

## Starfield

# WIRD DAS EIN SPIELESTERN?



In den 15 Minuten Gameplay-Material zu Starfield, die Bethesda auf dem Xbox Showcase gezeigt hat, stecken so viele Überraschungen, Details und Antworten auf oft gestellte Fragen, dass ich – um all diese neuen Infos zu speichern – vermutlich zahlreiche Kindheitserinnerungen aus meinem Gedächtnis löschen musste. Und gleichzeitig vermitteln die Bilder auf erschlagende Weise das Gefühl, noch nicht einmal einen Partikel von Starfield gesehen zu haben.

Also lasst uns gemeinsam auf die Reise gehen – die Reise in dieses völlig neue Bethesda-Universum, das einen neuen Meilenstein in der Geschichte der Open Worlds markieren will. Denn selbst wenn wir noch nicht mit Sicherheit sagen können, ob Star-

field dieses Versprechen einlösen kann, so wissen wir doch, dass es die Zukunft des Genres, die von Microsoft und natürlich die von Bethesda entscheidend mitgestalten wird (siehe anschließende Kolumne).

## Wer bin ich?

Da die Informationsflut beinahe so erschlagend ist wie ein Drache, der in einem kleinen Dorf auf einem Hühnerstall landet und alles in Flammen setzt, lasst uns mal tief durchatmen und ganz am Anfang beginnen: bei der Charaktererstellung. Denn allein die verrät uns mehr über Starfield als die vier Jahre seit der Ankündigung zusammen.

Die gute Nachricht zuerst: Die Wahl unseres Aussehens oder der »Biometrischen ID«,

wie es hier heißt, ist nicht final. Wenn man also kein Virtuose am Schieberegler ist, dann lassen sich misslungene Charaktere auch später noch anpassen. Geschlecht, Körpertyp, Gesicht, Frisur und zahlreiche optische Details bestimmen zunächst mal das Erscheinungsbild unseres Helden oder unserer Heldin. Aber der spannende Teil versteckt sich am Ende der Charaktererstellung. Wenn das Aussehen einmal passt, wählen wir die Hintergrundgeschichte unseres Astronauten. Und die reicht von klassischen Rollenspielprofessionen wie Diplomat und Kopfgeldjäger bis hin zu ungewöhnlicheren Rollen wie Koch und Professor. Unsere Hintergrundgeschichte gibt uns zum einen drei Anfangs-Skills wie einen Waffenschein, der uns plus zehn Prozent Schaden auf Pistolen gewährt, oder Überzeugung, die unsere Chancen auf erfolgreiche Gesprächsherausforderungen erhöht. Zum anderen könnten diese Hintergrundgeschichten aber auch eine fortlaufende Rolle in der Handlung spielen. In den Spielszenen ist zu sehen, wie uns jemand auf unsere Vergangenheit anspricht: »Ich hörte, du hast einige Zeit als Diplomat verbracht.« Zu früh freuen sollten wir uns allerdings noch nicht. Immerhin kann es gut sein, dass es sich um eine ähnliche Szene handelt wie etwa zu Beginn von Oblivion. Auch da kommentiert man unsere Klasse und unser Sternzeichen, was danach allerdings nie wieder thematisiert wird.

Natürlich bleibt es nicht nur bei unseren Start-Skills. Mit steigender Erfahrung unse-



Die Gesichter sind ein deutlicher technischer Sprung im Vergleich zu Fallout 4 oder Skyrim, aber hübsch geht anders.

In 15 Minuten Gameplay-Video stecken eine Menge Details! Wir analysieren für euch spielerische Aspekte, Story, Open World und vieles mehr. Von Géraldine Hohmann



Es wird Kämpfe in der Schwerelosigkeit geben.

res Abenteurers schalten wir neue Fähigkeiten mit klassischen Skill-Punkten bei Levelaufstiegen frei oder leveln bestehende hoch. Das funktioniert in Starfield ähnlich, wie man es von alten Bethesda-Spielen kennt, also durch Benutzung unserer Fähigkeiten. Als Weiterentwicklung des klassischen »Bewege dich nur noch springend durch die Welt, um deine Akrobatik zu verbessern« gibt es hier allerdings kleine Challenges für jeden Skill, deren Erfüllung uns eine weitere Stufe bringt. Der letzte Schritt in der Charaktererstellung ist dann die Wahl unserer Eigenschaften. Bis zu drei können wir wählen, wir können aber auch weniger oder sogar gar keine nutzen. Denn sie bringen auch ihre ganz eigenen Nachteile – und sind teilweise wunderbar kurios. Die Eigenschaft »Starter Home« liefert uns etwa ein Häuschen auf dem Mond, hängt uns aber auch 50.000 Credits Schulden ans Bein. »Kid Stuff« bedeutet, dass unsere Eltern am Leben und sogar Charaktere sind, die wir besuchen können. Sofern wir ihnen zehn Prozent unserer Einkünfte abtreten, versteht sich. Einige Eigenschaften geben uns einen gewissen Stand bei Fraktionen, andere wiederum legen unsere Religion fest. »Serpent's Embrace« macht uns zu einem Anbeter der »Great Serpent« und lässt uns süchtig nach Gravitationssprüngen werden.

Für alle Bethesda-Fans vermutlich eine wohlige Nachricht: Starfield setzt auf die sogenannten Stepping-Out-Momente, wie wir sie bereits aus neueren Fallouts kennen. Auf



1.000 Planeten sollen wir erkunden können. Hat hier jemand No Man's Sky gesagt?

die Postapokalypten-Rollenspiele bezogen sind das die Momente, in denen man aus den Vaults in die Welt tritt. Starfield will uns aber nicht nur einen solchen Moment bieten, sondern gleich mehrere.

### Story und Fraktionen

So, aber welche Rolle genau spielt denn nun unser introvertierter Sanitärer mit fetter Hypothek und zwei gesunden Eltern? Sind wir wie üblich der große Auserwählte? Möglich. Aber auch denkbar, dass wir durch einen riesigen Zufall zum Held von Starfield werden. Die Geschichte beginnt damit, dass wir bei unserer neuen Arbeitsstelle direkt einen richtig guten Eindruck machen und ein uraltes Alien-Artefakt aufspüren, das uns seltsa-

me Visionen beschert (Hallo Mass Effect!). Das wiederum ruft die Constellation auf den Plan, die letzte Gruppe von Weltraumforschern. Denn es soll noch mehr von diesen Alien-Artefakten geben, und die sind überall in der Galaxis verstreut. Wir werden also ein Teil der Constellation, und ab geht's ins Abenteuer – das sich in 200.000 Dialogzeilen niederschlägt. Haupt- und Nebenquests zusammengenommen, versteht sich.

Die Weltraumforscher sind aber nicht die einzigen, die uns für sich gewinnen wollen. Zusätzlich zur Constellation können wir uns noch einer von mehreren Fraktionen anschließen und verschiedene Aufträge für sie erledigen. Zunächst wären da die United Colonies, die militärisch stärkste und einfluss-



Unser Sauerstoffbehälter hat auch eine Art Jetpack-Funktion, mit der wir uns kurz in die Luft erheben können.



Hm, hier sieht schon die Inneneinrichtung nicht sonderlich einladend aus.



Die Haupthandlung schickt uns auf die Jagd nach solchen Artefakten.

reichste Fraktion der Galaxie mit Hauptsitz in New Atlantis. Ihre größten Feinde sind das Freestar Collective, die von Akila Town aus schalten und walten und als ehemaliges Mitglied der United Colonies nun mit ihnen im erbitterten Krieg liegen. Crimson Fleet wiederum sind die Outlaws und Weltraumpiraten der Galaxie. Sie scheinen nicht nur als eure Feinde zu fungieren, sondern auch neue Rekruten einzustellen. Laut Trailer ist eine Mitgliedschaft bei Crimson Fleet aber für immer – der einzige Ausweg ist der Tod. Das erinnert alles sehr stark an Skyrim und Fallout 4. Sehr wahrscheinlich werden wir also eine Weile auf mehreren Hochzeiten tanzen können und uns einen Ruf bei den Fraktionen erarbeiten, bevor wir uns irgendwann im Storyverlauf endgültig festlegen müssen. Apropos: Bethesda gibt für die Hauptquest eine Spielzeit von 30 bis 40 Stunden an, was unterm Strich etwa 20 Prozent mehr ist als in Skyrim und Konsorten.

### Die Open World

Aber was schwadroniere ich hier ewig über Fraktionen und Politik, sind wir etwa in »Star Wars: Episode 1«? Immerhin wollen wir doch nach diesem Gameplay-Reveal alle nur über eines reden: Bedienbare! Raumschiffe! Lange haben wir gemunkelt, und nun hat es uns Todd »It just works« Howard bestätigt. Wir werden unsere Raumschiffe selbst fliegen, durch eine riesige Galaxie mit über 1.000 Planeten reisen und frei an je-

dem Ort auf jedem einzelnen dieser Planeten landen können. Das sind zwar nicht ganz die 18 Trillionen Planeten aus No Man's Sky, aber es ist immer noch ziemlich beeindruckend. Doch wie können wir uns das vorstellen? Unsere Reise durch die Open World von Starfield wird Weltall-Sandbox-getreu nicht durch lahme Ladebildschirme simuliert, sondern spielt sich live zu Fuß oder, ähm ... zu Raumschiff ab. In beiden Varianten können wir Bethesda-typisch zwischen Ego-Perspektive und Third Person wechseln. Anders aber als in No Man's Sky wird es in Starfield eine Art Unterbrechung zwischen All- und Planetenphase geben. Konkret bedeutet das: Wir starten oder landen nicht selbst, sondern schauen uns stattdessen kleine Zwischensequenzen an.

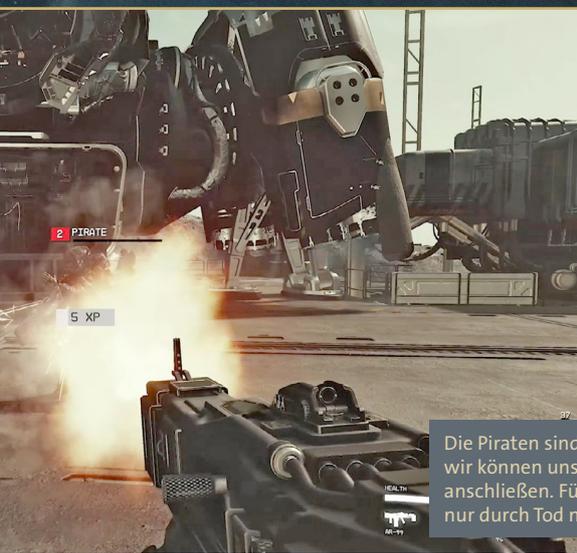
Außerdem können wir davon ausgehen, dass ein großer Teil dieser 1.000 Planeten unbewohnt und prozedural generiert sein wird – immerhin wurden ja schon vor dem Gameplay-Reveal einige prozedurale Elemente für Starfield angekündigt. Todd Howard bestätigt das: Viele der Planeten seien lediglich dazu da, Ressourcen zu sammeln. Oder um sich einen eigenen Außenposten zu bauen. Dazu gleich mehr. Die storyrelevanten Planeten wiederum dürften von Hand gebaut und von Menschen bewohnt sein. Konkret sagte Howard, dass es im Starfield-Universum vier handgebaute Städte geben werde. Das klingt angesichts der vielen Himmelskörper erst einmal nach wenig,

dürfte Bethesda aber dabei helfen, eine logische und dramaturgisch nicht allzu zerfetzte Handlung für Starfield zu erdenken. Außerdem addiert Howard, dass Bethesda noch für kein anderes Spiel derartig viel von Hand gebaut habe wie für Starfield.

Interessant: Starfield spielt nicht in irgendeinem Fantasieuniversum, sondern in unserer bekannten Welt, nur eben 300 Jahre in der Zukunft. Darauf deutet auch das kurz zu sehende Raumfahrtmuseum mit NASA-Exponaten hin. Bedeutet das, dass wir in Starfield die Erde werden ansteuern können? Möglich, aber eine detailgetreue Nachbildung eures Hauses à la Flight Simulator solltet ihr nicht erwarten. Immerhin spielt Starfield im Jahr 2330, und es wird sicher einen guten Grund für die Menschheit gegeben haben, die Erde zu verlassen. Entweder wird sie also nur schwer wiederzuerkennen sein oder sie wurde sogar zerstört. Das herauszufinden wird aber so oder so ein Abenteuer. In jedem Fall machen die Spielszenen bereits deutlich, dass Starfield eine realistische und verhältnismäßig nahe Variante der Science Fiction anstrebt, also mehr »The Expanse« als »Star Wars« sein will.

### Housing und Raumschiffbau

Aber was gibt es denn eigentlich auf prozeduralen Planeten zu tun, wenn sie gar nicht von Questgebern bewohnt sind, die den lieben langen Tag lässig an Wänden lehnen, um uns Aufträge zu erteilen? Nun ja, auch



Die Piraten sind zwar Piraten, aber wir können uns der Bande auch anschließen. Für immer. Austritt nur durch Tod möglich.



hier ist der Vergleich mit No Man's Sky angebracht. Denn im Gameplay ist klar zu erkennen, dass wir Gwächs und Co. scannen und in seine Einzelteile zerlegen können, um Crafting-Material zu erhalten. Via Knopfdruck wechseln wir in einen Scan-Modus, der uns die Ressourcen eines zerlegbaren Objektes anzeigt. Mit unserem Cutter – der anders als in No Man's Sky keine Energieleiste besitzt, also nicht nachgetankt werden muss – schneiden wir alles heraus, das nicht niet- und nagelfest ist. Mit den gewonnenen Materialien geht es dann an unseren Crafting-Tisch. Dort lassen sich zum Beispiel Nahrung oder Waffen-Mods herstellen. Auch für die Forschung in Nahrung, Medizin, Basenbau, Equipment und Waffen brauchen wir Ressourcen. Obendrein wird es anscheinend bestimmte Skills und eine gewisse zeitliche Komponente brauchen, um Forschungsprojekte abzuschließen.

Da fängt der Bauspaß aber gerade erst an. Denn es wird auch Housing geben! Na, ist das was? Habt ihr nicht auch Lust auf eine Wiederbelebung eines der ungeliebtesten Features aus Fallout 4? (Na gut, einige von uns mochten es mehr als andere.) Aber fairerweise muss man sagen: Das Menü für den Basenbau sieht hier auf den ersten Blick ein ganzes Stückchen übersichtlicher aus als das Chaos aus dem Ödland. Außerdem sollen die Basen einen größeren Zweck erfüllen als die Häuser in Skyrim, in denen jahrelang unsere ungenutzten Begleiter und Ehepartner vor sich hin stauben. Denn die Basen in Starfield scheinen unter anderem Ressourcen produzieren zu können, wenn sie mit Energie versorgt werden. Aber keine Sorge, wir können trotzdem weiterhin NPCs in unseren Häusern versauern lassen, denn wir können unsere Basis mit Mitarbeitern befüllen, indem wir Figuren einstellen, denen wir auf unseren Abenteuern begegnen.

So, genug gebaut, sollte man da meinen. Wir sind ja hier immer noch in einem Rollen-



Wie in Fallout 4 können wir uns auch in Starfield eine eigene Basis bauen. Das Baumenü macht aber schon mal einen besseren Eindruck.

spiel. Aber denkste! Es geht noch weiter. Denn eine der größten Überraschungen des Gameplay-Reveals waren nicht nur die steuerbaren Raumschiffe, sondern auch dass wir uns diese selbst zusammenbauen können. Das Raumschiffmenü wiederum erschlägt uns mit einem Haufen technischer Werte und einem riesigen Katalog aus möglichen Einzelteilen. Alleine die Auswahl für Landemodule ist gewaltig und beeinflusst etwa, wo wir auf einem Planeten landen können und wo nicht. Und ich dachte immer, mir ein Auto in Mario Kart Deluxe zusammenzustellen, wäre anstrengend.

Es ist zwar davon auszugehen, dass dieses Bauen mit dutzenden Einzelteilen, Farbreglern und Skins optional sein wird und wir uns auch einfach ein fertiges Gefährt schnappen und losfliegen können – aber mit den Werten sollten wir uns selbst dann auseinandersetzen, wenn wir keine Lust auf Modellbau haben. Denn wir beeinflussen so auch die Feuerkraft und Verteidigung unseres Raumschiffs, und jedes Einzelteil verfügt über einen eigenen Lebensbalken. Heißt: Im Kampf werden einzelne Komponenten ausfallen oder zerstört werden können.

### Kämpfe und Raumschlachten

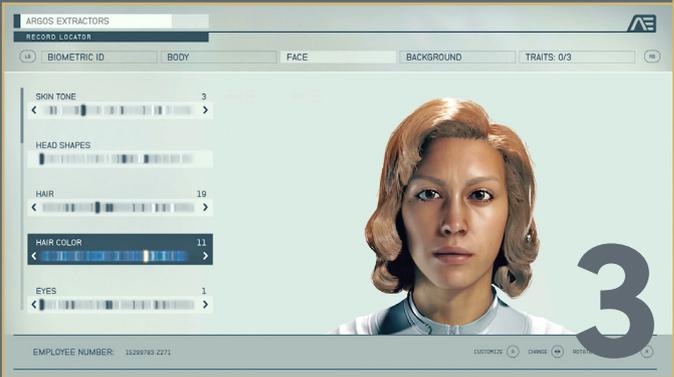
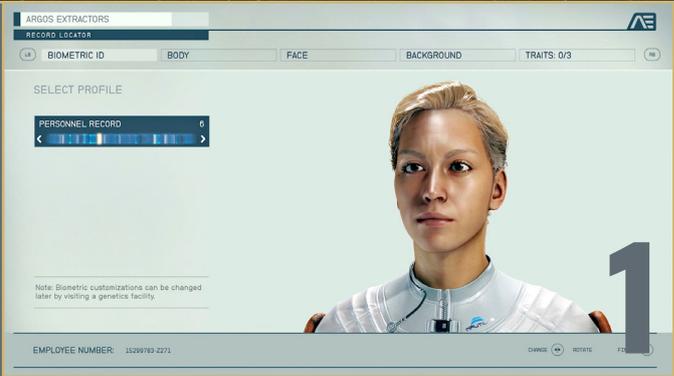
Wer »steuerbare Raumschiffe« sagt, der muss natürlich auch »Raumschlachten« sa-



gen. Und auch zu denen gab es bereits einiges zu sehen. So haben wir etwa die Möglichkeit, zielsuchende Raketen abzufeuern, und unser Radar zeigt uns feindliche Geschosse an. Könnte also sein, dass wir auch die Möglichkeit haben, unsere Gegner mithilfe von Radartäuschung in die Irre zu führen. Bestätigt hat Bethesda jedenfalls schon, dass wir fremde Schiffe hacken können sollen, entsprechende Vorrichtungen in unserem Pott vorausgesetzt. Und: Wir werden Raumschiffe überfallen und entern dürfen beziehungsweise müssen, nämlich innerhalb von Quests. Das soll dann ablaufen, wie man es sich idealisiert vorstellt: erst eine knackige Weltraumschlacht, dann das obligatorische Boarding, dann Ballerei auf dem Schiff. Inklusiv handlungstreibender Dialoge übrigens. Klingt schon mal hervorragend. Ob das Boarding dann wirklich aktiv abläuft oder durch eine Zwischensequenz

# DIE CHARAKTERGENERIERUNG

Wir starten bei Starfield mit sogenannten Personal IDs (1), also mit Templates, die wir dann nach Gusto verändern können. So können wir etwa die Körperstruktur (2) anpassen oder Details am Gesicht und an den Haaren (3) ändern. Wählen wir »Chef«, also Koch als unseren Hintergrund (4), dann können wir logischerweise nicht nur dufte kochen, sondern auch besser mit Messern hantieren. Außerdem starten wir mit mehr Lebensenergie. Die Traits (5) sind in Teilen optional, aber introvertiert zu sein und ein Eigenheim mit Hypothek zu besitzen, das passt nun mal hervorragend.



dargestellt wird, wissen wir allerdings noch nicht, wir tippen aber auf ein Filmchen in Spielgrafik wie bei Start und Landung.

In den Raumschiffen soll übrigens wie in einer ordentlichen Weltraumflugsimulation aus den späten 90ern die Energieverteilung an Bord wichtig werden. Also in etwa so: Packe ich mehr Energie auf die Schilde, um ei-

nen Kampf zu überstehen, oder mehr in den Antrieb, um schnell von A nach B zu kommen – oder eben zu fliehen? Bethesda orientiert sich dabei nach eigenen Aussagen nicht nur an Flugsims, sondern auch an Spielen wie FTL und sogar an Mechwarrior. Letzteres insbesondere bei der Simulation von Größe und Gewicht unserer Schiffe.

Aber was machen wir denn, wenn uns außerhalb unseres Schiffes ein Weltraumpirat oder ein feindliches Alien gegenübersteht? Natürlich draufballern! Denn im Kern scheint Starfield seine Kämpfe mit Shooter-Gameplay auszufechten. Allerdings nicht nur. Es gibt auch Items wie Wurfgranaten, die etwas Würze in die Schießereien bringen, und in einem vorherigen Video versprochen die Entwickler bereits, dass es eine Art »Magiependant« geben werde, das sich ins Sci-Fi-Setting einfügt, aber ein ähnliches Spielgefühl bieten soll. Nun ist aber auch klar, dass es neben zahlreichen Schusswaffen (die Schnellauswahl scheint allein Platz für zwölf verschiedene Waffen zu bieten) ebenso Nahkampfmöglichkeiten gibt. Das verrät einer der Start-Skills im Charaktermenü, der einen Bonus auf Nahkampfwaffen gibt.

Aber ob nun im Fadenkreuz oder voll auf die Zwölf, eine Offenbarung sticht bei den direkten Kämpfen besonders ins Auge. Die Gegner verfügen nicht nur über einen sichtbaren Lebensbalken, sondern auch über ein angezeigtes Level. Von Level-Scaling gehen wir hier angesichts des Oblivion-Debakels



Unser Schiffchen können wir selbst kreieren und ausbauen.

## MEINUNG

Petra Schmitz  
@Flausensieb



Ich weiß nicht, ob ihr es wisst, aber: Ich bin keine große Anhängerin der Bethesda-Rollenspiele. Ich liebe die Landschaften von Skyrim und ... nein, das war's im Grunde auch schon. Ich liebe die Landschaften von Skyrim. Insofern sollte ich also keine emotionalen Hüpfen machen, wenn ich Bewegtbilder von Starfield sehe. Aber tief in meinem irrationalen Herzen hoffe ich, dass mir Starfield vielleicht das geben kann, was ein Star Citizen nicht schaffen wird und was ein No Man's Sky nicht geschafft hat: ein Sci-Fi-Spiel, in dem ich eine bedeutende Rolle spiele und nicht nur eine Person unter zahllosen bin, deren Anstrengungen unter dem Strich keine Relevanz haben.

Dass Starfield dafür nicht irgendein Fantasy-Weltall à la »Star Wars« aus dem Hut zaubert, sondern unsere Milchstraße als Schauplatz nimmt, lässt mich noch mehr hoffen. Gerade diese Verbindung zu dem, was uns wirklich umgibt, kann die Geschichte und meinen Teil darin noch mehr aufwerten. Das war ja das Tolle an den Mass-Effect-Spielen: dass ich mit meinem Charakter eine mögliche Zukunft der Menschheit erkunden durfte. Das ist auch das Tolle an »Star Trek«, das ist das Tolle an Büchern und Serien wie »The Expanse« oder »Project Hail Mary«: Das »Was wäre, wenn«! An dieses Gefühl, an diese Sehnsucht kommen Lichtschwerter oder Drachen in tausend Jahren nicht ran.

vorerst nicht aus. Allerdings kann das natürlich im schlimmsten Fall bedeuten, dass insbesondere härtere Gegner irgendwann zu Kugelschwämmen mutieren.

Aber hey, wenn euch das Sorgen bereitet, habe ich noch eine Aufmunterung für euch: Das allseits beliebte Schlösserknacken-Minispiel ist zurück! Wer The Elder Scrolls gespielt hat, kennt das Lied bereits: Wir sammeln Dietriche, hier Digipicks genannt, und haben entsprechend viele Versuche, das Schloss vor uns zu knacken. In Starfield geht es dabei aber nicht um Fingerfertigkeit, sondern um Köpfchen, wir müssen anhand eines Kreises mit zwei Lücken erschließen, welches unserer Digipicks in die Form passt.

### Technik und Engine

Dann kommen wir mal zur letzten großen Antwort, die der große Gameplay-Reveal für uns in petto hatte: die Technik. Wir wussten ja bereits, dass Bethesda Starfield auf die Basis der Creation Engine 2, also einer Weiterentwicklung der Skyrim- und Fallout-Engine stellen würde. Es war also zu erwarten, dass die unverkennbare und etwas raue Bethesda-DNA weiter durchschimmert – auch wenn uns der »größte technische Fortschritt seit Oblivion« versprochen wurde. Und sa-



Starfield lässt uns nicht nur auf dem Boden kämpfen, sondern auch im All.

gen wir es mal so: Allein für seine Technik wird Starfield zwar keinen Blumentopf gewinnen, wir müssen uns aber auch nicht schmerz erfüllt vom Bildschirm abwenden. Die Charaktere sind ganz klar Bethesda-NPCs – inklusive etwas kurioser Gesichter und Mimiken, auch wenn das Repertoire an Animationen sichtbar hochgeschraubt wurde. So wirkt die Lippsynchronisation deutlich angepasster als Gesagte. Bleibt natürlich abzuwarten, ob das auch für die deutsche Sprachversion gilt. Zumindest im gezeigten Gameplay gab es noch keine Spur von Raytracing, auch wenn das natürlich durchaus später nachgereicht werden kann. Sorgen macht uns außerdem noch die Performance. Das auf der Xbox Series X gezeigte Gameplay lief lediglich mit 30 FPS und wirkte selten wirklich flüssig. Ja, das kann auf leistungsstärkeren PCs schon jetzt anders aussehen, aber es legt in jedem Fall die Vermutung nahe, dass Bethesda mit der Technik ordentlich zu kämpfen und noch viel Optimierungsarbeit vor sich hat. Immerhin gibt es schon jetzt eine wirklich beeindruckende Weitsicht, und das ohne auffällig nachladende Objekte. In Sachen Treffer-Feedback machen die Gegneranimationen ebenfalls einen ordentlichen Schritt nach vorn, zumindest wenn man sie mit älteren Bethesda-Rollenspielen vergleicht. Vom Niveau eines Doom Eternal bleibt Starfield allerdings Lichtjahre weit entfernt. Kurzum: Die Creation Engine bleibt die Creation Engine, auch wenn sie sichtbar aufpoliert wurde. Das hat allerdings auch seine Vorteile. Denn Bethesda verlässt sich aus gutem Grund auf sein hauseigenes Getriebe. In Sachen Mod-Support, Sandbox-Freundlichkeit, Interaktivität und, wenn wir ehrlich sind, auch bei den legendären Fehlerchen ist die eben altbewährt. Hier müssen wir aber noch abwarten und selbst Hand anlegen, um abzuschätzen, wie viel Qualität wir tatsächlich bekommen. Das lässt sich schlussendlich natürlich über jeden einzelnen Faktor sagen, den wir im Gameplay-Reveal sehen konnten.

Aber Starfield hat nun ein Gesicht. Es ist endlich mehr als nur eine Handvoll Konzeptzeichnungen. Es ist eine große Hoffnung. Im besten Falle wird es eine Open World, die

das Genre ein weiteres Mal bedeutend prägt und Star Citizen gewaltig ins Schwitzen bringt. Ich für meinen Teil hoffe es sehr. Aber vielleicht ist es auch nur die gerade über meinem Schreibtisch aufgehende Sonne, die mich optimistisch stimmt. Ich werde nun ins Bett gehen und vielleicht von Todd Howard träumen, wie er leise haucht: »The wonder is not that the field of stars is so vast, but that man has measured it.« ★

## MEINUNG

Géraldine Hohmann  
@mighty\_dinomite



Starfield hat mich erschlagen. Die schiere Masse an Informationen, die im Vergleich zu den spärlichen Konzeptzeichnungen und vagen Versprechungen wie eine Wagenladung auf uns gekippt wurde. Und jetzt, da ich das Gameplay wirklich in- und auswendig kenne, bereiten mir vor allem zwei Dinge Kopfzerbrechen. Zum einen die 1.000 Planeten, von denen nur ein Bruchteil handgebaut und storyrelevant sein dürfte. Klar, prinzipiell stört es nicht, die irgendwo herumschweben zu haben. Zwingt mich ja keiner, sie zu besuchen. Andererseits könnten langweilige und karge Planeten auch an der generellen Qualität des Universums nagen. Zum anderen muss ich gestehen, dass mich das Shooter-Gameplay noch nicht besonders anmacht. Ich hause in Rollenspielen lieber im Nahkampf drauf, und das Geschehen ist wahrlich nicht so beeindruckend, dass es meine Vorliebe diesbezüglich herausfordern würde. Ich hoffe, dass die versprochene Quasi-Magie und der Nahkampf nicht nur als Varianz gedacht sind, sondern eine angemessene Alternative zu Schusswaffen bieten. Aber insgesamt gehe ich vor allem mit einem Gefühl aus der Präsentation: Ich will mehr. Vor allem die belebten Städte, die in der Präsentation noch recht kurz gekommen sind, möchte ich erkunden. Ich hatte schon lange nicht mehr so viel Lust, in eine Open World aufzubrechen. Ich hoffe nur, ich bekomme keinen Sternensplitter ins Knie.