführt, also die meiner anführt, die scheint

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

sehr erfahren zu sein und sie sagt dir, was du tun sollst. Damit hast du auf einmal diesen Pioniergeist. Also achte drauf, hier, dass der Helm wichtig sitzt und so weiter und sie fummelt an der Rum, so ein bisschen wie bei Robocop am Anfang. Du kannst ja noch nichts machen und gleichzeitig redet sie aber auch davon, dass du für die Position überqualifiziert bist, weil du irgendein Background hast, den du dir ja selber zusammenstellst. Sie hat das ja sehr allgemein gesagt, dass du irgendein Background hast und damit passt halt, egal welchen Background du dir aussuchst, passt das schon zusammen so narrativ. Wobei ich schon glaube, es gab ja, das war ja nach der Character Creation, dass sie noch mal so ein Satz hat fallen lassen und der wird schon denkebezogen, auf jeden Fall. Also man kennt es ja auch aus Oblivion und Co., dass die Leute dann am Anfang kurz sagen, ach krass, du bist dieb, das hätte ich nicht erwartet oder so. Also ich glaube schon, dass die Zusammenstellung deiner Hintergrundgeschichte am Anfang auf jeden Fall eine einzigartige Reaktion hervorruft. Ist gar vom Satz ja, war das so, es klang so, also überqualifiziert, da wart ich jetzt was Akademisches, aber was ich kurz gesehen habe, die Sachen, die ihr angeklickt hat, war, so eine Ding war rollbar oder so, es war irgendwas in Staff und so, das kann nicht überqualifiziert werden. Die anderen beiden Sachen weiß ich aber nicht mehr, was es war. Das stimmt, das ging recht schnell. Also sie hatte auf jeden Fall sowas gesagt, wie du wirkst, als wärst du auf der Flucht von einem großen Konzern gewesen. Und das klang halt so ein bisschen. Das klang sehr spezifisch. Ja genau, das klang sehr spezifisch und da dachte ich, okay, offensichtlich bezieht sich das schon auf deinen Background. Sie haben ja auch schon längst gezeigt, dass dein Background auch im Verlauf des Spiels eine Rolle spielen wird, wobei man natürlich nicht weiß, wie lang sind die Pausen, zwischen denen das irgendwann mal anerkannt wird. Also alle sieben Tage erkennt mal jemand, was dein Background ist. Ja, erwähnt es mal jemand so, ja. Das wissen wir natürlich noch nicht. Ich muss auch noch mal sagen, wir haben ja schon zweimal, zumindest wir beide in der Konstellation zweimal über Staffield gesprochen und da haben wir sehr viele Sorgen geäußert, von denen nicht unbedingt alle jetzt gelöst wurden. Also die stehen immer noch im Raum. Wir hatten zum Beispiel eine Sorge geäußert, die für dich ja auch interessant ist, du bist ja auch Weltbuilding-Enthusiast, dass wir zum Beispiel gesagt haben, dieses Weltbuilding wirkt total spannend, aber wir haben so viele Fragezeichen, wie das überhaupt entstanden ist. Also zum Beispiel verschiedene Kulturen gab es gar nicht zu sehen, im Sinne von Herkunft von Menschen. Also es war gefühlt, es gibt nur noch Nordamerika und das kann natürlich überhaupt nicht stimmen, aber die Sachen, die sie gezeigt haben, waren einfach alle Nordamerika und halt so ein bisschen ... Cyberpunk hat halt manchmal so ein bisschen Asien angehauchte Sachen, aber halt auch sehr lieblos eigentlich. Also das ist zum Beispiel eine Frage, wie ist eigentlich die Hintergrundgeschichte von dem, wie sich jetzt dieses Society zusammengesetzt hat. Es scheint Leute zu geben, es gab es ja auch schon zu sehen, die gar nicht zu wissen scheinen, dass es noch andere Menschen auf der Welt gibt. Also es gab doch eine kurze Szene mal zu sehen in dem Showcase, wo man auf einem Planeten gelandet ist und die meinten, oh mein Gott, es gibt noch mehr Menschen,

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

was zur Hölle. Also scheinbar sind die Leute irgendwie gar nicht mehr so ein Kultur-Kollektiv, sondern irgendwie jeder macht es sein eigenes Ding. Das frage ich mich halt schon, wie das dann am Ende, ob das irgendwie cool zusammenkommt, nicht so wie mein Satz gerade. Ja, ich weiß, was du meinst, natürlich will man sich, wenn wir das Gefühl haben, dass es ein durchdachtes Universum als großes Ganzes, deswegen haben sie ja auch jetzt kurz vor der Gamescom diese Timeline veröffentlicht mit ein paar Lücken drin, aber wo sie halt erklärt haben, wie es entstanden ist und wieder diese Weltraumbesiedelung ablieft, ist halt immer ein bisschen der Gefahr, wenn du ein Space Game machst. Und gerade wenn du unterschiedliche Fraktionen drin haben möchtest, die auch plausibel sind, ja, es gibt irgendwie diese Frontier, wo diese, dieses Freestyle-Kollektiv ist halt Firefly Serenity, so ein bisschen die Ledermantel, Rebellentypen, die halt da ihren Western, ihre Western-Fantasie leben und es gibt dann aber halt auch diese Ordnungsmacht dann auf der anderen Seite und es gibt aber auch noch die Piraten und klar, das muss halt irgendwie zusammen passen. Firefly ist halt auch das Musterbeispiel, wie du zwei verschiedene Kulturen gleichwertig eigentlich in eine amerikanische Fernsehserie bringst, weil da es ist ja so, das wird dann im Film noch mehr erklärt, aber die, die die Erde verlassen haben, die Colonisten, das waren halt die, die eine Raumfahrt besonders weit waren, also waren es die Chinesen und die Nordamerikaner. Und weil dies waren, es sind das die zwei Kulturen, die da verschmolzen sind und alle können fließen chinesisch und englisch und deswegen natürlich der leichte Fernsehtrick, sie fluchen einfach die schlimmsten Sachen auf Chinesisch, aber das kann wir halt nicht zensiert in Amerika am Fernsehen, deswegen ist es egal. So und überall steht aber auch alles nochmal chinesisch in Firefly, also sowohl auf englisch als auch nochmal chinesisch drunter. Also die haben das schon so ein bisschen fließend drin und da hast du schon recht, das war alles ja in Nordamerikanisch angehaucht, aber ich finde generell Atlantis wirkt halt so. Ja, ja. Und da bin ich echt gespannt, also Neon, da denke ich automatisch, okay, dass ihr aus die Hongkong, ja warte jetzt um Parzianen, ja warte jetzt, dass es hier ein anderer, anderer Kulturkreis auch ist, aber das weiß ich noch nicht, weil alles, was ich gesehen hab aus Neon war, da hatten die Leute auf die Cyberpunk Helmer auf, Fernalaus wie Defpunk, ich kann's noch nicht, ich kann's noch nicht zuordnen, aber was ich ursprünglich sagen wollte ist, dieser Pioniergeist und dieses, aber alles, was alt bewährt ist, ich finde das haben sie in diesen ersten Minuten schon gut zusammengekriegt, weil einerseits die Frau hat halt geguckt, dass du nicht stirbst, sie hat dir Tipps gegeben, was sage ich immer aus meiner einzige Nummer, eins regelt, man soll auf dich hören, ja genau und du sollst ja auch mit dem Laser irgendwelche Sachen abreißen und so und du bist aber auch neu, es wäre erklärt, seht ihr das, aber alle Sachen wirken auch so gebraucht, deswegen auch dieses Punkige daran, es wirkt Cyberpunk, Steampunk, zeichnet sich auch dadurch aus, alles ein bisschen abgenutzt und benutzt, dass es nicht einfach frisch und neu ist. Das ist wie Star Wars auch ein bisschen. Ja genau, Star Wars ist ja auch, wenn es um die große Frage Star Trek Star Wars geht, geht es ja auch oft um die

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

Frage mag ich es halt lieber trügerisch oder mag ich es lieber idealistisch, utopisch gerade zu und ich bin da ja eher auf der Star Wars Seite, auch wenn ich Star Trek liebe, ist gar keine Frage und ich finde die haben das ein bisschen schön zusammengebracht, dieser Pioniergeist, so ich laufe jetzt mit dem Raumanzug hier rum, es könnte sein, dass ich sterbe, wenn da irgendwas, da eine Typ sagt es sogar als so Anfangsgeg, ja an für sich ist hier eine Minerarbeit, Minerarbeiten ist gar nicht so anders als wenn ich jetzt im Star-Doc arbeite, außer dass halt dir die Frequenz von Leuten, die ihre Gliedmaßen verlieren, halt viel höher ist, dass alles einstürzen kann oder irgendwas explodiert, aber ansonsten ist es so, also du hast schon so ein Gefühl zumindest dafür kriegst du von der Welt, es ist einerseits alles normal, weil sie haben halt viele Planeten besiedelt, andererseits riskierst du immer noch deinen fucking Leben, deinen Raumanzug muss sitzen, das Raumschiff könnte immer noch in Atmosphäre explodieren, so ein bisschen dieses Gefühl, also ich bring das schon ganz gut zusammen, bei Star Trek kannst du dich halt beamen und bei Star Wars interessiert halt kein, kann jede Schrottmühle fliegen und das hier war eine Mischung von beiden und je nachdem glaube ich auch wie du dich für die Fraktion entscheidest und wie dein Spielziel ist, wird es dann mehr zu dem einen oder zu dem anderen, bzw. meine Hoffnung. Ja, da stimme ich dir aber zu, also den Vibe habe ich auch bekommen, wir sprechen hier natürlich von den ersten 20 Minuten, also das ist überhaupt nicht aussagekräftig natürlich für den Rest, aber wenn man mal von den ersten 20 Minuten ausgeht, habe ich den Vibe auch schon sehr gefühlt, also man sieht auch wie man das erste Mal in einem eigenen Raumschiff rumfliegt und was ich da einfach total mag, ist, dass man da durchläuft und überall an der Wand so kleine Sticker hängen, die so ein bisschen vergelbt sind und da haben Leute einfach so kleine Post-Its oder so angehängen oder so kleine bunte Stickerchen und das finde ich cool, so das mag ich, dass es der Vibe, den ich an diesem NASA-Punk irgendwie schön finde, dieses ein bisschen Ruffle gelebte, hier existieren Leute, die Sticker irgendwo hinkleben, weil es ist irgendwie lebendig, das mag ich gern und du sprichst da einen wichtigen Punkt an, nämlich den Dialog, den wir gehört haben, der war für Bethesda-Verhältnisse erstaunlich gut geschrieben, also es gibt am Anfang den Dialog, du hast es beschrieben, man steht in diesem Fahrstuhl und fährt runter in die Mine und deine Aufseherin erklärt dir, was du machen musst und gleichzeitig ist noch ein Kollege von dir dabei, der so ein bisschen sassy ist und immer so ein kleines Hin und Her mit der Chefin hat und so und es war wirklich erstaunlich charmant und lustig und interessant geschrieben und man dachte, ah cool, ich mag die beiden, ich bin mich interessiert, wie es mit denen weitergeht und was sie so machen, was echt nicht unbedingt üblich ist in Bethesda-Spielen. Ui, sehr diplomatisch ausgedrückt, ja. Kann dir wenige Charaktere aus Bethesda-Spielen an wenig interessiert wäre, wie es mit denen weitergegangen ist. Richtig und gleichzeitig wissen wir aber auch schon, dass es so Dialoge geben wird wie deinen absoluten Lieblingsdialog mit dem. Ich weiß nicht, ob ich jemals irgendwen geliebt habe, aber dich jetzt. Aber dich jetzt, aber jetzt. Also wir haben gleichzeitig schon Sachen gesehen, die ganz schön holprig waren, aber der Anfang war jetzt wirklich gut geschrieben, ich fand, der hat mich überzeugt. Ja, ja, ich würde schon sagen, aber ab Atlantis war es halt auch so zusammengeschnitten,

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

es ist nicht mehr richtig zusammenkriege, wie sich das dann anfühlen wird, aber der Anfang war relativ bei Sammen, also da war schon, da waren Jump Cuts quasi drin, 10 Meter, die er läuft, dass du dir nicht selber läuft, das war es auch schon. In the interest of time, wie es früher hieß, in den E3-Präsentationen von Call of Duty. Einfach, ja, ja, da überspringen wir jetzt mal, das interessiert euch ja nicht so, die 5 Stunden Geballer dazwischen drin. Apropos Geballer, Space Battles, Weltraumschlachten, die sind ja eins meiner Steckenpferde, weil ich liebe Weltraumsimulationen, die es ja heute gar nicht mehr so viel gibt. Ja, es gibt Star Citizen, was gerade entsteht und auch noch gerade entstehen wird wahrscheinlich, was aber eher die Simulation sehr ernst nimmt und alles, Starfield ist ja dann doch eher actionbasiert und eher, ich sag mal, sie sagen zwar, es basiert auf Wissenschaft, auch mehr als es ein Star Wars ist, was ja eher Fantasy ist, aber ja, die können wir viel erzählen. Also das Basecom, bei dem man da sieht, sah nie realistisch aus in dem Sinne. Aber was war euer Eindruck von diesen Raumschlachten oder von diesem Raumkampf vielleicht? Was sah der cool aus? Hat man da Bock auf mehr? Hat fast nix gesehen. Ja, man hat tatsächlich nur einen sehr kurzen Abschnitt gesehen. Also man hat einen kurzen Abschnitt gesehen, wo es einen Kampf am Boden gab und dann gab es einen Jumpcut zu dem Abschnitt zu der Raumschlacht. Da wirst du als Raumschlachtenfan wahrscheinlich morgen mehr zu sagen können, wenn du es gesehen hast. Ich persönlich verbinde damit nichts. Es war wirklich nur sehr, sehr kurz, man kann da eigentlich fast nichts draus ziehen. Also es war wie ein Freelancer Dogfight, aber aus einer explodibigen Mission. Also da hast du einfach nur ein paar Raumkleide gehabt, die dich angegriffen haben. Du hast dich schnell weggeballert, du hast das Vorhaltekreuz gehabt. Es war sehr freelancerisch. Ja, danach gab es dann noch kurz, hattest du eine Durchsage von wegen, du kannst jetzt irgendwie die Schrottteile einsammeln und mal gucken, ob du irgendwas Wertvolles findest, aber dann gab es wieder ein Jumpcut. Also wir wissen auch nicht genau, wie jetzt dieses einsammeln und Lutten funktioniert. Wenn du in Weltall quasi eine Schlacht hast, haben wir noch nicht gesehen. Lutknopf. Lutknopf wäre wahrscheinlich halt wirklich einfach nur. Lut, Lut, Lut. Weiß ich nicht genau, was dann passiert. Das ist tatsächlich für mich noch eine meiner, also ich habe viele Fragen, die noch offen sind und auch weiterhin bis zum Release offen bleiben werden, obwohl es da fehlt. Aber eine davon ist tatsächlich dieses, werde ich darin auch Weltraumschlachten erleben und schlagen können, die wirklich cool sind. Also wirklich auch große Schlachten wie früher in einem TIE Fighter oder X-Wing mit mehreren Schiffen, wo ich nicht nur von drei Jägern dann angegriffen werde, sondern wo halt Flotten sich bekämpfen oder sowas. Werde ich coole Hintergründe haben, vor denen diese Schlachten stattfinden, wie in einem Homeworld oder so, mit bunten Weltraumnebeln oder ein Free Space damals, hat man alles noch nicht gesehen und meine große Angst ist tatsächlich,

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

dass ich irgendwann sage, oh nee, komm noch eine Weltraumschlacht. Lass mich doch mal in Ruhe damit.

Weil dadurch, dass sie ja so viele unterschiedliche Spielelemente in Starfield packen ist, gibt die Planeten. Du kannst auf dem Planeten unterwegs sein, schleichen und schießen. Du kannst im Weltraum

unterwegs sein, da auch kämpfen. Du kannst die Basen bauen auf den Planeten, du kannst irgendwie Raumschiffe ändern, du kannst in der Schwerelosigkeit kämpfen. Quest gibt es auch noch, es gibt Fraktionen. Ich habe immer noch die Sorge, nicht alles ist geil. Und ich meine nicht in dem Sinne von,

dass man nicht auf bestimmte Dinge steht, wenn jemand sagt, okay Weltraumschlachten sind nicht meins, dann müssen die auch nicht geil sein, vollkommen legitim. Aber ich liebe Raumschlachten und ich fände es sehr schade, wenn das halt nur so ein Must-Have-Spielelement wird, dass halt zwischendurch mal eingestreut wird, einfach, weil man das auch haben muss in meinen Spacegames macht.

Ja, ich habe fast ein bisschen die Befürchtung und es sage jetzt wie gesagt aus einer Position heraus, Raumschlachten sind nicht mein Steckenpferd, aber ich habe fast die Befürchtung, dass der ganze Weltraumpart von Starfield eher der schwächere Part ist. Ja, glaube ich auch. Weil von dem, was wir gesehen haben, war jetzt die Schlacht wirklich nichts Besonderes. Wie gesagt, nur ganz, ganz kurz, vielleicht nicht unbedingt Ausschlag geben jetzt für den Rest, aber wir wissen ja auch schon, dass das sich bewegen durch den Weltraum sehr abgehackt funktioniert, weil man eigentlich immer wieder irgendwie Ladezeiten hat bzw. irgendwie halt springt und sagt hier ist jetzt mein Punkt, wo ich lande und dann springt man und dann landet man da und so weiter. Ich glaube,

man hat wenig Abschnitte, in denen man sich wirklich viel frei bewegt und erkundet. Ich glaube, es gibt sehr, sehr viel über dieses Menü, so wie ich das sehe bisher. Es scheint auch so, dass wenn du den Hyperantrieb, wie auch immer, du weißt wie das heißt, du als Spacefan aktivierst. Quantum Drive,

ich weiß nicht. Wichtigkeits, boom, sehr, boom, Party, Partyknopf. Das war ja enttäuschend. Genau, das war nämlich halt nichts. Also, du hast tatsächlich einfach nur gesagt, okay, wir aktivieren das jetzt und dann war das Gefühl auch wieder, du hast kurz gesehen, wie du fliegst und dann war es halt wieder ein Sprung. Was? Nein, da musst du dieses Star Wars-Thing, die Sterne strecken sich und

die haben halt ihre Version davon gehabt, aber das ist ja mehr aus wie ein Zauber, der dich verpuffen

lässt und ich mein, gut, Star Trek hat das auch schon cooler gemacht mit dem Strahl quasi, den hinterlassen, alles verzieht sich, aber das fand ich ein bisschen enttäuschen, weil der Kampf selber hat mir so leichte Freelancer-Wipes gegeben und das erste, woran ich bei Freelancer mal denken

muss, warum ich es rauf und runtergezogen habe, ich habe es geliebt in der Nähe von dem Planeten, in der Nähe von der Raumstation und dann kommt erst mal der Funkspruch, dieses lebendige Welt. Das war ja ein sehr lebendiger Weltraum, das will ja Starfleet nicht so lebendig sein, sondern anders lebendig, mehr auf dem Planeten, aber ich habe es geliebt, wenn einfach nur die Funksprüche

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

durchkam und immer Freelancer, Alpha, One, Dash, One und ich saß nur drauf. Ja, das ist super, aber das sind diese Kleinigkeiten, die halt so ein Universum glaubwürdig und lebendig machen. Und was da dazugehörte, war, dass Freelancer sich halt gesagt hat, nee, ab und zu sitzt du halt in deinem Raumschiff und fliegst geradeaus und da passiert nix, niemand unterbricht ihn gar nichts und das ist eigentlich spielerisch Mechanisch eigentlich ein Selbstmord, aber ich saß wirklich da, hab da mein Kaffee getrunken oder was auch immer und ich fühlte mich in dem Moment wie ein Raumschiff Kapitän und in Wirklichkeit bin ich nur zwei Minuten eigentlich gerade ausgeführt, bis es nicht mal so lange, es fühlt sich doch noch länger an, aber es fühlte sich in dem Moment authentisch schon richtig an, dass ich als Raumschiff Kapitän da einfach sitze und das jetzt aushalte und da ist es aber so, dann ist er da einfach hingesprungen oder war es für mich so, ah, es finden mir ein bisschen Weltraumstimmung. Ja, es ist also für mich auch echt immer noch viele Fragezeichen, weil eigentlich sind ja Bethesda Rollenspiele Spezialisten darin, dass man da eigentlich auf die Schnellreise gern verzichtet oder zumindest sollte das der Anspruch sein und in meinem Anspruch

ist es immer gewesen, also ich reise nicht gern schnell in Bethesda spielen, auch wenn ich sehr viel hin und her laufen muss manchmal, weil ich eine ungünstige Questreihenfolge gewählt habe, aber ich reite das dann, ich reite das aus, ich mach das und es gibt ja selbst in Skyrim zum Beispiel dann diese Fake-Schnellreiseoption, wo man dann einfach sich in eine Kutsche setzen kann und sagen kann, hier bring mich mal nach Riften. Das mag ich lieber als so unglückliche Schnitte, also mal gucken, wie das wird, wie gesagt, wir sprechen davon wenigen Sekunden, die wir gesehen haben, die vielleicht dann auch an anderen Stellen anders aussehen. Ich glaube aber von dem, was du sagst, mit lebendiger Weltraum und so, ich glaube fast ein bisschen Starfield ist generell ein Spiel, wo man gut mit sich alleine sein können muss. Ja, ich habe das Gefühl, man muss da gut mit Einsamkeit umgehen können. Exakt, exakt mein Eindruck und das liebe ich, weil dieses, ich mein klar, du hast ja, es gibt Begleiter im Spiel, es gibt ja auch diesen Roboter, diesen Westco, den du schon relativ früh auch kennlernst im Spiel. Das haben wir gesehen übrigens, wenn du kennlernst.

Und bleibt man ihn cool kennen? Nein, eigentlich nicht. Eigentlich ist er der Begleiter von einem Captain und man sagt ja quasi mehr oder weniger, hallo und dann solltest du selber irgendwann dieses Schiff steigen und dann wirst du auch ein bisschen abgelenkt, weil das so magisch ist, du steigst ja jetzt selber zum ersten mal mit dem Schiff auf und dann ist der Roboter so unwichtig in der Sekunde, obwohl er dich aber begleitet, er ist die einzige Person, die dich begleitet, bei dem ersten Flug. Und eigentlich sollte das ein bisschen besonders sein und das ist leider nicht das coolste Artenkennzeichen werden. Aber er hat ein gutes Design. Man ist neben ihm hergelaufen, hat sofort gedacht, ja, ich hätte ihn gern auf einem Schiff. Der S209 in Schein. Das sind aber genau, das sind diese, das sind auch so Momente, wo ich mir denke, das ist halt nicht Bethesda's Stärke,

dann auch Treffen mit wichtigen Charakteren zu inszenieren, dann wirklich so Storytelling.

Ich sage es jetzt einfach mal, wie ein Ball durchs Gate 3 halt auch mal zu machen, dass du halt hast, okay, hier ist dieser neue Charakter und wenn du ihn triffst, wirft er dich gleich zu Boden, hält dir ein Messer an die Kehle und sagt, du willst mich bestimmt auch umbringen wie alle hier, aber ich bring dich zuerst um. Und dann was machst du?

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

Ich wollte ihn umbringen. Das haben sie aber auch zu ihrer Verteidigung, aber selten. Also die Dunkle Bruder, wir haben noch über Oblivion doch vorgeschwärmt, weißt du noch? Oblivion, ich bleib jetzt heute dabei, wenn jeden Bethesda-Rollenspiel jemals die Dunkle Bruder schaffen, Oblivion

ist die beste Questreihe, die sie je hatten. Und da lernst du ja Lucienne La Chance dadurch kennen. Nee, doch, das ist ja an, einfach neben deinem Bett steht. Du schläfst ein,

was auf, aber steht er da? Was zum Teufel? Du kennst die Geschichte noch nicht, aber ich habe das schon mal im Podcast erzählt. Ich hatte diese Begegnung mit ihm in der bestmöglichen Variante, weil ich gleichzeitig aus Versehen eine Quest gestartet habe auf dieser schwimmenden Schüssel, auf dieser Schiffs-Pension. Wenn man da das erste mal übernachtet, startet man ja aus Versehen die Quest, dass die Schiffs-Pension entführt wird von Piraten. Und ich bin morgens aufgewacht, nackt, weil ich Rollplayer halt immer und ich schlafe nicht in Rüstung. Das heißt, meine Figur ist morgens aufgestanden, nackt und in meinem Zimmer standen. Und in meinem Zimmer

standen sowohl der Anführer der Dunklen Bruderschaft als auch ein Piratenkapitän und beide waren sehr verwirrt, weil beide wollten was völlig anderes von mir und ich war so, was machen wir jetzt hier

und alle waren so, ja, ich weiß nicht, wer will denn zuerst? Also ich habe kurz was, was ich von ihr brauche und ja, ich wollte auch noch was sagen. Ich hoffe solche Momente, das ist alles, was ich brauchen, Starfield. Ja, ich will mal kurz auf die Einsamkeit zurückkommen und dieses, weil das ist das, worauf ich mich tatsächlich freue bei Starfield, rauszufliegen in dieses All, auch alleine, also ohne Begleiter. Ich mag nie Begleiter dabei haben in befesterspielen, damit ich es sehr eignen. Und dann auf irgendwas zu landen, auszusteigen, an Panorama zu sehen, die Musik zu hören, vielleicht dieses Thema von Inno und Suhr, vielleicht natürlich noch andere Musikstücke, die es auch geben wird in Starfield, dabei den Blick über den Horizont schweifen zu lassen eines unentdeckten, unberührten Planeten, vielleicht schon hoffentlich, wenn die procedurale Generierung funktioniert, darauf ein paar Schauplätze auch dann hingewetzt zu kriegen, wo mein Blick

direkt hingelenkt wird, hey, schau mal da drüben eine Basis und guck mal da, ein ruiniertes Sensorenturm

oder so. Und dann einfach diesen Moment, diesen, ja, zu genießen irgendwie und dann zu sagen, okay, ich micher, ich Starfield micher, bin als erster seit vielen Jahren hier gelandet und dann einfach die Atmosphäre in mich aufzusaugen in diesem Moment. Und wir hatten schon mal ein Talk hier mit Mayri von Orkenspalter, die sehr schön gesagt hat, Starfield wird für mich so lange cool sein, wie diese Momente in, man kann es nur auf Englisch sagen, ihren Sense of awe behalten, also wie lange man so in Ehrfurcht dann dasteht und sagt, wow, die Lichtstimmung, die Viecher, die ich sehe, die auf diesem Planet drum wandern, diese Momente müssen einfach cool sein. Ja, mal gucken. Absolut, ich sehe das auch als, sag ich mal, positive Herausforderung, was ich über Einsamkeit in Starfield gesagt habe, weil ich bin es nicht unbedingt gewohnt oder generell ist man es nicht unbedingt gewohnt, dass Rollenspiele als Genre viel mit Einsamkeit spielen, im Gegenteil, die meisten Rollenspiele werfen ein Jahr ständig irgendwelche Leute hin, mit denen man Dialoge führt und das ist man einfach oder glaube ich meistens eher gewohnt. Starfield wird schon außergewöhnlich einsam, habe ich das Gefühl, also man wird schon sehr,

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

sehr, sehr viel Zeit alleine verbringen, einfach dadurch, dass es so viele Planeten gibt, die nicht bewohnt sind, dadurch, dass vielleicht die Planeten, die bewohnt sind, so groß und weitläufig sind, dass man auch nicht sofort jemandem begegnet, dadurch, dass es vielleicht ja auch einfach eine andere Welt ist, in der nicht jeder Mensch ständig auf dich zukommt und dir Aufträge gibt wie in Fantasy, weißt du. Ich kann es mir anders vorstellen, weil in Elder Scrolls ist es relativ normal, dass Leute sagen, oh, der Deb hat mein Käse geklaut, hol mein Käse zurück und man sagt, ja okay, es ist halt Fantasy, aber ich weiß nicht in Starfield, was so diesen Realismus Anspruch mit NASA-Punk und so weiter hat, weiß ich nicht, ob ständig Leute auf dich zugelaufen kommen und sagen, hol mir meinen Käse zurück. Space Käse. Space Käse, ja, weiß ich nicht. Ich sehe das aber als positive Herausforderung, weil ich bin es eher gewohnt, immer mit sehr, sehr vielen Charakteren zu interagieren und Rollenspielen und ich sehe auch, dass diese Momente, wenn sie denn gut gemacht sind, wie ich auf irgendeinem Planeten stehe und eine fremde Sonne untergehen sehe auf diesem Planeten in einem anderen Sternensystem und irgendwie nebenbei

Metallschürfe, weil ich mir gerne eine geile Bank bauen möchte oder so. Genau, solche banalen Sachen. Auch dieses normalerweise, wenn ein Spiel mir sagt, ich habe Bergbau, sage ich, cool, was hast du noch? Weil Bergbau juckt mich nicht. Aber wenn sie es wirklich schaffen würden durch dieser Atmosphäre, durch dieses, okay, ich stehe hier auf einem Mond, vor mir geht ein Gasriese gerade auf sozusagen, weil der Mond um den kreist und da hinten sehe ich schon den zweiten Mond, der auch noch um diesem Planeten kreist und jetzt baue ich hier mein Metall ab und ich finde es einfach trotzdem cool, weil die Stimmung so cool ist. Dann hätte es dafür bei mir zu 50 Prozent gewonnen und die restlichen 50 Prozent gewinnt es dann, wenn die Quests und Geschichten einfach cool sind. Ja, ich weiß nicht, ich würde mit der Prozentrechnung nicht umgehen, aber ja. Ich finde das ein guter Punkt, 50 Prozent des Spiels musst du dir selber machen können, die anderen 50 müssen

narrativ einfach toll sein. Genau. Die Narrative können wir noch gar nicht bewerten, das müssen wir einfach zu wenig, aber diese selbst machen, ich habe auch nochmal nachgedacht, ich meine, allein, dass ich dieses Schiff selber designen kann. So, dann baue ich mir halt die Bebob aus Kauper, was ähnlich ist, ich mag Schiffe, ich mag Schiffe, die wie ein fliegendes Apartment sind. Ja, auf jeden Fall. Die gewisse Funktionen haben, okay, da will ich leben, das kann ich mir vorstellen und irgendwann ist es dann auch groß genug, dass da sogar eine Crew sein könnte, bis dahin will ich da einsame Boba Fett sein und danach will ich Spike Spiegel sein, so, ich will so diese Progression

da drin haben und ich, ja, ich weiß jetzt schon, es habe ich neulich erst die Funktion für mich mal auf Xbox entdeckt, dass ich sie nutze. Ich wusste, dass sie sie gibt, ich habe sie nur nicht genutzt, die Spotify App parallel aufhaben. Du kannst auf Xbox nativ die Spotify App, kannst im Hintergrund laufen lassen, kannst im Game, kannst du den Ton regulieren, ich werde da einfach den Jazz aus Kaubebiber laufen lassen, während ich durchs Alse hause. Und diese Möglichkeit muss mir dieses Spiel geben. Da hatte ich ein bisschen Angst mit dem Sprung. Ich muss das haben, dass ich wirklich ein Planeten ansteuere und das Gefühl habe, dieser Planet, die Raumstation, die heißen mich willkommen, freelancer alpha one dash warm und dann lande ich dort und hintergrund läuft gerade

Jazz. Das brauche ich, das ist mein Sense of awe. Auf jeden Fall. Ich brauche dieses Gegenstück

[Transcript] GameStar Podcast / Überzeugt uns Starfield auf der Gamescom? - mit Nerdkultur

zu meinen einsamen Momenten, wo ich dann in Game meine virtuellen Eltern besuchen kann. Du weißt, darauf freuen wir uns seit Monaten. Das wird der Hammer. Wenn das enttäuschend wird, wenn man bei diesen Eltern landet und sie sagen dann nur diese zwei Sätze, die man auch gesehen hat in der Gameplay-Präsentation, nämlich, oh hey, guck mal wer da ist, was machst du denn hier? Hallo Schatz. Ich mein, so ist es immer, wenn man seine Eltern besucht. Das kennen wir alle. Was machst du heute hier? Aber wenn sie das cool machen und so Momente noch mehr und die Fraktionen cool werden, wir werden es erleben. Wir sind leider hier schon am Schluss anbelangt von unserer Starfield-Diskussion. Vielleicht als letzte Frage an dich, weil du dich am aller längsten schon natürlich mit Starfield beschäftigst. Bist du jetzt nach dieser Presse des Anfangs positiver gestimmt in irgendeiner Form oder anders gestimmt im Spiel gegenüber? Ich bin insofern, ich bin gerade so gestimmt, dass ich wirklich will, dass es gut wird. Das ist mein größter Wunsch gerade. Ich will wirklich sehr, sehr, sehr, dass es gut wird. Ich will, dass ich es mag. Ich will noch mehr, dass ich es mag, dass andere es mögen. Das ist mir fast noch wichtiger, weil ich einfach hoffe, dass es einen positiven Ausschlag für die Zukunft von Bethesda bedeutet. Also wenn ich eintauschen könnte, dass ich dieses Spiel gut finde gegen alle anderen finden, ist gut. Würde ich es tun, weil ich habe mehr davon, wenn Bethesda eine positive Zukunft vor sich hat mit zukünftigen Elder Scrolls-Teilen, mit zukünftigen Fallout-Teilen und so weiter. Das heißt, ich hoffe einfach, dass es was wird, was den Leuten Spaß macht und dass es ein Erfolg wird. Aber ich kann es zum jetzigen Zeitpunkt unmöglich sagen, weil das so viele Zahnräder sind. Keine Ahnung. Wir werden es bald sagen können. So viel steht fest, Full Disclosure. An der Stelle unsere Tester Peter und Dennis spielen es schon. Also es ist schon quasi irgendwo da draußen in Arbeit, dass der Test entsteht und dass es durchgespielt wird. Hast du den kurze Kolumne von Peter gelesen, wo er über seine berufliche Zukunft spricht, dass dieses Spiel seine berufliche Zukunft entscheiden könnte, weil er so ein bisschen die Liebe zu Videospiele verloren hat und erhofft einfach, dass dieses Spiel nochmal so richtig reinzieht. Ist er wirklich privat und gerne, dass er wirklich drin verlieren kann? Der Peter. Ja, wir werden es erleben, dass die Stakes sind Teil auch für Peter. Das war es an dieser Stelle von unserem Starfield Talk. Was übrigens noch gerade entsteht neben dem Starfield Test, ist ein Game Star Sonderheft zum Thema Starfield für Vorbesteller bis zum 6. September mit Gratisversand. Als E-Paper wird es erscheinen am 6. September, so ungefähr bis 20 Uhr und am 22. September gibt es das Ganze. Dann auch als Heft, wow, mit ganzen Guides zu Charakterwahlen und irgendwie, wie das Universum ist und so ein typisches Sonderheft von uns dazu wird es dann auch geben. In diesem Sinne, vielen Dank für euch alle, dass ihr bei diesem Talk bei uns wart. Ich hoffe, ihr hattet Spaß damit. Vielen Dank, Geraldine und Marco.